

La Rivista per Nintendo 64 che mancava!



N64 MAGAZINE

PERFECT DARK

Il migliore sparafutto
in soggettiva mai creato!

World League Soccer 2000

Un nuovo incredibile gioco
di calcio per N64!

N64 VS DREAMCAST

Tutto sulla nuova grande
guerra delle console!

HYBRID HEAVEN

Il Metal Gear Solid per N64!

Come se non bastasse...

Tonic Trouble, Pokémon Snap, 40 Winks,
Rainbow Six, South Park Rally, Xena
e la guida completa a Mario Golf.

DICEMBRE 1999

GENNAIO 2000

N. 2

L. 9900

PlayPress
PUBLISHING



9 0002 >

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

Game Republic

NEXT GENERATION MANAGER

Tomb Raider IV

Lara svela tutti i suoi segreti

Nintendo Colpisce Ancora

I piani futuri della grande "N"

Arriva Nocturne

Il miglior gioco horror mai prodotto

INOLTRE:

Omikron

The Nomad

Soul

Spyro 2

Slave Zero

Donkey Kong 64

Winback

Tony Hawk's

Skateboarding

Trasher

...e molti altri
ancora!

Dal 28 novembre
in tutte le edicole

**Game Republic tutte le manie
hanno trovato una patria**



N 64 Il Magazine
Dicembre 1999
Gennaio 2000
NUMERO DUE
Pubblicazione Bimestrale
della PLAY PRESS
PUBLISHING srl

Crediti

Presidente
Mario Ferri
Direttore Responsabile
Alessandro Ferri
Direttore Editoriale
Carlo Chericoni
Redazione
Massimiliano Gavazzi
Enrica Corradini
Emanuela Di Vittorio
Art Director
Giorgio Meo
Grafica
Stefano Caldari
Chiara Carocci
PR & Ufficio Stampa
Luca Carta

Pubblicità

Play Press Publishing srl:
Lungotevere dei Mellini, 44,
00193, Roma,
tel. 06/3219219,
fax 06/3203232,
E-mail: playpres@uni.net

Play Press Publishing srl: Sede
legale, Direzione, Redazione e
Amm.ne: Lungotevere dei
Mellini, 44, 00193, Roma, tel.
06/3219219, fax 06/3203232,
E-mail: playpres@uni.net
Registrazione presso il Tribunale
di Roma con il numero 596/98
del 14/12/98. ISSN 1124-5964.
Stampa: Valprint SpA, Brugherio
(MI). Distribuzione: Parrini & C.
srl, Piazza Colonna, 361, Roma.
N 64 Il Magazine detiene i diritti
in esclusiva di N 64 Il Magazine
© 1999 Paragon Publishing Ltd.
Tutti i diritti sono riservati, sia in
Inglese che in Italiano.
La riproduzione dei contenuti,
totale o parziale, in ogni genere
e linguaggio è espressamente
vietata. Paragon Publishing Ltd.
non è affiliata con le Società o i
prodotti citati all'interno della
rivista.
Tutti i Marchi citati nella rivista
sono di proprietà delle rispettive
Case.

Edizione italiana:
© 1999 Play Press
Publishing srl

SIAMO TORNATI!

Dopo dodici mesi di pausa abbiamo deciso di dare un seguito al nostro esperimento, N64 Magazine. È vero, la Grande "N" non è più la dominatrice assoluta del mercato, ma per moltissimi anni la parola Nintendo è stata sinonimo di console per videogiochi. Questa grande casa di produzione giapponese ha creato titoli e personaggi in grado di entusiasmare i giocatori di tutto il mondo.

Attualmente l'N64 potrà non essere la console più diffusa al mondo, ma questo non vuol dire che non si meriti una vera magazine di qualità dedicata a tutti gli "N gamer"!

Siamo convinti di aver creato una rivista assolutamente sconvolgente!

Copertine disegnate a mano da artisti italiani e stranieri, news bollenti da ogni parte del mondo, recensioni oneste e dettagliate, anteprime direttamente dal futuro e una vagonata di speciali dedicati alle fiere e alle novità tecnologiche in arrivo dalla Nintendo.

Logicamente non risparmieremo spazio per quanto riguarda l'ormai imminente Dolphin. In ogni numero troverete tutte le ultime indiscrezioni sulla nuova console Nintendo che spazzerà via ogni tipo di concorrenza!

Insomma, eccoci nuovamente qui con voi per realizzare la migliore rivista per N64.

Tanto per gradire, in questo numero abbiamo deciso di dedicare un ampio spazio al fantastico *Perfect Dark*. Questo incredibile sparatutto in soggettiva farà morire d'invidia anche i possessori di PC. Non perdetevi inoltre gli speciali dedicati al rivoluzionario 64DD e al Nintendo Space World (la conferenza stampa che presenta tutti i progetti futuri sull'N64).

E dopo questo fiume di parole, non resta che fare silenzio ed entrare nel fantastico mondo Nintendo. Ci vediamo tra due mesi in edicola.

Carlo Chericoni

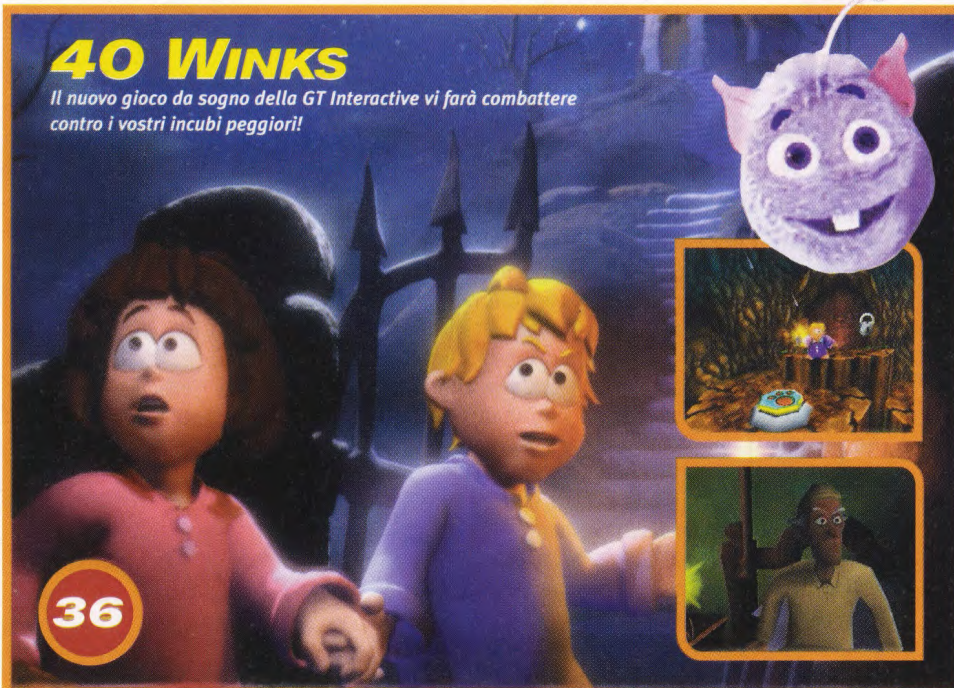


SOMMARIO

FINALMENTE SIAMO TORNATI!

40 WINKS

Il nuovo gioco da sogno della GT Interactive vi farà combattere contro i vostri incubi peggiori!



36



RAINBOW SIX

Uno sguardo molto attento al primo sparatutto strategico per N64. I terroristi sono avvisati!

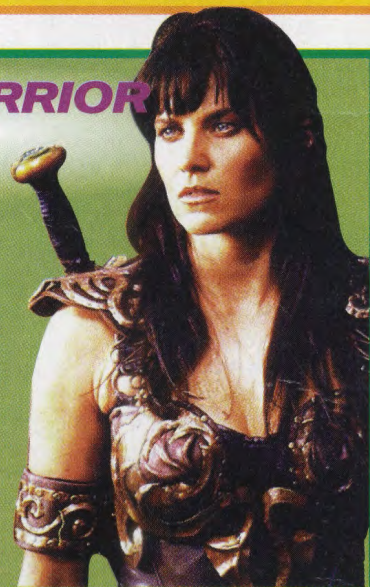
54



XENA: WARRIOR PRINCESS

Un picchiaduro mitologico per N64 veramente divertente per quattro giocatori!

64



HYBRID HEAVEN

Il GDR fantascientifico più atteso è finalmente arrivato. Mulder e Scully, questa roba non l'avete mai vista!

40



PERFECT DARK

La buona notizia: è lo sparatutto definitivo!
La cattiva notizia: è stato rimandato all'anno prossimo.



60



SCELTA RAPIDA...

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

ANTEPRIME

Rainbow Six.....	54
Perfect Dark.....	60
Xena: Warrior Princess.....	64
Resident Evil 2.....	66
Cyber Tiger.....	68
Tazmanian Express.....	69
Turok: Rage Wars.....	70
Earthworm Jim 3D.....	71
Rocket: Robot on Wheels.....	72
South Park Rally.....	74
Chef's Luv Shack.....	75
Dragon Sword.....	76

RECENSIONI

Tonic Trouble.....	18
Michael Owen's WLS 2000.....	24
Jet Force Gemini.....	27
J-League 2.....	30
Ogre Battle 64.....	32
The New Tetris.....	35
40 Winks.....	36
Hybrid Heaven.....	40
Pokémon Snap.....	44
Knockout Kings 2000.....	52

KNOCKOUT KINGS 2000

Incontrate i più grandi boxers di tutti i tempi... per rompergli la faccia!



52

SPACE WORLD!

Interessantissime novità dalla terra del Sol Levante!



80

JET FORCE GEMINI

La Rare colpisce ancora! Il loro nuovo gioco d'azione 3D è un capolavoro assoluto che non può mancare nella vostra collezione!



27

RUBRICHE

News!.....	6
Gamewatch.....	8
Index.....	90
N64 Mail.....	97
Prossimo Numero.....	98

NEWS



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

UN NUOVO VESTITO PER L'N64!



Il Nintendo 64! Sicuramente è una grandissima console, ma rischia di passare inosservata se messa vicino a un videoregistratore. C'è decisamente troppo grigio! Presto però le cose cambieranno! Dopo aver visto il successo riscosso dall'1-Mac (l'ultimo modello di PC della Macintosh), la Nintendo ha deciso di creare una nuova linea di N64 tutta colorata. I nuovi gusci per la nostra console preferita saranno distribuiti in sei colori trasparenti: blu, arancione, verde, viola, grigio antracite e rosso. Ogni console sarà corredata di un controller rigorosamente in tinta e il prezzo dovrebbe rimanere lo stesso della versione attuale!

OGNI SCIMMIA HA IL SUO PREZZO...

Altre cattive notizie per quelli che stavano aspettando con impazienza i due migliori giochi dell'anno per N64! Iniziamo con *Donkey Kong 64*... No! Non è stato nuovamente posticipato, ma il prezzo subirà un aumento. Purtroppo la Nintendo ha deciso di distribuirlo solo in una confezione che conterrà anche l'Expansion Pak. Questo significa che anche chi dovesse aver già acquistato l'espansione di memoria per l'N64 dovrà pagarne un'altra se vorrà fare suo il nuovo titolo dedicato al simpatico scimmione e compagni. L'altra cattiva notizia ci arriva da *Perfect Dark*. L'uscita di questo fantastico sparattutto (che era stata fissata per Natale) è stata nuovamente rimandata. La data di distribuzione di *Perfect Dark* è comunque stata confermata, ma sicuramente non farà contento nessuno (tranne forse la Sony o la Sega). Per vedere il migliore sparattutto in soggettiva mai prodotto per N64 dovremo aspettare fino ad aprile del 2000. La Rare ha giustificato questo ritardo dicendo che servirà a garantire una migliore qualità del prodotto. Conoscendo il valore dei suoi programmatori, siamo sicuri che *Perfect Dark* sarà un capolavoro, ma sarà comunque dura dover aspettare ancora sei mesi. Detto questo, possiamo passare alle buone notizie! Dobbiamo ammettere che il prossimo Natale ci porterà la più interessante lista di giochi per N64 che si sia mai vista. Titoli come *Turok: Rage Wars*, *Jet Force Gemini*, *Worms Armageddon* e *Smash Brothers*, che dovrebbero uscire immediatamente prima di Natale, saranno sicuramente in grado di tenerci occupati per tutto il nuovo millennio. Va bè, ho esagerato un po'...



E IL VINCITORE È... DONKEY HA MESSO LE ZAMPE SULL'ECTS AWARD!

All'ultima edizione dell'ECTS che si è svolta a Londra lo scorso settembre, *Donkey Kong 64* ha conquistato il premio come "miglior gioco per N64". Lo scimmione più simpatico della storia si è però dovuto arrendere di fronte a *ISS Pro Evolution* per PlayStation che ha conquistato il premio assoluto come miglior gioco della fiera.

Anche se la Nintendo non ha fatto i salti di gioia per questo risultato, noi giocatori possiamo essere ottimisti per la prossima uscita di *International Superstar Soccer Millennium*. Il nuovo fantastico gioco di calcio della Konami dovrebbe arrivare all'inizio del prossimo anno.



IL RITORNO DI ZELDA

Durante l'edizione di quest'anno dello Space World (la fiera ufficiale della Nintendo) è stato presentato *Zelda Gaiden* che sarà il seguito del fantastico *Ocarina of Time*. Il secondo episodio delle avventure di Link sarà distribuito in Giappone da marzo del prossimo anno, quindi dovremo probabilmente aspettare fino alla prossima estate per la versione europea. Inizialmente concepito per il 64DD, *Zelda Gaiden* verrà distribuito su cartuccia e quasi sicuramente richiederà l'utilizzo dell'Expansion Pak. *Zelda Gaiden* è ambientato poco dopo gli avvenimenti di *Ocarina of Time* (lo avete già finito, non è vero?) e vi porterà in una dimensione parallela a quella di Hyrule. In questo nuovo mondo troverete che i luoghi sono abbastanza familiari, ma incontrerete dei personaggi completamente differenti. Non si sa molto del sistema di gioco del nuovo titolo di questa bellissima saga, ma sembra che questa volta le "Maschere" giocheranno un ruolo fondamentale. Indossandole, il nostro elfo preferito potrà assumere le sembianze delle razze rappresentate dalle maschere e ottenere delle abilità speciali che lo aiuteranno a portare a termine la sua nuova missione. Le novità riguardanti *Zelda* non finiscono qui! È stata annunciata anche l'uscita di un altro titolo dedicato alla serie, ma sarà sviluppato per il 64DD. Sarà intitolato *Ura-Zelda* (tradotto significa "Un Altro Zelda") e per giocarlo si avrà bisogno di *Ocarina of Time*, ma non uscirà prima del prossimo anno.



FIFA SALTA IL TURNO!

Non ci sarà l'edizione 2000...

Nonostante abbia sviluppato diversi titoli per N64 come *Hot Wheels* e *Knockout Kings 2000*, l'Electronic Arts ha sorpreso tutti annunciando che non distribuirà una versione per N64 di *FIFA 2000*. Proprio non riusciamo a capire come mai i responsabili della Nintendo abbiano potuto prendere una simile decisione. I giochi della serie *FIFA* non saranno probabilmente i migliori per quel che riguarda le simulazioni calcistiche, ma hanno comunque ottenuto sempre un buon successo di vendite. In fondo, poco male! Potremo sempre divertirci con *ISS Millennium*.

UNA GITA AL MUSEO DELLA NAMCO... TUTTI I CLASSICI DELLA NAMCO IN UNA SOLA CARTUCCIA!



Dopo *Ridge Racer 64*, la Namco ha deciso di sviluppare un "nuovo" titolo per la console a 64-bit della Nintendo. *Namco Museum 64* conterrà i sei più famosi classici Arcade della casa giapponese. Anche i possessori di N64 potranno finalmente fare un salto nel passato con delle bellissime trasposizioni di *Pac-Man*, *Galaxians*, *Galaga*, *Pole Position*, *Ms Pac-Man* e *Dig-Dug*. Beh! Non sarà esattamente *Tekken*, ma dimostra che una delle più importanti case di sviluppo giapponesi continua a creare dei giochi per il Nintendo 64. Se non avete mai sentito parlare di questi giochi, probabilmente se li ricorderanno il vostro fratellone o addirittura vostro padre. Nonostante siano dei titoli molto vecchi e non possano contare sulla grafica spettacolare tipica dei giochi dell'ultima generazione, considerate che *Pac-Man* e compagni hanno fatto la storia del videogioco.

EXPANSION PAK ANCHE PER STARCRAFT

La conversione del miglior gioco di strategia in tempo reale del 1998 avrà bisogno dell'espansione di memoria...



Gia sapevamo che *Perfect Dark* avrà bisogno dell'Expansion Pak, ma ora potrete aggiungere anche *StarCraft* alla lista dei giochi che avranno bisogno dei 4 Megabyte di RAM aggiuntivi. *StarCraft* avrà bisogno dell'Expansion Pak solo per la modalità a due giocatori. La memoria aggiuntiva permetterà di giocare in multiplayer con una grafica in alta risoluzione (o abbastanza alta per riuscire a capire cosa stia succedendo). Questo significa che potrete anche decidere di giocare a *StarCraft* senza l'espansione di memoria, ma dovrete limitarvi a combattere contro il computer. La conversione di questo fantastico gioco di strategia in tempo reale è stata ottimizzata per i comandi dell'N64 in maniera tale da garantirvi le stesse emozioni che provano i possessori di PC.



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 nei prossimi mesi 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.



DATE DA CONFERMARE

3Sixty	USA
4x4 Mud Monsters	USA
Airport Inc	PAL
Alien Saga	USA
Alone In The Dark 4	PAL
Animaniacs Ten Pin Alley	USA
Bassmasters 2000	PAL
Caesar's Palace	USA
Cenzo's Carnival Adventure	USA
Daikatana	USA
Derby Stallion 64	Jap
Dragon Sword	PAL
Duck Dodgers	USA
Eternal Darkness	PAL
Excite Bike 64	USA
Extreme Sports 64	PAL
FIA Formula 1	PAL
Fighter's Destiny 2	USA
Fire Emblem 64	Jap
F-Zero Xpansion (64DD)	Jap
Ghouls & Ghosts	Jap
Harvest Moon	PAL
Hercules	USA
Jeff Gordon XS Racing	USA
Jest	PAL
Jungle Emperor Leo	Jap
Kirby 64	USA
Kobe Bryant 2	USA
Looney Tunes: Space RacePAL	
Madden 2000	USA
Magic Flute	Jap
Metal Gear	Jap
Mortal Kombat: Special Forces	USA
Mother 3	Jap
Neon Genesis Evangelion	Jap
NFL Blitz 2000	USA
Nightmare Creatures II	PAL
Ogre Battle 3	PAL
Polaris Snocross	USA
Pokémon Stadium	USA
Puma Street Soccer	PAL
Quest 2	USA
Rev Limit	PAL
Ridge Racer 64	USA
Road Rash 64	PAL
Robocop	USA
Rollerball	USA
Ronaldo Soccer	PAL
Sim City 2000	PAL
Sim City 64 (64DD)	Jap
Snowboard Kids 2	PAL
Spooky	USA
Spy Hunter	USA
Sydney Olympics 2000	USA
Tazmanian Express	USA
Thornado	USA
Thrasher: Skate And Destroy	USA
Top Gun	USA
Velocity	USA
Wetrix 2	PAL
Wild Waters	PAL
Win Back	PAL
The Young Olympians	USA

USCITE AUTUNNO 1999

3D PLANET

Tonic Trouble	Platform 3D	Agosto '99
Michael Owen's World		
League Soccer 2000	Calcio	Settembre '99
Monaco GP 2	Corse	Settembre '99
Rayman 2	Platform 3D	Ottobre '99
Rugrats:		
Treasure Hunt	Gioco da Tavola	Ottobre '99
Destruction Derby 64	Comb. tra Macchine	Novembre '99
Nuclear Strike 64	Arcade	Novembre '99
Road Rash 64	Corse	Novembre '99
WWF		
Wrestlemania 2000	Wrestling	Novembre '99
Xena: Warrior Princess		
The Talisman of Fate	Azione	Dicembre '99
Roadster	Corse	4° Trimestre

C.T.O.

Hot Wheels		
Turbo Racing	Corse	Novembre '99
Knockout Kings 2000	Sport	Novembre '99
NBA Live 2000	Sport	Novembre '99
WCW Mayhem	Wrestling	Novembre '99
Worms	Strategico	Novembre '99
Super Cross 2000	Corse	Dicembre '99
Cyber Tiger Woods Golf	Sport	Dicembre '99

HALIFAX

Asteroids Hyper 64	Azione	Novembre '99
Fighting Force	Picchiaduro	Novembre '99
Gauntlet Legends	Azione	Novembre '99

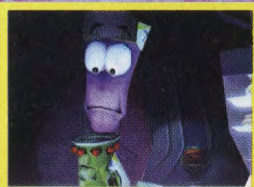
Gex 3: Deep Cover Gecko	Platform	Novembre '99
NBA Jam 2000	Sport	Novembre '99
RTR Boxing	Sport	Novembre '99
Shadow Gate 64:		
Trials of the Four Towers	Avventura	Novembre '99
South Park: Chef's Luv Shack	Puzzle	Novembre '99
Turok: Rage Wars	Sparatutto	Novembre '99
Vigilante 8: Second Offense	Comb. tra Macchine	Novembre '99
World Driver Championship	Corse	Novembre '99
Armonires: Project S.W.A.R.M.	Azione	Dicembre '99
JM Supercross 2000	Corse	Dicembre '99
South Park Rally	Corse	Dicembre '99
40 Winks	Azione	Dicembre '99
Top Gear Hyper Bike	Corse	Dicembre '99
Top Gear Rally 2	Corse	Dicembre '99
Rat Attack	Azione	Dicembre '99
Earthworm Jim 3D	Platform	Dicembre '99
Resident Evil 2	Avventura	Dicembre '99

UBI SOFT

Tonic Trouble	Platform	Settembre '99
Monaco GP 2	Corse	Settembre '99
Rayman 2	Platform	Ottobre '99
Rocket: Robot on Wheels	Platform	Novembre '99

CD VERTE

Monster Truck		
Madness	Corse	Settembre '99
Bass Hunter	Pesca	Settembre '99
PGA Golf	Sport	Ottobre '99
Rainbow 6	Azione	Novembre '99



Tonic Trouble



Xena: Warrior Princess

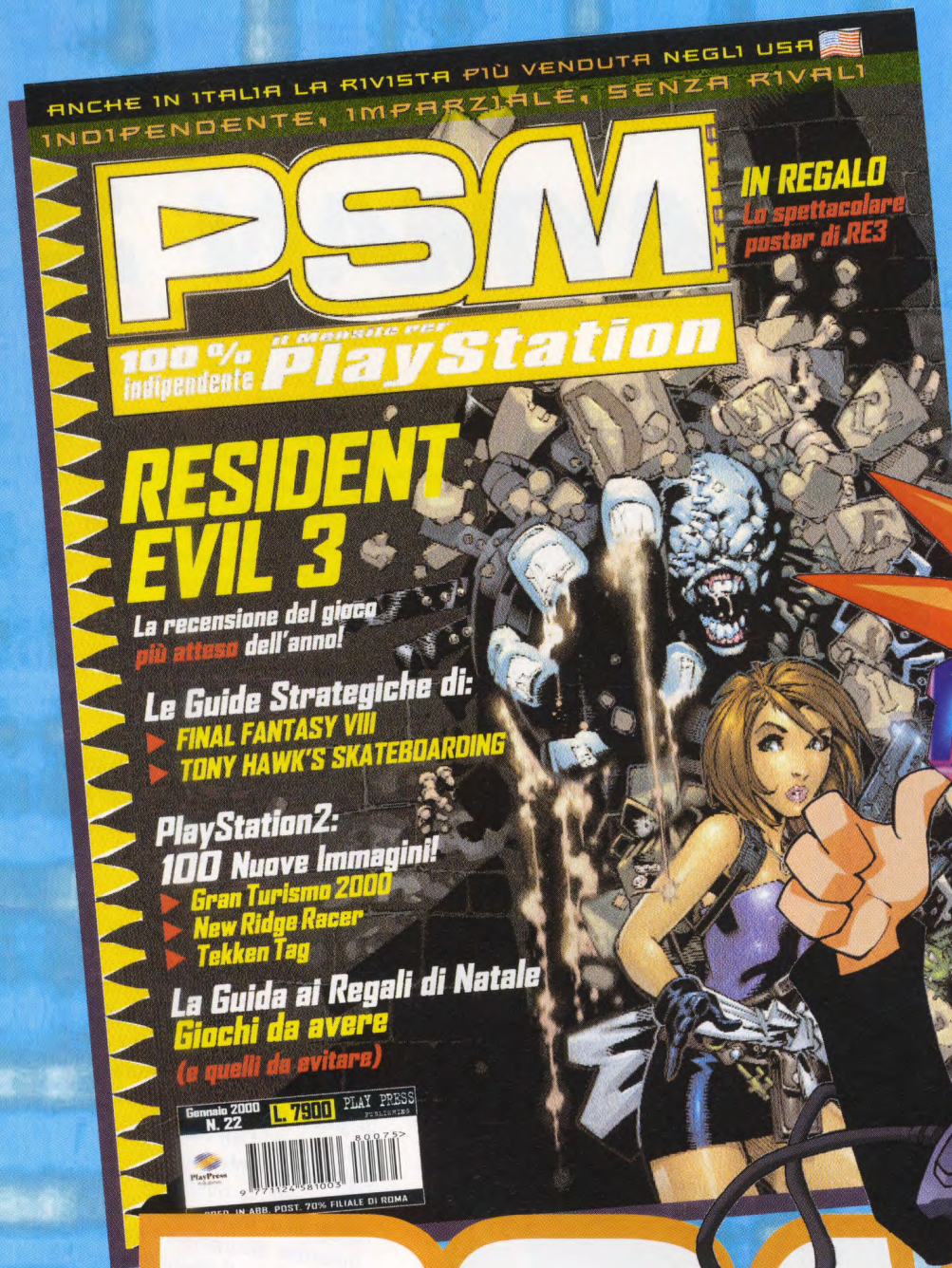
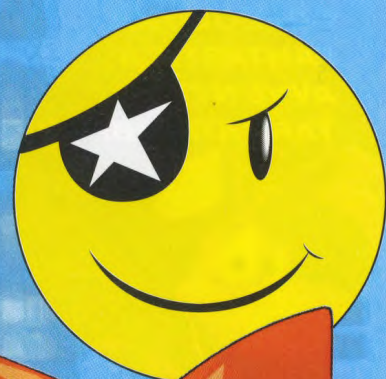


Resident Evil 2



Turok: Rage Wars

**BENZINA
PER LA TUA
PLAYSTATION**



PSM
100% indipendente il Mensile per PlayStation



**Dal 15 dicembre
in tutte le edicole**

N64 MAGAZINE HA FATTO L'IMPOSSIBILE PER RINTRACCIARE I FOLLI CREATORI DELL'ULTIMA FANTASTICA AVVENTURA TARGATA UBI SOFT!

UBI SOFT: RAYMAN 2

Ogni volta che ci viene svelato un nuovo segreto di *Rayman 2* aumenta la voglia di poter giocare con la versione definitiva. Vi assicuriamo che l'anteprima che ci hanno fatto vedere i ragazzi della Ubi Soft di Parigi ci ha lasciato a bocca aperta. Il team di sviluppo ci ha spiegato che il gioco è ormai arrivato alle ultime fasi di programmazione. La cosa che più colpisce del gioco non appena lo guardate è la nitidezza e la limpidezza della grafica e la totale assenza di nebbia o espedienti

simili. Quando gli abbiamo rivolto una domanda riguardo quest'ultimo aspetto, gli sviluppatori hanno risposto che l'effetto nebbia (detto Fogging) è stato eliminato perché i giocatori non lo gradivano! A questo punto la domanda sorge spontanea: come mai nessuno ci ha pensato prima? In realtà l'effetto Fogging permette ai programmatori di far calcolare minori porzioni di grafica alla macchina, riuscendo così a ottenere un "frame rate" migliore per i giochi. Sorprendentemente, *Rayman 2* riesce a muoversi molto velocemente nonostante l'assenza di Fogging e con una risoluzione grafica impressionante.

Evidentemente il team di sviluppo deve aver scoperto qualche nuovissima tecnica di programmazione. Erano comprensibilmente poco propensi a parlare di questo particolare. Probabilmente vogliono evitare che altre case di produzione siano in grado di creare un simile capolavoro! Con l'arrivo di una console potente come il Dreamcast, la diffusione di questa particolare tecnica di sviluppo potrebbe sicuramente garantire alla nostra console preferita qualche altro anno di vita.

Comunque, la giocabilità di *Rayman 2* è veramente incredibile. La velocità di gioco è sempre



▲ Rayman sfida un perfido pirata in un terribile scontro a fuoco. Potrà anche sembrare piccolo e stupido, ma vi assicuriamo che sa il fatto suo!



▲ Questo è davvero strano... un razzo con le gambe! E pensare che questo è uno dei mezzi di trasporto di Rayman meno bizzarri.



▲ Ehm... Non credo che sia il posto migliore dove fare una passeggiata. Forse è meglio scappare da qualche altra parte!



elevatissima, non come succede per *Tonic Trouble* (l'altro titolo della Ubi Soft uscito recentemente). *Rayman 2* vi coinvolgerà sin dal primo istante e non vi permetterà di staccarvi facilmente dal televisore. Quasi immediatamente prenderete confidenza con i controlli, ma non pensate che sia altrettanto semplice riuscire a portare a termine questa fantastica avventura. Per saperne di più abbiamo deciso di andare a intervistare il produttore e il direttore di *Rayman 2*, Pauline Jacquey e Michael Ancel.



▲ Questo cartello parla chiaro! Il laghetto non è certo il posto più indicato dove fare una nuotatina...

INTERVISTA

Nome: Pauline Jacquey
Occupazione: Produttrice di *Rayman 2*



N64: Dunque, quale sarà la trama di *Rayman 2*?

PAULINE JACQUEY: Dei crudeli pirati provenienti dallo spazio hanno invaso il mondo di Rayman. La loro missione consiste nel rapire l'intera popolazione per venderla a un circo spaziale. Come se non bastasse, gran parte dell'energia del pianeta è svanita nel nulla e Rayman ha perso molti dei suoi poteri. Quindi, il nostro eroe dovrà cercare di trovare il modo per ottenere l'aiuto del creatore del pianeta, Pollochus il mago.

È l'unico in grado di restituire a Rayman i propri poteri e di aiutarlo a salvare il mondo. Allo stesso tempo



IL NOSTRO UOMO A PARIGI!

Come ben sapete, la vita di un redattore di riviste di videogiochi non è di solo divertimento. Infatti abbiamo dovuto spedire Luca a Parigi con tutte le spese pagate dalla Ubi Soft per ottenere il maggior numero possibile di notizie su *Rayman*!

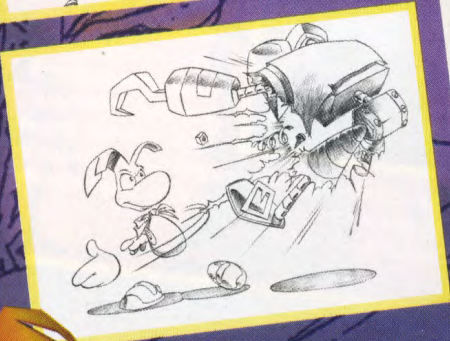


Tra i tanti problemi causati da questa missione il nostro povero redattore ha dovuto sopportare il viaggio in prima classe sul treno Eurostar, l'hotel a cinque stelle con vista sulla Torre Eiffel e le varie colazioni e pranzi di fronte al panorama degli Champs Elysées. Luca ha certamente sofferto ogni minuto trascorso in questa gita e non sapendo che altro fare ha deciso di scattare qualche foto.

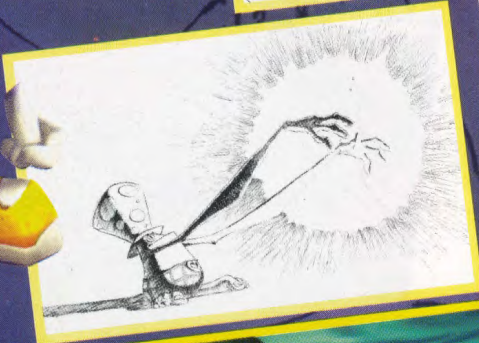
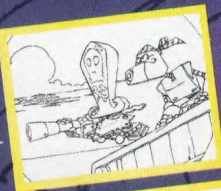


LA GALLERIA

Ovviamente *Rayman* è un cartone animato, quindi gli sviluppatori hanno dovuto creare delle bozze. Ecco alcuni dei primi bellissimi schizzi...



▼ Questo non vi piacerà molto ma dovrete farvelo piacere. Abra cadabra, che la magia ci aiuti!



▲ La grafica di *Rayman 2* è semplicemente fantastica! Se siete abbastanza coraggiosi provate ad avvicinarvi al teschio per ammirarne la dentatura...



▲ È un aereo, no è un uccello... no! È Rayman sopra un razzo! Questo nanerottolo può far diventare il proprio pugno qualsiasi cosa!

Rayman deve cercare di liberare i propri amici e farsi aiutare da loro a sbarazzarsi dei terribili pirati spaziali!

N64: Quale sarà il sistema di gioco adottato da *Rayman 2*?

PJ: Mentre progettavamo il gioco e i personaggi abbiamo scelto un sistema di gioco dal ritmo molto elevato. In molte avventure 3D si possono passare ore a esplorare enormi ambienti senza che nulla accada e senza sapere esattamente cosa fare. In *Rayman 2* il giocatore non può permettersi un attimo di respiro, dato che ha l'impressione che tutto stia per crollargli addosso, tranne che sotto i piedi.

Al tempo stesso, si alternano panorami magnifici muniti di prospettive eccezionali a passaggi stretti nei quali l'azione diviene più intuitiva e veloce. Penso che sia stata un'impresa enorme per noi ottenere un tale risultato sul Nintendo, visto che giochi con una

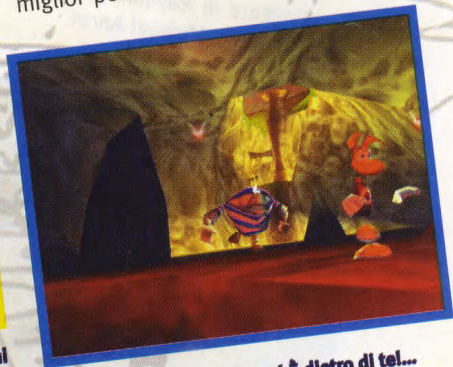
simile caratteristica sono davvero pochi. Abbiamo cercato di ottenere una via di mezzo tra *Crash Bandicoot* e *Zelda* per dar vita a un sistema di gioco tipico della PlayStation sul N64.

N64: Controllare un personaggio in 3D è più difficile rispetto a uno bidimensionale. Come avete risolto questo problema?

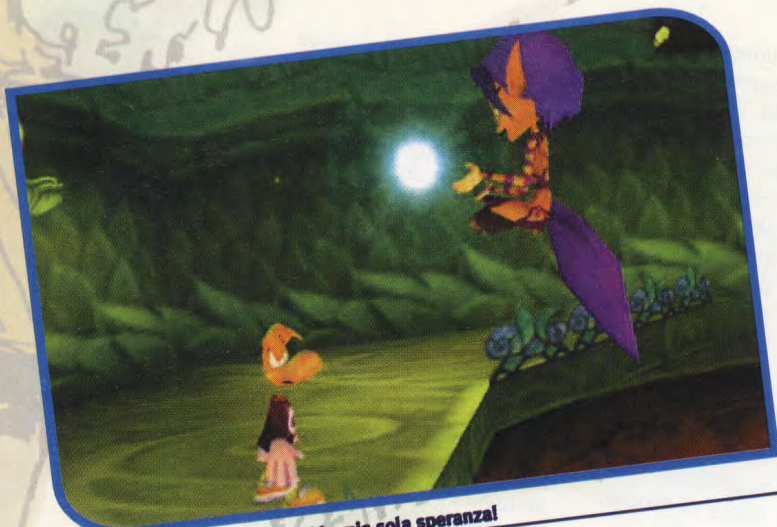
PJ: In effetti le tre dimensioni sono ancora quasi una novità nei giochi d'azione e i giocatori potrebbero aver bisogno di tempo per prenderci la mano. Abbiamo però fatto tutto il possibile per rendere quest'esperienza 3D piacevole e coinvolgente grazie all'uso di particolari inquadrature e di una crescita progressiva del livello di difficoltà. I controlli del protagonista sono molto intuitivi e questo era sicuramente ciò a cui tenevamo di più. Nel gruppo che ha testato il gioco, sia i bambini sia chi non aveva mai provato prima un gioco tridimensionale si sono divertiti un sacco con questo simpaticissimo protagonista. Lo hanno anche classificato come il miglior personaggio dei giochi per



▲ Rayman non pare gradire le attenzioni di questo gigante innamorato e tutto sommato è abbastanza comprensibile...



▲ Dietro di te! Ehi Rayman! È dietro di te... Ho sempre detestato queste situazioni.



▲ Aiutami Obi-Wan Kenobi, sei la mia sola speranza!

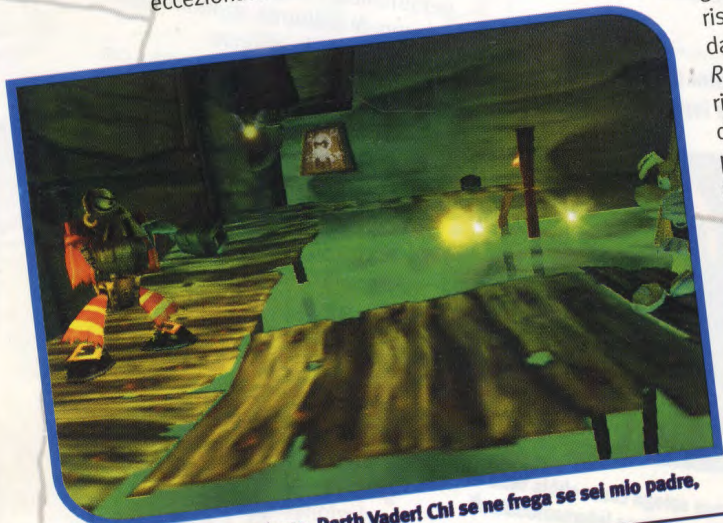
il Nintendo. Il nostro obiettivo con *Rayman 2* era di dare al giocatore la sensazione di vivere un film d'azione.

I nemici e i movimenti della telecamera sono stati studiati proprio per conseguire questo obiettivo. Giocando, avrete la reale sensazione di essere in gamba e di stare facendo un buon lavoro anche se il sistema di gioco non è assolutamente complicato, ma è decisamente coinvolgente.

N64: Quali sono le grandi novità di *Rayman 2* rispetto agli altri titoli, oltre al sistema di gioco?

PJ: Penso che *Rayman 2* sia unico e innovativo. Il suo creatore Michel Ancel è autore anche del primo episodio e ha inserito degli elementi grafici davvero unici.

Specialmente per la versione Nintendo, il lavoro compiuto sulle sorgenti di luce e sulla grafica degli ambienti è davvero eccezionale.



▲ Finalmente ci incontriamo, Darth Vader! Chi se ne frega se sei mio padre, crepa e fallo pure in fretta!

Inoltre, credo proprio che l'aspetto Hollywoodiano del gioco sia qualcosa di veramente nuovo per l'N64.

Gli animatori di *Rayman 2* sono tra i migliori del settore. Provengono tutti da case di produzione di cartoni animati e alcuni di loro erano addirittura direttori. Le sequenze cinematografiche sono differenti da quello che si vede solitamente nei titoli di questo genere. Sono state girate esattamente come in un vero film a cartoni animati, con effetti di campo e controcampo. In pochi secondi riescono veramente a immergere il giocatore nelle divertentissime missioni dei vari personaggi.

N64: Dal punto di vista tecnologico, cosa c'è di nuovo in *Rayman 2*?

PJ: Il motore grafico è davvero potente, per quel che riguarda l'N64 abbiamo lavorato molto su un gioco con la grafica in alta risoluzione che fosse davvero fluido. Con *Rayman 2*, l'alta risoluzione consente di visualizzare dei personaggi e delle ambientazioni di qualità pari a quella dei giochi per PC e questa è una importantissima novità. Vorrei anche parlare della colonna sonora e degli effetti audio dato che il lavoro effettuato è stato davvero notevole. Abbiamo diversi tipi di effetti sonori e atmosfere

così come una colonna sonora interattiva. Non credo che molti giochi per N64 si siano spinti tanto avanti sotto quest'aspetto.

N64: Il gioco è molto diverso tra una piattaforma e l'altra?

PJ: La trama è la stessa. Su qualunque piattaforma lo si giochi, gli utenti proveranno le stesse identiche sensazioni mano a mano che la trama e le ambientazioni vengono scoperte. La vera differenza starà nella grafica e nella giocabilità, che varieranno a seconda delle prestazioni della piattaforma sulla quale girerà il gioco. Sul N64 siamo andati molto in là nello sfruttare le possibilità offerte dalla console, grazie a incredibili effetti e a una bellissima grafica in alta risoluzione. Sarà in ogni modo ancora più impressionante nelle versioni PC e Dreamcast, dove questo incredibile gioco potrà girare a ben 60 fotogrammi al secondo. Così come per la versione PlayStation, i vari formati propongono una fluidità di gioco adattata alle capacità della console. Il nostro scopo è di creare il migliore gioco d'azione per ciascuna delle piattaforme per le quali è previsto!

N64: Adesso che state solo ritoccando *Rayman 2*, quali sono i progetti futuri della Ubi Soft?

PJ: I punti di forza di *Rayman* sono sicuramente la sua forte personalità (un supereroe forte e buffo allo stesso tempo) e l'originalità del titolo. Puntiamo molto su un personaggio che speriamo di poter sviluppare internamente anche in altri modi. Al momento la Ubi Soft sta sviluppando una serie TV su *Rayman* che lo vedrà protagonista intorno a settembre del 2000. Questa è un'avventura del tutto nuova per noi, dovremo gestire delle tecnologie per noi totalmente nuove che verranno legate con quelle per lo sviluppo dei videogiochi futuri! Mi sento di poter dire con una certa tranquillità che questo è solo l'inizio delle avventure di *Rayman* con la Ubi Soft.





INTERVISTA

Nome: Michel Ancel
Occupazione: Direttore di Rayman 2



N64: Chi è Rayman per voi?

MICHEL ANCEL: Per me è un personaggio con una forte energia vitale e uno spiccato senso dell'umorismo. Le sue caratteristiche chiave sono lo humor e l'amore per l'azione pura. Non si possono quantificare le sue caratteristiche o i suoi poteri perché le varie situazioni di gioco ne creano sempre di nuove. A seconda di chi o cosa incontra durante la sua avventura, il nostro eroe sviluppa diverse abilità che rappresentano una piacevole novità per i giocatori.

Quest'evoluzione genera situazioni ed esperienze di gioco sempre nuove.

N64: Quali differenze ci sono fra il Rayman



originale e Rayman 2?

MA: Ce ne sono un sacco! Se dovessi sceglierne una, direi che la più grande è senza dubbio il maggior peso attribuito agli scenari di gioco.

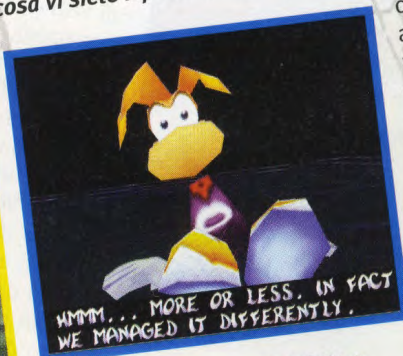
L'ambiente circostante è più coerente con l'evoluzione che riguarda il protagonista. La trama di Rayman 2 è sicuramente molto più articolata di quella del primo episodio. Questo favorirà notevolmente il coinvolgimento del giocatore.

Sinceramente, credo che la presenza di ambientazioni valide

sia una delle caratteristiche più importanti dei titoli più recenti. Ora l'obiettivo non è più quello di passare da un livello a un altro, ma di vivere una incredibile avventura.

Quest'elemento è una differenza molto importante dal Rayman originale e porta il nuovo titolo in una nuova dimensione di gioco. Un'altra importante caratteristica di Rayman 2 è data senza dubbio dall'adeguamento dello scenario all'azione di gioco. In questo modo i giocatori incontreranno sempre nuove sorprese ed emozioni!

N64: In termini di Art Design, a cosa vi siete ispirati maggiormente

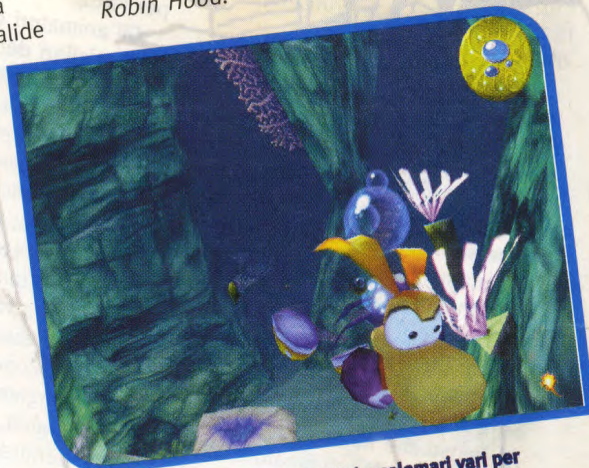
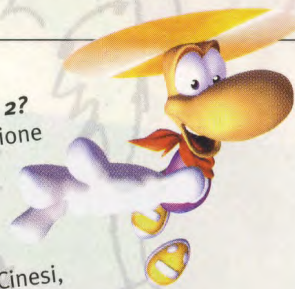


▲ Rayman spiega come abbia fatto a diventare campione internazionale di barzellette scorse per il terzo anno consecutivo.

nella creazione di Rayman 2?

MA: Le mie fonti d'ispirazione sono numerose e il più delle volte involontarie. Quando ero piccolo mi piaceva leggere un sacco di favole (Russe, Cinesi, Celtiche ecc). Rayman prende spunti da tutti questi universi, aggiungendo un pizzico di inconfondibile stile tipico dei cartoni animati. L'aspetto "cartoonesco" di Rayman è

decisamente ispirato ai personaggi di Tex Avery. Il nostro simpatico amico è un vero eroe con uno spiccato senso dell'umorismo (un po' come Indiana Jones). È anche un ribelle che combatte contro i cattivi di turno come in Star Wars o in Robin Hood.



▲ Ecco Rayman a caccia di polipi e calamari vari per papparsi una bella frittura mista.

N64: Come avete creato questo stile grafico?

MA: Il nostro più grande desiderio era quello di creare un nuovo personaggio con una forte personalità. I ragazzi del mio gruppo di sviluppo di Montpellier provengono da diverse esperienze. Alcuni dal mondo dei cartoni animati, cinema o fumetti, altri hanno una lunga esperienza nei videogiochi, mentre alcuni sono illustratori, animatori e disegnatori... Ma quello che li unisce tutti è la grande passione per quello che fanno. Questo ci consente di esprimere al massimo la nostra creatività!

Un ringraziamento alla Ubi Soft per averci reso possibile questo speciale e per aver ospitato un gruppo di folli come la nostra redazione! Appuntamento nei prossimi numeri di N64 per la recensione completa di questo fantastico gioco.

DAL 10 NOVEMBRE IN TUTTE
LE EDICOLE

petshop of horrors alita

final fantasy dual betterman

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

novembre - dicembre '99
rivista + cd-rom
numero

7

► **Ken il guerriero**

The Live Movie!

► **Pesca la tua
carta Sakura**

*Tutti i segreti
dei protagonisti!*

► **L'eroticismo d'autore**

Speciale Utatane

Dragonball GT

Goku diventa Super Saiyan

4

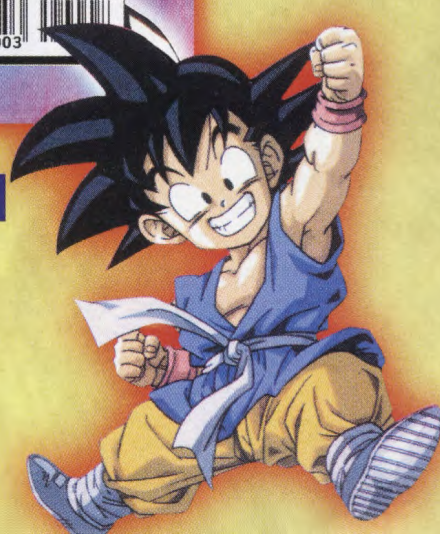
L. 12.900

PLAY PRESS
PUBLISHING




9 0007>

9 771127 337003



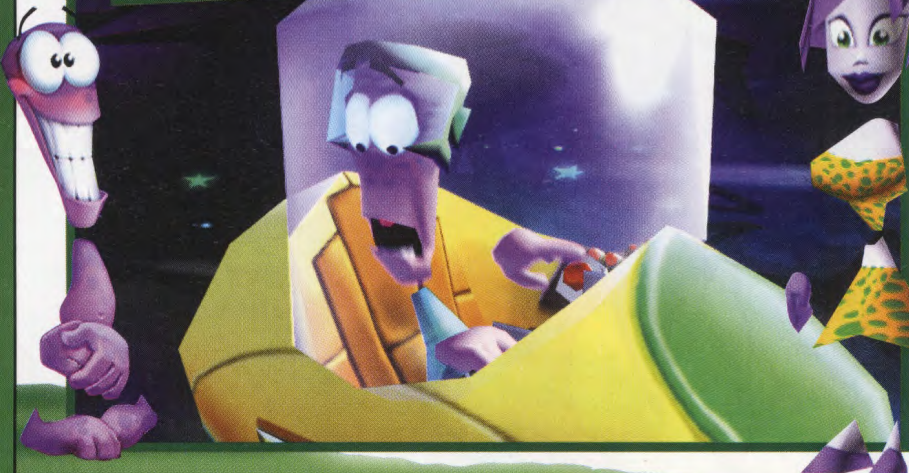
I CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI
ARRIVANO SUL
VOSTRO PC



nel CD-Rom
allegato:
Filmati
Colonne
Sonore
Interviste
Reportage
e tanto
altro
ancora!

LE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

RECENSIONE ESCLUSIVA!



TONIC TROUBLE

► **Pag. 18**

Il mondo sembra essere completamente impazzito e toccherà a un simpatico alieno viola cercare di salvare la situazione!



IMPARIAMO A LEGGERE I BOX!

Per aiutarvi a sapere proprio tutto del vostro gioco preferito, abbiamo deciso di infilare nelle nostre recensioni un sacco di box. Se siete troppo pigri per leggere tutto l'articolo e volete sapere qualcosa di particolarmente tecnico, i box vi saranno sicuramente utili. Come? Cosa significano? Beh, andiamo a darvi un'occhiata più da vicino!

INFO

GIOCATORI

Il numero massimo di giocatori che possono divertirsi contemporaneamente con il gioco



EXPANSION PAK

Come sapere se il gioco supporta l'Expansion Pak della Nintendo per aumentare le capacità della console



RUMBLE PAK

Potete utilizzare un Rumble Pak per farvi coinvolgere al massimo dal vostro gioco preferito?



Prodotto CHI VENDE IL GIOCO

Sviluppo CHI HA REALIZZATO IL GIOCO

Genere CHE TIPO DI GIOCO È:

PICCHIADURO, PLATFORM, SPORTIVO O ALTRO

Data di Uscita IL PERIODO IN CUI IL GIOCO

SARÀ MESSO IN VENDITA

I COMANDI DEL PAD



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

+ PREGI & DIFETTI -

Qui elenchiamo i punti a favore e a sfavore del gioco. Se questi ultimi sono in maggioranza probabilmente non vale

la pena di comprare il titolo recensito!

In due parole come è veramente questo gioco.

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

TOTALE 8 1/2

GRAFICA:

Dal punto di vista visivo, è bello come la Cucinotta o come il pellicano di Capitan Findus?

SONORO:

Ci sembra di ascoltare il concerto del nostro gruppo preferito o i rumori di un cantiere?

LONGEVITÀ:

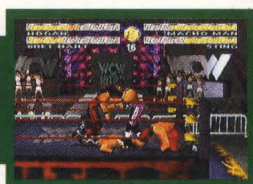
Lo giocherete fino alla nausea o scapperete a gambe levate dopo averlo provato per cinque minuti?

GIOCABILITÀ:

Divertente come andare in piscina con gli amici o frustrante come non riuscire a risolvere un problema di geometria?

TOTALE:

Non si tratta di una semplice media aritmetica dei voti delle voci precedenti, ma di un vero e proprio giudizio per permettervi di capire quanto potrà piacervi.



MICHAEL OWEN'S WLS 2000

Pag. 24
Cos'avrà combinato il piccolo Owen?

JET FORCE GEMINI

Pag. 27
È finalmente arrivato lo spettacolare sparattutto della Rare.

J-LEAGUE PERFECT STRIKER 2

Pag. 30
L'ultima versione di ISS arriva direttamente dal Giappone!

OGRE BATTLE 64

Pag. 32
Un grande gioco di strategia tutto giapponese!

THE NEW TETRIS

Pag. 35
Il ritorno del più famoso Puzzle-Game di tutti i tempi!

40 WINKS

Pag. 36
Una fantastica avventura per i fratelli Ruff e Tumble!

HYBRID HEAVEN

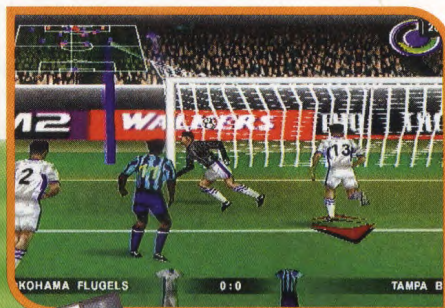
Pag. 40
È finalmente arrivato il più bel gioco di ruolo mai visto su N64.

POKÉMON SNAP

Pag. 44
Andare in giro a scattare fotografie non è mai stato così divertente!

KNOCK OUT KINGS

Pag. 52
Preparatevi a darvele di santa ragione con il primo gioco di pugilato per N64.



OPZIONI MNEMONICHE

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



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 RECENSITO CON UN PUNTEGGIO CHE VA DA 1 A 10. QUI SOTTO SONO ELENCATI E SPIEGATI. RICORDATE CHE SOLO N64 S'IMPEGNA A DIRVI QUALI SONO I GIOCHI CHE MERITANO REALMENTE LA VOSTRA ATTENZIONE.

9 1/2 - 10



Questo punteggio conferisce al gioco l'ambita Medaglia D'Oro. Non confondetela con altri bollini che alcuni elargiscono come se fossero caramelle. Solo 4 giochi su cento possono vantare il titolo di gioco da comprare a qualsiasi costo.

9 - 9 1/2



Benvenuti nella terra dei Sizzler! Questi sono i giochi che ci hanno veramente convinto. Sempre che non detestate il loro genere, questi titoli sono degli acquisti dei quali non vi pentirete.

7 1/2 - 9



Eccoci nella fascia dei "Buoni ma non Eccezionali". Potrebbe valere la pena di acquistarli se siete degli appassionati del genere, anche se alcuni loro difetti potrebbero diminuire la validità.

5 - 7 1/2



Approriamo nel regno dei giochi da acquistare solo se siete dei veri appassionati di questo genere. Alcuni difetti diminuiscono notevolmente la giocabilità del titolo o potrebbero essere ben realizzati, ma ugualmente poco interessanti. Acquistateli con molta cautela.

3 - 5



Allarme rosso, allarme rosso! Se un gioco ottiene un punteggio insufficiente, c'è veramente qualcosa che non va e vi consigliamo di starne alla larga. Poi non venite a dirci che non vi avevamo avvisati.

1 - 3



Ecco i giochi che fanno veramente schifo. Le cose iniziano a funzionare male di brutto, inutile dire che certi titoli andrebbero davvero tenuti alla larga dalla vostra console.

0 - 1



È possibile che esistano dei giochi così orrendi per l'N64? Esistono, esistono...

TONIC TROUBLE

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Ubi Soft
Sviluppo	Ubi Soft
Genere	Avventura 3D
Data di Uscita	Già in vendita

IL MONDO È VERAMENTE IMPAZZITO! È LA RIVOLTA DEI VEGETALI! A CHI POSSIAMO RIVOLGERCI? OVVIO! ALL'AGENTE ED!



► **WOW!!! Non so cosa sia, ma è veramente buono! È il gusto di una nuova generazione... una generazione di mutazioni!**

S secondo Nostradamus, la fine del mondo sarebbe arrivata con tre terribili ondate di distruzione. Si sbagliava! La fine del mondo sta per giungere a causa del mal di stomaco di un piccolo alieno viola di nome Ed. Terribile, non è vero?

Quando pensavamo che le cose non potessero andare peggio, il nostro pianeta deve affrontare una nuova terribile minaccia che arriva da... una lattina di acqua tonica. Infatti sembra che Ed (l'equivalente



spaziale di un qualunque impiegato terrestre), durante una giornata di sana baldoria, abbia voluto provare il contenuto di una strana lattina.

Sfortunatamente la misteriosa lattina conteneva un particolare tipo di acqua tonica aliena che ha causato spaventosi disturbi allo stomaco del piccolo alieno.

Come risultato il nostro simpatico amico sputa via il disgustoso liquido così bruscamente da creare un buco nello scafo della sua astronave.

E prima che riusciate a dire "Non ricordo di aver mangiato tutte quelle carote!" la lattina di tonica viene sparata nello spazio, in direzione della Terra.

Immediatamente, il pianeta viene ricoperto dal contenuto

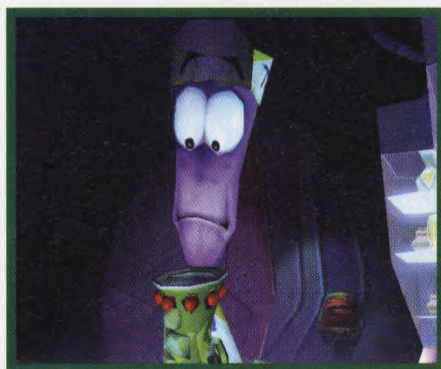
della lattina con risultati davvero devastanti. Vegetali e animali iniziano a mutare, le cascate iniziano a scorrere in senso contrario e tutto diventa decisamente bizzarro.

OH OH...

Poco prima che Ed abbia l'occasione di chiudere il buco creatosi nella propria nave riceve un messaggio da parte dell'Agente XYZ, il leader della resistenza terrestre. Il tizio misterioso dice a Ed che esiste un antidoto alla bevanda malefica, ma purtroppo la resistenza è occupata in altre faccende. Quindi toccherà a Ed cercare di trovare il rimedio alla terribile situazione che si è venuta a creare sulla terra. A questo punto ha inizio la fantastica avventura del piccolo alieno. Dopo una breve sequenza introduttiva dove Ed atterra poco felicemente in cima



► **Qui è da dove inizierete la vostra nuova avventura. Perché Ed non è potuto atterrare ai piedi della montagna? Questo... proprio non sappiamo dirvelo.**



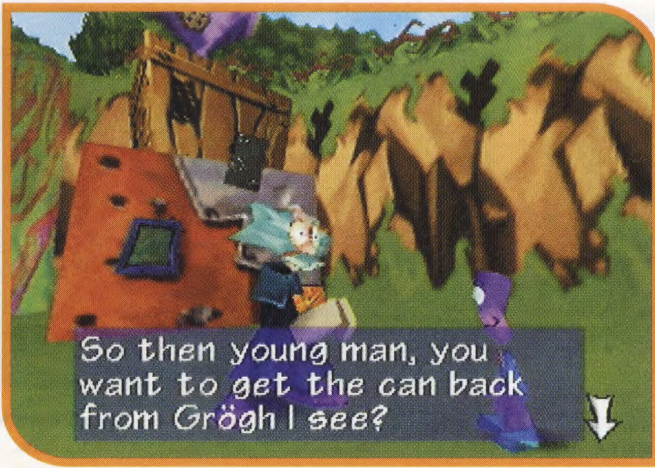
▲ Hhhmmm... chissà cosa c'è dentro?



▲ Hey, sembra buo... no! Aspett... che succede? Oh mamma, non mi sento tan...to...



▲ ... bene! Bluuuuuuueeeeeeeeeaaaaarrrrggggghhhhh!!!!!!



So then young man, you want to get the can back from Grögh I see?

▲ Bene... ecco lo scopo fondamentale del gioco. Ci stanno chiedendo di riprendere la lattina che è finita tra le mani di un certo Grögh. Certo che accettiamo!



▲ Un pomodoro con la faccia da pazzoide e una dentatura che non promette niente di buono, speriamo che sia solo brutto...

a una montagna, potrete finalmente prendere i controlli del gioco.

La prima missione consisterà nel portare a valle lo sventurato alieno. Per raggiungere i piedi della montagna, il nostro amico viola decide di improvvisare una slitta fai-da-te. Durante questa discesa in pieno stile 1080° lungo la ripida parete della montagna, dovrete cercare di collezionare il maggior numero possibile di elementi dell'antidoto.

Quando avrete finalmente raggiunto la fine di questa incredibile discesa, avrà inizio il gioco vero e proprio. Comunque dovete sapere che ci sono ben 20 elementi dell'antidoto (indispensabili per la

conclusione del gioco) sparsi in giro per la montagna. Quindi, a meno che non siate tanto fortunati da prenderli tutti la prima volta, dovrete tornare altre volte in cima alla montagna durante lo svolgimento della vostra avventura. Arrivati in fondo alla montagna sani e salvi, dovrete cercare di contattare i membri della resistenza terrestre per liberare Doc. Questo tizio strambo è un eccentrico inventore le cui abilità tecniche si riveleranno fondamentali per il successo della folle avventura di Ed.

...SIAMO NEI GUAI!

Dopo aver liberato Doc,

dovrete riuscire a portare a termine sei diverse missioni. Durante lo svolgimento dei vostri incarichi avrete la possibilità (anzi l'obbligo) di recuperare le 6 parti di una potentissima macchina che vi permetterà di accedere alla fortezza dove è



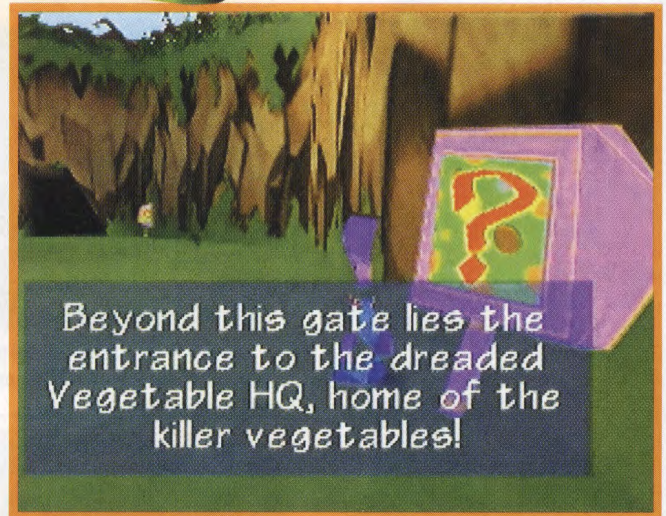
OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA
Nessuna

CONTROLLER PAK
Conserva i salvataggi effettuati

UN BASTONE TUTTO FARE!

Il primo oggetto del quale Ed entra in possesso è probabilmente anche il più importante. Infatti è uno degli arnesi più versatili che sia mai stato visto in un videogioco. Grazie al suo fantastico bastone, Ed potrà fare tantissime cose compreso sparare. Sarà sufficiente andare in particolari postazioni per divertirsi ad abbattere buffissime papere o strane pecorelle volanti.



▲ Il terribile Quartier Generale dei Vegetali!? La casa dei famigerati Vegetali Killer?! Ma non sarebbe stata meglio una scampagnata in Alto Adige?

▲ Aiuto! Non ci capisco più niente! Da quando Paul Newman è diventato un produttore di Pop Corn? Sta solo sponsorizzando il gioco o che altro?

IL CAST

Durante questa fantastica avventura, incontrerete un gran numero di personaggi molto particolari e noi abbiamo pensato di farveli conoscere meglio.

AGENTE XYZ

Possiamo definirlo come la fusione di "M" e "Q" della serie 007. Questo misterioso

individuo dà gli ordini e istruisce Ed su come utilizzare tutti i nuovi equipaggiamenti che gli vengono forniti da Doc.

DOC

Questo eccentrico vecchietto fornirà a Ed sempre nuovi accessori. Ovviamente, il simpatico alieno dovrà portare al dottore tutti i componenti necessari alle sue creazioni.



SUZY

La figlia del professore è decisamente sensuale e ha un debole per Ed. Non è assolutamente una ragazza timida e non perde mai l'occasione di fare esplicite allusioni al nostro eroe.



IL FARMACISTA

Questo tipo dall'aspetto sinistro non fa altro che peggiorare la situazione. Infatti si diverte a usare la bibita aliena con ogni tipo di miscuglio genetico per ottenere creature sempre più strane. Che maledetto!



GROGH

Groggh il Diabolico è un personaggio veramente cattivo che si trova completamente a suo agio nella situazione che si è venuta a creare sulla terra.

Ovviamente farà del suo meglio per impedire a Ed di riportare tutto alla normalità. E c'ha pure 'na bella barbetta!



▲ Un elefante rosa?! Il nuovo contatto di Ed non è di certo un tipo comune... e pensare che ha detto che il nostro amico è un tipo strano!



▲ La piattaforma dove si trova Ed può essere mossa grazie al suo bastone. Caspita! Quest'aggeggio è veramente utile.

custodita la terribile acqua tonica spaziale.

Nonostante possiate andare in giro per le varie

ambientazioni di gioco come vi pare e piace, *Tonic Trouble* non offre una grande sfida.

Infatti il titolo della Ubi Soft ci è sembrato un po' troppo facile. All'inizio Ed è abbastanza limitato

potendo solo saltare e correre. Non ha nessuna abilità fino a quando non trova il suo straordinario bastone. Da



questo momento l'avventura sarà tutta in discesa. Grazie al suo incredibile bastone, il simpatico alieno potrà attivare gli interruttori,

controllare i macchinari, malmenare i mostri e sparare per abbattere i nemici più distanti. Inoltre dopo

aver concluso ogni missione, il nostro buffo eroe otterrà sempre nuove abilità come volare o cambiare forma. Oltre a ricevere dei poteri, verranno sbloccate delle porte che vi permetteranno di accedere ad altri divertentissimi livelli dove dovrete usare le nuove capacità per riuscire a superarli. Quindi potrete tornare ai livelli già terminati per riuscire a fare delle cose che prima non vi erano state possibili (più o meno come in *Ape Escape* per PlayStation). Questo aumenterà sicuramente la longevità del gioco.

ENIGMI POCO ENIGMATICI

Una cosa è certa! La sfida proposta dagli enigmi di questo gioco non è sicuramente il suo punto di forza. In genere consiste nello spostare un oggetto da un punto a un altro della stanza o nello sparare a un determinato numero di bersagli.

Date queste caratteristiche, ci viene da pensare che *Tonic Trouble* sia stato progettato probabilmente per un pubblico molto giovane a differenza di altri titoli come *Shadow Man*,



▲ Questa è Sexy Suzy! Già dal loro primo incontro la ragazza dimostrerà chiaramente di avere una cotta per il nostro Ed.



▲ Non ci siamo già incontrati da qualche parte? Assomigli tantissimo a un vecchio scienziato che se ne andava in giro su una De Lorean volante...



▲ Per riuscire a superare questo livello dovrete colpire il bersaglio grigio. Se riuscirete a fare centro, verrete sparati immediatamente al livello successivo.



▲ Scivola di qua, scivola di là... questa sezione del gioco è sicuramente più difficile di quel che sembra!

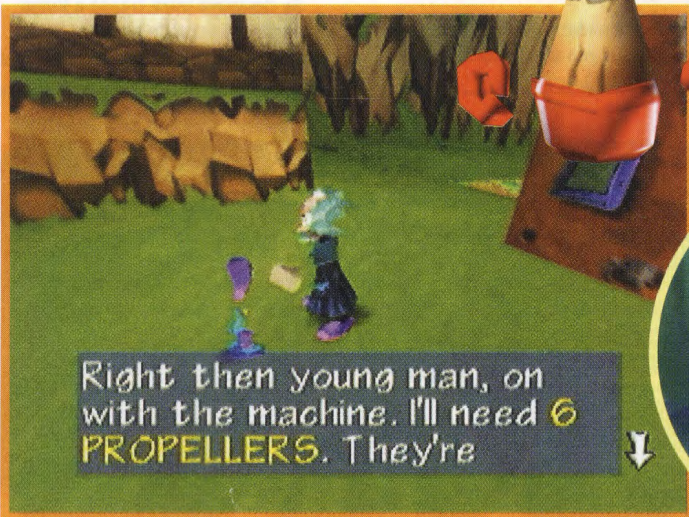
soprattutto per l'aspetto molto cartonesco della grafica e delle animazioni e il basso livello di difficoltà del gioco. Questo però non significa assolutamente che anche i giocatori più grandi non possano passare qualche ora piacevole con un titolo così divertente. Infatti il tipo di umorismo di *Tonic Trouble* è adatto anche ai meno piccini, ma nonostante questo il nuovo titolo della Ubi Soft non vi terrà di certo svegli la notte.

Completare i vari livelli del gioco non è assolutamente difficile, ma troverete un po' più duro il riuscire a collezionare tutti gli elementi dell'antidoto in una sola volta. Infatti la strada da percorrere in ciascun quadro è abbastanza breve e non presenta mai ostacoli

insormontabili. Ma per riuscire a raccogliere tutte le parti necessarie alla creazione dell'antidoto vi capiterà spesso di dover ripetere il livello diverse volte.

LONGEVITÀ OLTRE OGNI LIMITE

Ciò significa che questo titolo permette due tipi diversi di gioco. I giocatori meno esperti possono divertirsi a scorrazzare nelle tante sezioni e raggiungere la

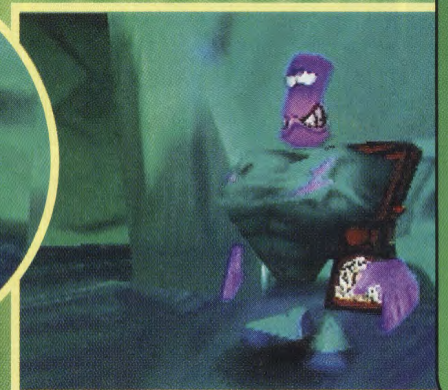


▲ Ogni volta che tornate vittoriosi da Doc, vi verrà affidata una nuova missione. Dovrete portargli tutto quello che vi chiede per riuscire a finire il gioco!



È GROSSO, È CATTIVO... MA NON È VERDE!

Oltre a Bruce Banner, c'è un altro incredibile Hulk in città! Essendo un alieno, pare che anche le cose più comuni come dei semplicissimi Popcorn abbiano uno strano effetto su Ed. Prendetene un po' da una delle macchinette sparse qua e là negli ambienti di gioco e vedrete il piccolo alieno viola diventare una spaventosa creatura chiamata Super Ed. Quando si trasforma, Ed è capace di piegare barre d'acciaio, lanciare massi giganti e avere la meglio su personaggi contro i quali non avreste altrimenti alcuna possibilità.



È TEMPO DI VOLARE

Prima di poter solcare i cieli di questo mondo impazzito, il grande maestro dei travestimenti, Agente XYZ, vi istruirà su come volare utilizzando il farfallino di Ed. L'addestramento vedrà il vostro eroe alle prese con diverse prove. Alcune di queste prevedono il raggiungimento di determinate piattaforme, il volare attraverso dei cerchi (un po' come in *Superman*, solo che stavolta è divertente) e un esilarante scontro aereo contro delle pecore volanti. Fate attenzione a non addormentarvi contandole.



▲ Mi dispiace, ma non avevo chiesto nessuna fetta gigante d'arancia nel mio cocktail. Penso che dobbiate riprendervela!



▲ Questo tizio è il barman al Glacier Cocktail. Vi fornirà delle informazioni veramente utili tra un Margaritas e l'altro.



fine del gioco, senza imbattersi necessariamente in punti insuperabili (come invece succede in *Shadow Man*).

I giocatori più esperti possono invece cercare di scovare tutti gli elementi di ciascuna sezione, riuscendo così a trovare in *Tonic Trouble* una sfida maggiore.

Uno dei punti di forza di questo titolo è senza dubbio la grande giocabilità. Per la maggior parte il gioco può essere considerato un divertente platform tridimensionale, ma sono stati aggiunti molti elementi diversi in modo da

ottenere un buon titolo. Tutte le sezioni del gioco sono estremamente varie e non vi capiterà facilmente di annoiarvi. Infatti, *Tonic Trouble* non è il solito gioco dove dovete saltare da una piattaforma all'altra evitando di essere malmenati dai nemici; nelle missioni che vi verranno affidate dovrete anche volare, nuotare o sparare a tutto quello che si muove per raggiungere la fine del livello.

Un'altra importante caratteristica di questo titolo è proprio il protagonista. Questo piccolo alieno viola ha dimostrato di avere una grande personalità e lo troverete molto



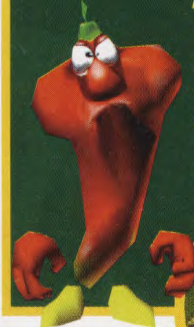
▲ Oh, oh. Sono davvero troppi! Dov'è andato a finire Bugs Bunny? Quando avresti veramente bisogno di lui, non si riesce a trovarlo da nessuna parte!



▲ Se rimarrete fermi troppo a lungo nello stesso punto le guardie inizieranno a usarvi come bersaglio per il tiro a segno. Che botta!

LA TECNICA SEGRETA DEL TRAVESTIMENTO ALIENO!

A un certo punto del gioco Ed otterrà l'abilità di cambiare aspetto. Quando vi sarete impossessati di questa facoltà, potrete andare su speciali piattaforme e prendere le sembianze dei vari mostriciattoli che infestano la Terra. In questo modo potrete entrare in alcune aree che sarebbero altrimenti inaccessibili. Se non è magia questa...



divertente anche solo guardandolo. Mentre attraversa gli strani mondi cercando di portare a termine le varie missioni, Ed passa attraverso tutti gli stati emotivi possibili (lo vedrete spaventato, annoiato o felice in maniera decisamente bizzarra). Se lasciate i comandi per un po' senza mettere in pausa, vedrete Ed iniziare a fare qualcosa di buffo. Un tocco di classe è per esempio il modo che ha per incoraggiarvi a effettuare una qualsiasi cosa. Se riuscite invece a raggiungere la cima di una serie piuttosto difficile di piattaforme Ed inizierà a danzare per festeggiare e sferrerà un pugno in aria in segno di vittoria. Anche se può suonare un po' sciocco, questo

particolare vi dà la sensazione di aver completato qualcosa di importante all'interno del livello.

MOTORI... AZIONE!

L'unico vero problema di *Tonic Trouble* è dato dalle inquadrature. Se dovete spostarvi troppo velocemente potrebbe capitarvi di cadere in un burrone, solo perché la telecamera non ha fatto in tempo a seguire il vostro movimento.

Comunque, questo sistema di inquadrature è stato mantenuto sin dalle prime anteprime del gioco e nella maggior parte dei casi non è un grandissimo problema. Avete a disposizione tre tipi di visuale: Statica, Dinamica e One Second.

La telecamera Dinamica vi segue girandovi attorno, mentre la One Second fa la stessa cosa muovendosi però un secondo dopo che vi siete fermati.

Probabilmente è la migliore dal momento che eviterà di

incasinarvi i comandi con il cambio della prospettiva. A questo punto starete pensando che la Statica sia quella fissa, vero? Neanche per idea! Saltella e si muove anche più di quella Dinamica (per quanto sia possibile!).

Concludendo, *Tonic Trouble* è abbastanza coinvolgente, estremamente piacevole ed è provvisto di una divertente grafica in 3D adatta a tutte le età. Se volete il gioco più avvincente del mondo probabilmente non lo troverete in questo titolo, ma se state cercando uno dei giochi più divertenti e umoristici siete senza dubbio sulla buona strada.



▲ Questa inquadratura ricorda molto quelle viste nella serie di *Resident Evil*. Guardati intorno Ed e occhio agli zombi della Umbrella! Sono lì fuori che ti aspettano!



► Il simbolo su questa piattaforma indica che Ed deve essere nella sua super-verzione per attivarlo. Riuscirete nell'impresa?



▲ Se riuscirete a superare una sezione particolarmente difficile, Ed festeggerà con degli strani balletti veramente divertenti.



▲ Dove osano le aquile! Questa volta il nostro eroe dovrà attraversare il livello volando su un mare di lava. Attenti a non cadere! Potreste ritrovarvi a comandare un alieno cotto a puntino!

I COMANDI DEL PAD

L: Non utilizzato
 R: Attivare la carabottana
 B: Sparare/Colpire
 A: Saltare/Volare
 C Su: Visuale in prima persona, C Giù: Visuale Su/Giù, C Sinistra: Visuale a Sinistra, C Destra: Visuale a Destra
 D-Pad: Non utilizzato
 Z: Passo laterale

+ PREGI & DIFETTI -

- + Tonnellate di personaggi divertenti
- + Sistema di gioco molto coinvolgente
- + Grafica decisamente comica
- + Non vi stancherete facilmente di giocare
- La telecamera può diventare un po' noiosa
- È un po' troppo facile

UNA SIMPATICA AVVENTURA 3D CHE PUÒ DIVERTIRE A TUTTE LE ETÀ!

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

TOTALE 8 1/2

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 2000

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	THQ
Sviluppo	Silicon Dreams
Genere	Calcio
Data di Uscita	Già in vendita

IL "GOLDEN BOY" DEL LIVERPOOL E DELLA NAZIONALE INGLESE SEGNA PER L'N64!



La nostra grande passione per il calcio non ci consente di stare più di un paio di mesi senza questo fantastico sport, in particolare durante le pause degli anni dispari che non offrono campionati mondiali o europei, costringendoci a doverci sorbire incontri amichevoli tipo Juventus - Nazionale Infermieri.

Nei casi più fortunati dovevamo accontentarci degli squallidi incontri dell'Intertoto dove squadre italiane se la vedevano contro squadre dilettantistiche bulgare. Per questo motivo, alla notizia dell'arrivo di questo nuovo gioco di calcio (che ha come testimonial quel bamboccetto che continua a fare sfaceli in Premier League), in redazione c'è stata una vera e propria ola. La licenza di questo fantastico gioco stava per

andare alla Eidos, ma proprio in zona Cesarini l'ha spuntata la THQ. La cosa veramente importante è che *Michael Owen's World League Soccer 2000* è davvero un gioco di calcio senza precedenti. Un gioiello secondo soltanto a *ISS 98*, capace di farci dimenticare anche il famosissimo *FIFA '99*. Non temete, siamo certi che sarete d'accordo con il nostro giudizio, ma cos'è che rende *Michael Owen's World League Soccer 2000* così gustoso?

AL MICROSCOPIO

Il principale punto di forza del nuovo titolo della Silicon Dreams è senza dubbio il motore grafico. Non è fluido come quello dei due *ISS* (assolutamente incredibili), ma riesce a far dare il massimo al processore grafico dell'N64. I cambi di inquadratura sono così

rapidi che a volte vi capiterà di rimanere un po' disorientati.

Anche se in alcuni momenti si possono notare dei minimi rallentamenti, non si può negare che gli sviluppatori della Silicon Dreams abbiano fatto un lavoro eccellente creando questo motore. I programmatori hanno curato la giocabilità in maniera quasi maniacale. Se ne volete una prova, pensate al successo che hanno riscosso con la PlayStation. È ancor più sorprendente come *Michael Owen's World League Soccer 2000* giri tranquillamente in alta risoluzione sull'N64 senza dover neppure utilizzare l'Expansion Pak. Ogni giocatore è stato riprodotto con incredibile fedeltà, molto meglio di *ISS* e *FIFA '99*. L'unico problema viene dall'applicazione del "Motion



▲ I festeggiamenti dopo un goal sono un elemento immancabile in un gioco di calcio e *Michael Owen's World League Soccer 2000* non smetterà mai di sorprendervi.



▲ Come molti altri giochi di calcio, *Michael Owen's World League Soccer 2000* mostra tutto il suo valore quando quattro giocatori si sfidano in appassionanti partite due contro due!



▲ Ogni volta che segnate un goal potete godervi il replay da sei angolazioni diverse. Fino a quando i vostri amici non ne potranno più di giocare con voi.



▲ Usate il tasto R per eseguire movimenti spettacolari (anche se a volte al limite della correttezza). Uno stop di petto come questo vi permetterà di avere un controllo immediato della palla.

PIÙ TELECAMERE DELLA PAY TV!

Michael Owen's World League Soccer 2000 vi mette a disposizione tre interessantissime modalità per settare la visuale di gioco. L'angolo, la distanza e l'altezza possono essere modificate in modo da darvi la prospettiva che più preferite.

ANGOLO

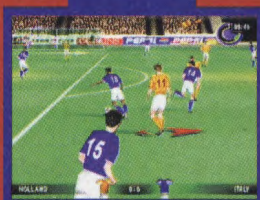
Prima di tutto potete scegliere tra la visuale laterale, isometrica e posteriore. Anche se la laterale resta senz'altro la migliore, l'isometrica può essere decisamente pratica.

DISTANZA

Successivamente, provate a modificare la distanza. In questa maniera deciderete quanto vedere da vicino i vostri giocatori (evitate di andare più vicini della media!).

ALTEZZA

Se volete avere l'impressione di guardare la partita da un dirigibile, zoomate all'indietro il più possibile. Nota: La visuale media vi permetterà di capire meglio quello che succede in campo.



Capture" (cattura digitale dei movimenti). Questa tecnica rischia di limitare la velocità con la quale vengono riprodotti i movimenti dei giocatori, il che la rende meno efficace del "Key Framing" utilizzato nella serie degli ISS.

MISTER! MI FACCIA GIOCARE!

Dopo aver appurato che le animazioni di *Michael Owen's World League Soccer 2000* sono decisamente bellissime, un altro punto di forza è dato senz'altro dal semplice sistema di gioco. Un'altra cosa molto importante è che i ragazzi della Silicon Dreams hanno potuto usare tutti

i veri nomi dei giocatori. A differenza di ISS '98 troverete Alan Shearer piuttosto che Alun Sheepdip o Jimmy Floid piuttosto che Jimmi Floored. Bisogna ammettere che questo è un grande miglioramento!

Ancora una volta la Silicon Dreams ha fatto un lavoro egregio inserendo 200



▲ È un uccello... è un aereo? No, è una palla che sta per spiacccarsi sulla faccia di qualcuno. È veramente una figata il modo in cui tutti i giocatori seguono il pallone con lo sguardo.

PROVIAMO LA B-ZONA!

Il campo d'allenamento è il miglior luogo dove poter affinare le vostre abilità.



CALCI D'ANGOLO

Piazzatela al centro dell'area per un'incornata o un tiro al volo.



COLPI DI TESTA

Premete due volte B più una direzione per un colpo di testa imprevedibile!



CALCI DI PUNIZIONE

Sparate una cannonata proprio sotto il sette...



RIGORI

Riuscirete a battere il portiere?



RIMESSE LATERALI

Semplici ma utili, per rilanciare l'azione.

RECENSIONI



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA

Salvataggi standard su Memory Pak

CONTROLLER PAK

Nessuno





▲ Grande parata del portiere! Questa volta i portieri sono dei veri ossi duri, non sarà affatto facile segnare, il che aumenterà sicuramente la longevità di questo bellissimo titolo.



squadre fra cui scegliere. È presente il campionato italiano, inglese, francese, tedesco e perfino americano e giapponese. Praticamente sono state incluse tutte le maggiori squadre del mondo in modo da rendere *Michael Owen's World League Soccer 2000* uno dei giochi di calcio più completi. Vari tipi di Leghe, Coppe e Competizioni particolari sono state aggiunte per garantirvi ore e ore di vero divertimento. C'è anche un'opzione per personalizzare tutti i vari incontri. Le

Michael Owen's World League Soccer 2000



▲ In tutti i precedenti giochi di calcio il Brasile era l'avversario da battere, ma con *Michael Owen's World League Soccer 2000* questo problema è stato risolto. Dovrete "sempre" impegnarvi sul serio se vorrete riuscire a passare al turno successivo.

condizioni climatiche, l'illuminazione in tempo reale e la prima rappresentazione decente del pubblico in un gioco di questo tipo contribuiscono alla creazione di un'atmosfera decisamente coinvolgente.

Senza considerare la fedelissima riproduzione di dieci modelli diversi di stadi, la ciliegina finale è l'avanzatissima Intelligenza Artificiale degli avversari.

TATTICA

Prendete per esempio la Difesa. A ciascun giocatore può essere affidata una parte specifica del campo nella quale marcare a zona o un avversario da marcare a uomo. Se doveste accorgervi che la vostra strategia non è la più adatta alla situazione potrete lasciar sistemare i difetti al processore.

La quantità di opzioni a disposizione è sconvolgente e sarà sicuramente in grado di accontentare le esigenze di tutti i videogiocatori! L'opzione "Quick Start" vi permetterà di iniziare subito a divertirti (generalmente con una squadra di Premier League contro una sfigatissima formazione americana di terza categoria). Vi consigliamo caldamente però di provare il campo d'allenamento prima di cimentarvi in dribbling e triangolazioni di prima.

Dovrete provare molte volte calci di punizione, rigori, calci d'angolo e tutto quello che può capitarvi in una partita se vorrete riuscire a umiliare il vostro avversario nella finale dei Mondiali. Siamo davvero entusiasti di *Michael Owen's World League Soccer 2000* e quando ci giochiamo in quattro è veramente il massimo.



▲ A cosa serve questa freccia in mezzo al campo? A intimidire gli avversari? Beh, se mi aiuta a segnare, tanto meglio.



▲ L'estremo difensore olandese allontana il pallone coi pugni prima che l'attaccante inglese riesca a colpire. Non fa niente, probabilmente non sarebbe stato in grado di prenderla comunque.

Limpido, ottimamente animato e con un mare di opzioni semplici da utilizzare, *Michael Owen's World League Soccer 2000* riuscirà a catturarvi sin dalla prima partita. Anche i giocatori più esperti riusciranno comunque a trovare una interessantissima sfida. Con tutte queste caratteristiche vincenti, *Michael Owen's World League Soccer 2000* è da considerarsi una validissima alternativa alla gemma della Konami.

Raccomandato a tutti gli appassionati di questo sport!

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Fantastica grafica in alta risoluzione
- + Non richiede expansion pak
- + Controlli intuitivi
- + Grande varietà di squadre e opzioni
- + Incredibile Intelligenza Artificiale dei giocatori
- Qualche minimo rallentamento
- Commento un po' ripetitivo

IL GIOCO DI CALCIO PER N64 ESTETICAMENTE PIÙ BELLO CHE OFFRE LA POSSIBILITÀ DI DIVERTIRSI SUBITO!

GRAFICA	10
SONORO	8
LONGEVITÀ	10
GIOCABILITÀ	10

TOTALE 9 1/2



JET FORCE GEMINI



INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto Nintendo
Sviluppo Rare
Genere Avventura 3D
Data di Uscita Già in vendita

SIETE PRONTI AD AFFRONTARE QUESTA INCREDIBILE AVVENTURA?



Finalmente è uscito l'ultimo capolavoro della Rare. E noi di N64 abbiamo deciso di farvi sapere tutto il possibile sul fantastico *Jet Force Gemini*. Il sistema di gioco è molto semplice ma al tempo stesso estremamente coinvolgente.

Dopo una bellissima sequenza introduttiva che vede Juno, Vela e il fido Lupus atterrare con la loro astronave sul pianeta dei Tribals avrà inizio la vostra nuova incredibile avventura. Nei panni dei tre protagonisti dovrete affrontare orde di insettoidi e droni da combattimento per liberare gli sventurati abitanti del pianeta dalla dittatura imposta dal perfido Mizar. Nei primi livelli del gioco dovrete cercare di trovare gli altri componenti della squadra e per riuscire a portare a termine la vostra missione dovrete alternarvi ai comandi di tutti e tre i personaggi. Juno dovrà cercare Vela e con Vela troverete Lupus. Tra gli altri obiettivi, il compito di

Juno sarà anche quello di recuperare tutti i componenti di Floyd (un robottino volante che vi sarà indispensabile nell'ultimo livello).

Quando sarete riusciti a raggruppare tutta la

squadra potrete finalmente dirigervi al castello del terribile Mizar. Ogni personaggio presenta delle particolari abilità ed è dotato di un proprio arsenale. Pensate che Juno è addirittura capace di camminare sul fuoco (un fachirol!). I protagonisti sono caratterizzati da un design veramente azzeccatissimo che ricorda molto i personaggi dei cartoni animati giapponesi. Per rendere il tutto più difficile, i ragazzi della Rare hanno dotato i vostri nemici di una avanzatissima Intelligenza Artificiale. La grafica delle ambientazioni in cui si svolge la storia di *Jet Force Gemini* è veramente fantastica e alcuni livelli sono così grandi che a volte rischierete di perdersi.

Ogni livello vi metterà a disposizione un gran numero di possibili percorsi per raggiungere la fine e alcuni di essi sono utilizzabili solo da particolari personaggi. Tutto questo garantisce a *Jet Force Gemini* una notevole longevità. L'azione di gioco è sempre estremamente fluida e le animazioni dei

personaggi sono incredibilmente realistiche. Pensate che questa volta non c'è neppure traccia dell'effetto nebbia tipico della maggior parte dei titoli per N64. Non vi stancherete facilmente di

UNA MIRA PERFETTA!

I ragazzi della Rare hanno inserito una interessantissima novità in *Jet Force Gemini*. Quando dovrete mirare a un qualsiasi nemico, vedrete il personaggio diventare trasparente e l'inquadratura spostarsi alle sue spalle. Con tutti i mostri che incontrerete durante il gioco, questo metodo vi sarà sicuramente di grande aiuto.



I PERSONAGGI



Mentre Juno ha reagito in qualche modo alla tragica morte dei genitori, la sua sorella gemella si è completamente chiusa in se stessa fino al fatidico giorno in cui è stata arruolata nella Jet Force. Il loro istruttore la definisce una temeraria, ma sia Juno che Lupus sanno bene che è grazie alla sua incoscienza e alla sua conoscenza del computer se sono riusciti a uscire sani e salvi da diverse missioni.



Assegnando alle varie squadre un fedele quattro zampe, gli scienziati della Union hanno dimostrato l'efficienza delle loro invenzioni. Grazie alla biotuta e al sistema di controllo cerebrale i cani sono riusciti a dare un grande aiuto agli agenti impegnati nelle missioni. Con la sua tenacia e completa fedeltà, Lupus si è distinto in più di una missione come il migliore agente della sua razza! Grrrr!



questo divertentissimo titolo. Oltre all'avventura vera e propria, troverete infatti appassionanti gare di velocità (con delle moto volanti), tantissimi mini-giochi e più opzioni multi-gioco di quante riusciate a

immaginarne. Non crediamo di esagerare dicendo che (dal punto di vista della grafica) *Jet Force Gemini* è probabilmente il miglior gioco tra quelli visti finora su N64. La colonna sonora e gli effetti speciali sono senza dubbio i migliori

che siano mai stati prodotti per un gioco della nostra console preferita. Secondo noi, *Jet Force Gemini* è un titolo che non dovrà mancare assolutamente nella vostra collezione.



OPZIONI MNEMONICHE

- MEMORIA
- Sei salvataggi
- CONTROLLER PAK
- Non utilizzato

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Una grafica sconvolgente
- + Controlli immediati
- + Trama molto coinvolgente
- + La migliore colonna sonora ed effetti speciali mai sentiti su N64
- + Modalità Cooperativa a due giocatori veramente divertente
- Un po' deludente la modalità per quattro giocatori

GRANDI PISTOLE, GRANDE DIVERTIMENTO!

GRAFICA	██████████	10
SONORO	██████████	9
LONGEVITÀ	██████████	9
GIOCABILITÀ	██████████	10

TOTALE 9 1/2





JUNO

JET FORCE PISTOL

(Pistola Jet Force)
È dotata di caricatori da sette proiettili ciascuno. La ricarica è un po' lenta e quando finiscono le munizioni è in grado di sparare comunque dei colpi anche se meno potenti. La grande precisione anche dalla lunga distanza fa di quest'arma un buon sostituto del fucile di precisione.



MACHINE GUN

(Mitragliatrice)
Veloce ma poco precisa, è il mezzo migliore per eliminare le squadre di droni e gli sciami di insetti volanti che incontrate durante le missioni. Fate sempre molta attenzione che i Tribals non si trovino nel vostro raggio d'azione. La Mitragliatrice vi permette anche di aprire dei passaggi segreti.



PLASMA GUN

(Pistola al Plasma)
Particolarmente efficace contro i Droni Zombi di Tawfret, la pistola al plasma unisce una certa lentezza di caricamento a effetti veramente devastanti. Tenete premuto il tasto Z per potenziare il colpo e rilasciatelo per ottenere un risultato davvero incredibile!



FLARES

(Bengala)
Anche se sono inutili in battaglia, con le Flares potrete illuminare a giorno anche i più oscuri anfratti. Vi saranno estremamente utili quando dovrete esplorare le catacombe di Tawfret, dove sono stati imprigionati tantissimi Tribals e custodite numerosissime armi.



VELA

SNIPER RIFLE

(Fucile di Precisione)
Una capacità di ingrandimento di 10 volte fa di questo demone viola l'attrezzo ideale per esplorare le zone più distanti. I suoi colpi sono così potenti che ne basterà uno solo per abbattere diversi nemici.



SHOCKER

(Pistola Elettrificante)
Quest'arma sperimentale ha un raggio d'azione molto limitato e una mira decisamente imprevedibile, ma nonostante questo è un equipaggiamento molto spettacolare. Quando un drone viene colpito con lo Shocker si contorce in una maniera buffa prima di volare via sotto forma di fantasma.



REMOTE MINES

(Mine Telecomandate)
Se siete a corto di munizioni, le mine telecomandate sono l'arma migliore durante una ritirata strategica. Per togliere di torno il vostro inseguitore basterà premere il tasto Z per applicare una mina sul muro e schiacciarlo di nuovo quando il nemico le passa vicino. BOOM!!



FISH FOOD

(Mangime per Pesci)
Questa scatoletta vi aiuterà a tenere impegnati i terribili pesci rossi cannibali, ma non avrà nessun effetto sui perfidi droni.



LUPUS

TRI ROCKET LAUNCHER

(Tripla Lancia Razzi)
Anche se i risultati sono sempre devastanti, il Tri Rocket Lancher richiede una mira precisissima. I missili seguono delle particolarissime traiettorie, ma sono decisamente lenti e danno ai nemici tutto il tempo di scappare. Quest'arma è indicatissima per aprire i passaggi segreti.



GRENADES

(Granate)
Con i suoi rimbalzi imprevedibili, un ritardo dell'esplosione un po' esagerato e un raggio d'azione limitato, le granate non sono di certo le armi più affidabili. Se combinate con delle armi più precise saranno molto utili per ripulire gli ambienti pieni di nemici.



SHURIKEN

(Lame da Lancio)
Particolarmente potenti, le Shuriken sono capaci di trapassare i nemici e tornare indietro come un boomerang. Il numero di queste armi è limitato, quindi dovrete cercare di recuperarle quando si conficcano nel muro. Queste lame sono tanto affilate da tagliare persino gli scudi dei droni.



TIMED MINES

(Mine a Tempo)
Se vi limitate a lanciarle diventano delle mine a rilevamento di movimento ed esploderanno non appena qualcuno gli passerà accanto. Se invece tenete premuto il tasto Z per qualche secondo vedrete apparire un timer che durerà tanto tempo quanto avete tenuto schiacciato il tasto.



L'ARSENALE DELLA JET FORCE





J-LEAGUE PERFECT STRIKER 2

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto Konami
Sviluppo KCET
Genere Sport
Data di Uscita Già in vendita

**LA NUOVA
STAGIONE
INIZIA
ADESSO...**

Nella vita ci sono poche, piacevoli certezze. Il Nintendo 64, la crostata della nonna, le partite della domenica e i fantastici giochi di calcio della Konami. Il team di sviluppo KCET riesce sempre a stupirci con delle perfette riproduzioni del nostro sport preferito. Con il loro ultimo capolavoro vi sembrerà di essere allo stadio ogni volta che accenderete il vostro N64.

**CALCIO
SPETTACOLO!**

Ogni volta che veniamo a sapere che sta per arrivare in redazione una nuova versione di

J-League iniziamo a fremere come un bambino che aspetta l'arrivo di Babbo Natale. Purtroppo abbiamo dovuto constatare con una certa delusione che questa versione non era il boccone prelibato che ci aspettavamo. Perché? Beh, dopo aver dribblato i vari menu (scritti rigorosamente in giapponese) con la stessa abilità con la quale Maradona si bevve tutta la Nazionale Inglese nell'86 ci siamo precipitati in campo per passare all'azione.

Scesi sul manto verde, siamo rimasti tutti davvero malissimo!

J-League Perfect Striker 2 è identico in tutto e per tutto al suo predecessore. La grafica è la stessa, i movimenti sono gli stessi, non è cambiato niente! Tutto è uguale a prima.



▲ Gli arbitri sono pronti a fischiare ogni contatto duro fra i giocatori. Purtroppo non è possibile menarli o spintonarli come ha fatto quel genio di Di Canio in Inghilterra.

Come lascia intuire il titolo, potrete giocare con tutte le squadre del campionato nipponico. A meno che non siate degli appassionati di calcio giapponese non riuscirete a farvi coinvolgere più di tanto. In

squadre che vanno dai Red Diamonds ai Crampus Eight potrete divertirvi a ritrovare le vecchie glorie del calcio italiano che hanno pensato bene di andare ad arricchire il loro conto corrente. Un commento esageratamente entusiasta e



▲ Dovrete sempre scegliere la posizione migliore per il portiere, a meno che non vogliate essere bucati su punizione. Specialmente se a tirarle ci si mettono tipi come Roberto Carlos o Beckham!



▲ Potrete aggiustare sia l'altezza che la potenza del tiro prima di battere un calcio d'angolo. Un po' d'effetto riuscirà sicuramente a mettere in difficoltà la difesa avversaria.



▲ In J-League, il compito dei difensori è veramente difficile. Basterà un tackle di troppo perché l'arbitro indichi il dischetto.

ovviamente in lingua giapponese fa da contorno al tutto. Non capirete una sola parola, ma tutto sommato è meglio che niente!

Sembra che i ragazzi della KCET non abbiano cambiato molto nell'aspetto e nella dinamica del gioco perché hanno deciso di curare la parte manageriale. In J-League Perfect Striker 2 troverete infatti una dettagliatissima sezione dedicata alla gestione delle squadre. Potrete controllare il mercato, fare scambi e tutte quelle cose molto interessanti che consentono di fare solo i giochi esclusivamente manageriali.

Un'opzione di questo genere

sembra essere indirizzata ai giocatori occidentali. Tutto questo sarebbe veramente interessante se solo non fosse tutto scritto in giapponese. Non si capisce quindi il perché di questa decisione.

PREPARETE I PARASTINCHI

Vista la sua natura decisamente Arcade, J-League Perfect Striker 2 è pur sempre uno dei titoli dedicati al calcio più divertenti sia da giocare che da vedere. Questa nuova versione d'importazione è molto più veloce e sfoggia una grafica decisamente migliore di tutte le sue controparti europee.

Comunque l'azione di gioco non è valida come quella del primo J-League che uscì subito dopo l'apparizione del Nintendo 64. Neanche ISS '98 è riuscito a raggiungerlo! In questa nuova versione è stata notevolmente migliorata l'Intelligenza Artificiale dei giocatori e questo vi permetterà sicuramente di divertirvi anche giocando da soli. I portieri sono decisamente più forti e per segnare dovrete impegnarvi e lavorare molto sui passaggi. Neppure il recente Michael



▲ È ancora possibile aggirare i portieri, ma grazie all'Intelligenza Artificiale notevolmente migliorata non sarà tanto facile segnare.

Owen's World League Soccer 2000

è riuscito a proporre uno stile di gioco incredibile come quello di questa fantastica serie. La prima cosa che vorremmo dire a qualunque sviluppatore di un gioco di calcio è: "Questo è ISS, copiatelo e cercate di migliorarlo, se ne siete capaci!". Come mai nessuno è ancora riuscito ad avvicinarsi alla qualità dei giochi di calcio delle Konami? E chi lo sa!? Nonostante non ci siano grandi differenze con il capitolo precedente, J-League Perfect Striker 2 sta vendendo un sacco di copie in Giappone. Se volete un consiglio, cercate di resistere alla tentazione e aspettate che venga distribuita la nuova versione di International Superstar Soccer. ISS Millennium uscirà intorno all'inizio dell'anno prossimo.



I COMANDI DEL PAD

- L: Non utilizzato
- R: Seleziona giocatore
- B: Tira
- A: Passa
- C Su: Passaggio filtrante, C Giù: Spinta, C Sinistra: Pallonetto, C Destra: Triangolazione
- D-Pad: Movimenti giocatore
- Z: Tiro d'Effetto

+ PREGI & DIFETTI -

- + È sempre il miglior gioco di calcio per N64
- + Bellissima presentazione
- + Offre sempre una buona sfida
- È tutto scritto in giapponese
- Non presenta innovazioni interessanti

L'ULTIMO E IL PIÙ BELLO DI TUTTI, MA NON ABBASTANZA DA ACQUISTARLO D'IMPORTAZIONE. MEGLIO ASPETTARE IL PROSSIMO AGGIORNAMENTO DI ISS.

GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	6
LONGEVITÀ	██████████	10
GIOCABILITÀ	██████████	6

TOTALE 8 1/2

OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA

Nessuna

CONTROLLER PAK

Conserva i salvataggi effettuati



▲ I calci di punizione sono una delle cose più difficili da imparare. Dovrete valutare la potenza e l'altezza del tiro per riuscire a scavalcare la barriera.



▲ Quando il tempo sta per scadere il portiere deve cercare di sbrigliarsi a rinvviare se non vuole farsi fischiare una punizione.



▲ Le mischie in area sono molto frequenti in questo gioco. Non riuscirete a battere facilmente il portiere ricorrendo a qualche vecchio espediente.

OGRE BATTLE 64

PERSON OF LORDLY CALIBER

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Nintendo
Sviluppo	Quest
Genere	Strategico/GDR
Data di Uscita	Già in vendita

PREPARATE IL VOSTRO DIZIONARIO GIAPPONESE-ITALIANO!



Siete avvisati! Se avete intenzione di acquistare questo gioco è giusto che sappiate che i testi sono completamente scritti in giapponese. Vi assicuriamo che giocare con *Ogre Battle 64* non è stata affatto un'impresa facile. La prima volta che abbiamo inserito la cartuccia è passata più o meno mezz'ora prima che riuscissimo a superare i menu delle opzioni iniziali e la storia introduttiva. Dopo di che, abbiamo impiegato un altro paio d'ore per capire il funzionamento del gioco. Al contrario di molti altri giochi nipponici per N64, per sfruttare appieno tutte le funzioni di *Ogre Battle 64* avrete assolutamente bisogno di capire la lingua giapponese.

Il gioco è un incrocio tra un GDR e uno Strategico a turni. In un'ambientazione decisamente Fantasy piena di dragoni, demoni e altre terribili creature, vestirete i panni del comandante di alcune unità militari. Anche senza capire il giapponese, l'obiettivo

appare abbastanza chiaro: uccidere tutti i nemici per conquistare la terra contesa. Ciascuna unità contiene un determinato numero di soldati che potranno essere disposti in varie formazioni a seconda della strategia d'attacco che sceglierete. Dopo ogni battaglia vittoriosa, vedrete aumentare l'esperienza e l'abilità nel combattimento dei vostri guerrieri.

L'aspetto GDR del gioco subentra tra una battaglia e l'altra, quando i personaggi interagiscono con l'ambiente in maniera simile a quella vista in *Final Fantasy* per PlayStation. Le alleanze vengono stabilite e poi rotte, i rapporti si bloccano e cessano così



▲ Gli effetti di alcuni incantesimi sono veramente bellissimi, anche se a volte non causano grandi danni agli avversari.



▲ All'inizio del gioco potrete decidere il nome del vostro personaggio, ma se non conoscete il giapponese non sappiamo cosa potrà venirne fuori.

come vengono commessi tradimenti e omicidi. Sembra tutto molto interessante. Il problema è che non abbiamo la più pallida idea di cosa stiano dicendo!

◀ Se non conoscete il giapponese *Ogre Battle* sarà una missione quasi impossibile!



▲ Prima di ogni battaglia potete scegliere una diversa strategia d'attacco. Non so proprio quale scegliere!



▲ Ciascun gruppo viene rappresentato sullo schermo dal proprio Leader. Il tipo vicino al ponte dovrà vedersela con un'intera armata, a quanto pare!



▲ Quando vi capiterà qualcosa di buono o cattivo (come subire un attacco da 30 punti vita) la telecamera effettuerà delle zoomate della scena.



「我等の邪魔を、
…邪魔をするなァッ！」

▲ Ehi! Pare che uno strano tizio incappucciato ci stia minacciando! Se ne pentirà amaramente eh eh...



A volte riuscirete a intuire la trama grazie alle sole animazioni, però vi capiterà spesso di dover indovinare quello che si dicono i personaggi.

INTERPRETI IN PRIMA LINEA!

Non ci resta che sperare in una futura versione in italiano (o almeno in inglese), visto che *Ogre Battle 64* è un titolo molto promettente. Il sistema di gioco è basato su delle missioni, pianificate in maniera tale da conquistare una piccola area alla volta. In questo



▲ Il dragone nemico ha deciso di accanirsi contro il soldato sfigato che si è ritrovato in prima linea...



恐らく、渡河後に大規模な戦闘となるじゃろう。
…覚悟しておいた方が良いな。

▲ Prima di ogni missione, una mappa vi mostrerà la situazione della battaglia. Così potrete sapere qual è la disposizione dei vostri nemici e quella delle vostre truppe.



▲ Nascondervi dietro i vostri compagni non è certo una cosa dignitosa e non vi salverà dagli attacchi magici.

► Dopo il completamento di ciascuna missione verrete ricompensati con del denaro e il reclutamento di nuovi soldati.

modo non rischierete di incontrare un esercito nemico esageratamente più forte del vostro.

Ogni gruppo è rappresentato sulla mappa principale dal suo comandante. Gli spostamenti delle varie unità (amiche o nemiche) avviene tramite un sistema a icone. Visto che è tutto scritto in giapponese non sarà facile comprendere velocemente questo meccanismo. Vi consigliamo (almeno per le prime volte) di premere prima il tasto R e poi A quando vi trovate sulla prima icona.



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA

Possibilità di salvare durante la partita

CONTROLLER PAK

N/D



IL RE HA BISOGNO DI VOI!

In *Ogre Battle 64* sarà fondamentale mettere insieme un esercito ben armato e addestrato il più velocemente possibile. Il gioco vi consente di curare ogni minimo particolare. Potrete anche scegliere l'equipaggiamento di ogni singolo soldato.



Nella schermata di scelta della formazione avrete modo di decidere come inquadrare i componenti di ciascuna unità. Alcuni elementi (come i maghi) devono essere protetti.



In qualunque momento potrete ottenere un resoconto di tutte le unità che sono sotto il vostro comando. Il numero delle unità e dei soldati aumenta col progredire del gioco.



Potrete essere costantemente informati sulle caratteristiche riguardanti ogni soldato semplicemente selezionandolo.



▲ Per quanto possano essere valorosi e fedeli alla vostra causa, quei due soldati bloccati dal cavaliere nemico potrebbero essere inutili.



▲ In *Ogre Battle 64* troverete tutte le razze di creature magiche, inclusi i Dragoni con le loro splendide colorazioni.



In questo modo potrete anche attivare il resto delle vostre unità.

Se non seguirete queste indicazioni, la vostra prima partita sarà quasi sicuramente un fallimento, senza contare il fatto che vi dovrete sorbire la terrificante sequenza introduttiva.

L'impossibilità di aumentare la velocità dello scorrere del tempo rende tutto il gioco un po' troppo lento. Se decideste di inviare le vostre truppe in un punto lontano della mappa, sarete costretti ad aspettare molto tempo prima che il vostro esercito arrivi a destinazione. Alla lunga potrebbe diventare decisamente noioso.



Gli scontri partono automaticamente quando un gruppo di soldati entra in contatto con un esercito nemico. Una volta ingaggiata una battaglia, l'unico controllo che avrete sulle vostre truppe sarà la scelta dello stile di combattimento. Anche queste opzioni sono scritte in giapponese e abbiamo avuto molte difficoltà nel capirne le differenze.

Le sequenze delle battaglie sono quelle tipiche dei GDR. Vedrete le due fazioni fronteggiarsi e alcuni personaggi che si scagliano individualmente in avanti o lanciano magie dalle retrovie. La grafica è attraente e l'aspetto dei personaggi ricorda molto quello dei cartoni animati giapponesi. Anche la colonna sonora è veramente bella e sia le musiche sia gli effetti sono stati molto curati.



▲ Gli attacchi magici possono avere diversi effetti. Per la maggior parte causano dei danni, mentre alcuni possono addormentare, avvelenare o stordire (come in questo caso) il nemico.

Considerando l'enorme quantità di testo giapponese presente e senza conoscerne la trama esatta, non ce la sentiamo di raccomandare *Ogre Battle 64* a chi non sia un appassionato di questo genere di giochi. Sembrerebbe essere davvero un buon gioco, ma dovremmo aspettare almeno la versione inglese per esserne sicuri!

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Decisamente innovativo
- + Grafica molto curata
- + Comandi semplici (una volta capiti i controlli)
- + Vaste terre da conquistare
- Poca interattività durante gli scontri
- Pochi punti di salvataggio
- Un po' lento
- Testi completamente in giapponese

SEMBRA BUONO, MA SARÀ SICURAMENTE MEGLIO ASPETTARE LA VERSIONE EUROPEA PER ESSERNE SICURI!

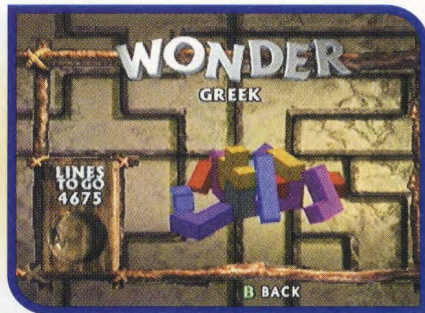
GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	6
LONGEVITÀ	██████████	8
GIOCABILITÀ	██████████	8

TOTALE 7 1/2



THE NEW TETRIS

LA MAGIA DEL PASSATO



INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

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

Tetris non ha certo bisogno di presentazioni. Se non avete mai sentito parlare di questo gioco fate sicuramente parte di un altro pianeta e vi preghiamo di condividere con noi le vostre tecnologie più avanzate! Ad ogni modo, *The New Tetris* è il nuovo capitolo del più famoso puzzle-game per N64. Questo ultimo episodio vanta tre nuove modalità di gioco molto interessanti e un'opzione che consente di giocare in quattro.

E questo dovrebbe essere abbastanza, nel senso che è tutto quello che dovrete sapere e potremmo chiudere qui la recensione. Però non credo che potrebbero bastare queste quattro righe, potrei anche essere malmenato.

Le tre nuove modalità sono

Marathon, Sprint e Ultra. La prima vi chiederà di completare quante più linee potete senza nessun limite di tempo. Con Sprint, oltre a essere bravi nel completare le righe, dovrete anche riuscire a essere particolarmente veloci.

Ultra... beh, a essere sinceri non è altro che la fusione delle prime due modalità. Dovrete infatti essere in grado di costruire il maggior numero di linee nel minor tempo possibile. Tutte le versioni di *The New Tetris* possono essere giocate da soli, contro il computer o con un massimo di tre amici. Quando sfiderete la CPU potrete settare il suo livello di bravura che va da Easy a Master, ma non troverete mai una grandissima sfida qualunque sia il livello di difficoltà.

▲ Ogni volta che riuscirete a completare un certo numero di righe potrete visitare una bellissima struttura. Non è emozionante?

di questi quadri ricrea una suggestiva ambientazione della Grecia antica e richiederà 5000 linee e così via.

L'altra innovazione di *The New Tetris* è la possibilità di mettere da parte un pezzo per poi rimetterlo in gioco quando si vuole. Questo aumenterà notevolmente il livello di strategia tipico di questo genere di giochi. Nonostante tutte queste interessantissime novità, si tratta comunque di un altro *Tetris*. Con l'opzione per quattro giocatori, un sonoro fantastico e una grafica decisamente migliorata è sicuramente il migliore.



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA

Conserva le statistiche su cartuccia

CONTROLLER PAK

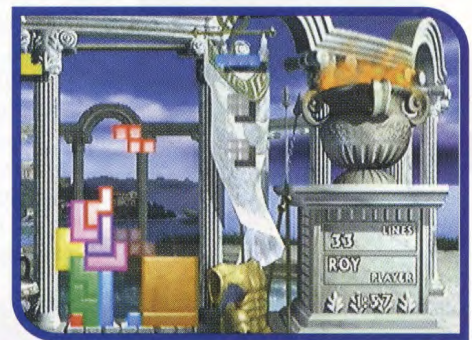
Le statistiche possono anche essere salvate sulla Memory Card



▲ Adesso potrete giocare a *Tetris* insieme a tre altri amici. E chi giocherà più a *Goldeneye*?

MERAVIGLIE DA ASCOLTARE E DA GUARDARE

La colonna sonora e gli effetti speciali del gioco sono veramente ben realizzati e molto vari, non vi daranno mai fastidio. Una delle innovazioni più interessanti è senza dubbio l'opzione Wonders. Per accedere al primo di questi livelli bonus dovrete completare un totale di 2500 linee. In questo modo potrete ammirare una bellissima riproduzione di un tempio Maya. Un altro



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Si tratta di *Tetris* (e non ci piove)
- + Si gioca in quattro!
- + Sonoro fantastico
- Si tratta di *Tetris* (ed è già piovuto)
- Nessuna particolare innovazione

UN NUOVO TETRIS CHE SAPRÀ COINVOLGERE GLI APPASSIONATI DEL GENERE!

GRAFICA	8
SONORO	8
LONGEVITÀ	10
GIOCABILITÀ	8

TOTALE 8



40



WINKS

INFO

GIOCATORI



EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



Prodotto GT Interactive
Sviluppo GT Interactive
Genere Avventura 3D
Data di Uscita Già in vendita

**CON RUFF E
TUMBLE
POTRETE
FINALMENTE
DORMIRE
SONNI
TRANQUILLI!**



In una strana dimensione che attraversiamo durante i nostri sogni vivono degli esseri chiamati Winks. Queste amichevoli palle di pelo assicurano ai bimbi di fare dei bei sogni durante la notte. Sfortunatamente ci sono anche altre creature chiamate Hoodwinks che non fanno altro che causare dei terribili incubi tutte le volte che ci mettono lo zampino. Fino a qualche tempo fa, gli Winks erano riusciti ad arginare le incursioni dei perfidi Hoodwinks. Sfortunatamente è comparso un tizio (sofferente d'insonnia) scorbuto e deviato mentalmente che, non potendo sognare, ha deciso di negare questa gioia anche a tutte le altre persone. Per raggiungere i suoi scopi malvagi, ha deciso di farsi aiutare dagli Hoodwinks per imprigionare tutti i poveri Winks. Toccherà a due bambini di nome Ruff e Tumble riuscire a salvare gli Winks ed evitare a tutti i loro coetanei di dover avere degli incubi tutte le volte che chiudono gli occhi.

40 Winks è un'avventura 3D dove Ruff (il maschietto) e Tumble (la femminuccia) si troveranno alle prese con il malvagio Nitekap. Per sventare i

piani del perfido vecchietto, i due protagonisti di questa bizzarra storia dovranno attraversare il mondo dei sogni liberando gli Winks imprigionati.

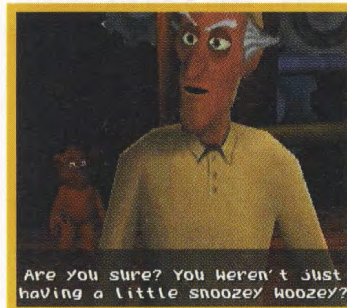
Alla fine dei cinque livelli che li vedranno impegnati in ogni genere di azione, i due coraggiosi ragazzini dovranno scontrarsi con Threadbear (il quasi malvagio seguace di Nitekap). Due poveri bambini non sarebbero affatto contenti di dover affrontare un mondo popolato da creature uscite dai loro incubi peggiori! Nel mondo reale probabilmente sarebbe così, ma dopo tutto questo è il mondo dei sogni...



A ME UNA CABINA TELEFONICA!

Ciascuno dei due protagonisti di questa fantastica avventura dispone di una diversa serie di attacchi e questa non è la loro unica abilità. Visto che questo è il mondo dei sogni (o degli incubi), i due ragazzini possono dar vita a tutte le loro fantasie e trasformarsi in eroi con dei super poteri. Usando nella maniera corretta le scatole che troverete lungo il cammino, i due ragazzini potranno trasformarsi in un Ninja, un Mostro, un Robot e un Giullare (per Ruff) e una Fatina (per Tumble). Questi costumi hanno una durata limitata nel tempo.

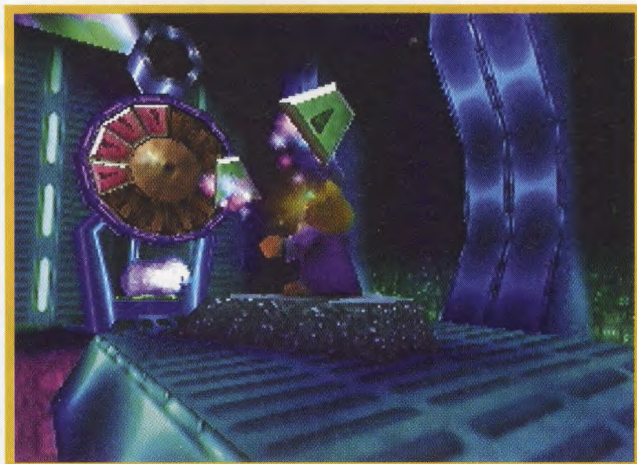
Potrete però prolungarne l'effetto collezionando degli



▲ Questo tizio è davvero strano! Non ci meraviglia che sia riuscito a ideare un piano così folle!

OOH! QUESTO VESTITO TI STA PROPRIO A PENNELLO!

Girando per i livelli troverete delle scatole colorate. Dopo averle colpite, saltateci dentro! Quando uscite vi sarete trasformati in un super eroe con dei poteri fantastici (ma non era una cabina telefonica?). Come questo robot con missili a ricerca automatica!



▲ Quando avrete ottenuto le quattro chiavi dei sogni, le dovrete inserire in quest'orologio. Se ne mancherete anche una sola, dovrete ricominciare il livello da capo. Doh!



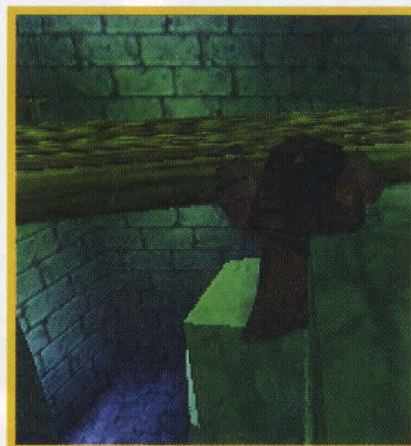
▲ Questo è Threadbear, l'aiutante... ehm... l'orsacchiotto di Nitekap. Fra i vari compiti che gli vengono affidati c'è anche quello di fermare Ruff e Tumble.

appositi potenziatori.

La nuova fantastica avventura della GT Interactive inizia nella casa dove Ruff e Tumble stanno dormendo. Nel mondo dei sogni, l'abitazione dei nostri eroi diventa un ponte che unisce i vari mondi infestati dagli Hoodwinks. All'inizio potrete accedere a uno solo di quei mondi e solo dopo averlo completato avrete la possibilità di affrontare il successivo.

Ciascun mondo è poi diviso in cinque livelli. Nei primi 3 dovrete soprattutto cercare di liberare gli Winks e recuperare le dodici chiavi che vi permettono di accedere a un nuovo mondo.

Il quarto è una gara di velocità, dove il vostro scopo sarà quello di collezionare il maggior numero possibile di bonus.



▲ Per passare da un livello al successivo, dovrete recuperare il maggior numero possibile di Cog. Se non ne avete abbastanza non potrete aprire tutte le porte!

ARACNOFOBIA!

Quando avrete trovato tutte le 12 chiavi di ciascun livello, dovrete affrontare Threadbear. La prima volta si presenterà a cavallo di un ragno gigantesco. Cercate di tenerlo a distanza fino a quando non si addormenta, poi schiaffeggiatelo sul sedere!



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA

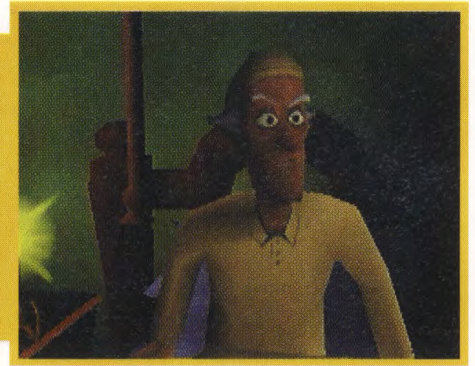
Non disponibile

CONTROLLER PAK

Potete salvare tutte le volte che volete



▲ Wakey Wakey? L'orologio con sveglia? Mica avrai un fratello che lavora alla Rare?



▲ Questa è una delle varie trasformazioni che potrete effettuare con Ruff. È grosso, è cattivo e quando si muove fa tremare il terreno con i propri passi... che figata!

Nel quinto livello vi troverete nell'arena del nemico finale. Qui dovrete sconfiggere Threadbear che ce la metterà tutta per impedirvi di raggiungere il vostro scopo.

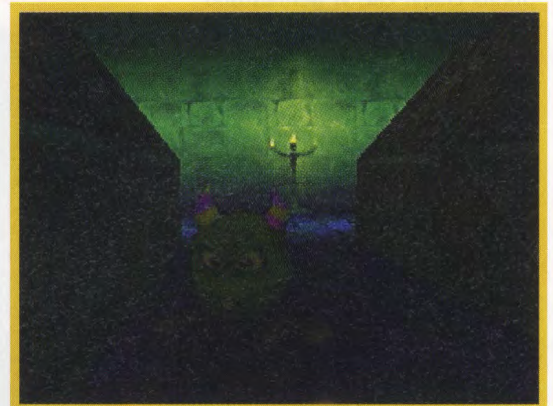
GUARDA GUARDA...

La struttura di gioco di *40 Winks* ricorda molto quella di *Banjo-Kazooie*. I nomi dei livelli per esempio sono tutti in rima. Gli enigmi di *40 Winks* sono invece un po' più semplici di quelli presenti nel titolo della Rare. Consistono generalmente nel premere un bottone per aprire una porta o azionare un meccanismo o dover utilizzare dei particolari costumi per

eeguire determinate azioni.

Detto questo, il nuovo titolo della GT Interactive potrebbe sembrare dedicato a un pubblico di giovanissimi, ma vi assicuriamo che già impostando il livello difficoltà a "Medium" non è affatto facile.

Questo non è assolutamente un difetto del gioco. Nonostante l'aspetto un po' caramelloso e la semplicità degli enigmi, *40 Winks* potrà fornire una valida sfida anche ai giocatori più esperti. Per tanto tempo i giochi per Nintendo 64 sono stati caratterizzati proprio da una certa carenza di sfida. Di solito, i giochi più difficili sono considerati migliori rispetto a quelli che si riescono a finire in un pomeriggio. A ogni modo,



▲ Quel grosso pulsante serve ad aprire la porta che si trova dietro di Ruff, ma il simbolo che vedete indica che per premerlo dovrà assumere la sua forma mostruosa.



▲ Quando sarete costretti a rimanere sott'acqua per molto tempo, potrete riprendere fiato passando attraverso le bolle d'aria.

UN GIOCO IN MINIATURA!

40 Winks include una divertentissima modalità per due giocatori con la quale potrete affrontare insieme le orde di creature di NiteKap! Sfortunatamente non potete passare da questa modalità a quella Normale (sarebbe stato davvero comodo). L'unico piccolo problema dell'opzione multiplayer è dato dalle dimensioni delle finestre. Sono decisamente troppo piccole, anche giocando con un televisore grande!



▲ Le entrate nelle arene dei nemici di fine livello sono ornate con delle terrificanti immagini di Threadbear. Ricordate però che non riuscirete a entrare se non avrete prima collezionato tutte le chiavi!

bisogna ammettere che gran parte della difficoltà di 40 Winks deriva anche da alcuni piccoli errori di programmazione. Di questi, il peggiore è senza dubbio il sistema di controllo del personaggio. Il tempo che intercorre tra la pressione di un tasto e la reazione del protagonista è decisamente troppo lungo. In questo modo si rivelerà decisamente frustrante riuscire a superare le situazioni in cui è richiesta una certa precisione. Tentare di raggiungere una piattaforma o di saltare da una piccola sporgenza si rivelerà il più delle volte una vera e propria missione impossibile!

L'unica soluzione a questo problema sarebbe di tentare dei salti più corti, ma in questo modo non riuscirete mai ad arrivare da nessuna parte. Se non riuscirete ad atterrare correttamente su una qualsiasi piattaforma, vi troverete puntualmente a dover ricominciare tutto il percorso, a meno che non vi schiantiate al suolo, ma anche in questo caso dovrete ricominciare da capo. Anche quando vi troverete a dover spostare degli oggetti, l'assenza di un apposito tasto renderà il tutto decisamente

frustrante. Dovrete avvicinarvi all'oggetto e continuare a camminare nella direzione in cui volete spostarlo. A causa dei controlli poco reattivi, vi capiterà spesso di limitarvi a slittare intorno all'oggetto in questione senza spostarlo di un millimetro.

E NON FINISCE QUI!

Un altro grande difetto di 40 Winks è costituito dalle inquadrature. A volte, la telecamera non riesce a seguire l'azione del gioco con sufficiente tempismo, mentre in altri casi si sposta prima del necessario. Tutto questo comporta molto spesso di vedere dei mostri e addirittura dei precipizi quando ormai è troppo tardi. Sempre a proposito di visuale, alcuni livelli sono troppo scuri. Va bene che si tratta del mondo dei sogni, ma l'oscurità presente in certi quadri è veramente esagerata! Abbiamo perso il conto delle volte in cui mostri-ombra sono sbucati fuori dagli angoli oscuri delle stanze buie senza che ce ne accorgessimo. La grafica del gioco è molto divertente e colorata, quindi non

riusciamo a capire perché nasconderla nel buio per tutto il tempo.

Non fatevi però un'idea sbagliata! 40 Winks non è assolutamente un gioco brutto. È composto da livelli molto grandi e vanta dei personaggi realizzati molto bene oltre ad altre validissime trovate come l'utilizzo dei costumi. Se non fosse per quei piccoli difetti, 40 Winks meriterebbe sicuramente un voto più alto.

Comunque, il gioco in modalità Cooperativa è davvero divertente. Se riuscirete a superare gli ostacoli derivanti dai controlli decisamente sbagliati e dalla telecamera, 40 Winks sarà il giusto antipasto in attesa dell'uscita di Donkey Kong 64.



I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Grafica molto buona
- + Ottima colonna sonora
- + Tanti costumi con abilità speciali per i protagonisti
- + Grande varietà di mostri
- + Modalità Cooperativa a due giocatori
- I controlli sono un po' imprecisi
- La telecamera può causare dei problemi
- Ripetere i livelli può diventare una sofferenza
- Alcuni livelli sono cupi

UN BUON GIOCO ROVINATO DA UNA TELECAMERA E DA COMANDI DECISAMENTE POCO PRECISI.

GRAFICA	██████████	8
SONORO	██████████	10
LONGEVITÀ	██████████	6
GIOCABILITÀ	██████████	8

TOTALE 8

HYBRID HEAVEN

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Konami
Sviluppo	Konami
Genere	Avventura
Data di Uscita	Già in vendita

UN'AVVENTURA AI CONFINI DELLA REALTÀ TRA INFERNO E PARADISO!

Era ora! Anche se con un anno di ritardo, è finalmente arrivato *Hybrid Heaven* e nonostante i ragazzi della Konami abbiano avuto molto più tempo del previsto per lo sviluppo, non sembra siano riusciti a eguagliare il lavoro fatto con *Earthworm Jim*.

Le prime notizie sul gioco ci avevano fatto pensare a una trama molto particolare, adesso che finalmente l'abbiamo tra le mani potremo giudicare da noi. Beh, in effetti era proprio vero! *Hybrid Heaven* è basato su una storia intricatissima, ma molto coinvolgente. La lunga sequenza introduttiva vi darà alcuni

importanti indizi su quello che vi aspetterà nel gioco. Non solo non controllerete il personaggio che credete sia il protagonista, ma l'eroe di questa stranissima avventura non conosce neppure la propria identità!

Non vogliamo rovinarvi la sorpresa e quindi non andremo avanti con questi particolari. Quello che possiamo dirvi è che una razza aliena sta creando dei cloni (gli ibridi) che a mano a mano andranno a sostituire gli esseri umani originali. John Slater (il "forse" protagonista del gioco), oltre a essere uno dei migliori agenti dei Servizi Segreti degli Stati Uniti d'America è

stato preso di mira dai terribili mostri.

Visto che Slater fa parte del gruppo di guardie del corpo del Presidente degli Stati Uniti, crediamo che l'obiettivo finale degli alieni sia abbastanza chiaro.

UNA CORSA IN METRO...

Anche se *Hybrid Heaven* ricorda moltissimo *Metal Gear Solid* (il fantastico gioco della Konami per PlayStation), ha un sistema di gioco decisamente diverso. A parte un quadro in cui vi troverete a evitare i sensori di alcuni robot di sorveglianza, in *Hybrid Heaven* non dovrete sempre muovervi nell'ombra come succedeva in *Metal Gear*

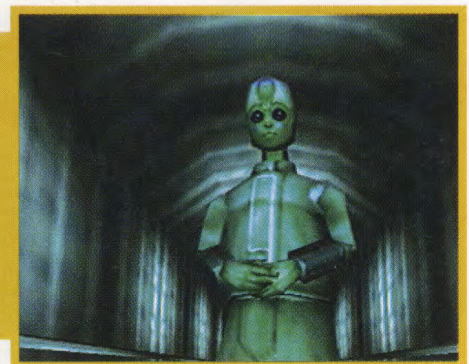


▲ Un mutante grande, grosso e cattivo vi corre incontro con aria minacciosa. Cosa fate? SCAPPATE!

Solid. Per la maggior parte, gli enigmi di *Hybrid Heaven* consistono nel trovare una chiave per aprire una porta o simili e ad ogni modo, incontrerete dei rompicapi più difficili man mano che andrete avanti. La vera differenza tra *Hybrid Heaven* e *Metal Gear*



▲ Diaz si sentiva un po' stanco e ha deciso di farsi fare un massaggio da questo simpatico lucertolone rosso.



Solid consiste nel sistema dei combattimenti che nel caso dell'N64 è veramente innovativo per i titoli di questo genere.

È una strana miscela tra il combattimento in tempo reale dei picchiaduro e quello a turni tipico dei GDR. Potete attaccare in ogni istante (stessa cosa vale per il nemico), ma sarà molto meglio aspettare che la barra energetica raggiunga il livello massimo prima di sferrare il vostro attacco. Inizialmente avrete a disposizione un numero limitato di colpi tra i quali scegliere, ma progredendo nel gioco ne otterrete molti altri (più potenti). La difesa viene gestita in maniera simile. Quando il vostro nemico sta per attaccarvi compare il messaggio "WARNING!" e dovrete scegliere se parare, cercare di schivare o tentare una contromossa. Se subirete dei danni, potrete accedere al vostro inventario e usare un oggetto per recuperare i punti vita persi. Troverete anche degli oggetti capaci di aumentare la resistenza ai colpi degli avversari o il danno provocato dai vostri. Vi consigliamo però di usarli con un po' di parsimonia visto che non ne avrete a disposizione moltissimi.

La chiara ispirazione ai GDR si fa evidente quando alla fine di ogni



OPZIONI MNEMONICHE

MEMORIA
N.D.

CONTROLLER PAK

Salva i progressi del gioco

combattimento (sempre che vinciate) apparirà una schermata che vi mostrerà quanti punti esperienza avete guadagnato. La più importante innovazione deriva dal fatto che se un nemico usa contro di voi un particolare tipo di attacco, nello scontro successivo sarete in grado di eseguire la stessa tecnica. Le varie parti del corpo (braccia, gambe, testa e busto) hanno differenti valori di difesa e attacco. Se per esempio utilizzate in combattimento il braccio destro molto più del sinistro, i suoi valori

aumenteranno molto più rapidamente rispetto all'altro. Se volete diventare veramente potenti, dovrete cercare di bilanciare tutti questi valori.



CHI SEI TU?

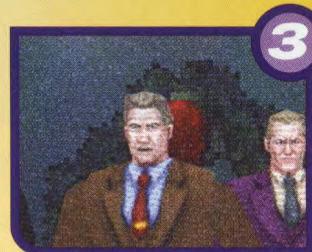
Hybrid Heaven ha una trama che farebbe impazzire addirittura Sherlock Holmes! La sequenza introduttiva vi farebbe pensare di dover impersonare Slater - fino a quando non viene inaspettatamente ucciso! Cosa sta succedendo?



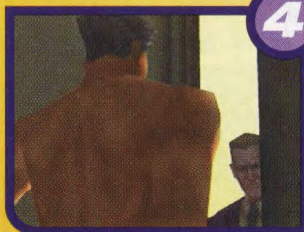
La Casa Bianca ed è quasi Natale. Chissà chi ha preso il posto di Clinton?



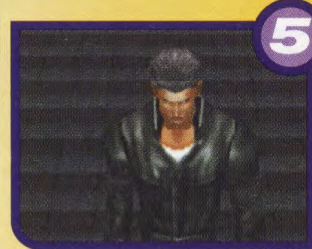
Slater sta guardando la televisione, meno male che la telecamera non s'abbassa!



Alla conferenza stampa l'America e la Russia stanno per firmare un trattato di pace.



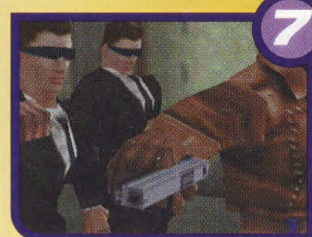
Un uomo misterioso dice a Slater di incontrare Diaz. "Comportati come un umano e soprattutto vestiti".



New York City - Slater scende in una stazione della metropolitana per l'appuntamento.



Incrocia la propria fidanzata senza nemmeno riconoscerla. Che strano tipo!



Improvvisamente, una voce nella sua testa dice a Diaz di uccidere Slater e lui agisce immediatamente.



Slater cade a terra e inizia a sciogliersi. Hmm... qui sta succedendo qualcosa di molto strano.



Due strani tipi vestiti di nero portano via Diaz e ha subito inizio uno scontro furioso nell'ascensore. Finalmente si comincia a giocare!

◀ Un ibrido meglio noto come "Faccia di cavallo" ha rifilato a Slater un calcio potentissimo. Ci vorranno dei giorni prima che si riprenda.



▲ Questo interruttore serve a disattivare il campo energetico che vedete sulla vostra destra. Avete bisogno di risolvere un puzzle per farlo? No, tirate solo fuori l'arma e distruggetelo!

FIGHT CLUB

Hybrid Heaven contiene anche un vero e proprio picchiaduro! Potete usare e combattere contro i nemici che avete incontrato fino a quel momento nel gioco. Quindi, più sarete andati avanti nell'avventura, più personaggi potrete scegliere. Ogni partita permetterà a Slater di ottenere diverse abilità e potenziamenti a seconda dei combattimenti che dovrà affrontare. In questo modo, anche due giocatori che hanno raggiunto lo stesso punto dell'avventura potranno scontrarsi con personaggi completamente diversi!!



Scegliete il vostro personaggio caricandolo dal Controller Pak.



Non è il solito picchiaduro! Il primo giocatore che attacca può scegliere il tipo di mossa...



...e l'altro giocatore sceglie come il proprio personaggio dovrà difendersi da quell'attacco.



In questo caso, il secondo giocatore non ha assolutamente capito come opporsi a un calcio basso, acc...!!!



E Slater vince contro Diaz (che poi è lo stesso Slater). Ve l'avevamo detto che la trama del gioco è complicatissima!

Anche se andrete in giro con un braccio destro incredibilmente sviluppato rischierete di essere massacrati dagli alieni.

TERRIFICANTI MUTAZIONI

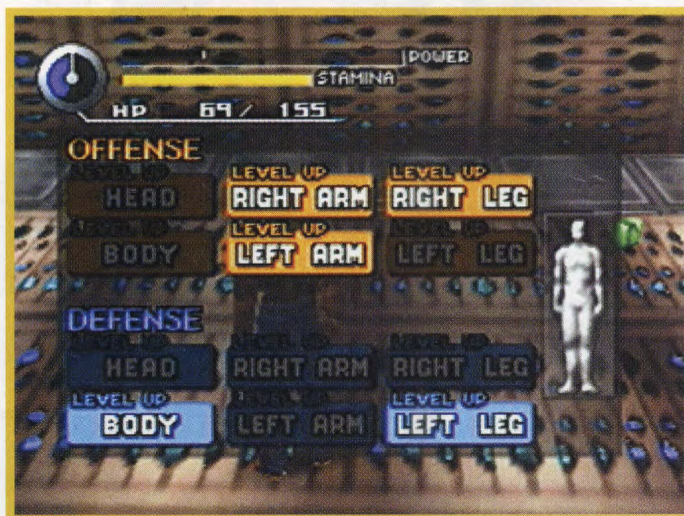
Hybrid Heaven è un gioco davvero sconfinato! Le ambientazioni sono veramente enormi. Il complesso sotterraneo è probabilmente uno dei più vasti ed è pieno di strani macchinari che rimbombano da ogni lato. Secondo gli esperti della Konami, a un giocatore principiante serviranno almeno 30 ore di gioco per completarlo e visto che ogni volta che morirete sarete costretti a ricominciare daccapo il livello, probabilmente hanno ragione. C'è però un problema. Ci sono infatti troppe aree dove si devono esplorare dei lunghi corridoi senza incontrare neppure l'ombra di un nemico (un po' come in *Turok 2*). A parte alcuni robot sentinella che metterete facilmente fuori combattimento grazie alla vostra pistola (forse un po' piccola), tutti gli altri nemici li troverete nascosti dentro alle tantissime stanze.

Naturalmente dovrete esplorarle tutte per andare avanti



nell'avventura. Nonostante sia abbastanza simile a quello dei GDR, il sistema di combattimento non è assolutamente lento e macchinoso.

L'unico problema sarà il dover affrontare orde di nemici tutti uguali. Il più delle volte, non potrete evitare gli scontri e se tenderete di scappare da una stanza, rischierete di essere attaccati alle spalle e di subire dei danni veramente pesanti. Proprio per questo motivo, la maggior parte del tempo lo passerete a combattere.



▲ Alla fine di ogni combattimento, tutte le parti del vostro corpo saranno automaticamente potenziate se avranno fatto bene il loro lavoro.



▲ In alcuni punti, la camera resta fissa come in Resident Evil. In casi come questo vi aiuterà a capire che razza di mostro vi trovate davanti! Enorme vero?

Anche se vorrete andare avanti nel gioco per scoprire l'evolversi dell'intricatissima trama verrete decisamente rallentati dai troppi combattimenti che sarete costretti a ingaggiare. Nella maggior parte dei casi, i vostri nemici saranno dei mostri che assomigliano a dei cavalli scuoiati e la loro forza aumenterà proporzionalmente a quella del vostro personaggio.

Per questo motivo, più andrete avanti e più i combattimenti diventeranno lunghi. Anche se Hybrid Heaven è un bellissimo gioco, questi piccoli difetti lo fanno somigliare molto al terribile Holy Magic Century.

CAMERA TIMIDA

Hybrid Heaven è un titolo che potrebbe (e avrebbe dovuto) essere un vero capolavoro, ma purtroppo viene rovinato da tanti piccoli problemi come la maggior parte dei giochi per N64. Come se non bastassero i

problemi relativi ai combattimenti, neanche la telecamera riesce a fare il suo dovere. Il controllo delle inquadrature è decisamente troppo limitato e alcune di esse sono talmente scomode che vi sarà difficile fare anche le cose più elementari.

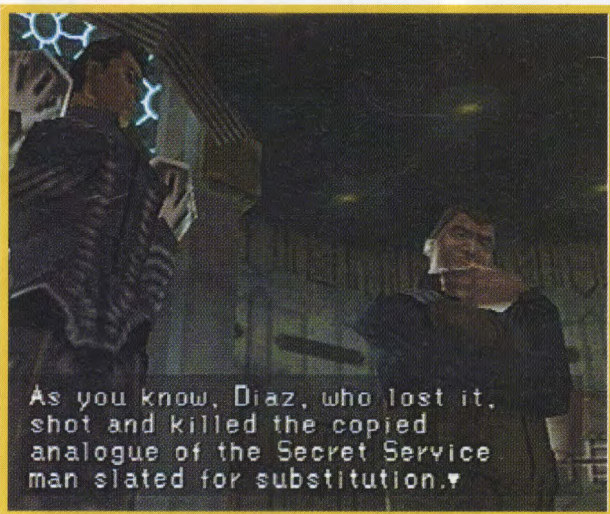
L'Expansion Pak permette di ottenere una grafica nettamente migliore, ma purtroppo a discapito della fluidità di gioco. I controlli di Slater non sono dei più precisi e non vi sarà facile riuscire a puntare correttamente la pistola. Anche nei movimenti risulta essere un po' troppo goffo e spesso vi capiterà di mettere i piedi su qualche mina solo perché non siete riusciti a evitarla in tempo.

Sotto diversi aspetti, Hybrid Heaven può essere considerato una versione fantascientifica di Castlevania. Nonostante qualche piccolo difetto, il nuovo lavoro della Konami è sicuramente un gioco molto interessante, con una trama

coinvolgente che non smetterà mai di stupirvi. Se vi siete appassionati a titoli come Zelda e Castlevania, allora Hybrid Heaven è sicuramente il gioco che stavate aspettando!



▲ Improvvisamente Hybrid Heaven si è tramutato in un incontro di WWF Summerslam! Salter sta per eseguire un suplex ai danni di un lucertolone gigante.



▲ Se non fosse per gli aggiornamenti dell'Intelligence Britannica non riuscireste mai a capire che dovete premere il tasto di autodistruzione per porre fine ai piani malvagi degli alieni.

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Trama coinvolgente
- + Grafica ottima con l'Expansion Pak
- + Sistema di combattimenti decisamente innovativo
- + Tante cose da scoprire
- + Alcuni nemici mostruosi
- Alla lunga i combattimenti diventano ripetitivi
- Telecamera imprecisa
- Controlli poco reattivi

UN POTENZIALE CAPOLAVORO ROVINATO DA UN NUMERO ESAGERATO DI ERRORI.

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

TOTALE 8

POKÉMON SNAP

INFO

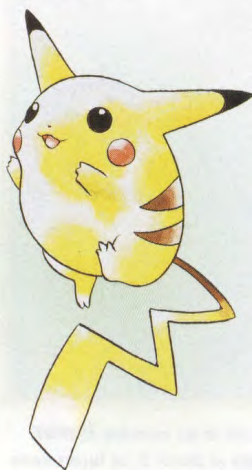
GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	Nintendo
Sviluppo	Hal
Genere	Fotografatutto
Data di Uscita	Già in vendita

**PREPARATE
LE
TELECAMERE,
INIZIA IL
SAFARI PIÙ
DIVERTENTE
DELLA
STORIA!**



► **Attenzione!** Un paio di Pikachu sono finalmente usciti dall'erba alta. Se li farete felici, improvviseranno una divertente danza per voi!

Sono inevitabili, inarrestabili, non si fermano davanti a niente ed è impossibile farne a meno! Resistergli sarà semplicemente inutile! I Pokémon vi conquisteranno sicuramente!

Qui in redazione non stavamo più nella pelle quando abbiamo saputo che ci sarebbe arrivata una copia di questo fantastico gioco dedicato ai nostri mostriattoli tascabili preferiti. I Pokémon hanno già spopolato con i titoli usciti per il Game Boy e la sola idea di poter andare in giro per il loro fantastico mondo a fotografarli nelle situazioni più strane ci ha fatto veramente sballare!

Nonostante i vari *Pokémon Red, Blu o Yellow* siano abbastanza semplici e non offrano una grande sfida in termini di gioco, i simpaticissimi animaletti hanno saputo conquistare i favori della stragrande maggioranza dei possessori di Game Boy di tutto il mondo. Per quanto riguarda

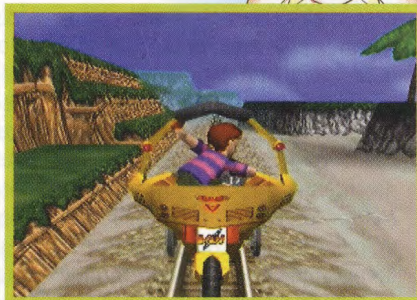
l'N64, in Giappone è uscito già da qualche tempo *Pokémon Stadium* e quando lo abbiamo visto non potevamo credere ai nostri occhi! Finalmente i nostri mostriattoli preferiti avevano preso vita in un incredibile mondo tridimensionale, ma per la versione europea dovremo purtroppo aspettare fino al prossimo anno.

Oggi la grande N ci propone un gioco veramente incredibile! Con *Pokémon Snap* potrete passare giorni interi andando a caccia di Pokémon per fotografarli nelle pose più divertenti. La Nintendo riesce sempre a darci tutto quello che vorremmo prima che ci venga in mente di chiederlo e a Natale potrete finalmente provare una nuova incredibile esperienza di gioco.

BUONA CACCIA!

Il sistema di gioco di *Pokémon Snap* è in tutto e per tutto simile a quello di uno sparatutto come *Virtua*

Cop o *The House of the Dead* della Sega. Verrete infatti semplicemente trasportati in giro per i vari livelli dell'isola dei Pokémon e dovrete cercare di fotografare il maggior numero possibile di mostriattoli. Detto così, *Pokémon Snap* sembrerebbe essere un gioco estremamente facile e dedicato a un pubblico di bambini, ma non è assolutamente vero! Il nuovo titolo della HAL saprà attirare l'attenzione di tutti i giocatori. In questa



▲ Lo Zero-One è il mezzo di trasporto di Todd. È un treno! Una macchina! Una nave! Un hovercraft! Un aereo! Purtroppo, qualcuno ha già zanzato lo stereo.



▲ Un Rapidash corre velocissimo. Questa foto vi darà molti punti, visto che ce ne sono degli altri all'interno dello schermo.

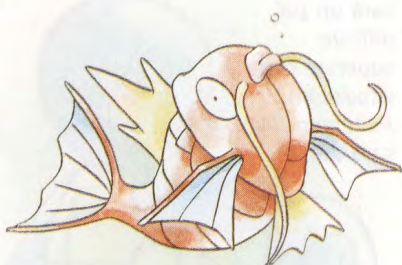


fantastica avventura vestirete i panni di Todd, un vero campione nell'utilizzo della sua Instamatic. Todd è stato ingaggiato dal professor Oak per esplorare l'isola dei Pokémon e catalogare tutte le specie esistenti. Oak ha costruito per il nostro nuovo amico un fantastico veicolo che può affrontare ogni tipo di terreno.

Lo Zero-One è infatti una macchina tutto fare con la quale Todd dovrà scattare tutte le sue fotografie.

L'isola dei Pokémon vi metterà a disposizione sette percorsi, ma all'inizio potrete esplorare solo il primo, mentre l'ultimo è segreto e vi permetterà di incontrare il più raro dei Pokémon. I percorsi non sono molto lunghi, ma per riuscire a scattare delle bellissime foto di tutti i Pokémon dovrete affrontarli più di una volta. I Pokémon sono tutt'intorno a voi! Alcuni sono amichevoli e possono essere trovati facilmente, come i simpaticissimi Pikachu, mentre altri sono molto timidi e dovrete cercare il modo di convincerli a posare per voi. Le cose vengono complicate dal fatto che alcuni Pokémon (ce ne sono 63 specie in tutto) appaiono solo se riuscite a farne evolvere alcuni.

Questo fa capire che per riuscire a collezionare delle immagini di tutti i Pokémon dovrete impegnarvi moltissimo.



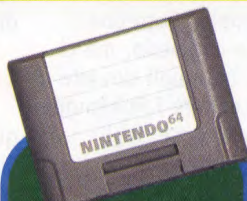
▲ Se riuscirete a salvare questi tre Jigglypuff dal malvagio Koffling, ricompariranno alla fine del livello cantandovi una canzoncina!

CANDID CAMERA

Todd inizia la sua avventura munito solamente della sua fedele Instamatic, ma il professor Oak provvederà a fornirgli nuovi e utili oggetti man mano che andrete avanti nel gioco. Il primo di questi è il cibo per i Pokémon. Avrete a disposizione delle Mele che il buon professore dice di aver modificato geneticamente.

Qualunque siano le loro origini sembra che ai Pokémon piacciono parecchio. Capiterà spesso che i simpatici mostriciattoli si avvicinino allo Zero-One per mangiare e dovrete riuscire a cogliere l'attimo giusto per scattare dei fantastici primi piani.

Tra gli altri oggetti che vi verranno messi a disposizione troverete anche le Pester Ball che emanano un gas che dà veramente tanto fastidio ai simpatici mostriciattoli. Se sospettate



OPZIONI MNEMONICHE

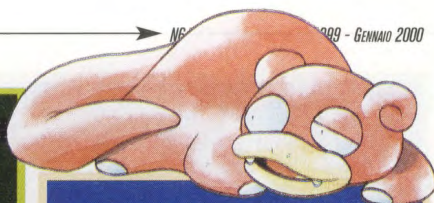
MEMORIA
Salva le posizioni, i punteggi e i Pokémon
CONTROLLER PAK
N/D



▲ L'isola dei Pokémon in tutto il suo splendore! Potrete accedere facilmente ai primi sei percorsi, ma per raggiungere la Rainbow Cloud dovrete impegnarvi seriamente!



▲ Il professor Oak è il più grande esperto di Pokémon! Sta investigando sull'isola dei Pokémon e ha assunto Todd per fotografare tutte le specie esistenti.

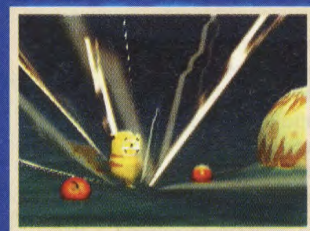


UOVO DI PASQUA!

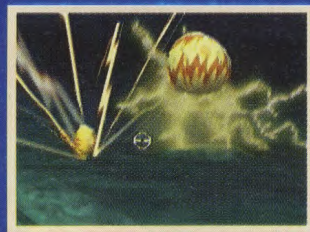
Alcuni Pokémon sono nascosti e si faranno vedere solo se riuscirete a portare a termine determinati compiti. Per fare apparire questo Pokémon segreto dovrete farvi aiutare dai Pikachu...



Prendete delle mele e mettetele in modo tale da far avvicinare un Pikachu all'uovo.



Quando è abbastanza vicino, suonate il flauto per far eseguire al Pikachu un attacco Thundershock...



...che colpirà in pieno l'uovo. Il Pokémon che sta dentro inizierà a saltellare...



...e quando esploderà vedrete finalmente apparire uno Zapdos! Tenete il vostro teleobiettivo pronto per immortalare un altro Pokémon!



▼ Seguendo le impronte dei Pokémon potrete scoprire gli accessi a nuovi fantastici percorsi dove troverete tanti altri mostriciattoli. Solo se riuscirete a visitarli tutti potrete raggiungere il livello finale.

che un Pokémon si stia nascondendo da qualche parte, vi basterà utilizzarne una per farlo uscire allo scoperto. Se siete dei veri sadici, potrete anche decidere di lanciare contro i Pokémon sia le Mele che le Pester Ball. Colpendoli diverse volte riuscirete anche a farli cadere al tappeto! Potrebbe sembrare una cattiveria, ma ci sono dei punti nei quali dovrete assolutamente colpire i Pokémon per riuscire a scoprirne degli altri. Il terzo oggetto che otterrete durante le vostre missioni è il Poké Flute. Molti Pokémon sembrano amare la musica e si lanceranno in buffissimi balletti non appena sentiranno il suono del vostro flauto. È inutile dire che in

questo modo potrete riuscire a scattare delle foto veramente bellissime che vi permetteranno di ottenere molti più punti del solito. Questo significa che se avete già fotografato un Pokémon potete sempre scattare una seconda foto usando i nuovi accessori che avete a disposizione.

UN'OPERA D'ARTE

La fotografia è senza dubbio quello che fa di *Pokémon Snap* un'esperienza di gioco veramente unica. Dopo aver completato un percorso potrete tornare al laboratorio del professor Oak per lavorare sulle immagini che avete collezionato.

In pratica dovrete scegliere la migliore tra le varie foto che avete scattato per consegnarla al professore, visto che gliene serve una per ciascuna specie. Quando gli avrete mostrato il frutto del vostro "duro" lavoro, il professore analizzerà la qualità delle vostre foto e vi ricompenserà adeguatamente. Potrete guadagnare molti più punti a seconda se ci saranno più Pokémon o se saranno particolarmente grandi o se sarà divertente la posa in cui li avete fotografati.

Pokémon Snap è uno dei pochi (almeno tra gli ultimi) a considerare il punteggio come una componente fondamentale. Avrete infatti bisogno di determinati punteggi per accedere a certe zone dell'isola.

Non vi stancherete mai di andare in giro per i vari livelli alla ricerca di nuove fotografie sempre migliori, anche grazie ai commenti del professore che lasciano sempre intendere che potete fare di meglio. "Se solo potessi riprenderlo più da vicino, se lo inquadrassi da un'angolazione diversa, se riuscissi a far uscire quel Pokémon che si nasconde, se...".

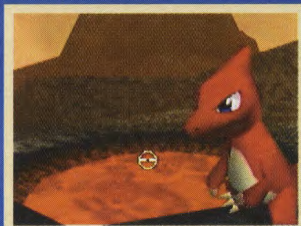
Sono queste le frasi che vi ronzeranno per la testa quando giocherete con l'ultimo fantastico titolo dedicato a Pikachu e compagni.

Nonostante sia chiaramente indirizzato ai fanatici dei Pokémon (se non sapete nulla dei mostriciattoli sarà un po' difficile superare certe situazioni), *Pokémon Snap* sarà molto



EVOLUZIONE A SANGUE FREDDO

Per ottenere le immagini di tutti i Pokémon a volte sarà necessario incoraggiare in qualche modo la loro evoluzione.



Un Charmeleon sta gironzolando attorno ai bordi di una piscina di lava.



Se riuscite a colpirlo in pieno con una Mela potrete farlo cadere dentro la lava...



...e quando riemergerà, lo vedrete trasformato in uno Charizard. Non è spaventoso?



▲ Anche se è possibile trovarlo già nei primi percorsi, dovrete usare le Mele se vorrete riuscire a fare una foto decente di un Chansey.



▲ Gli Squirties si trovano generalmente dentro l'acqua, ma utilizzando le Pester Balls potrete farne uscire un bel po'.



divertente, anche per i meno appassionati. Sebbene la struttura del gioco ricordi molto quella degli sparattutto con pistola a infrarossi, lo scopo di questo gioco è l'esatto opposto. In *Pokémon Snap* dovrete cercare di scoprire e fotografare tutto quello che vedete, piuttosto che ridurlo in poltiglia. Grazie al sistema dei punteggi cercherete sempre di fare quel "tentativo in più" e proverete una grandissima soddisfazione quando riuscirete a fotografare un nuovo Pokémon. Dato che non è un gioco particolarmente difficile potreste pensare che non sia un titolo molto longevo, ma non è assolutamente così.

Negli Stati Uniti è addirittura possibile portare la propria cartuccia in uno dei negozi della catena di Blockbuster per far stampare le vostre foto migliori. Purtroppo il fenomeno dei Pokémon non è ancora abbastanza forte qui in Italia e almeno per il momento sembra che non sia possibile fare una cosa del genere.

Si tratta comunque di un modo estremamente divertente di passare il tempo. Questo significa che l'obiettivo della Nintendo di tramutare tutti i videogiocatori in Pokémon-maniaci sta ottenendo il successo sperato! Con noi ci sono già riusciti da tempo e non passerà molto prima che veniate contagiati anche voi!

TUTTO GRAZIE A MANKEY



Per aprire il cancello che vi permetterà di accedere a una nuova sezione dell'isola dei Pokémon dovrete far schiacciare l'interruttore alla Mankey lanciandole una Pester Ball.



Quando ci sarete riusciti, il cancello si aprirà e lo Zero-One sarà trascinato dentro un lago.



A questo punto Todd riceverà un nuovo incarico dal professor Oak. Come si fa a portare la Mankey vicina allo switch? Starà a voi scoprirlo!



I COMANDI DEL PAD



- L: Non utilizzato
- B: Lanciare la Pester Ball
- C Su: Guarda avanti
- C Giù: Suonare il Pokémon Flute
- C Sinistra: Occhiata a Sinistra
- C Destra: Occhiata a Destra
- D-Pad: Non utilizzato
- R: Attivare, Accelerare
- A: Fotografare/Lanciare una Mela
- Z: Attivare telecamera

+ PREGI & DIFETTI -

- + Carino e tenero
- + Facile e coinvolgente
- + Sorprendentemente irresistibile
- + Non smetterete mai di andare a caccia di Pokémon
- Se proprio odiate i Pokémon (impossibile), potrebbe non piacervi!

UN SAFARI FOTOGRAFICO DAVVERO AFFASCINANTE!

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

TOTALE 9

NINTENDO VS SEGA

**RICOMINCIA
LA GUERRA
DELLE
CONSOLE!**

**BECCATI
QUESTO!**

Un nuovo epico scontro ha inizio! La Nintendo e la Sega sono acerrime rivali fin dai tempi del NES e del Sega Master System. Non appena una delle due distribuiva una nuova console, l'altra rispondeva prontamente con una macchina simile.

8-BIT

Nonostante la guerra sia stata durissima e senza esclusione di colpi, la Nintendo ne è uscita vincitrice. Il NES era leggermente meno potente del Sega Master System ma vantava una serie di titoli decisamente migliori. Lo stesso è successo nella battaglia

dei portatili. Nonostante il Game Boy non potesse contare sui colori del Game Gear, ha rapidamente avuto la meglio sul rivale della Sega grazie alla maggiore durata delle batterie e alla qualità dei giochi.

16-BIT

Il Sega Megadrive fu avvantaggiato da una migliore commercializzazione, ma anche questa volta il Super NES risultò essere il migliore. Questa volta la console della Nintendo poteva contare su una tecnologia decisamente superiore e (come al solito) su un notevole catalogo di giochi.



64-BIT

Quando arrivò la nuova generazione delle console, sia la Nintendo che la Sega furono prese in contropiede dal debutto della PlayStation della Sony. La Nintendo sbagliò completamente la commercializzazione dell'N64 distribuendolo con un prezzo altissimo e con un'imbarazzante carenza di titoli. Pensate che dopo tre mesi dal lancio della console, i possessori di N64 potevano scegliere soltanto tra quattro giochi.

Per quanto riguarda il Sega Saturn... beh, mettiamola così,

per elencare gli errori commessi dalla Sega nella commercializzazione della sua console a 64-bit non basterebbe un numero intero di questa rivista. Il fiasco del Saturn è stato un durissimo colpo per la Sega, che ora ha deciso di riprovarci con il Dreamcast (la nuova console a 128-bit). Se non dovessero riuscire neppure questa volta, allora per i signori della Sega saranno veramente

dolori.

La Sega sta riponendo tutte le proprie speranze nella tecnologia a 128-bit. In questo caso sono arrivati sul mercato con ben un anno di anticipo rispetto al Nintendo Dolphin o alla PlayStation 2 della Sony.

Volete sapere se questa volta Mario deve sentirsi seriamente minacciato da Sonic? Voltate pagina e lo scoprirete...



TECNOLOGIA

Prima di tutto andiamo ad analizzare le specifiche tecniche delle due console per renderci conto di quali sono le loro effettive potenzialità.

N64

CPU: 64-bit, velocità di clock 93.75 MHz
Memoria: 4Mb RAM (8Mb con Expansion Pak)
Poligoni al secondo: 150.000

DREAMCAST

CPU: 128-bit, velocità di clock 200MHz
Memoria: 16Mb RAM, 8 Mb Grafic RAM, 2Mb Audio RAM
Poligoni al secondo: 3.000.000

Dunque, lo scontro sul piano della pura potenza lo vince il Dreamcast. Spiacenti di dirvelo ragazzi, dopotutto questa è una macchina più recente. Comunque ricordiamoci sempre che la potenza è nulla senza controllo...

VINCITORE:

DREAMCAST

CONTROLLER

Considerando il fatto che ha avuto ben tre anni di tempo per imparare dal controller dell'N64, la Sega ha sparato un colpo a vuoto con il controller del Dreamcast. I grilletti analogici posti nella parte inferiore sono una buona idea in particolare modo per i giochi di guida, anche se non sono proprio comodissimi. Lo scarso numero dei comandi disponibili (due trigger, quattro pulsanti più uno di start) è un altro dei punti deboli del controller della Sega. A proposito di debolezza, i ragazzi di Dreamcast Magazine sono riusciti a rompere due controller in soli due mesi, e senza sbatterli al muro! D'altra parte, considerate che uno dei controller che utilizziamo in redazione è quello della versione giapponese dell'N64 che abbiamo comprato più o meno tre anni fa!



VINCITORE:
PARITÀ



GIOCHI

Se ci limitassimo a confrontare le due console per la grafica o per il sonoro, questo speciale non avrebbe motivo di esistere. Il Dreamcast può contare su tecnologie molto più avanzate e da questo punto di vista sarebbe notevolmente avvantaggiato rispetto alla nostra console preferita. Proprio per questo motivo abbiamo deciso di andare a confrontare le cose che contano veramente nella riuscita di una console: i giochi. Dopotutto sono proprio loro che vi fanno comprare una console piuttosto che un'altra!

SPARATUTTO

House of the Dead 2 è il titolo di punta della Sega (non male come inizio) ma gli altri sparatutto disponibili sono abbastanza bruttini, come *Expendable*. Per quanto riguarda l'N64 basta una sola parola... *Goldeneye*. Se non siete convinti, ve ne diciamo due... *Perfect Dark*. Se ancora non siete convinti, fatevi visitare presto dal medico!



VINCITORE:
N64



CORSE

F-1 World Grand Prix 2 e *F-Zero X* soddisfano appieno i desideri di realismo e di fantascientifico dei possessori di N64 insieme a una lunga lista di titoli simili tra cui scegliere. Il Dreamcast può contare su *Sega Rally 2* che è sicuramente una spettacolare simulazione di Rally, ma decisamente poco longevo. La medaglia d'oro va quindi ai ragazzi di Kyoto (Nintendo).



VINCITORE:
N64



PICCHIADURO

Acc! Qui il Dreamcast si fa sotto pesantemente e sarà sicuramente in grado di dare del filo da torcere all'N64! La console della Nintendo non ha mai avuto un gioco di combattimento veramente importante. Il Dreamcast ha debuttato con titoli come *Virtua Fighter 3tb* e l'incredibile *Soul Calibur* che arriverà molto presto. *Smash Brothers* non è proprio della stessa pasta...

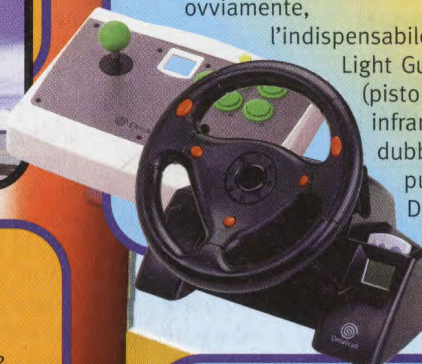


VINCITORE:
DREAMCAST

ACCESSORI

Per il momento, la Nintendo offre il Controller Pak (a un prezzo un po' esagerato), il Rumble Pak e l'Expansion Pak. Si spera che arrivino la Game Boy Camera e il 64 GB in tempo con *Perfect Dark*. La Sega mette invece a disposizione una piccola e utilissima VMU (Visual Memory Unit) che funziona da memory card, Game Boy e Tamagotchi, il volante, la tastiera, un modem (compreso nella console), un joystick (stile arcade), una canna da pesca e, ovviamente,

l'indispensabile Light Gun (pistola a infrarossi). Senza dubbio questo punto va al Dreamcast!



VINCITORE:
DREAMCAST

PLATFORM & AVVENTURA

Il Dreamcast offre *Sonic Adventure* che è veramente uno spettacolo, ma diventa una goccia nell'oceano se pensiamo ai titoli della Nintendo come *Mario 64*, *Banjo & Kazooie*, *The Legend of Zelda* e *Rayman 2*. E' anche vero che l'avventura definitiva cioè *Shenmue* per Dreamcast uscirà tra un bel po' di tempo. Comunque, possiamo dire in tutta tranquillità che per il momento la vittoria va sicuramente alla Nintendo.



VINCITORE:
N64

IL FUTURO

Con l'amaro in bocca, dobbiamo ammettere che la nostra console preferita ha già passato la metà del suo ciclo vitale. A ogni modo ci sono ancora molti titoli validi con i quali non vediamo l'ora di giocare, come il trio della Rare (*Jet Force Gemini*, *Donkey Kong 64* e *Perfect Dark*) per non parlare di *Zelda Gaiden*, *ISS Millennium*, *Turok: Rage Wars* e tantissimi altri giochi veramente interessanti. Dal canto suo il Dreamcast sta per proporre dei giochi davvero avvincenti come *Shenmue* o *Resident Evil: Code Veronica*.

Quando l'anno prossimo arriverà la PlayStation 2 però il Dreamcast avrà dei grandissimi problemi nel riuscire a tenersi a galla in questo spietatissimo mercato. Non dimenticate che la Nintendo sta lavorando al progetto Dolphin, la Super Console a 128-bit!



VINCITORE:
N64

SPORT

Parliamoci chiaro, *ISS '98* della Konami è uno di quei titoli che difficilmente si possono battere. Se non vi piace il calcio potrete comunque scegliere tra oltre 40 altri titoli che riguardano ogni tipo di sport che possiate immaginare. Il Dreamcast mostra al suo fianco il valido *Uefa Striker* e un paio di altri giochi di origine statunitense, ma sono comunque troppo pochi.



VINCITORE:
N64

RISULTATO FINALE

N64	6
DREAMCAST	4

Potete avere tutta la potenza che volete ma se non ci sono i giochi a supportarla non ve ne potrete mai fare nulla. Se avete un amico che vi ammorbica dicendovi quanto è bello il Dreamcast mettetegli davanti queste pagine. Certamente le sue prime parole riguarderanno il fatto che siamo di parte, ma alla fine della giornata noi andremo a divertirvi con dei bellissimi giochi e... lui? Con quali?

KNOCKOUT KINGS 2000



**OPZIONI
MNEMONICHE**

MEMORIA

N/D

CONTROLLER PAK

Potrete salvare tutti i dati che vorrete

INFO

GIOCATORI

EXPANSION PAK

RUMBLE PAK

Prodotto	EA Sports
Sviluppo	Black Ops
Genere	Sport
Data di Uscita	Già in vendita

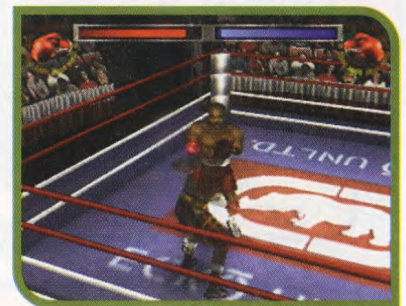
È ARRIVATO IL MOMENTO DI MENARE LE MANI!

Pensate di poter battere il Mohammed Ali dei tempi migliori o l'inarrestabile Evander Holyfield (senza farvi squalificare per morsi alle orecchie)?

Knockout Kings 2000 vi dà la possibilità di fare tutto questo e ancora di più.

Il nuovo gioco dedicato al pugilato della EA Sports saprà sicuramente coinvolgervi con un sistema di gioco abbastanza semplice e dei comandi intuitivi e precisi. Con il vostro boxer preferito potrete intraprendere una vera e propria carriera pugilistica, combattendo contro tutti i più grandi campioni di questo bellissimo sport. Oltre a poter scegliere di interpretare uno tra i 25 pugili più famosi della storia potrete decidere di creare un nuovo lottatore tutto vostro.

Le tre abilità principali di ogni pugile sono Forza, Velocità e Resistenza e potrete potenziarle grazie alle sessioni di allenamento. Dato che inizierete la vostra carriera come un perfetto sconosciuto, non potrete sfidare il campione del mondo fin da subito (rischiereste di essere fatti a polpette prima ancora di sentire suonare l'inizio del primo round). Potete invece scalare la classifica sfidando i pugili del vostro livello e cercando di migliorare il più possibile le vostre caratteristiche. Se non vi va di affrontare la lunga carriera potrete sempre scegliere la modalità Quick Start che seleziona due pugili a caso, o quella Slugfest con la quale sarete voi a decidere chi e dove sfidarlo. *Knockout Kings 2000* ha un sistema di controllo molto semplice. I pulsanti A e B corrispondono al sinistro e al destro, il pulsante R li tramuta in forti ganci, mentre con il tasto C potrete eseguire



▲ Le inquadrature della telecamera da dietro al pugile sono probabilmente le migliori. Per utilizzarle dovrete però andarvele a settare!

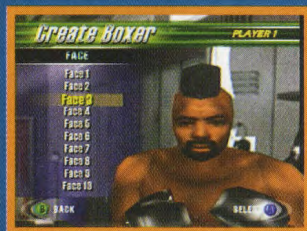
delle combo davvero letali. Potrete addirittura prendere a capocciate il vostro avversario, ma non pensate di potervela cavare sempre!



▲ Quando riuscirete a mettere a segno un colpo particolarmente efficace vedrete degli spettacolari effetti luminosi!

TI SPIEZZO IN DUE!

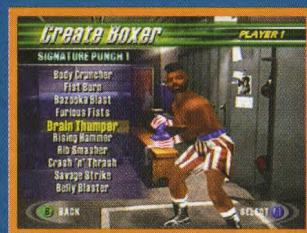
L'opzione di creazione del proprio pugile è ovviamente una delle cose più divertenti di *Knockout Kings 2000*. Prendendo l'ispirazione da *Rocky III*, vediamo se riusciamo a creare un alter ego poligonale di Clubber Lang (meglio conosciuto come Mister T). Sfortunatamente non abbiamo trovato l'opzione per mettergli addosso il suo tipico mezzo quintale d'oro massiccio. Il risultato finale è stato comunque abbastanza fedele...



1: VISO Primo passo, mettiamogli il pizzo e i capelli a spazzola.



2: PANTALONCINI Successivamente, ecco un paio di pantaloncini patriottici (chi ha rubato i mutandoni di Apollo?).



3: UN PO' DI CAZZOTTI BEN ASSESTATI Accidenti! Non c'è la possibilità di staccare a morsi le orecchie degli avversari...



4: ANDIAMO A DARCELE DI SANTA RAGIONE! Adesso vediamo di cosa è capace il nostro campione!



5: OUCH! Perfetto! Il nostro pugile nuovo di zecca ha già tutto quello che gli serve!

QUATTRO SALTI IN PALESTRA...

Se vorrete diventare dei veri campioni dovrete allenarvi seriamente! Potete scegliere di far pratica nella difesa o nell'attacco, oppure avrete a disposizione un'opzione di allenamento rapido che vi permetterà di ottenere qualche punto Abilità senza che facciate nulla. Tutti i punti che riuscirete a guadagnare, potrete utilizzarli per aumentare la Forza, la Velocità o la Resistenza del vostro pugile.

Nell'allenamento offensivo dovrete cercare di sferrare più colpi possibile in un determinato periodo di tempo (30 secondi). Per migliorare la vostra difesa avrete a disposizione 30 punti e ne perderete uno ogni volta che verrete colpiti dall'avversario.

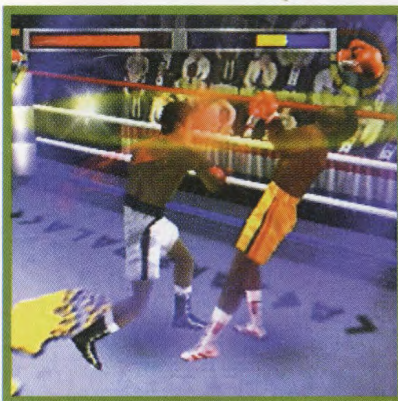
Alla fine di ogni allenamento otterrete un certo numero di Punti Allenamento che potranno essere trasformati in Punti Abilità e utilizzati per migliorare le caratteristiche del vostro personaggio.

Avendo 20 punti a disposizione, Mohammed Ali può usarne la maggior parte per incrementare la sua Forza e utilizzare quelli rimanenti per aumentare la sua Velocità e Resistenza.

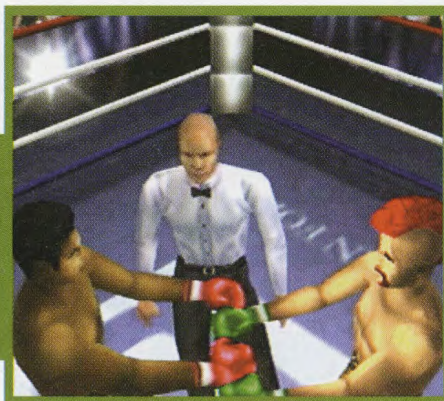


Knockout Kings 2000 è un divertentissimo gioco di box che riuscirà sicuramente ad attirare

anche quelli di voi che non hanno mai provato un titolo di questo genere.



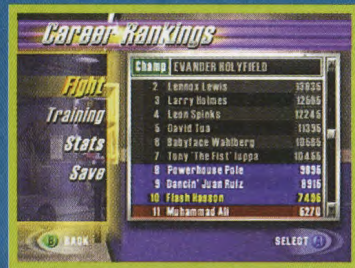
▲ Riempite il vostro potenziometro colpo dopo colpo e quando avrà raggiunto il livello massimo potrete sferrare un superpugno che farà volare via il vostro avversario!



▲ Signori, niente colpi sotto la cintura o testate, quando uno dei due va al tappeto l'altro va all'angolo opposto in attesa del conteggio e... niente morsi!

RIUSCIRETE A VINCERE IL TITOLO?

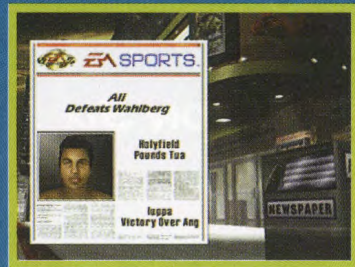
Nella modalità Career partirete come ultimi e dovrete riuscire a scalare la classifica.



Dopo due sole vittorie, Mohammed Ali è già arrivato all'undicesimo posto in classifica. È veramente un campione nato! I pugili segnati in blu sono quelli che potrete affrontare nel prossimo incontro.



All'inizio di ogni combattimento avrete la possibilità di vedere le statistiche del vostro pugile. Ali è decisamente il più grande!



Alla fine del combattimento i giornali scriveranno quello che è accaduto. Più sarà eclatante la vittoria e più i titoli saranno pieni d'entusiasmo!

I COMANDI DEL PAD



+ PREGI & DIFETTI -

- + Animazioni molto realistiche
- + I pugili reali sono riprodotti alla perfezione
- + Controlli precisi e intuitivi
- + La modalità Career è veramente coinvolgente
- La modalità di creazione del personaggio non offre tantissime opzioni

IL MIGLIOR GIOCO DI BOXE PER N64!

GRAFICA	8
SONORO	10
LONGEVITÀ	8
GIOCABILITÀ	8

TOTALE 9



▲ Beccati questo! Non è molto leale, ma potrete ricorrere anche a colpi scorretti come le testate nel caso vi sentiste in difficoltà.

RAINBOW SIX

**GIRARE IL MONDO.
INCONTRARE TANTE PERSONE
INTERESSANTI.
E UCCIDERLE TUTTE!**

RAINBOW SIX

Prodotto: Red Storm
Sviluppo: Saffire
Data di Uscita PAL: Novembre



Con la fine della guerra fredda, nuovi nemici stanno emergendo dai resti delle vecchie superpotenze. Il terrorismo sta prendendo piede in maniera preoccupante, gruppi organizzati davvero inquietanti minacciano i governi con rappresaglie di ogni genere pur di vedere soddisfatte le proprie richieste. Un certo numero di nazioni ha deciso quindi di rispondere duramente a questo drammatico fenomeno organizzando il *Rainbow Six*, la soluzione definitiva alla minaccia del terrorismo.

Basato sull'omonimo libro di Tom Clancy, *Rainbow Six* è uno sparattutto in prima persona come *GoldenEye*, ma molto più strategico. Non dovrete farvi largo tra i nemici abbattendoli con armi devastanti e correndo all'impazzata verso la fine del livello. Questa volta dovrete pianificare alla perfezione ogni singola missione. I terroristi che dovrete affrontare sono stati dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale e sono pronti a farvi a pezzi al primo errore.

AL MIO TRE...

La differenza principale tra *Rainbow Six* e gli altri sparattutto in soggettiva è che in questo gioco dovrete comandare un intero gruppo di agenti. Sebbene la modalità Quickstart vi permetta di utilizzare un solo uomo e partire subito per la vostra missione senza tanti problemi, la vera forza di questo titolo sta nella modalità Campaign.

Questa opzione di gioco vi metterà al comando di un intero gruppo di agenti e dovrete coordinare ogni spostamento e azione per riuscire a colpire tutti i terroristi senza neppure essere visti.

► **I vostri uomini si trovano sul tetto di un grattacielo di San Francisco. Questa missione ci ricorda molto il primo livello di Perfect Dark...**



◀ **La visuale notturna può aiutarvi a individuare i terroristi che si nascondono nell'ombra. Nella realtà falserebbe anche la percezione della distanza, ma questo è solo un gioco.**



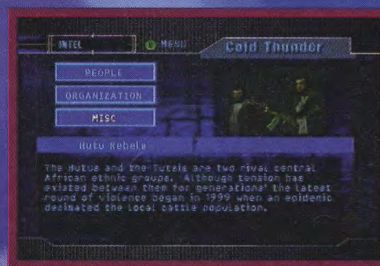
MISSIONE... POSSIBILE

Se volete gettarvi subito nella mischia e far fuori un bel po' di terroristi potete utilizzare la modalità Quickstart. In questo modo giocherete però a un semplice arcade. Per sfruttare al meglio le possibilità di *Rainbow Six* dovrete assolutamente affrontare la Campaign! In questa modalità di gioco avrete a disposizione diverse schermate che vi permetteranno di organizzare nel migliore dei modi la vostra squadra e rischiare il meno possibile di perdere dei compagni durante le missioni.



ROSTER (TURNI)

Questa schermata vi dà accesso a tutte le possibili informazioni su ogni membro della squadra *Rainbow Six*. Se avete letto il libro, conoscerete sicuramente Chavez.



BRIEFING (MISSIONE)

Prima di affrontare ogni missione, sarete informati su tutti i particolari riguardanti il vostro obiettivo. In questo modo saprete chi dovrete affrontare e soprattutto dove.



KIT (EQUIPAGGIAMENTI)

I vostri agenti saranno sempre equipaggiati con degli accessori standard, ma questo menu vi permetterà di decidere cosa far indossare e con quali armi equipaggiare ogni uomo (o donna) del vostro gruppo.



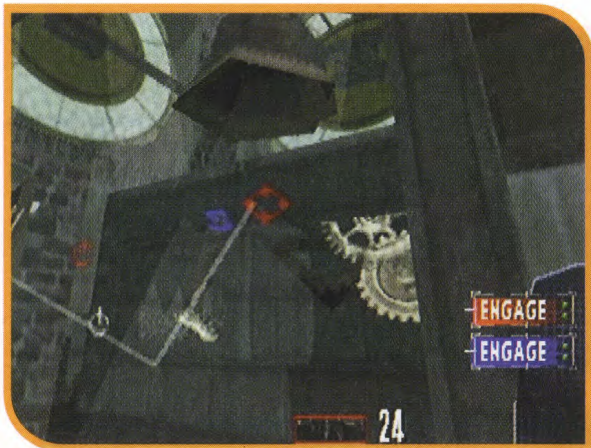
INTEL (INFORMAZIONI)

In questa schermata troverete tutte le notizie riguardanti i vostri nemici, in modo tale da poter coordinare la missione nel migliore dei modi.



TEAMS (SQUADRE)

Quando vi sentirete soddisfatti dell'organizzazione della vostra squadra, sarà il momento di decidere come dividere i vari agenti.



▲ Neanche James Bond è mai stato in un posto come questo! Dei terroristi irlandesi hanno preso il controllo del Parlamento!



▲ Le granate sono molto utili quando bisogna sbarazzarsi di un gran numero di nemici in un colpo solo, dopotutto non ci si può muovere silenziosamente in eterno.

▼ Due gruppi attendono di irrompere in una casa mentre il primo giocatore si prepara a usare una granata stordente per disorientare i terroristi.



Prima di iniziare ciascuna missione, dovrete elaborare un preciso piano d'attacco. Una mappa vi mostra una visuale dell'area nella quale ha luogo la missione e la posizione iniziale dei vostri uomini. In questo modo potrete elaborare un percorso da far seguire a ciascun gruppo (quattro al massimo) per poter attaccare contemporaneamente tutti i terroristi presenti.

Nelle prime missioni dovrete "semplicemente" uccidere i nemici e liberare gli ostaggi, ma andando avanti nel gioco le cose inizieranno a complicarsi. Vi sarà per esempio ordinato di infiltrarvi nei

quartier generali nemici per recuperare un particolare oggetto e fare ritorno alla base senza essere visti.

Così come ne deciderete gli spostamenti, dovrete anche affidare a ciascun gruppo determinati compiti. In alcuni casi è essenziale muoversi furtivamente e senza fare rumore, visto che lo scopo del gioco è quello di non farsi massacrare dai terroristi senza liberare gli ostaggi. Una volta che il bersaglio è stato inquadrato, non dovrete fare altro che sfondare qualche porta e abbattere qualunque cosa si muova facendo sempre attenzione a non colpire un proprio compagno. Tutti questi

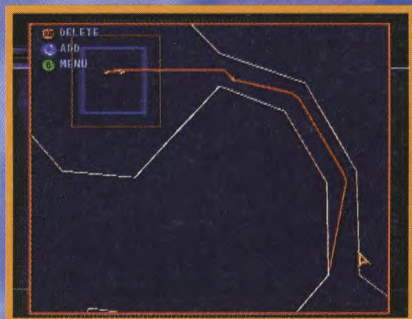
elementi di strategia fanno di *Rainbow Six* un gioco unico nel suo genere. Pensate che l'esito della missione dipende spesso dall'efficacia del primo attacco.

La cattiva notizia è che anche i nemici sono stati dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale. Quando saranno riusciti ad assimilare la vostra strategia di attacco, i nemici inizieranno a cercare di eliminare sistematicamente tutti i componenti della vostra squadra. Per questo motivo è sempre molto importante riuscire a pianificare la missione in maniera tale da riuscire a portarla a termine nel minor tempo possibile.

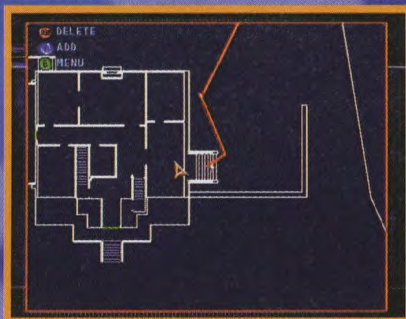
Impostando il livello di

UNA STRATEGIA VINCENTE!

Improvvisare significa inequivocabilmente essere fatti a pezzi dai terroristi! Per questo motivo *Rainbow Six* vi dà la possibilità di pianificare ogni minimo dettaglio della missione. Siccome potrebbe non essere facile, andiamo a dare un'occhiata a come funziona questa opzione nella prima missione del gioco.



Prima di tutto, bisogna tracciare il percorso selezionando i punti chiave. Premendo i tasti Z e R potete zoomare avanti e indietro, mentre il tasto L vi permette di selezionare i vari piani della mappa.



Per questa missione utilizzeremo due gruppi, il Rosso e il Blu, e dovremo quindi scegliere due diversi punti di partenza. Il gruppo Rosso irromperà nell'edificio dal seminterrato eliminando tutte le guardie.



Dopo aver fatto il giro della casa, il gruppo Blu farà ingresso dalla porta principale. Considerate che in alcune circostanze sarete costretti a dover prendere il controllo dei vari gruppi.

PAROLA D'ORDINE: RAPIDITÀ

La prima missione di *Rainbow Six* è ambientata nel Congo, non crediamo però che ad accogliere i nostri eroi ci saranno delle simpatiche scimmiette! Dopo aver pianificato la missione in tutti i suoi particolari, arriva il momento di entrare in azione. Andiamo ad analizzare passo dopo passo la giornata-tipo dei gruppi anti-terroristici.



▲ Durante una missione, dovrete irrompere nella villa di un signore della droga del Sud America. No! Quello non è affatto zucchero!

difficoltà a Easy o Normal, i terroristi si limiteranno a pattugliare determinate zone e a rispondere al fuoco in caso di attacco. Con il livello Hard, la situazione cambia notevolmente.

I vostri nemici si comporteranno così come farebbero dei veri terroristi: se dovessero sentire un rumore verranno a investigare con le armi pronte a far fuoco e vedendo un loro compagno cadere ferito o morto correranno subito a cercare un riparo.

Se mandate il vostro gruppo in un'area totalmente priva di ripari, i vostri uomini verranno fatti a pezzi in un baleno!

livello di Intelligenza Artificiale. Il computer era in grado di gestire alla perfezione tutti i membri degli altri gruppi permettendogli di attaccare e difendersi dagli attacchi dei nemici. Da quello che abbiamo potuto vedere, anche la versione per l'N64 di *Rainbow Six* sembra cavarsela molto bene.

Potrete sempre contare su una efficiente copertura da parte dei vostri compagni di squadra. Se vi avvicinate a un angolo insieme



MORTE SILENZIOSA

La versione per PC di questo fantastico titolo era caratterizzata da un incredibile



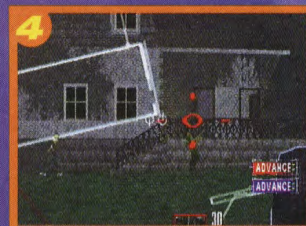
1 Entrambe le squadre si muovono in direzione di una casa. La squadra manovrata dal computer va avanti.



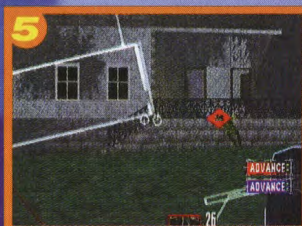
2 La squadra Blu si avvicina alle baracche per accertarsi che non ci siano dei terroristi nei dintorni.



3 La visuale in modalità Cecchino rivela la presenza di una guardia nei pressi della casa. In questi casi bisogna fare attenzione che i nemici non si accorgano dell'altra squadra.



4 Un'occhiata più attenta mostra la presenza di un'altra guardia. Bisognerà agire in tempi molto brevi, altrimenti potrebbe avvisare i suoi compagni...



5 ...ma con un colpo preciso alla testa non potrà dire più niente a nessuno, se non al medico legale.



6 Prima che possa capire che cosa stia succedendo, la seconda guardia fa la stessa fine della prima. Per il momento, il pericolo è scampato.



7 Mentre la squadra Blu si dirige verso il retro della casa, la squadra Rossa irrompe nelle celle.



8 La squadra Rossa sale silenziosamente le scale e scopre che all'interno di una delle stanze c'è una donna presa in ostaggio.



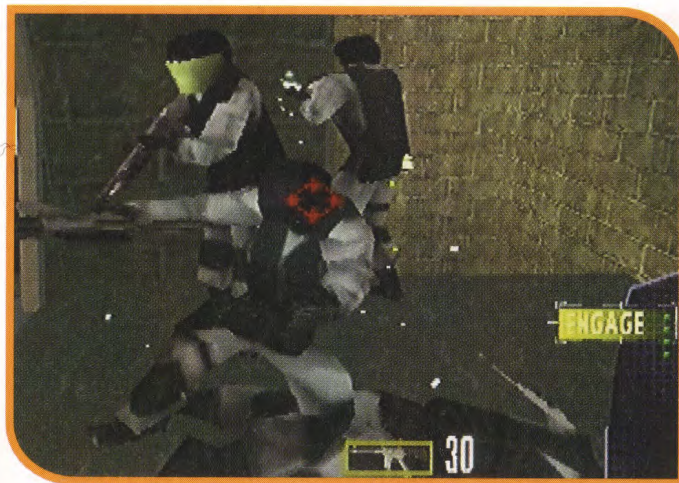
9 Sapendo che l'ostaggio non può che essere sorvegliato da un gran numero di guardie, la squadra Rossa compie un veloce raid all'interno delle stanze sparando a qualunque cosa si muova.



10 Con la squadra Blu a ripulire la casa da ogni terrorista rimasto in piedi, l'ostaggio è ora pronto per essere portato in salvo. Missione compiuta!



► Uomo a terra! Uno dei membri della squadra è stato ucciso! Quando succede, la visuale si sposta in terza persona (a volte è utile per vedere chi è stato a spararvi).



► Nella modalità a due giocatori potrete cooperare con un vostro amico per raggiungere l'obiettivo della missione. In questo caso, il giocatore 1 elimina una guardia mentre il giocatore 2 avanza all'interno della casa.



L'IMPORTANZA DI NON ESSERE VISTI

Quando equipaggiate il vostro gruppo, è importantissimo scegliere il giusto tipo d'abbigliamento. Oltre al colore dovrete anche decidere il tipo di uniforme (leggera, media o pesante) che dovranno indossare i vostri uomini. Quelle che vedete qui sotto sono le versioni medie. Utilizzare una divisa pesantemente rinforzata vi garantirà una maggiore protezione dai colpi nemici, ma limiterà notevolmente i vostri movimenti, oltre a farvi fare molto rumore quando vi muovete. Dovrete prestare molta attenzione alla scelta dell'uniforme.



BLACK (NERA)
Classica, è probabilmente la migliore.



CAMO (MIMETICA)
Particolarmente adatta nella giungla.



DESERT (DESERTICA)
Ottima per sparire fra la sabbia.



HRT
Sta per "Team Recupero Ostaggi".



STREET (URBANA)
Ottima nelle missioni ambientate in città.



TAN (CUOIO)
Il terrore degli eco-terroristi!



WOOD (BOSCAGLIA)
Invisibile fra gli alberi.

a un altro agente, questo vi guarderà le spalle per evitare che qualcuno vi spari alla schiena.

La cattiva notizia è che anche i nemici sono stati dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale. Quando saranno riusciti ad assimilare la vostra strategia di attacco, i nemici inizieranno a cercare di eliminare sistematicamente tutti i componenti della vostra squadra. Per questo motivo è sempre molto importante riuscire a pianificare la missione in maniera tale da riuscire a portarla a termine nel minor tempo possibile.

Impostando il livello di difficoltà a Easy o Normal, i terroristi si limiteranno a

pattugliare determinate zone e a rispondere al fuoco in caso di attacco. Con il livello Hard, la situazione cambia notevolmente.

I vostri nemici si comporteranno così come farebbero dei veri terroristi: se dovessero sentire un rumore verranno a investigare con le armi pronte a far fuoco e vedendo un loro compagno cadere ferito o morto correranno subito a cercare un riparo.

Sono comunque tanto imprevedibili quanto spietati, non sottovalutateli o non potrete fare altro che morire!



▲ Benvenuti al Parlamento! Sfortunatamente, troverete soltanto i terroristi e qualche ostaggio... e nessun politico con il quale fare quattro chiacchiere a quattr'occhi!



▲ Questa missione si svolge all'interno di un parco giochi. Gli ostaggi sono proprio sotto di voi, ma dovrete far fuori tutti i loro sorveglianti prima che li uccidano!



▲ Una guardia giace priva di vita all'interno di un laboratorio per esperimenti genetici. Rainbow Six vanta bellissimi effetti luce che mancano addirittura in Quake II.

VIA, VIA, VIA...

Le prime missioni di *Rainbow Six* saranno molto utili per prendere confidenza con i comandi e il sistema di gioco. Vi troverete infatti a combattere contro gruppi di terroristi, rivoluzionari o signori della droga poco preparati per affrontare una squadra come la vostra. Senza scendere troppo nei dettagli, diciamo che è in atto una sorta di cospirazione internazionale e la minaccia di una guerra biologica. *Rainbow Six* è la sola arma di difesa dei governi di tutto il mondo in grado di affrontare questa oscura minaccia.

Il fatto che *Rainbow Six* sia una forza di difesa globale, porterà i nostri valorosi uomini (e donne) nei luoghi più disparati e vi permetterà di agire in tante e diverse ambientazioni. La prima missione vedrà la vostra squadra impegnata in Congo



per liberare gli impiegati di una multinazionale che sono stati presi in ostaggio dai ribelli locali. Altri incarichi vi vedranno affrontare ogni sorta di criminale in vari luoghi come la Banca Europea, la foresta Brasiliana, il Parlamento e addirittura un Parco Giochi!

UOMO A TERRA, UOMO A TERRA!

Anche se abbiamo potuto provare soltanto un'anteprima di questo bellissimo gioco, *Rainbow Six* ha dimostrato di essere un titolo decisamente valido. Il sistema di pianificazione delle missioni è già molto efficiente. Pensate che siamo riusciti a far infiltrare le squadre all'interno di alcuni edifici facendo fuori tutti i terroristi, senza mai dover intervenire di persona. La modalità a due giocatori in cooperativo è un'altra importantissima innovazione. Potrete infatti coprirvi le spalle a vicenda e organizzare dei blitz veramente efficaci. Il sistema di gioco vi permetterà di farvi coinvolgere sin dalla prima partita ed è assolutamente originale,

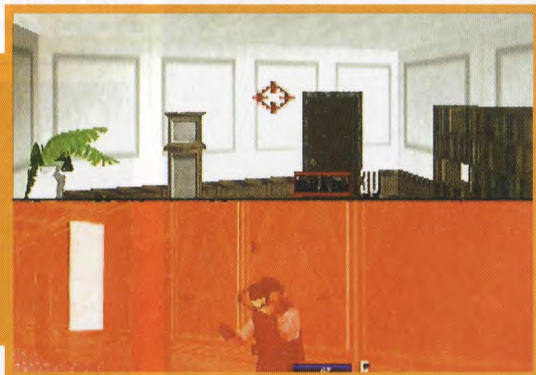
specialmente se messo a confronto con altri titoli di questo genere sviluppati per N64. Sangue freddo, una buona strategia e gioco di squadra sono le chiavi per riuscire con successo in tutte le missioni di questo fantastico sparattutto della Saffire.

La data d'uscita di *Rainbow Six* è prevista per la fine di quest'anno e in redazione non vediamo l'ora di mettere le nostre avide manine sulla versione finale.

Secondo il nostro parere, *Rainbow Six* è il gioco che tutti dovrebbero avere nella propria collezione!



▲ Premendo A entrerete nella modalità Cecchino e potrete ingrandire l'immagine a piacimento. Con questo tipo di visuale potrete freddare i vostri nemici anche con un colpo solo!



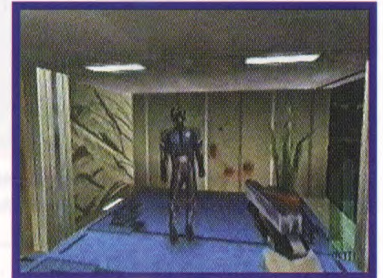
PERFECT DARK

LO SPARATUTTO DEFINITIVO CHE NON RIESCE A VEDERE LA LUCE!



▲ Joanna entra subito nel cuore dell'azione appesa a una corda attaccata a un aereo a decollo verticale.

Una sola cosa non ci è piaciuta della presentazione di *Perfect Dark* all'E3S! Era la stessa identica versione che avevamo già visto all'E3 di Los Angeles quattro mesi prima! D'accordo che la segretezza è diventata una prerogativa dei ragazzi della Rare (per quel che riguarda questo gioco), ma sinceramente speravamo che con la scusa di dover mostrare qualcosa ai loro connazionali Britannici... si sarebbe potuto vedere qualcosa di più.



▲ "Ah... che spasso lavorare facendo la guardia agli uffici della EvilCorpDynePlex, Inc. Dove avrò messo le sigarette... aaarghh!!!".

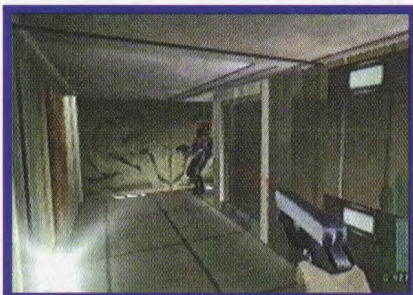
vorrebbe imporre *Donkey Kong 64* come titolo di punta del prossimo Natale, ma quello che ci piace da matti sono le avventure futuristiche e ultra violente.

Se non avete mai sentito parlare di *Perfect Dark* nell'ultimo anno, probabilmente siete stati rapiti da piccoli alieni grigi. Noi però siamo pronti per ogni evenienza e quindi corriamo a dare un'occhiata all'ultimo capolavoro di casa Rare! Per rendere al meglio l'idea, potete considerare *Perfect Dark* come un *Goldeneye* all'ennesima potenza.

Il gruppo di sviluppo responsabile di questo

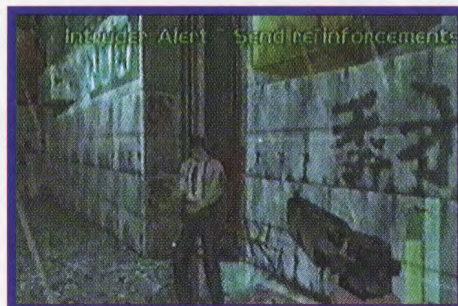
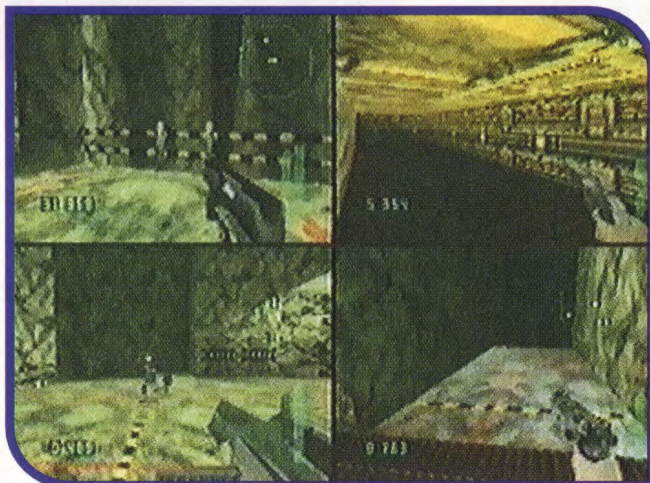
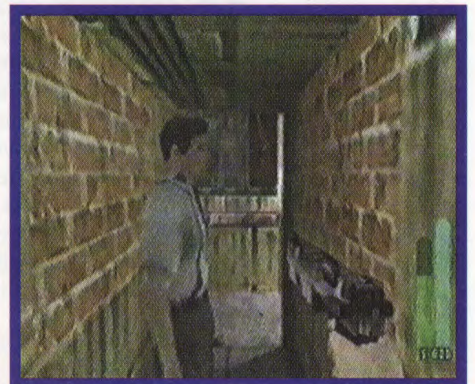
PERFECT DARK

Prodotto: **Nintendo**
Sviluppo: **Rare**
Data di Uscita PAL: **Aprile 2000**

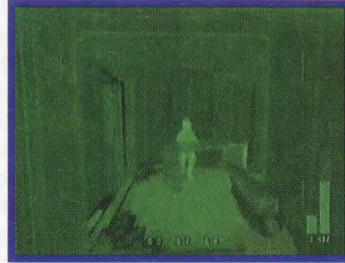
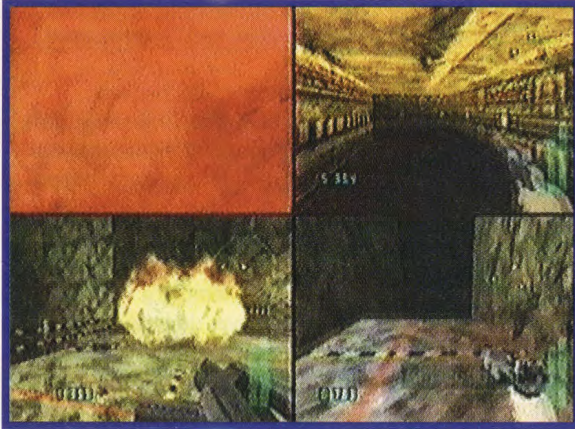
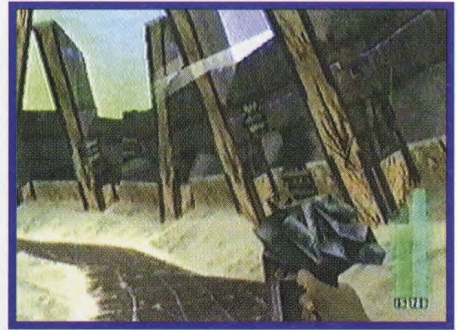
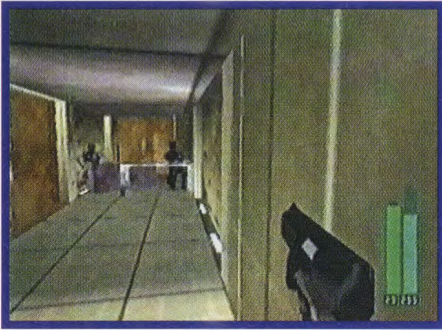


▲ L'Intelligenza Artificiale dei nemici è stata notevolmente migliorata rispetto a quella di *Goldeneye*, ma alcuni avversari si lasciano ancora colpire troppo facilmente.

▼ Un livello ambientato all'aperto dall'aspetto molto sinistro e pieno di malviventi. Dovrete stare attenti se non vorrete beccarvi un raffreddore con tutta quella pioggia!



▲ Non potete uccidere chiunque, alcune persone sono vitali per il completamento della missione. Comunque, questo non è uno di loro. **BLAM!**



▲ Joanna sfrutta la visione notturna per attraversare i corridoi del palazzo, mentre le guardie vagano confuse. Attenzione però, la luce potrebbe tornare da un momento all'altro!

▲ Uno dei livelli del multiplayer. Ne sono stati svelati ancora pochi ma un paio di questi dovrebbero essere delle rivisitazioni di quelli di Goldeneye.

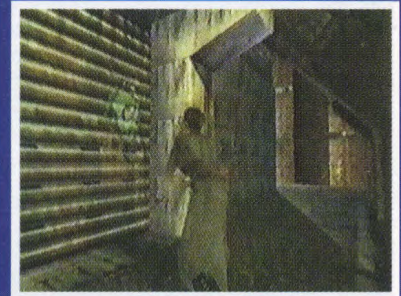
capolavoro ha deciso di aggiornarlo migliorando tutto il possibile. Il motore grafico è molto più veloce, fluido e potente e ogni cosa che per un motivo o l'altro non è stata inserita in *Goldeneye* la troverete in *Perfect Dark*.

Abbiamo riportato dozzine di immagini dall'ECTS e anche se ci sarebbero tantissime cose da dire preferiamo far parlare queste bellissime foto. Mentre contiamo insieme i giorni che mancano all'uscita di *Perfect Dark* (prevista per il prossimo anno), beccatevi queste spettacolari immagini

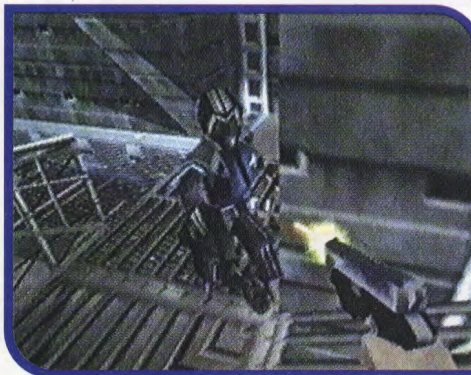
inedite!

La fantastica modalità Deathmatch ci farà dimenticare definitivamente di *Goldeneye* che a confronto dell'ultimo capolavoro della Rare è un titolo decisamente superato.

La novità più interessante presentata da *Perfect Dark* è senza dubbio la possibilità di dare il proprio volto al



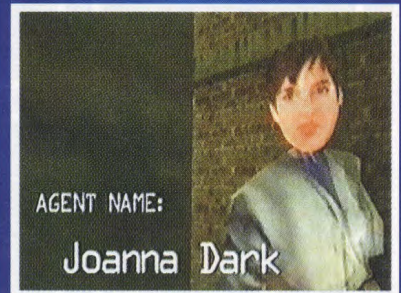
▲ *Perfect Dark* sfrutta molto più gli assi verticali rispetto al suo predecessore. Joanna sta per essere colpita da un cecchino appostato sulla scala antincendio.



▲ La versione che abbiamo provato sfruttava dei comandi simili a quelli di *Turok*, ma nel gioco potrete scegliere anche una configurazione come quella di *Goldeneye*.

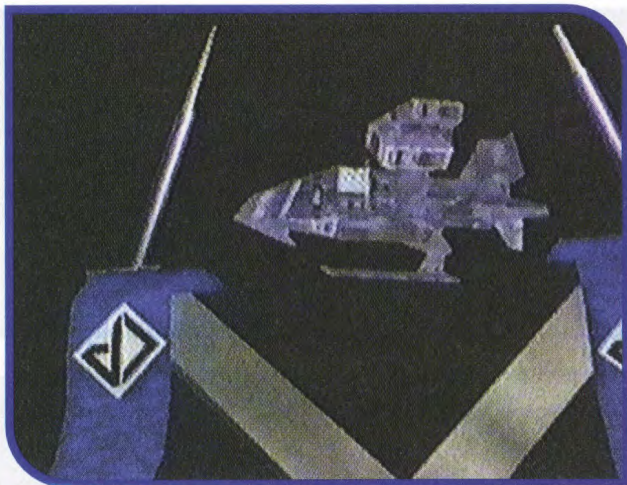
GIOVANNA D'ARCO

L'eroina di *Perfect Dark* è l'agente Joanna Dark, una specie d'incrocio tra Winona Ryder e Lara Croft. Già immaginiamo gli ululati di gioia dei più focosi di voi, ma non fatevi ingannare dalle apparenze. Questa ragazza è tanto carina quanto letale! Basta vedere come maneggia la mitragliatrice per ridurre a brandelli le orde di guardie nei primi livelli per iniziare a pensarci due volte prima di fare qualche apprezzamento pesante...



AGENT NAME:

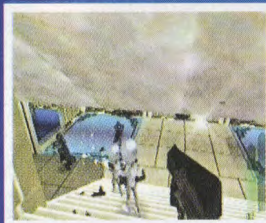
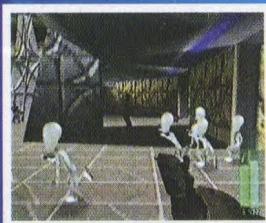
Joanna Dark



▲ Ecco l'aereo di Joanna. Le bandiere in primo piano sono quelle della sinistra Data Dyne Corporation, una mega-multinazionale talmente malvagia da far sembrare la Microsoft un... (Basta così! - Voce di un avvocato)!

LA CITTÀ DEI RO-BOT

Come in *Turok: Rage Wars* anche in *Perfect Dark* dovrete combattere contro degli agguerritissimi "Bots". In questa maniera potrete provare le emozioni del gioco Multiplayer anche se siete da soli. Ad ogni modo, *Perfect Dark* riesce a fare un ulteriore passo in avanti. Non ci saranno solo dei Bots nemici (pronti a crivellarvi di colpi quando meno ve lo aspettate), ma avrete la possibilità di avvalervi anche di "alleati virtuali". I Bots amici saranno pronti ad aiutarvi in ogni situazione come dei veri compagni di squadra. In queste immagini potete vedere un gruppetto di alieni grigi che aiuta Joanna a sbarazzarsi dei soldati nemici. Beh! Anche se sono piccoletti, sono meglio di niente!



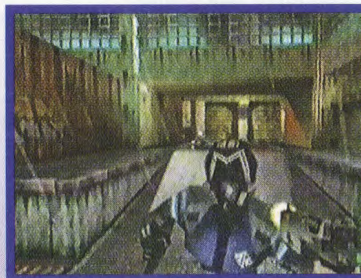
protagonista del gioco grazie all'utilizzo della Game Boy Camera. Se la direzione della Nintendo non ne approfitta per fare un'offerta tipo gioco + periferica, perderà sicuramente un'ottima occasione. La nostra eroina avrà a disposizione un'incredibile varietà di armi veramente devastanti. In particolare, alcuni dei nuovi gingilli messi a disposizione di Joanna fanno sembrare lo ZMG di *Goldeneye* una pistolina ad aria compressa! Citiamo fra le più particolari la Laptop Gun (un computer palmare che si trasforma in pistola) e il Farsight Rifle che permette addirittura di vedere attraverso i muri grazie ai raggi X. Quest'ultimo sarà veramente efficace, visto che è in grado di eliminare addirittura i nemici senza che questi neppure sappiano che li avete individuati! Potete anche calarvi all'interno di fessure o buttarvi giù dalle

▲ Effetti di luce? Risplendenti superfici metalliche? Mitragliatrici con un'incredibile potenza di fuoco? Se questo è ciò che volete, *Perfect Dark* saprà esaudire tutti i vostri desideri!

sporgenze, cosa che non potevate fare in *Goldeneye* (fate sempre molta attenzione a non saltare giù da un punto troppo alto!).

Dato che due dei livelli della modalità Deathmatch non sono altro che il Temple e il Complex di *Goldeneye*, dovrete inventarvi qualche nuovo truccetto (non potrete più nascondervi)!

Perfect Dark è un gioco



▲ Se in *Goldeneye* non c'era abbastanza sangue, avete trovato pane per i vostri denti. In *Perfect Dark* i nemici spruzzano sangue ovunque ogni volta che li colpite!



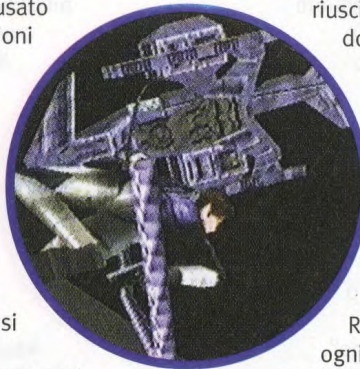
▲ Quest'elicottero farà di tutto per uccidere Joanna. Arriverebbe a demolire l'intero palazzo. L'unica salvezza sarà riuscire a sparargli qualche potente colpo ben assestato.



▲ Come succede nei famosissimi film di John Woo anche la nostra Joanna è in grado di usare con disinvoltura due pistole contemporaneamente.

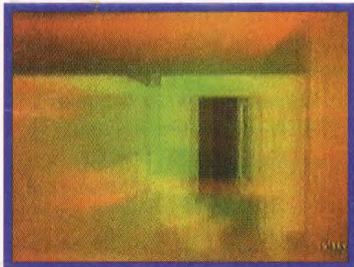


esageratamente veloce! Se di *Goldeneye* ricordate qualche rallentamento causato da alcune esplosioni o da casi di sovraccarico dello schermo, sappiate che in *Perfect Dark* è tutto infinitamente più fluido. Nella modalità a un giocatore Joanna si muove con una rapidità spaventosa e nel Multiplayer la rapidità con la quale inseguite o siete inseguiti dagli avversari vi farà impazzire. Durante la fiera era veramente un'impresa riuscire a capire bene quali fossero le prestazioni di questo fantastico gioco, ma da quello che abbiamo potuto vedere non ci



è parso di notare alcun rallentamento.

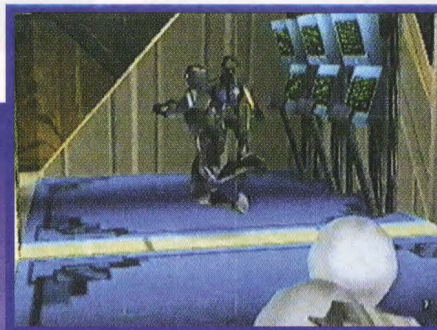
Se ancora non l'avete capito, *Perfect Dark* è il gioco per N64 per il quale tutti noi non riusciamo più a dormire (tanta è la voglia di giocarci). La brutta notizia è che *Perfect Dark* non uscirà più a Natale prossimo, ma ad aprile del 2000. Va bene, la Rare vuole curare ogni particolare, ma ... AAAAAAARGHHH!!!



▲ Un'immagine molto sfocata del fantastico Farsight Rifle, che vi permetterà di vedere attraverso i muri grazie ai raggi X.



◀ Usando il tasto R potrete passare a una fighissima visuale in prima persona in stile *Terminator*! Questo piccolo alieno grigio sta per fare una bruttissima fine! **BLAM!**





XENA: WARRIOR PRINCESS THE TALISMAN OF FATE

POTERE ALLE RAGAZZE!



▲ Lao Ma cerca di compensare l'assenza di Chun-li sul N64 facendo a pezzi Ares con il suo micidiale attacco del ventaglio impazzito!



Dopo il grande successo riscosso dalla serie televisiva, *Xena: La Principessa Guerriera* sta per arrivare anche sulla nostra console preferita con un picchiaduro veramente "mitologico".

Grazie a un cocktail di avventura, umorismo e combattimenti Xena è riuscita a ottenere i favori di grandi e piccini. Ora la

Titus ha ottenuto i diritti per sfornare un

picchiaduro basato sulle avventure di questa bellissima eroina e compagni. Da quello che abbiamo potuto vedere, sembra che sia il miglior gioco di combattimento mai realizzato per N64! Sviluppato

dalla Saffire (già autori del divertentissimo *Bio Freaks* per N64), *Xena: Warrior Princess* non comprende solo delle riproduzioni fedelissime dei personaggi della serie televisiva, ma consente addirittura di combattere contemporanea-

mente anche in quattro! Questo incredibile picchiaduro sarà completamente tridimensionale e consentirà anche una

buona interazione con gli elementi dei fondali.

Nel gioco troverete quasi tutti i personaggi principali della serie televisiva e potrete divertirvi a farli combattere fino all'ultimo sangue. Oltre a Xena e alla sua compagna di avventure Gabrielle, potrete impersonare la dea Callisto, il re dei ladri Autolycus, il mostruoso Dahak e Caesar, più altri cinque guerrieri nascosti.

Abbiamo provato il gioco all'ECTS di Londra e siamo

rimasti veramente a bocca aperta. Anche se non è ancora finito, l'azione di gioco è già velocissima, le animazioni sono estremamente

fluide e i comandi sono intuitivi e molto precisi.



▲ Dahak? Sembra il rumore che si fa quando si tossisce!



◀ Un durissimo scontro tra quattro guerrieri, wow! Anche quando si combatte in tanti, il gioco gira molto velocemente.

USA XENA: WARRIOR PRINCESS

Prodotto:	Titus
Sviluppo:	Saffire
Data di Uscita PAL:	Dicembre 1999



▲ Sembra che la nostra cara Xena abbia chiamato i rinforzi! Per non rischiare di prendere una batosta da Hope ha chiamato anche la sua controfigura.



▲ Su Xena ci sono le migliori riproduzioni di personaggi reali mai viste su una console.

Potrete utilizzare anche tutte le armi speciali dei protagonisti della serie, compreso il Chakram di Xena. Quando la battaglia si svolge tra quattro giocatori, il gioco è veramente incredibile. Le mosse create per ogni personaggio



sono tantissime e veramente spettacolari. Le leggi fisiche che regolano la forza di gravità sembrano aver perso ogni significato. Vedrete i personaggi lanciarsi in spettacolari salti mortali e in incredibili duelli aerei.

Nella modalità a un giocatore potrete anche scegliere di vivere un'avventura che sarà un po' diversa per ogni personaggio. Tutti i protagonisti sono alla ricerca del favoloso

Talisman of Fate

e, come si può immaginare, ognuno di essi dovrà vedersela con tutti gli altri se vorrà fare suo l'ambito amuleto. Xena dovrà

quindi malmenare chiunque si interporrà tra lei e il talismano, compresa la sua migliore amica, Gabrielle.

Nell'ultima anteprima di *Xena: Warrior Princess* che abbiamo visto si è notato un notevole miglioramento anche a livello grafico rispetto a quella presentata all'E3. Se i ragazzi della Saffire continueranno così, allora il loro nuovo titolo potrà facilmente diventare il picchiaduro per N64 che tutti stavano aspettando. Se ne volete sapere di più, cercate di non perdere i prossimi numeri della vostra nuova rivista preferita!



▲ Queste ragazze proprio non riescono a combattere lealmente. Dopo aver visto la sua amica Xena, anche lei ha pensato di chiamare la sua gemella.



RESIDENT EVIL 2

FINALMENTE ANCHE SU N64 IL GIOCO CHE HA FATTO GRANDE IL GENERE DEL SURVIVAL HORROR!

Sviluppato dagli Angel Studios, *Resident Evil 2* per Nintendo 64 è un notevole passo in avanti rispetto alla versione originale (per PlayStation). Il secondo capitolo della più famosa serie di videogiochi horror farà il suo ingresso sulla console a 64-bit della Nintendo con una grafica in alta risoluzione, una colonna sonora da brivido e tantissime nuove caratteristiche.

L'anteprima che abbiamo potuto provare era ancora molto lontana da quella che potrà essere la versione finale del gioco, ma è già evidente che i ragazzi degli Angel Studios stanno facendo un

ottimo lavoro. Infilare il contenuto di due CD in una cartuccia da 64 Megabyte non è un'impresa facile! La fluidità delle animazioni è simile a quella della versione per PlayStation, ma la grafica dei personaggi è stata notevolmente migliorata. I tempi di caricamento tra un quadro e l'altro sono molto più brevi, anche se le animazioni delle porte che separano le varie stanze sono ancora presenti.

Se vi state chiedendo che fine hanno fatto le scene in Computer Grafica sparse un po' ovunque nella versione di *Resident Evil 2* per PlayStation, non abbiate paura! Gli sviluppatori degli Angel Studios stanno facendo l'impossibile per riuscire a inserirle tutte.

Per la trasposizione di questo fantastico gioco è stato utilizzato un nuovo motore grafico (K/OS) che permette di sfruttare al meglio la potenza dell'N64.

LA STORIA...

Benvenuti a Raccoon City. Immaginate una classica cittadina del Midwest americano costruita alle porte di una



▲ Le particolari inquadrature di *Resident Evil 2* contribuiscono notevolmente a rendere molto più inquietante l'atmosfera del gioco.

rigogliosa foresta. Gli affari sono prosperati con l'arrivo delle nuove industrie che si sono insediate nelle aree periferiche. Tutto andava bene... fino a quando è arrivata una certa corporazione...

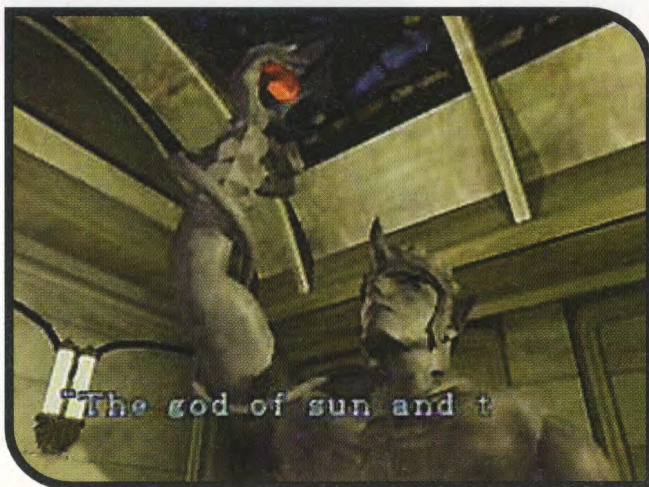
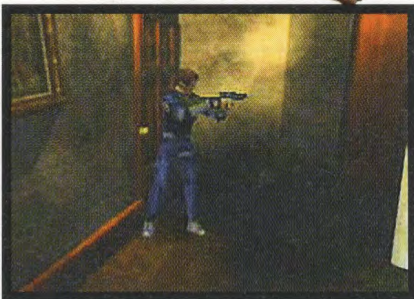
Poco dopo iniziarono a verificarsi inquietanti avvenimenti e a circolare strane voci sulla nuova



RESIDENT EVIL 2

Prodotto:	Nintendo
Sviluppo:	Angel Studios
Data di Uscita PAL:	2000

◀ Gli enigmi proposti da *Resident Evil 2* vi terranno occupati per molto tempo, ma ricordate che spesso la soluzione più semplice è anche quella giusta...





industria. Tutto d'un tratto cominciarono a fare la loro apparizione delle creature mai viste e iniziarono a succedere inspiegabili incidenti. Poi un giorno si venne a sapere che era successo qualcosa di molto strano all'interno dei laboratori della Umbrella, ma non essendoci mai stato nessuno degli abitanti di Raccoon City non si seppe mai cosa fosse successo di preciso. Nel tentativo di placare la paura dei cittadini, il dipartimento di polizia di Raccoon ha deciso di arruolare molti nuovi agenti. Leon S. Kennedy (una delle reclute più promettenti) è arrivato in città per unirsi al suo nuovo gruppo e nonostante non sia riuscito a contattare il capitano, si avventura nelle strade deserte di Raccoon City.

Nel frattempo, dall'altra parte della cittadina, Claire Redfield (la sorella del protagonista del primo capitolo) sta disperatamente cercando suo fratello Chris. Claire inizia la sua ricerca da Raccoon City, l'ultimo luogo dove è stato visto Chris (due mesi prima).

Così ha inizio la vostra nuova, terrificante avventura...

...HA INIZIO

Tutti i personaggi sono poligonali, mentre le ambientazioni sono realizzate in Computer Grafica. Il gioco è incredibilmente fluido e l'atmosfera che è in grado di creare *Resident Evil 2* vi coinvolgerà fin dal primo momento. Questa magnifica trasposizione consente anche un ottimo livello di interazione con i fondali. Oltre a poter usare vari oggetti per risolvere i tantissimi enigmi, avrete anche la possibilità di usare nuove armi veramente devastanti con le quali eliminare le orde di non morti che incontrerete. Inizierete la vostra avventura con una semplice Beretta 9mm, ma troverete tantissime armi veramente devastanti come il lanciagranate o il terribile Uzi. Nella versione per N64 saranno aggiunti anche dei nuovi costumi per i nostri eroi. Avrete inoltre la possibilità di personalizzare l'intensità del gioco cambiando il colore del sangue dei nemici e regolando il livello grafico del gioco. È stato anche aggiunto un sistema di posizionamento casuale degli oggetti: ogni volta che ricomincerete il gioco, gli oggetti

verranno messi in posti diversi.

Questo aggiungerà molto alla longevità di questo fantastico titolo. *Resident Evil 2* prevederà anche l'utilizzo dello stick analogico e del Rumble Pak. I fanatici di questa incredibile serie saranno felici di sapere che sta per nascere una versione originale di *Resident Evil* sviluppata appositamente per l'N64. Vi assicuriamo però che questa conversione è veramente uno spettacolo! Con tutte queste caratteristiche siamo sicuri che *Resident Evil 2* sarà un enorme successo, considerando anche il fatto che è il primo titolo di questo genere a comparire sulla nostra console preferita.



▲ I ragazzi degli Angel Studios hanno fatto miracoli per riuscire a inserire tutte le sequenze filmate presenti nella versione per PlayStation...



▲ Quando entrerete negli uffici della S.T.A.R.S. vi sembrerà che ci sia appena passato un uragano! Fate attenzione però, potrete trovare diverse sorprese!

CYBER TIGER

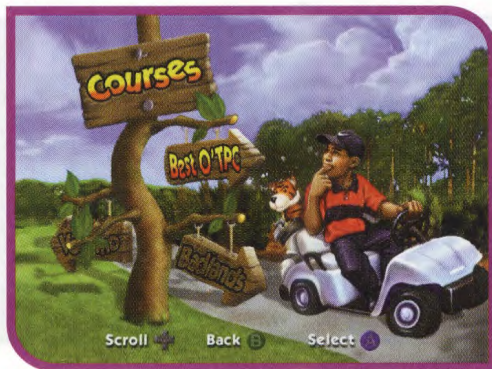


▼ A giudicare dalla parabola che questo tipo intende dare alla pallina, il gioco deve essere entrato nella modalità "Tiro al piccione".

Il golf non è più uno sport per vecchi ricconi vestiti con strani pantaloni! Grazie alla simpatia dilagante delle nuove star di questo sport come *Tiger Woods*, anche i più giovani hanno iniziato ad avvicinarsi a questo costoso passatempo. *Cyber Tiger* è il nuovo gioco di golf della EA ed è caratterizzato da un aspetto esageratamente divertente.

Il comportamento fisico della pallina è riprodotto in maniera estremamente realistica, ma tutto il resto, come le

TIGER WOODS, IL CAMPIONE BIONICO!



ambientazioni o le varie modalità di gioco, è molto buffo.

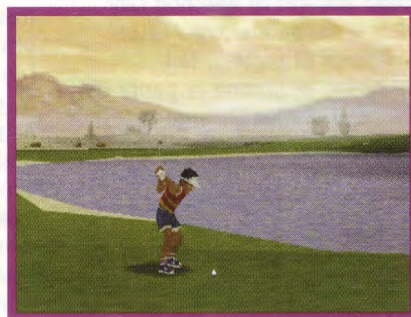
Oltre ai vari percorsi realmente esistenti, potrete affrontare anche alcune sfide tanto assurde da far sembrare normali persino quelle del fantastico *Mario Golf*!

Quando giocherete con *Cyber Tiger* vi sembrerà di vivere un cartone animato! Se eseguirete dei colpi particolari, vedrete la pallina spiegare le ali e prendere il volo o, in alcuni casi, se la colpirete con particolare potenza riuscirete addirittura a farla esplodere. I laghetti presenti nei percorsi sono infestati dai cocodrilli e troverete anche tantissimi potenziamenti sia per le palline che per le mazze. Vi assicuriamo che sarà veramente uno sbalzo! I

controlli sono incredibilmente precisi e intuitivi e la levetta analogica simulerà il movimento dello swing.

Ovviamente potrete vestire i panni di Tiger Woods, ma vi sarà data anche la possibilità di decidere di creare un golfista tutto vostro e migliorare le sue abilità facendolo competere nella modalità Career.

Se giocherete contro *Tiger Woods* troverete pane per i vostri denti! Si tratta sempre del campione del mondo e questo è il suo



▲ Il nostro giovane golfista cerca di oltrepassare questo immenso lago per mandare la pallina direttamente sul Green... Ce la farà?


gioco, dopotutto!

Cyber Tiger sarà disponibile dalla metà di dicembre, quindi cercate di non perdere il prossimo numero di N64 Magazine per sapere veramente tutto su questa incredibile simulazione di golf!



◀ Cosa sarà quell'aggeggio piantato in mezzo alla spiaggia? Forse è un UFO che è stato abbattuto da qualche altro giocatore... o forse no!



 CYBER TIGER	
Prodotto:	EA Sport
Sviluppo:	EA Sport
Data di Uscita PAL:	Dicembre 1999

TAZMANIAN EXPRESS

ANTEPRIME

DIABOLICAMENTE DIVERTENTE!

Il nuovo titolo della Infogrames che vedrà come protagonista il tremendo Taz è stato sviluppato dagli Zed Two (i creatori di *Wetrix*). She Devil (la fidanzata di Taz) si è stancata di vedere il nostro amico passare intere giornate a oziare davanti alla televisione e a mangiare tutto quello che gli capita a tiro. Così, decide di andare a cercargli un impiego e riesce a farlo assumere come corriere espresso. Prima ancora che Taz possa fidiare, si ritrova già per strada con il suo primo pacco da consegnare. Ovviamente i viaggi che Taz dovrà affrontare per consegnare i pacchi saranno pieni di insidie e starà a voi

aiutarlo a guadagnarsi la sua prima paga. Il gioco è diviso in cinque ambientazioni che ricordano molto quelle della serie televisiva, ciascuna divisa in diversi livelli di azione pura. La caratteristica più interessante di *Tazmanian Express* è che il protagonista non può morire. Potrete farlo cadere da una montagna o fargli prendere fuoco, ma lui tornerà sempre come nuovo. Dopotutto si tratta di un cartone animato! Le "vite" di Taz sono rappresentate dal numero di casse che deve consegnare. Se dovete romperne troppe sarà inevitabilmente Game Over!

TAZMANIAN EXPRESS

Prodotto: Infogrames
Sviluppo: Zed Two
Data di Uscita PAL: 2000



nella soluzione di vari enigmi, con tante sfide che Taz dovrà affrontare e vincere per proseguire la sua avventura. *Tazmanian Express* vanta una piena interattività da parte di tutti gli oggetti presenti nel gioco. Aspettatevi anche tante apparizioni da parte di altri personaggi della Warner come Yosemite Sam, Wile E. Coyote e Marvin il Marziano!

Il gioco consiste principalmente



▲ In questo livello, Wile E. Coyote vi ha rubato una cassa e dovete assolutamente recuperarla. Acchiappalo Taz!



▲ Se non farete attenzione, la vostra cassa subirà dei danni. Quando questi saranno troppi cadrà in pezzi e perderete una vita!

◀ L'ACME è probabilmente più famosa della IBM e della Microsoft, e pensare che neanche esiste nella realtà!



TUROK: RAGE WARS

**ANDIAM,
ANDIAM,
ANDIAMO A
STERMINAR...**

▼ *Rage Wars* non vi consente soltanto di sfidare degli amici, ma anche di competere contro dei Bots dotati di una notevolissima Intelligenza Artificiale!

Se siete tipi poco socievoli e vi è capitato di invidiare i ragazzi che riuscivano a organizzare veri e propri tornei di *Quake 2* o *Goldeneye* a casa con gli amici, non dovrete più preoccuparvi! I giochi dell'ultima generazione propongono degli avversari con un'Intelligenza Artificiale sempre più sviluppata.

Visto che la data di uscita di *Perfect Dark* è stata nuovamente posticipata, *Turok: Rage Wars* sarà il primo titolo a proporre degli scontri diretti con gli agguerritissimi Bots (particolari personaggi dotati di una sviluppatissima Intelligenza Artificiale). Il nuovo titolo della Acclaim è sostanzialmente la

versione Deathmatch (duello all'ultimo sangue) di *Turok* ripulita e decisamente incattivita.

Non troverete nessun interruttore da premere o chiave da cercare. Questa volta si tratta solo di uccidere senza nessuna pietà! Oltre alle tante modalità Multiplayer come la Cooperative o il buon vecchio Deathmatch, *Turok: Rage Wars* vi permetterà anche di giocare da soli contro un'intera armata di nemici gestiti dal computer (ansiosi quanto voi di collezionare teste).

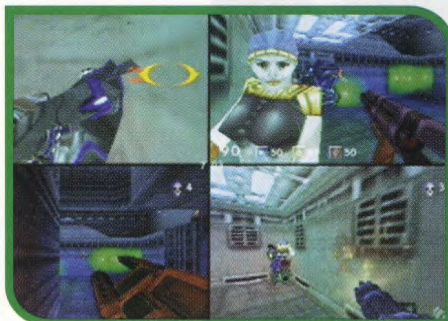
Anche in questa nuova versione troverete molte delle armi tipiche degli altri capitoli della serie. Potrete eliminare tutti i vostri avversari usando la Balestra, la Mag Pistol, il Fucile al Plasma, il Fucile a Pompa, la Flare Gun e lo Scorpion Launcher, più tanti altri interessantissimi mezzi di distruzione. La Minigun (ricordate *Predator* e *T2*?) è in grado di sparare migliaia di colpi grazie alle sue



▲ Non sappiamo il nome di questo tipo inquietante ma potremmo soprannominarlo "Guai in vista"!

sei canne rotanti mentre la Freeze Gun tramuta i nemici in cubetti di ghiaccio. Se tutte queste armi terrificanti non dovessero bastarvi, avrete a disposizione anche un Inflator che fa gonfiare i nemici fino a farli esplodere e l'Emaciator che li farà avvizzire fino a ridurli a pelle e ossa. I livelli sono stati progettati in maniera tale da non riuscire a sentirsi mai soli.

Dietro a ogni angolo troverete una nuova durissima sfida. La modalità Deathmatch era sicuramente il punto di forza di *Turok 2* e per questo motivo stiamo attendendo con molta impazienza *Turok: Rage Wars*. La notizia dell'ultima ora (fonte Acclaim) è che *Rage Wars* sarà in vendita già da questo inverno! Non appena riusciremo a mettere le mani su una copia di questo fantastico gioco vi metteremo subito al corrente di tutte le novità.



TUROK: RAGE WARS	
Prodotto:	Acclaim
Sviluppo:	Acclaim Studios Austin
Data di Uscita PAL:	Inverno

EARTHWORM JIM 3D

ANTEPRIME

EARTHWORM JIM 3D	
Prodotto:	Virgin Interactive
Sviluppo:	Interplay/Vis
Data di Uscita PAL:	Dicembre 1999

UN NUOVO EROE TRIDIMENSIONALE!

Earthworm Jim è apparso su talmente tanti giochi per diverse piattaforme che è diventato protagonista di una serie di cartoni animati. Questo gioco avrà tuttavia qualcosa di veramente diverso rispetto ai suoi predecessori. Il nostro vermiciattolo preferito è finalmente passato alle 3 dimensioni!

Jim si trova veramente nei guai! Sembra che qualcuno sia riuscito a fargli il lavaggio del cervello. Ora il nostro simpatico eroe si trova intrappolato all'interno del suo subconscio e dovrà fare di tutto per riuscire a rimettere a posto il suo cervello devastato.

Per riuscire a portare a termine questa folle impresa, Jim dovrà attraversare il suo subconscio e affrontare tutti i suoi incubi peggiori.

Con *Earthworm Jim 3D* dovrete affrontare quattro diversi mondi

dove incontrerete orde di mostri partoriti dalla mente stravolta del nostro eroe. Nel primo, "Happiness", Jim incontrerà le versioni demoniache dei suoi snacks preferiti, mentre in "Childhood" troverete delle parodie degli incubi che faceva quando era ancora un giovane vermiciattolo. Con "Fear" dovrete invece affrontare tutte le paure causate dai tanti film horror che lo hanno spaventato e in "Aggression" vi troverete a fronteggiare i più acerrimi rivali del simpatico vermone.

Man mano che andrete avanti nel gioco vi scontrerete con alcuni degli arcinemici di Jim più famosi della serie televisiva, come lo

◀ **Jim incontra un aspirapolvere decisamente poco amichevole. Probabilmente è l'incubo peggiore di tutti i maniaci delle pulizie.**

Psychrow, Evil the Cat e il Professor Monkey-For-A-Head. Ci sono anche molti altri cattivoni nuovi di zecca tutti pronti a mettervi i bastoni tra le ruote. Tra i più agguerriti troverete Fatty Roswell, i Disco Zombies e la Bovine Special Elite (una specie di mitragliatrice spara mucche).

Il sistema di gioco è chiaramente ispirato a quello dei platform dell'ultima generazione, ma include anche un buon numero di enigmi e strani mini-giochi da superare... Ci sono volontari per il Pig Surfing? Se il gioco finale sarà come quello che abbiamo potuto provare all'ECTS, la Virgin avrà probabilmente tra le mani il potenziale titolo dell'anno. Considerando anche il tempo che è stato impiegato per il suo sviluppo (qualche anno) non avremmo potuto aspettarci altro!



▲ **Ci sono alcuni mostri davvero spaventosi in questo gioco... Se non ci credete, date un'occhiata al piranha gigante che sta rincorrendo il povero Jim!**



▲ **'mbeh! Che c'avete da guarda'? Non avevate mai visto un verme con un esoscheletro di potenziamento, prima d'ora? Ne volete prendere un po'?**



◀ **Ecco i Disco Zombies! Se vorrete aprire l'uscita di questa stanza, dovrete mandare a gambe all'aria tutti questi ballerini non morti.**

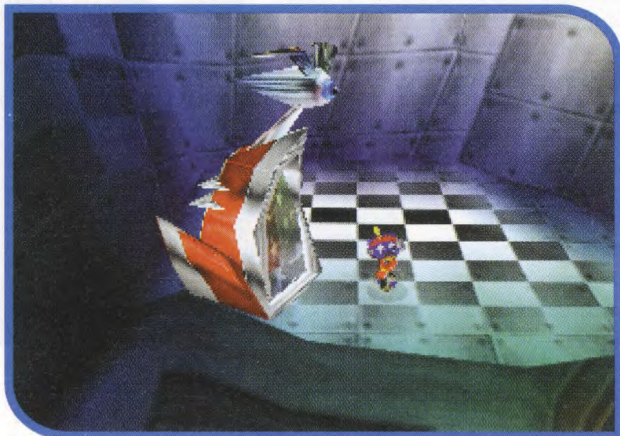
▲ **In questo punto Jim può dare un'occhiata al mondo esterno, ma non potrà comunque risvegliarsi fino a quando non avrà rimesso a posto il suo cervello...**

ROCKET-ROBOT ON WHEELS

ROBOT ALLA RISCOSSA!

Se la parola "Fisica" vi ricorda sonnolenti ore passate a scuola di fronte a spiegazioni sulla differenza tra il potenziale e l'energia cinetica, il nuovo titolo della Ubi Soft potrebbe fare al caso vostro. Questo è il primo gioco per N64 che include un sistema di calcolo delle reazioni alle leggi fisiche! Non preoccupatevi, non ci sarà nessuna differenza tra massa e peso da leggere e imparare a memoria. Stiamo semplicemente dicendo che gli oggetti presenti in questo gioco si comportano esattamente così come si comporterebbero nella realtà (dal punto di vista delle leggi fisiche). Infatti, se vi scontrate con un

▼ Cosa ci sarà in quell'aggeggio? Noi proprio non lo sappiamo, ma ci piace tantissimo il suo aspetto che ricorda molto una Cadillac Eldorado del '59.



oggetto più leggero di voi, lo vedrete rimbalzare via (seguendo esattamente le leggi di Newton). Provate a farlo con un muro... in quel caso, sarete voi a fare un bel volo all'indietro. Non è tutto! Gli oggetti presenti possono essere ammassati, lanciati, messi in equilibrio e in generale danneggiati come più vi piace. Se gli enigmi del gioco iniziano a stufarvi o volete semplicemente fare una pausa, potrete

andarvene in giro a mettere tutto sottosopra.

UN GIRO SULLE MONTAGNE RUSSE

La trama di *Rocket-Robot On Wheels* è veramente fuori dal comune, ma cosa ci si può aspettare da un gioco come questo? Il protagonista è un robot di nome Rocket che per guadagnarsi da vivere deve mantenere efficiente un Whoopie World Luna Park. Quando una delle mascotte del parco va fuori di testa e inizia a cercare di demolire il parco, Rocket entra in azione cercando di salvare la

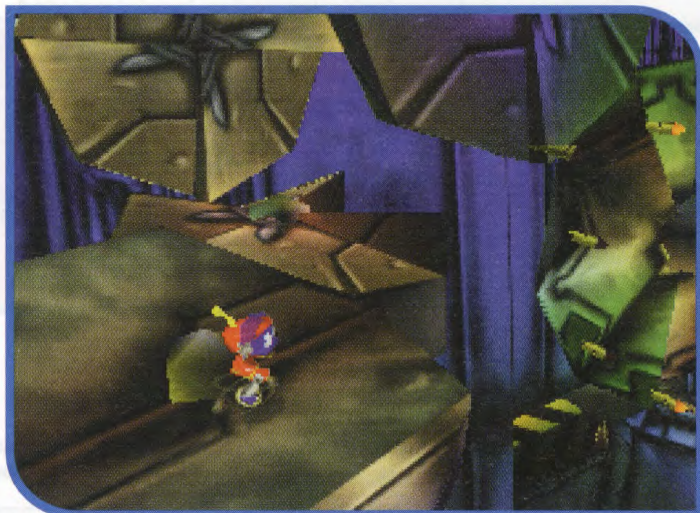


▲ La grafica degli scenari e dei personaggi è delle più dettagliate e colorate che siano mai uscite dai laboratori della Nintendo o della Rare.



▲ In questa strana avventura, dovrete aiutare Rocket a recuperare tutte le viti indispensabili per riparare le attrazioni del parco. Che ne dite di fare un giro su quella macchinina?

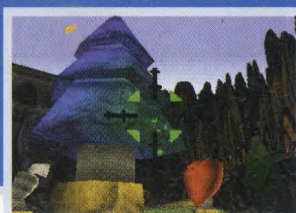
ROCKET-ROBOT ON WHEELS	
Prodotto:	Ubi Soft
Sviluppo:	Sucker Punch
Data di Uscita PAL:	Dicembre 1999

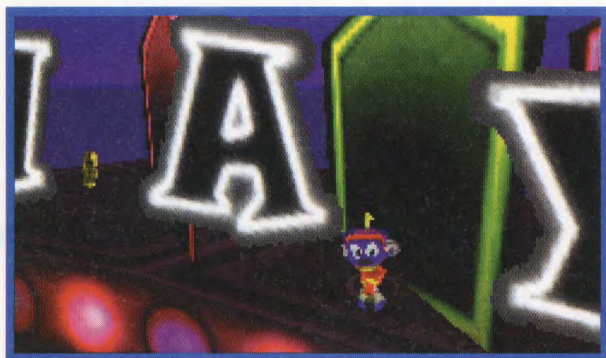


QUAL È IL TUO COLORE PREFERITO?



Con l'aiuto di un apposito spruzzatore, Rocket può ricolorare praticamente ogni cosa presente nel Luna Park. Ovviamente questo vi darà lo spunto per dei divertentissimi atti vandalici, ma il suo vero scopo è di aiutarvi a risolvere alcuni enigmi. Prendete per esempio quest'albero. La sua colorazione è una parte vitale di questo particolare gioco.





▲ Sembrava che la Midway avesse deciso di distribuire il titolo della Ubi Soft, ma alla fine la casa francese ha avuto la meglio.



▲ Whoopie il Tricheco è una delle due mascotte del parco. L'altra è meno popolare e si chiama Jo Jo.

▼ Probabilmente queste letterone sono i biglietti per le attrazioni del parco. In caso contrario, vi preghiamo di non coinvolgere anche i nostri familiari nel linciaggio.



giornata. Rocket è un piccolo robot con una ruota al posto delle gambe (come Ro-Jaws di 2000 AD) e privo di braccia.

Fortunatamente, il nostro

piccolo amico può compensare questo handicap grazie a un raggio traente inserito nel suo corpo. Questo gli consente di raccogliere oggetti, arrampicarsi sulle varie piattaforme e dondolarsi in aria (sempre che ci sia qualcosa su cui aggrapparsi). Rocket potrà usare diverse armi e veicoli come macchine, motoscafi, aeroplani, e altri davvero bizzarri come pesci-robot! Troverete anche dei mezzi di trasporto tipici di un Luna Park. All'inizio del gioco, la missione di

Rocket sarà quella di trovare tutte le parti necessarie alla riparazione delle montagne russe del Whoopie World. Quando avrete finito il vostro lavoro, potrete anche creare il vostro percorso per farci un giro!

SIGNORE E SIGNORI SI PARTE!

Gli enigmi e i mini-giochi costituiscono una parte fondamentale di Rocket-

Robot on Wheels. Essendo questo un parco giochi, potrete divertirvi ad aggiustare, costruire e provare tutte le attrazioni che vorrete.

Nonostante alcune di queste costituiscano degli ostacoli nell'avanzamento del gioco, nulla vi impedirà di provare un paio di colpi nella bancarella del tiro a segno o di divertirvi con una qualsiasi delle giostre che avete a disposizione.

Rocket sarà distribuito a dicembre. Secondo noi è un titolo molto promettente e speriamo che non venga messo in secondo piano dall'uscita contemporanea di Donkey Kong 64.



▲ Grazie a questa visuale da dietro il casco di Rocket, avrete una vista più chiara di quelle che sono le ambientazioni di gioco. In questo modo potrete individuare facilmente tutte le piattaforme dell'area in cui vi trovate.



▲ Quando vi avvicinate a strutture molto grandi come questa macchina, la telecamera indietreggia per offrirvi una visuale completa di quello che vi trovate davanti.



▲ Accidenti! Non si sa come, ma Rocket è rimasto intrappolato in una toilet pubblica piastrellata in stile Anni '50. Sbrigati a uscire, sottospecie di monociclo!



PECORE SALTERINE

Cosa avranno a che fare le pecore con l'N64? Silicon Valley ce le faceva gestire, Worms Armageddon ce le faceva usare come bombe e ora in Rocket potremo divertirvi a pitturarle per farle diventare degli acrobati colorati!



SOUTH PARK RALLY

SARÀ SAGGIO LASCIARE CHE DEI RAGAZZINI SCHIZZATISSIMI GUIDINO LA MACCHINA?

SOUTH PARK RALLY

Prodotto: **Acclaim**

Sviluppo: **Acclaim Studios Austin**

Data di Uscita PAL: **Dicembre 1999**



Oviamente intenzionata a sfruttare ogni goccia della licenza, l'Acclaim sta per sfornare altri due titoli della serie *South Park* facendoli distribuire praticamente in contemporanea. Il primo dei due

sembra essere *Chef's Luv Shack* (guardate qui di lato), ma l'altro divertentissimo titolo sarà *South Park Rally*.

All'inizio era stato concepito come una semplice simulazione

rallystica, ma quasi immediatamente è stato adattato alla serie televisiva più folle del momento. Non a caso il comportamento fisico dei veicoli è eccezionale e

insieme a un'ottima guidabilità questa caratteristica renderà questo gioco migliore anche del primo titolo dedicato a *South Park*. Giocando da soli o fino a quattro, potrete scegliere fra tantissimi personaggi della divertentissima serie televisiva. In particolare dobbiamo citare la station wagon di Chef o magari Cartman con il suo triciclo della polizia, ma ce ne sono moltissimi altri.

I luoghi nei quali sono stati ambientati i vari circuiti sono quelli visti nella serie TV, come la South Park Forest, le strade della stessa South Park e il Big Gay Animal Sanctuary di Big Gay Al. Sono anche presenti una serie di bizzarri potenziamenti e bonus, come le palline di cioccolato salato di Chef e le assurde Mexican Staring Frogs.



▲ **Ve lo sareste mai aspettato di vedere Satan alla guida di un go-kart? Dopotutto, in fondo al cuore non è altro che un bambino!**



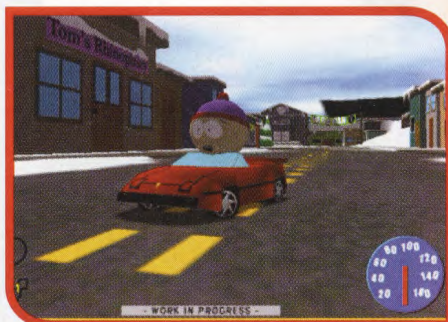
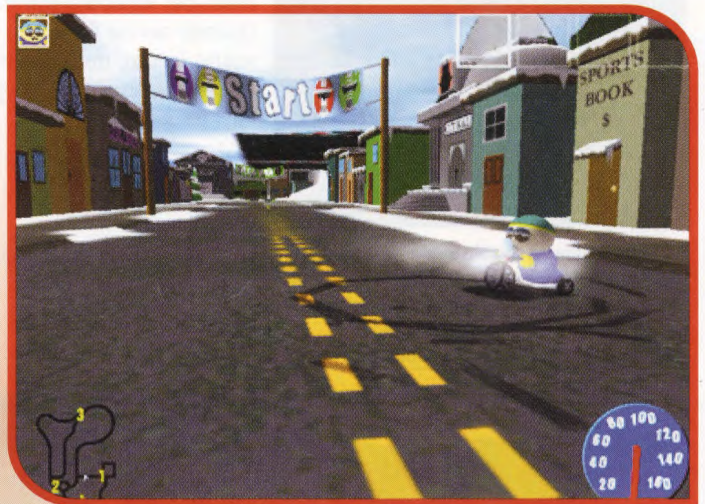
▲ **Ogni personaggio ha il suo veicolo personale. Quello di Starvin Marvin è sicuramente il più economico!**

I ragazzi della Acclaim hanno promesso di inserire anche un bel po' di modalità di gioco in modo tale da non costringervi a monotone corse alla "vai sempre dritto". Non appena ne sapremo di più su questo divertente gioco vi faremo sapere proprio tutto.



▲ **Potrete lanciarsi in acrobazie degne di Bo & Luke su queste strade piene di dossi e discese improvvise, occhio però all'atterraggio!**

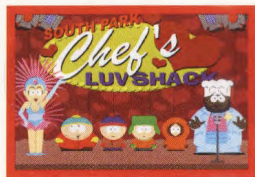
► **Ecco il famigerato triciclo della polizia... Cartman ha deciso di dimostrare che non è il veicolo che conta, ma il pilota!**



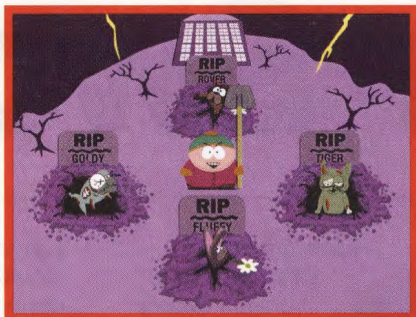
CHEF'S LUV SHACK

PREPARATEVI PER UN DIVERTENTISSIMO TRIVIAL PURSUIT!

ANTEPRIME



▲ Il gioco degli animali morti di *Chef's Luv Shack*! Questo vi lascia intuire cosa potrete aspettarvi da questo gioco fuori di testa.



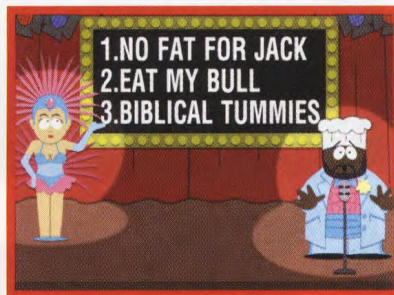
Ispirandosi fortemente a titoli come *Mario Party* e *Rugrats Treasure Hunt*, l'Acclaim sta per distribuire un nuovo gioco della serie *South Park*. Potrete sfidare contemporaneamente fino a tre vostri amici, impersonando Stan, Kyle, Cartman e Kenny in un gioco a domande basato sul famoso show televisivo della serie animata.

Proprio come *Mario Party*, anche *Chef's Luv Shack* comprende una moltitudine di mini-giochi. Come potrete aspettarvi, questi saranno molto più... pesanti rispetto a quelli del bellissimo gioco della Nintendo. Tra le prove annunciate fino a ora ci saranno la "Cartman's German Song", la "Beefcake" e la

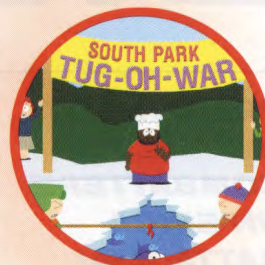
bizzarra "Spank the Monkey and Mr Mackey". Non abbiamo capito ancora bene cosa bisognerà fare di preciso in questi mini-giochi.

Tuttavia pare che nel "Beefcake" vedremo il nostro amico Carter costretto a bere quante più lattine potrà del terribile Weight Gain 4000 (un fortissimo ricostituente) e cercare di passare attraverso uno strettissimo cerchio.

Chef's Luv Shack vanterà la presenza di sequenze inedite realizzate da Matt Stone e Trey Parker (gli autori della serie); la voce di Chef è quella di Isaac Hayes. Il gioco sarà probabilmente vietato a un pubblico giovanissimo a causa dei suoi contenuti e questo lo rende molto diverso da *Mario Party* e *Rugrats Treasure Hunt*.



Tutte le domande saranno attinenti alla storia della serie televisiva, ma niente paura, in questi giorni dovrebbe iniziare la programmazione della serie televisiva e non avrete troppi problemi. Ancora non possiamo dire molto sull'effettivo valore di questo gioco, ma le premesse sembrerebbero esserci tutte per poter trascorrere molte ore divertenti con le terribili gag dei simpatici ragazzini di *South Park*.



▼ Una scimmia con quattro sederi? Non se ne vedono molte in giro, non è vero? Sicuramente non fino a quando non iniziate a frequentare un tipo come Mephisto!

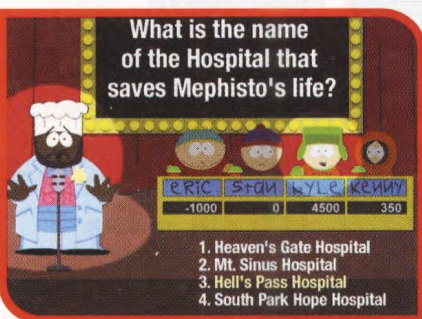


▼ In questa prova bisogna mangiare a più non posso e guarda caso ha vinto proprio Eric. Che sorpresa eh!



CHEF'S LUV SHACK

Prodotto: Acclaim
 Sviluppo: Acclaim Studios Austin
 Data di Uscita PAL: Già in Vendita



▲ Lo so, lo so! Non aprite bocca, non dite nulla! Ce l'ho sulla punta della lingua... zitti per carità... mi sta venendo proprio ora... ce l'ho... acc... ho detto non suggerite!



DRAGON SWORD

**PREPARATEVI
A
COMBATTERE
UN'EPICA
BATTAGLIA!**

Un tempo, quando regnava la pace nella meravigliosa terra di Avantaria, la gente era felice, gli affari andavano bene e le tasse erano basse. Tutto era perfetto, fino a quando arrivarono in città i terribili Darrc Lords con la chiara intenzione di ridurre in schiavitù il popolo di Avantaria. Fortunatamente passavano da quelle parti gli Dei della Luce e, quando si resero conto di cosa stavano facendo i Darrc Lords, presero quattro



avventurieri e li armarono con le Dragon Swords (Spade del Drago). Le mistiche spade erano infatti l'unica arma in grado di eliminare le orde di demoni dei Darrc Lords.

Armati fino ai denti, i quattro valorosi furono mandati a liberare la gente di Avantaria.

Così ha inizio la fantastica storia di Cutter, Kailan, Aisha e Gouranga, i mitici guerrieri del Drago. Questa è anche la trama di *Dragon Sword*, il nuovo titolo per N64 sviluppato dagli Interactive Studios, i creatori di *Glover*. Già qualche tempo fa

avevamo potuto provare un'anteprima di *Dragon Sword* e nonostante fosse ancora molto approssimativa aveva già dimostrato un grande potenziale. Ora che abbiamo visto una versione quasi definitiva del gioco vi possiamo assicurare in tutta tranquillità che *Dragon Sword* sarà sicuramente un incredibile successo.

I livelli sono veramente enormi e le spettacolari ambientazioni sono state riempite con un incredibile numero di mostri tutti assetati di sangue (il vostro). La novità più importante rispetto alla versione precedente è stata senza dubbio la modalità Cooperativa a due giocatori. Invece di dividere lo schermo, i ragazzi degli Interactive Studios hanno sviluppato un particolare sistema di



DRAGON SWORD

Prodotto: TBC
Sviluppo: Interactive Studios
Data di Uscita PAL: Gennaio 2000



◀ Basta uno sguardo alle forme mozzafiato della bellissima Aisha e lo scheletro cade letteralmente a pezzi! Questa fanciulla è tanto bella quanto letale. State attenti Darrc!



◀ Ehi, stai attento alle spalle! Sembra che le cose si stiano mettendo veramente male per Kailan. Il lupo mannaro che gli sta dietro non sembra avere buone intenzioni...



▲ Non importa quanto siate grossi o armati, non è mai saggio fare degli apprezzamenti pesanti su una ragazza armata!



Per il momento dovrete accontentarvi di queste bellissime immagini, ma non disperate! Vi promettiamo che al più presto vi proporremo una recensione dettagliatissima. Non perdetevi quindi i prossimi numeri di N64 se volete sapere tutto su questa bellissima avventura...



▲ Gli effetti degli incantesimi di Dragon Sword sono veramente ottimi! Questo membro dell'esercito dei Darrc Lords starà sicuramente rimpiangendo di essersi schierato contro i nostri eroi...

inquadrate che permetterà a entrambi i giocatori di visualizzare tutti i personaggi nello stesso schermo (più o meno come si è visto in *Fighting Force*). Quando l'abbiamo visto la telecamera della modalità Cooperativa mostrava ancora qualche

piccolo difetto, ma vi assicuriamo che si è dimostrata di gran lunga migliore di tante altre. D'altra parte, il sistema di inquadrature della modalità a un giocatore è veramente perfetto e vi permetterà di avere sempre una visuale molto chiara di tutte le ambientazioni. Non vi capiterà mai di essere presi di sorpresa da un mostro nemico, ma non significa che avrete vita facile. Ci sarebbe ancora veramente tanto da dire su questo fantastico gioco, ma sembra che lo spazio a disposizione sia quasi finito.



◀ Kailan e Aisha stanno posando per la copertina del loro prossimo album, non si sono resi conto però che la moda medievale è passata da qualche tempo.



IN PRINCIPIO ERANO QUATTRO...

Quando abbiamo visto per la prima volta *Dragon Sword* c'erano soltanto due personaggi, ma nell'ultima versione che abbiamo provato i protagonisti sono diventati quattro. Avrete così una più vasta possibilità di scelta per decidere con chi salvare le sorti dei cittadini di Avantaria. Ecco a voi i valorosi guerrieri che sono stati scelti per intraprendere questa fantastica avventura.

CUTTER

Erede al trono dei Darrc Lords, è stato in seguito destituito dal comando dell'esercito dei Darrc ed esiliato dalle sue terre. Cutter ha deciso di unirsi al nostro gruppo di eroi per vendicarsi del torto subito dai suoi ex alleati. Questo formidabile guerriero è grande, grosso e sfoggia una strana capigliatura blu.

KAILAN

Signora della guerra di Avantaria e capo dell'isola di Narhadan, Kailan ha deciso di unirsi al gruppo per liberare tutti gli appartenenti al suo clan che sono stati imprigionati di Darrc. Somiglia a Cutter, ma è molto più agguerrito.

AISHA

Adottata da una tribù di nomadi, Aisha gira per le terre di Avantaria alla ricerca di qualche indizio riguardante il suo passato. E' un po' la mascotte del gruppo, molto veloce e altrettanto letale.

GOURANGA

Il campione della tribù degli Ogre è un guerriero incredibilmente potente. Gouranga è anche noto come "Il Solo". E' cattivo, è verde ed è una vera e propria macchina da combattimento.

TUTTE LE
NOVITÀ
PRESENTATE
ALLA PIÙ
IMPORTANTE
FIERA DI
VIDEOGIOCHI
EUROPEA!

SPECIALE ECTS



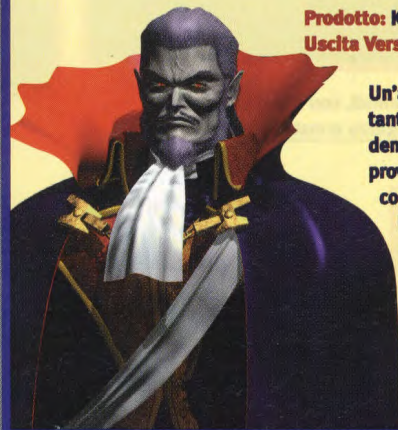
L'ultima edizione dell'ECTS si è svolta lo scorso settembre al London Olympia. Come al solito non c'erano molte novità in più rispetto all'E3 di Los Angeles, ma sono stati comunque presentati tantissimi giochi veramente interessanti. Andiamo a dare una rapida occhiata ai titoli più caldi che abbiamo potuto vedere alla fiera!



RIDGE RACER 64

Prodotto: Nintendo
Uscita Versione PAL: 19 novembre 1999

Abbiamo potuto provare un'anteprima di *Ridge Racer 64* e nonostante si potesse provare un solo tracciato e con due soli giocatori, il nuovo gioco di corse per N64 ci è sembrato veramente uno sbalzo. La guidabilità della macchina era fantastica e la velocità del gioco era altissima. Il sistema di gioco è molto più simile a quello di un titolo da sala che a una simulazione di guida vera e propria. La grafica è notevolmente migliore anche rispetto alla versione per PlayStation e la fluidità è senza precedenti. Ci sono un sacco di giochi di corse già disponibili per il Nintendo 64, ma *Ridge Racer 64* sarà quasi sicuramente il migliore.



CASTLEVANIA 2

Prodotto: Konami
Uscita Versione PAL: Febbraio 2000

Un'altra anteprima che ci è piaciuta tantissimo era quella di *Castlevania 2*. La demo presentata all'ECTS permetteva di provare un paio di livelli (in stile platform) e combattere contro tre nemici di fine livello. Beh, per quello che abbiamo potuto vedere il nuovo capitolo della serie era molto simile al suo predecessore, ma la grafica è notevolmente migliorata. Comunque, se vi è piaciuto (come a noi) il primo episodio, la nuova avventura della Konami saprà sicuramente conquistarvi!



TAZMANIAN EXPRESS

Prodotto: Infogrames
Uscita Versione PAL: 2000

Per la prima volta abbiamo potuto giocare anche con *Tazmanian Express* (anche se lo stand della Nintendo mostrava un nome completamente diverso) e vi assicuriamo che è veramente divertente! Il nuovo titolo della Infogrames è incredibilmente fluido e alcune delle animazioni dei vari personaggi erano molto divertenti. La Infogrames non ha annunciato ufficialmente la data di uscita di *Tazmanian Express*, ma non crediamo che potrà uscire prima del prossimo anno.



HARVEST MOON 64

Prodotto: Crave
Uscita Versione PAL: Inizio 2000

Questo gioco era già stato presentato all'E3, ma solo nella versione giapponese. Finalmente all'ECTS abbiamo potuto vedere e provare quella in inglese e possiamo assicurarvi che è uno dei giochi più strani che si siano mai visti su N64! *Harvest Moon* è un incrocio tra un GDR (ci sono infatti più di 50 personaggi all'interno del gioco) e *Sim City*, visto che bisogna costruire e gestire una fattoria. Nonostante dobbiate arare e concimare il vostro terreno, potrete anche cimentarvi in divertenti mini-giochi di corsa e fare addirittura qualche fotografia!



SPACE WORLD

NOTIZIE FRESCHE DALLA TERRA DEL SOL LEVANTE!

Abbiamo dovuto aspettare due lunghi anni prima che la Nintendo si decidesse a tenere una nuova fiera, ma vi assicuriamo che ne è valsa la pena! Lo Space World '99 ha presentato una marea di titoli per le console della grande N veramente interessanti. Gran parte dell'interesse generale era ovviamente concentrato sui giochi in cartuccia, ma anche il 64DD è riuscito a farsi notare nonostante il fatto che non verrà mai esportato.

SIM CITY 64

Questo gioco è stato presentato la prima volta allo Space World '97. *Sim City 64* è un titolo specifico per il 64 DD che vi permetterà addirittura di utilizzare i personaggi creati con Talent Maker per farli vivere nella vostra città! Il sistema di gioco è ovviamente uguale a quello delle varie versioni per le altre piattaforme, ma questa volta potrete anche scendere per le strade e vivere in prima persona le città che avete costruito.



EXCITEBIKE 64

Ci sono tantissime simulazioni di corse motociclistiche anche per le altre console, ma pare che anche questa volta la Nintendo sia riuscita a fare centro. Sembra che i controlli di *Excitebike 64* siano molto precisi e intuitivi e questa è una caratteristica abbastanza comune negli ultimi titoli prodotti per l'N64. Una grafica veramente eccezionale, un sistema di collisioni senza paragoni e un'opzione che permette di realizzare i propri tracciati dovrebbero rendere *Excitebike* il gioco di corse definitivo.



ZELDA GAIDEN

Sta finalmente arrivando il nuovo capitolo della saga di *Zelda*! Questa volta Link dovrà raggiungere una dimensione parallela per salvare Epona. Anche *Zelda Gaiden* (come *Donkey Kong 64*) richiederà l'utilizzo obbligatorio dell'Expansion Pak che servirà per migliorare notevolmente la grafica degli scenari e la fluidità del gioco. Gli scenari del nuovo gioco



MARIO PARTY 2

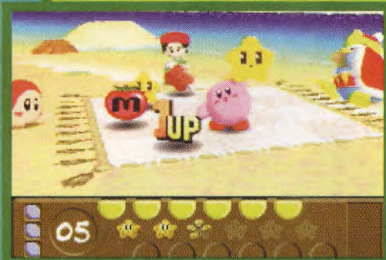
Visto l'incredibile successo riscosso dal primo *Mario Party*, la Nintendo ha giustamente pensato di sviluppare un nuovo episodio di uno dei suoi giochi più divertenti. *Mario Party 2* è già in lavorazione e la sua uscita è prevista per il prossimo anno. Il nuovo capitolo di questo fantastico multi-evento dedicato a Mario e compagni vi offre ben 64 nuovi giochi veramente divertenti, oltre a tantissime ambientazioni fuori di testa. Con tutte queste caratteristiche, *Mario Party 2* sarà un degno erede del gioco originale.



dedicato alle avventure di Link sono davvero enormi e troverete anche un numero incredibile di personaggi con i quali interagire. L'uscita della versione europea di questo fantastico titolo è prevista per l'estate del 2000.

KIRBY 64

Dopo essere sparito dalla circolazione per più di due anni, il primo gioco per N64 su Kirby ha fatto finalmente la sua comparsa allo Space World. *Kirby 64* non sarà più un gioco di corse, ma un platform fortemente ispirato a *Goemon 2*. Tutti gli strani poteri tipici di Kirby saranno presenti e il gioco dovrebbe uscire il prossimo marzo.



CUSTOM ROBO

Ma è *Pokémon* con i robot! Lo scopo è di creare e potenziare il proprio robot facendolo combattere con tutti gli altri presenti nel gioco. Gli scontri saranno in tempo reale mentre il sistema di esplorazione delle mappe è molto simile a quello dei classici GDR. Potrete infatti esplorare tutto il mondo e confrontarvi anche con i vari costruttori di robot che incontrerete.



MINI RACERS

Già mostrato all'E3, *Mini Racers* ha fatto la sua apparizione anche allo Space World. Sembra un incrocio tra *Micro Machines* e *Super Sprint*, ma si tratta comunque di un gioco di corse tra macchinine telecomandate molto divertente. I ragazzi che si sono occupati dello sviluppo sono quelli della Looking Glass, gli stessi che convertirono *Command & Conquer* per l'N64.



64DD

Durante lo Space World, la Nintendo ha annunciato che il tanto atteso 64DD sarà in grado di navigare in una rete dedicata chiamata Randnet (altra esclusiva giapponese). Questo servizio offrirà ai membri una vasta serie di agevolazioni oltre a delle vere e proprie arene nelle quali giocare e scambiare i dati. Peccato che non lo vedremo mai qui in Italia (sigh)...



GIOCHI PER 64 DD

- Ura-Zelda** - La versione per 64DD di *Ocarina of Time*.
- Talent Studio** - Potrete finalmente dare vita a un vostro alter ego poligonale.
- Paint Studio** - Un fantastico programma di fotoritocco per 64DD che sfrutterà la Game Boy Camera.
- Game Maker** - Un kit per lo sviluppo di giochi. Non è ancora chiaro il margine di libertà consentita agli aspiranti nuovi Miyamoto.
- F-Zero Expansion Set** - Nuove macchine e un editor per realizzare i vostri tracciati e tanti altri veicoli.
- Sim City 64** - Ecco come potrete costruire la vostra città ideale.
- Wall Street** - Una simulazione di mercato azionario!
- DT** - Un gioco di scambio simile a *Pokémon*. La particolarità più importante è che potrà utilizzare il Game Boy come la VMS del Dreamcast.
- Pro Golf Tour 64** - Ovviamente... golf!!
- Doshin The Giant** - Un gioco in tempo reale davvero strano! Una versione rivista e corretta per N64 del gioco *Black and White* (uscito qualche tempo fa per PC).

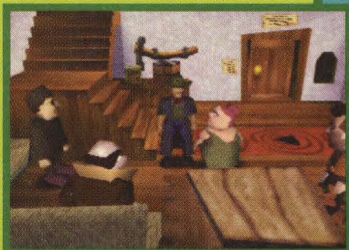
SUPER MARIO RPG 2

Già noto col nome di *Super Mario Adventure*, questa particolarissima combinazione di personaggi bidimensionali e scenari poligonali porterà Mario ancora una volta sull'N64. È chiaramente un GDR rivolto a un pubblico giovanissimo, ma con tanti di quei combattimenti da poter interessare anche un pubblico meno giovane!



MOTHER 3

Ecco un altro dei titoli che si sono fatti attendere di più! *Mother 3* (ex-*Earthbound*) sarà il più classico dei GDR che vedremo girare su N64. La storia sulla quale è basato questo gioco fuori di testa è veramente improbabile! Pensate che i cattivi di turno sono dei maiali e il veicolo di Flint (il protagonista) è una macchina volante chiamata Pork Bean! L'uscita della versione definitiva è prevista per il 2000.



CHEAT ZONE

Se vi siete bloccati o se non riuscite a sconfiggere il terribile nemico di fine livello e non sapete cosa fare, in questa rubrica troverete codici, soluzioni e consigli per tutti i vostri giochi preferiti. Qualunque sia il vostro problema troverete sempre la soluzione nella Cheat Zone!

UNO SGUARDO AL PAD



LA GRANDE GUIDA MARIO GOLF

Tutti i segreti sui personaggi e sui percorsi del più divertente gioco di golf per N64!



RE-VOLT

Una delle più divertenti corse di automobili uscite ultimamente per N64! Ecco cosa dovete fare per dare il vostro meglio alla guida di questi mini-bolidi telecomandati...

MACCHINE E TRACCIATI EXTRA



Completate tutte le gare in prima posizione per sbloccare le vetture e i tracciati nascosti.

Nota: La velocità della nuova vettura o la difficoltà del nuovo tracciato saranno sempre proporzionati ai percorsi che completerete.

TRACCIATI INVERSI

Battete i record della modalità Time Trial su tutte le piste normali di tutti i circuiti.

PERCORSI SIMMETRICI

Superate i tempi del Time Trial su tutti i tracciati inversi dei vari circuiti.

PISTE INVERTITE E SIMMETRICHE

Vincete su tutti i percorsi simmetrici di tutti i circuiti della modalità Time Trial.



THE NEW TETRIS

Abbiamo notato che neanche la modalità Master è in grado di offrire una sfida abbastanza impegnativa. Se volete provare qualche emozione cercate di inserire il seguente codice.

MODALITÀ SUPER-VELOCE

Quando vi viene chiesto di inserire il vostro nome, scrivete 2FAST4U e vedete se riuscite a stare dietro al gioco!



A BUG'S LIFE

Questo gioco non è ancora stato distribuito nella versione PAL e visto che siete stati costretti a comprarlo d'importazione accettate almeno questo codice!

INVINCIBILITÀ

Selezionate un livello dal menu "Level Select" e quando ne appare la descrizione tenete premuti L, R e Z fino a quando inizia il gioco. Se avrete fatto tutto correttamente avrete ottenuto l'invincibilità. **Nota:** Siccome l'effetto di questo trucco non è permanente, dovrete ripetere l'operazione prima di iniziare ogni livello.





COMMAND & CONQUER

Il primo gioco di strategia ad arrivare sull'N64, ed è veramente una figata! Ecco un paio di dritte per riuscire meglio nelle difficili missioni.

COME RISPARMIARE I SOLDI

Se siete al verde e dovete assolutamente costruire diverse cosucce, ecco qualche consiglio che vi sarà sicuramente utile:

1. Per costruire una bella squadriglia di elicotteri Orca, costruite gli Helipads invece degli elicotteri. Poi vendendo gli Helipads vi rimarranno comunque gli Orca e avrete risparmiato ben \$550 a elicottero.
2. Se avete bisogno di più energia lasciate perdere la Advanced Power Plant. Piuttosto costruite due Power Plant normali. Non solo risparmierete \$100 ma saranno anche più resistenti.
3. Se siete i tipi che non guardano in faccia nessuno, mandate una truppa a massacrare un villaggio e a demolire la chiesa. All'interno troverete \$200!



IN FISHERMAN BASS HUNTER 64

Recensiremo la versione PAL di questa interessante simulazione di pesca sul prossimo numero, ma per coloro tra voi che lo hanno già acquistato d'importazione ecco alcuni codici molto utili.



CODICI SEGRETI

Scrivete una qualunque di queste password nella schermata "Cheat Code" per ottenere l'effetto desiderato.

EFFETTO

Accesso a Tutti i Laghi
Pesci più Energetici
Teste Giganti
Attrarre più Pesci
Telecamera Migliore
Soldi Facili
Barca Migliore
Pesce Gratuito
Mostra le Prede più Facili
Pesci più Grandi
Miglior Radar cerca Pesci
Vittoria Immediata
Nessun Avversario
Nessun Ostacolo per la Canna
Nessuna Penalità
Rumori Bizzarri
Barca più Lenta
Barca a Forma di Vasca da Bagno
Canna Indistruttibile

CODICE

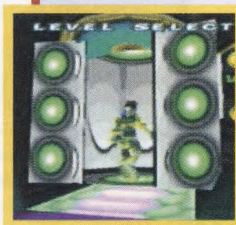
ALLDLAKES
HAPPYFISH
HEADADBIGA
SUPERLURE
GIMMEDVIEW
ALLDCASH
HYPERBOAT
GIMMEDFISH
WHEREFISH
MONDOFISH
FISHMAN
IWINIWIN
NOCOMP
BAGDSNAGS
NOPENALTY
SILLYSOUNDS
WHATADRAG
RUBADUBDUB
SUPERSTRING

LODE RUNNER 3D

Un divertentissimo puzzle-game con diversi livelli veramente magnetici. Se vi siete bloccati, questi codici vi saranno di grande aiuto!

SELEZIONE LIVELLO

Mettete in pausa il gioco e tenete premuto il tasto Z, schiacciate quindi R, B, A, B, A, C SU, C GIÙ, C SINISTRA, C DESTRA, C SU, C GIÙ, C SINISTRA, C DESTRA. Se avrete inserito correttamente il codice vedrete apparire le parole "Unlock Worlds". A questo punto non dovrete fare altro che scegliere l'opzione "Yes" per accedere a tutti i livelli.



RUGRATS SCAVENGER HUNT

Se siete dei fan di questi terribili bambini, ecco qualcosa di veramente interessante!

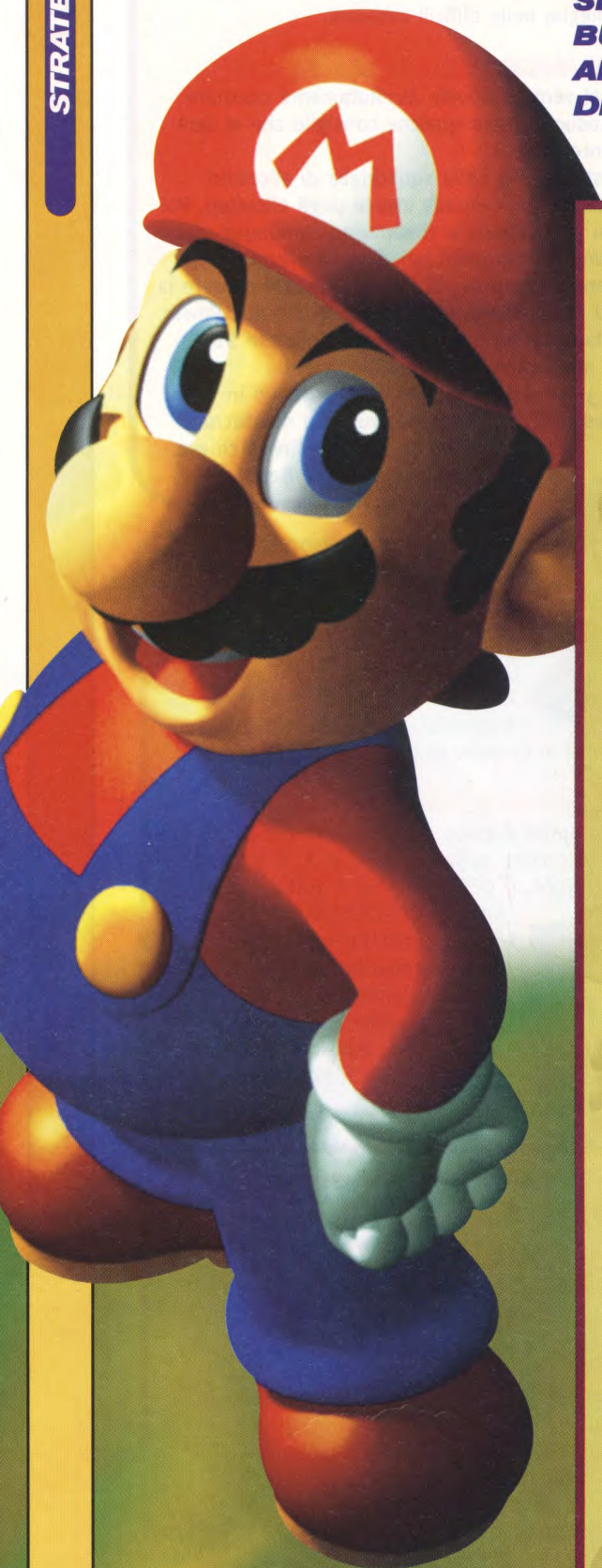
LIVELLO SEGRETO

Tenete premuti i tasti L e R nella schermata dei titoli e quindi spingete A per accedere al menu delle password. Inserendo Z, A, A, B, R, L come password sbloccherete un livello segreto che si trova all'interno del tempio di Angelica.



MARIO GOLF

SE PROPRIO NON RIUSCITE A SUPERARE CERTE BUCHE, NIENTE PAURA! CON QUESTA GUIDA VI AIUTEREMO A COMPLETARE I PERCORSI PIÙ DIFFICILI.



PLUM

Drive: 208 Yards

Swing: Dritto

Tira solo dritto con poca forza. Dobbiamo ammettere che Plum è una giocatrice un po' inesperta. Vi consigliamo di sbloccare qualche personaggio nascosto il prima possibile!



CHARLIE

Drive: 210 Yards

Swing: Tende un po' a sinistra

Anche Charlie è il tipico personaggio iniziale. È utile solo per esercitarsi con i primi tiri a effetto.



PEACH

Drive: 212 Yards

Swing: Dritto

Anche la principessa delle Toadstool Land ha deciso di cimentarsi sui campi da golf, non lasciatela vincere solo perché è una principessa però!



YOSHI

Drive: 230 Yards

Swing: Dritto

Con un percorso totalmente personalizzato, Yoshi è il tipico golfista della domenica. Spesso e volentieri gli capita di fare degli errori veramente banali.



SONNY

Drive: 240 Yards

Swing: Tende a destra

Sonny è quel tipo di personaggio che riesce a piacere subito a tutti i giocatori. Non ama seguire i regolamenti e fa degli errori veramente strani.



WARIO

Drive: 250 Yards

Swing: Tende molto a sinistra

Fate molta attenzione quando sfiderete Wario. È talmente determinato a voler vincere che spesso sarà disposto anche a barare!

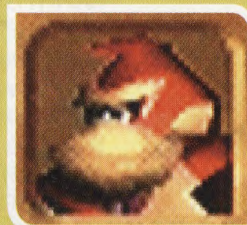


MAPLE

Drive: 245 Yards

Swing: Dritto

Maple può essere ottenuta con 50 Birdie Badges. A volte i suoi Drive sono un po' deboli, ma almeno riesce sempre a tirarli dritti...



DONKEY KONG

Drive: 275 Yards

Swing: Tende molto a sinistra

Questo tipo è talmente rozzo da usare la mazza da golf con una sola mano! Avrete bisogno di collezionare 30 Ring Shots per sbloccarlo.



BOWSER

Drive: 280 Yards

Swing: Tende molto a destra

Dovrete concentrarvi al massimo perché Bowser non sbaglia quasi mai un colpo. Cercate di sfruttare al meglio le occasioni nelle quali si trova in difficoltà!

GOLFISTI

Potete scegliere il vostro personaggio preferito tra ben 14 golfisti, ma solo quattro saranno disponibili sin dal principio (Plum, Charlie, Peach e Baby Mario). Per accedere ai giocatori nascosti, dovrete batterli o collezionare un certo numero di oggetti speciali!



BABY MARIO

Drive: 215 Yards
Swing: Tende un po' a destra
Nonostante l'aspetto, Baby Mario è uno dei migliori personaggi col quale iniziare - non sottovalutatelo: è capace di fare vere e proprie magie con la mazza da golf!



LUIGI

Drive: 220 Yards
Swing: Tende a sinistra
Il primo avversario della modalità Get Character vi permetterà di fare pratica negli scontri diretti. Batterlo è un vero gioco da ragazzi!



HARRY

Drive: 260 Yards
Swing: Tende a destra
Quest'omino col berretto è uno dei migliori personaggi del gioco. Il suo swing non è molto dritto ma ha un drive veramente buono!



MARIO

Drive: 270 Yards
Swing: Tende molto a destra
Le sue esagerate esclamazioni possono risultare fastidiose dopo un po', ma... andiamo, si tratta sempre di Mario! Tutti amiamo il nostro simpatico idraulico.



METAL MARIO

Drive: 285 Yards
Swing: Tende molto a destra.
Può essere sbloccato collezionando 108 Birdie Badges! Ci vorrà un bel po' di tempo per riuscire a usarlo, ma ne varrà sicuramente la pena. Ha il Drive più potente del gioco!



4 PERSONAGGI FINA!

Se vi chiedete come si faccia ad accedere a questi quattro personaggi, sappiate che non è possibile a meno che non abbiate un Game Boy Color, un Mario Golf per GBC e un Transfer Pak.

BARARE NON VALE!

Non diciamo sciocchezze! A volte nei videogiochi vale eccome! Se doveste trovarvi in difficoltà in un testa a testa con lo scimmione o se volete semplicemente provare qualcosa di nuovo, allora inserite uno di questi codici.

I GOLFISTI MANCINI

Per ottenere un giocatore mancino sarà sufficiente tenere premuto il tasto L o Z quando lo selezionate. In questo modo il personaggio darà lo swing dal lato opposto e vi consentirà un altro tipo d'approccio a ciascuna buca.

COSTUMI ALTERNATIVI

Se vorrete cambiare l'abbigliamento del vostro personaggio dovrete tenere premuto C quando lo selezionate. Così facendo potrete abbagliare i vostri avversari con i vostri nuovi abiti sgargianti!

INSULTI PESANTI

Potete festeggiare o sfottare il vostro avversario, dipende da come vi sentite! Durante il turno dell'avversario potete muovere il D-Pad per gioire o uno qualunque dei tasti C per prenderlo in giro. Ce ne sono ben quattro tra cui scegliere, perciò iniziate a scaldarvi le corde vocali!

VINCERE OGNI PERCORSO!

Se avete qualche problema nel mettere a segno proprio quel Birdie che vi darebbe accesso a Metal Mario o se non riuscite a battere Bowser nella modalità Get Character, fate molta attenzione! C'è un metodo sicuro per completare ogni percorso alla perfezione! Giocate normalmente e fate del vostro meglio per completare una buca. In ogni momento in cui vi trovate in difficoltà, mettete il gioco in pausa e selezionate l'opzione "Save and Quit". Una volta tornati nel menu principale selezionate "Continue" per tornare all'inizio del percorso. In questo modo avrete a disposizione un'altra opportunità per vincere! Fatelo fino a quando non completate tutte le buche.

NOTA: Potete mettere in pausa e salvare solo prima di effettuare un tiro, quindi fate attenzione a scegliere il momento giusto!

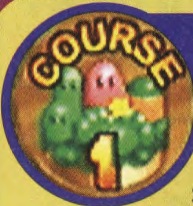


LA GUIDA

Ci sono alcune buche quasi impossibili che si nascondono all'interno dei vari percorsi. Per aiutarvi a non sbagliare un colpo abbiamo studiato a fondo le tre più difficili di ognuno di essi. Se riuscirete a completare facilmente questi veri e propri incubi potrete diventare dei golfisti veramente imbattibili! Se volete sapere come fare non dovrete fare altro che girare pagina...



MARIO GOLF



TOAD HIGHLANDS (La Terra delle Ranocchie)

Punti Necessari: 0

Un semplice percorso dove imparerete senza problemi tutti i colpi basilari grazie ai lunghi Fairways e capirete come evitare gli ostacoli come i bunker di sabbia e i tantissimi alberi. Perfezionare le vostre abilità con questo percorso per poi passare a quelli ben più difficili!

LONG WAY HOME (La Lunga Via di Casa)

Buca 4 (Par 5, 477 Yards)



Il problema di questa buca non è il lago sulla sinistra o i vari bunker sparsi ai lati... è solo dannatamente lunga! Se utilizzate un giocatore con un Drive corto vi serviranno un bel po' di colpi molto precisi per coprire la distanza e avrete un piccolissimo margine d'errore al momento di tentare un Birdie. Fate attenzione al vento che rischia di spingere la vostra pallina all'interno di qualche bunker o tra l'erba alta. Dopo un paio di tiri tentate subito di mirare alla buca in modo da andare sotto il Par!



HILLS AND DALES (Colline e Valli)

Buca 11 (Par 4, 380 Yards)

Vi capiterà spesso di essere ostacolati dal vento in questo livello. Il problema consiste nel superare la collina posta a metà tra il tee e la buca, pertanto dovrete cercare di girarle intorno (a meno che non utilizzate un personaggio dal Drive molto potente). Cercate di coprire la maggior distanza possibile col primo tiro, successivamente puntate direttamente al green.
Nota: Fate molta attenzione ai due bunker che si trovano ai lati della buca!



OUT OF SIGHT (A Perdita d'Occhio)

Buca 16 (Par 5, 448 Yards)



Cercate di eseguire il migliore swing possibile! Non dovrete soltanto evitare di colpire gli alberi sulla cima della collina, ma dovrete stare attenti anche alla zona di erba alta che troverete subito dopo la collina stessa.



Mirate a destra in maniera da spedire la pallina sul Fairway facendo sempre attenzione al vento. Il terzo colpo servirà per raggiungere il green. Qui usate il pitching wedge e imbucate la pallina!



KOOPA PARK (Parco Koopa)

Punti Necessari: 50

Questo percorso disseminato di alberi e zone di erba alta metterà subito a dura prova la vostra abilità di golfista! Troverete diversi bunker, qualche laghetto e il vento inizierà a soffiare un po' più forte del solito.

A GENTLE SWERVE (Una Sterzata Gentile)

Buca 2 (Par 5, 527 Yards)



Ecco un'altra buca che potrebbe darvi qualche problema se non utilizzate dei personaggi potenti. La distanza dalla buca è davvero immensa! La fastidiosissima erba alta ai lati del Fairway vi darà parecchio fastidio specialmente se il vento dovesse metterci lo zampino. Con il terzo tiro dovrete essere arrivati in una posizione ottimale per tentare un Birdie.

Nota: Se la situazione dovesse richiederlo, potete scavalcare l'angolo sparando la pallina oltre gli alberi.



THE FAIRWAY CHICANE (Il Fairway a Zig-Zag)

Buca 12 (Par 5, 512 Yards)

Nonostante la sua conformazione possa sembrare piuttosto insidiosa, il fatto che questa buca proceda a zig-zag rende in realtà le cose più semplici. A meno che non abbiate problemi con il vento, potete tagliare molti angoli scavalcando gli alberi. Fate molta attenzione alla serie di bunker che vi attende proprio dietro la prima curva. Se riuscite ad atterrare dietro la sezione intermedia del Fairway senza problemi, potrete raggiungere il green già col secondo colpo. In questo modo avrete l'opportunità di chiudere la buca con un Eagle.



CROSSING THE RIVER (Oltrepassando il Fiume)

Buca 14 (Par 4, 392 Yards)

Il problema più grande di questa buca è senza dubbio il vento. Se doveste calcolarne male l'influenza rischierete di dover andare a ripescare la pallina nel fiume che attraversa il percorso. Dovrete gestire il vostro primo swing considerando il personaggio che state utilizzando. Solo i personaggi dotati di maggiore potenza saranno infatti in grado di raggiungere facilmente il piccolo isolotto, gli altri dovranno accontentarsi di un tiro più corto.

In entrambi i casi dovrete facilmente raggiungere il green col secondo colpo preparandovi così a un Birdie.





SHY GUY DESERT
(Il Deserto dei Timidi)

Punti Necessari: 300

Non aspettatevi di ricevere troppi drink in questo percorso, vi trovate nel bel mezzo del deserto! Ovviamente, questo percorso è caratterizzato da numerosissimi bunker... infatti c'è spesso più sabbia che erbetta! Armatevi di tanta pazienza e vedrete che tutto filerà liscio... o quasi.

DOING A BUNK (Facendo un Bunker)

Buca 9 (Par 5, 550 Yards)

Il rischio maggiore che si corre in questa buca è di mandare a finire la pallina in qualche bunker, visto che sono sparsi ovunque! Dovrete fare molta attenzione ai vostri Drives dato che il Fairway è ridotto a una piccola striscia d'erba che corre fra un mare di bunker. Cercate di eseguire dei colpi il più potenti possibile per raggiungere il Green con il terzo tiro. Se dovesse servirvi potrete ricorrere ai Power Drive ma occhio al vento forte, a meno che non ami particolarmente la sabbia!



TAKING A SHORT CUT (Prendendo una Scorciatoia)

Buca 11 (Par 4, 412 Yards)



Cercate di evitare i personaggi più deboli come Peach, Baby Mario o addirittura Yoshi se non volete passare il resto della vostra vita a cercare di chiudere questa buca. Al primo tiro avrete la possibilità di sfruttare una scorciatoia solo se userete uno dei giocatori più forti. Si trova molto a destra del Fairway, in mezzo al gruppo di Cactus. Potreste tentare di raggiungerla col secondo colpo, ma a quel punto vi troverete già a metà percorso e da lì sarà

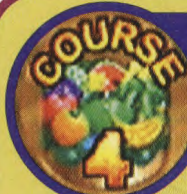
facile arrivare sul Green per metterla in buca!

SAND, SAND, EVERYWHERE (Sabbia, Sabbia Dappertutto)

Buca 17 (Par 5, 570 Yards)



Questa volta il vento potrebbe rivelarsi un ottimo alleato, a patto che riusciate a calcolare alla perfezione la velocità e la direzione dei vostri colpi. Se utilizzate un personaggio abbastanza forte cercate di raggiungere subito l'isolotto alla vostra sinistra. Così potrete arrivare con soli due colpi sul Green. Se invece state giocando con un golfista un po' più debole dovrete fare la strada più lunga (verso destra).



YOSHI'S ISLAND
(L'Isola di Yoshi)

Punti Necessari: 1000

Questo divertente percorso si trova nel cuore della giungla tropicale conosciuta come L'Isola di Yoshi. Per affrontare le sue 18 buche dovrete impegnarvi veramente. Se non colpirete bene la pallina, questa potrebbe iniziare a rimbalzare sui muri dei canyon rischiando di andare a finire chissà dove.

WATCH THE SLOPES (Occhio al Pendio)

Buca 6 (Par 3, 155 Yards)

Questa buca potrebbe sembrare semplice, ma anche il più piccolo errore si rivelerà decisamente grave. Il vento tende a essere molto forte, quindi fate sempre molta attenzione! Dovrete effettuare un tiro veramente potente se vorrete evitare i Bunker e la collinetta. Più forte sarà il vostro colpo, minore sarà l'influenza del vento. Assicuratevi di evitare i Bunker col primo tiro in modo da poter eseguire un Birdie.

Nota: Le buche Par 3 sono fra le più difficili da completare con successo!



AROUND THE CORNER (Attorno all'Angolo)

Buca 14 (Par 4, 395 Yards)



Nella linea che va dal Tee alla Bandierina c'è un pezzo di scogliera in mezzo al Fairway. Se state utilizzando un giocatore abbastanza buono potrete scavalcarla con un tiro potente, altrimenti dovrete aggirarla. Mirate alla destra del bunker che si trova vicino al fiume. In questo modo la pallina atterrerà al di là della scogliera senza problemi e potrete così raggiungere il Green.

UP ON HIGH (Sopra le Alture)

Buca 16 (Par 4, 398 Yards)

Per la maggior parte, il Fairway di questa buca si trova sopra delle sporgenze rocciose. I vostri Drive dovranno quindi essere il più possibile dritti. Mandando la pallina su un terreno rialzato rischiereste di farla cadere di sotto, quindi tenetevi alti il più possibile col primo Drive. La seconda parte del Fairway è decisamente meno ostica. Fate attenzione al bunker che si trova di fronte al Green e soprattutto cercate di non mandare la pallina di sotto!



MARIO GOLF



BOO VALLEY (La Valle dei Boo)

Punti Necessari: 1500

Non guardate giù! Questo percorso può sembrare un po'... vuoto. C'è il solito Fairway, dei Greens e... niente altro. A meno che non siate dei veri campioni, otterrete più "out of bounds" di Nick Faldo in una giornata storta!

INTO THE ABYSS (Negli Abissi)

Buca 8 (Par 3, 136 Yards)

Non spaventatevi a causa dell'aspetto di questa buca. È abbastanza facile, ma se proverete a tagliare gli angoli vi verranno i capelli dritti! A meno che non giochiate con Donkey Kong, Bowser o Metal Mario, non cercate di arrivare direttamente al Green o dovrete salutare la vostra pallina. Dovrete per forza lanciare prima a sinistra e rinunciare al Birdie, a meno che non riusciate a imbucare da fuori del Green. Avvicinatevi più che potete e mandate in buca il prima possibile!



THE NARROW BRIDGE (Il Ponte sullo Stretto)

Buca 9 (Par 4, 402 Yards)



Se non avete già sbloccato i migliori golfisti potreste avere dei problemi nel coprire le lunghe distanze di questa buca. Per il vostro primo colpo dovrete mirare alla fine della prima strettoia del Fairway (posta nella parte più stretta della metà della buca). Da lì potete procedere tranquillamente verso il Green facendo sempre molta attenzione al vento.



THROUGH THE TREES (Attraverso gli Alberi)

Buca 17 (Par 5, 484 Yards)

Ancora una volta una buca della quale i colpitori più forti avranno poco di cui preoccuparsi. Se siete capaci di colpi che vanno oltre le 240 Yards potete mirare direttamente al largo Fairway posto oltre gli alberi sulla destra. Oltrepassateli utilizzando tutta la potenza che avete a disposizione! Gli altri dovranno passare a sinistra. In entrambi i casi potrete comunque raggiungere il Green con un buon secondo Drive. Ah, quasi dimenticavo... cercate di non colpire gli alberi!



MARIO'S STAR (La Stella di Mario)

Punti Necessari: 2200

Questo è l'ultimo percorso e ovviamente quasi tutte le buche saranno estremamente difficili. Con alcune buche disegnate in maniera decisamente bizzarra e diversi ostacoli sparsi qua e là avrete bisogno di ricorrere a tutte le vostre abilità per vincere il Mario Tournament!

WIGGLER'S WONDERS (Le Meraviglie del Wiggler)

Buca 3 (Par 5, 510 Yards)

La struttura di questa buca è veramente complicata e non sarà affatto facile uscirne vincitori. Tutte le parti del Wiggler sono realizzate con diversi tipi di terreno, dovrete quindi fare molta attenzione a dove lanciate la pallina. Puntate al Fairway nella sezione centrale del campo in modo da raggiungere facilmente il Green in due colpi. Questa è una buca per grandi colpitori e pertanto i più debolucci sono pregati di mettersi da parte!



TAD'S TRICKY TEASER (Il Grande Enigma di Tad)

Buca 12 (Par 3, 172 Yards)

Questa buca è piena di trappole, quindi state attenti a dove mettete i piedi! Raggiungere il Green può essere abbastanza facile, ma mirate con la massima cura o il minimo alito di vento vi manderà la pallina in quel bunker gigante. Dovrete fare molta attenzione anche a non cadere o rischierete di andare a finire nel laghetto che si trova dietro al Green. Quando sarete arrivati sul Green sarà tutto più facile. Forza con quel Birdie!



THE BOW-WOW PROBLEM (Il Problema del Bow-Wow)

Buca 16 (Par 4, 380 Yards)

L'immensa quantità di sabbia che c'è intorno a questa buca lascia intuire che in questo caso sarà indispensabile più che mai la massima precisione. Accertatevi di aver calcolato alla perfezione l'influenza del vento per il vostro primo Drive, o il passo da un Birdie a un Bogey sarà davvero breve. Mirate al gruppo di isole di Fairway più lontano, in modo tale da poter raggiungere il Green con il colpo successivo. Occhio al bunker attorno alla buca!



**IL GIAPPONE
NON E' MAI STATO
COSI' VICINO!**



**Dal 10 dicembre in
tutte le edicole il
numero 5 di Play X
all'interno
le recensioni di
tutti i giochi
in uscita!**



**LA STORIA DELL'HENTAI
IL CORSO DI GIAPPONESE
COME SI REALIZZA
UN GIOCO HENTAI
GUIDA DI TOKYO
KOGAL**

**UN CD CON TANTISSIME
DEMO INCANDESCENTI**

X



INDEX

La guida completa a tutti i migliori giochi per N64

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

Da 9 a 9,5

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



Da 9,5 a 10

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



INDEX INFO:

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

GENERE

DESCRIZIONE

AVVENTURA

Giochi d'esplorazione nei quali si devono risolvere degli enigmi

PICCHIADURO

Giochi di combattimento!

MULTIPLAYER & PUZZLE-GAME

Concepiti per più giocatori o rompicapo di vario genere

PLATFORM

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

CORSE

Molte volte (ma non tutte) riguardano corse tra automobili

SPARATUTTO

L'obiettivo? Ammazzateli tutti!

SPORT

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


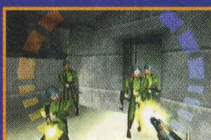


STRATEGIA & SIMULAZIONE






Giochi che impegnano molto più il cervello che i riflessi

Titolo	Distributore		Voto	Commento
1080°	Nintendo	1-2	● ● ● ● ●	8 Il miglior gioco di snowboard in assoluto!
A Bug's Life	Activision	1	● ● ● ● ●	5,5 Una mediocre licenza cinematografica per i più piccoli.
Aero Fighters Assault	Video System	1-2	● ● ● ● ●	2 Una pessima "simulazione" di combattimento aereo.
Aero Gauge	ASCII	1-2	● ● ● ● ●	4 Un lentissimo clone di Wipeout.
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.
Augusta Masters '98	T&E Soft	1-4	● ● ● ● ●	2,5 Un tentativo fallito per questo gioco di golf.
Automobili Lamborghini	THE Games	1-4	● ● ● ● ●	6,5 Una corsa per quattro giocatori né avvincente, né realistica.
Banjo-Kazooie	Nintendo	1	● ● ● ● ●	9 Un'avventura bellissima anche se troppo facile.
BattleTanx	3DO	1-4	● ● ● ● ●	7,5 La grafica non è delle migliori, ma è uno sparatutto in multiplayer molto divertente!
Beetle Adventure Racing	EA	1-4	● ● ● ● ●	9 Fantastica miscela di corse ed esplorazione col maggiolino della VW.
Bio Freaks	GT Interactive	1-2	● ● ● ● ●	8 Combattimenti futuristici ultra-violenti con parecchi spargimenti di sangue.
Blast Corps	Nintendo	1	● ● ● ● ●	8 Bizzarra ma divertente combinazione di Corse/Strategia/Sparatutto.
Body Harvest	Gremlin	1	● ● ● ● ●	8 Viaggerete nel tempo per annientare degli insetti giganti.
Bomberman 64	Nintendo	1-4	● ● ● ● ●	8 Piazzate bombe in un platform che comprende inutili battaglie.
Bomberman Hero	Nintendo	1	● ● ● ● ●	4,5 Un platform eccessivamente semplice. Che peccato!
Brave Spirits Wrestling	Hudson	1-4	● ● ● ● ●	6,5 Un mediocre gioco di wrestling giapponese.
Buck Bumble	Ubi Soft	1-2	● ● ● ● ●	8 Uno sparatutto con insetti e un fastidioso effetto nebbia.
Bust-A-Move 2	Acclaim	1-2	● ● ● ● ●	9 Un puzzle-game semplice ma molto coinvolgente.
Bust-A-Move 3DX	Acclaim	1-4	● ● ● ● ●	9 Bust-A-Move 2 per quattro giocatori.
California Speed	Midway	1-2	● ● ● ● ●	4,5 Pessimo seguito di Cruis'n USA e World.
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 Desert-Strike con dei comandi un po' troppo lenti.
Clayfighter 63 1/3	Interplay	1-2	● ● ● ● ●	0,5 Il peggior gioco per N64! È videogioco spazzatura!
Command & Conquer	Nintendo	1	● ● ● ● ●	9 Il miglior gioco di strategia in tempo reale per N64.
Cruis'n USA	Nintendo	1-2	● ● ● ● ●	2 Gioco di guida troppo vecchio per reggere il confronto.
Cruis'n World	Nintendo	1-4	● ● ● ● ●	2 Quasi peggio del capitolo precedente.
Dark Rift	Vic Tokai	1-2	● ● ● ● ●	4,5 Un picchiaduro che non fornisce nessuna sfida.
Diddy Kong Racing	Rare	1-4	● ● ● ● ●	8,5 Un misto di esplorazione e corse.
Doom 64	GT Interactive	1	● ● ● ● ●	7 Una conversione dal PC. D'atmosfera, ma troppo vecchio.
Doraemon	Epoch	1	● ● ● ● ●	3 Il simpatico gattone blu non riesce a convincere.
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!
Extreme G	Acclaim	1-4	● ● ● ● ●	7,5 Corse futuristiche fra moto. Difficile da controllare.
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 Fifa! Almeno fino al prossimo!

TOP 10

N64 MAGAZINE:

- 1: LEGEND OF ZELDA**

- 2: GOLDENEYE**

- 3: ISS '98**

- 4: F-1 WGP**

- 5: MARIO 64**

- 6: QUAKE II**

- 7: ROGUE SQUADRON**

- 8: F-ZERO X**

- 9: BANJO-KAZOOIE**

- 10: VIGILANTE 8**


TOP 5

Sparatutto



- 1 **GOLDENEYE**
9 1/2
- 2 **QUAKE II**
9
- 3 **STAR WARS: ROGUE SQUADRON**
9
- 4 **VIGILANTE**
9
- 5 **DUKE NUKEM: ZERO HOUR**
9

TOP 5

Picchiaduro

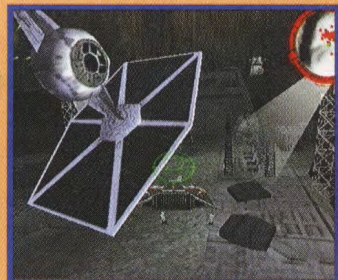


- 1 **SMASH BROTHERS**
8 1/2
- 2 **WWF WARZONE**
8 1/2
- 3 **MORTAL KOMBAT 4**
8
- 4 **WCW Vs NWO REVENGE**
8 1/2
- 5 **BIO FREAKS**
8

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
FIFA: Road To World Cup '98	EA Sports	1-4	●	●	●	8	Decisamente migliore di Fifa 64.
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 Street Fighter.
Forsaken	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Una specie di Turbo Descend. Buono, ma alcuni livelli sono un po' corti.
F-Zero X	Nintendo	1-4	●	●	●	9	Una corsa ultra veloce fra veicoli futuristici molto avvincente.
GASP!! Fighters' Nextreme	Konami	1-2	●	●	●	6	Gioco di combattimento mediocre. Interessante la possibilità di creare i propri combattenti.
Gex: Enter The Gecko	GT Interactive	1	●	●	●	8	Divertentissimo platform dedicato all'agente segreto più buffo della storia.
Glory Of St Andrews (The)	Seta	1-4				1	Un pessimo tentativo di creare un gioco di golf per N64.
Glover	Hasbro	1		●	●	8,5	Un divertentissimo platform con molti enigmi.
Goemon 2	Konami	1-2				8	Un buon platform bidimensionale.
Goldeneye	Nintendo	1-4	●	●	●	9,5	Il miglior sparatutto multiplayer per N64! Ottimo anche se giocato in singolo.
GT 64	Ocean	1-2	●	●	●	6	Squallido gioco di corse.
Hexen	GT Interactive	1-4	●	●	●	3	Un clone di Doom dai toni medievali decisamente mal riuscito.
Holy Magic Century	Konami	1	●	●	●	5	Un GDR coinvolgente ma troppo ripetitivo. Troppe le battaglie casuali.
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Bizzarra miscela di corse e platform realizzata abbastanza bene.
ISS 64	Konami	1-4	●	●	●	9	Ottima simulazione di calcio.
ISS '98	Konami	1-4	●	●	●	9,5	Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi!
J-League Dynamite Soccer	Imagineer	1-4	●	●	●	4	Improbabile gioco giapponese di calcio in versione Super-Deformed.
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 ISS con pochissime novità.
Jeopardy!	Take 2	1-3				3	Patetico tentativo di portare uno show americano sull'N64.
John Madden 64	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Una buona simulazione di Football Americano.
Ken Griffey Jr's Slugfest	Nintendo	4	●	●	●	7	Gioco di Baseball non troppo coinvolgente.
Killer Instinct Gold	Nintendo	1-2	●	●	●	7	Picchiaduro della Rare dove premere i pulsanti a caso è il modo migliore per vincere.
Knife Edge	THE Games	1-4				2,5	Noiosissimo sparatutto a percorso fisso.
Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (The)	Nintendo	1	●	●	●	9,5	Decisamente il miglior GDR mai realizzato per N64!

UNO SGUARDO AL PASSATO!

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



ROGUE SQUADRON

Prodotto: Nintendo Voto: 9
Dopo aver combattuto contro le forze dell'Impero e aver compiuto il vostro destino, potrete tornare a casa con la medaglia al valore del Sistema. Probabilmente avrete anche imbrogliato per prendere il Millennium Falcon. Non vi stancherete facilmente di giocarci.



BANJO & KAZOOIE

Prodotto: Rare Voto: 9
Con il suo irresistibile cast di personaggi e un coinvolgentissimo sistema di gioco, Banjo & Kazooie ha dato il via a una lunga serie di cloni. Nonostante sia passato più di un anno dalla sua uscita, questo grande titolo della Rare propone sempre una buona sfida per tutti.



MICRO MACHINES

Prodotto: Codemasters Voto: 9
Unico gioco per Nintendo 64 che consente di giocare in 8, Micro Machines è uno di quei giochi che non vi permette di lasciare andare il controller. È un peccato che la Codemasters abbia deciso di non sviluppare altri giochi per N64, vista la bellezza del loro primo e ultimo titolo!

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

TOP 5

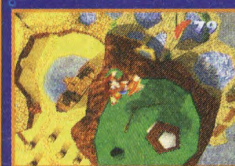
Avventure



- 1 LEGEND OF ZELDA
9 1/2
- 2 SILICON VALLEY
8 1/2
- 3 CASTLEVANIA
8 1/2
- 4 MYSTICAL NINJA
8
- 5 SHADOWS OF THE EMPIRE
5 1/2

TOP 5

Platform



- 1 BANJO-KAZOOIE
9
- 2 SUPER MARIO 64
9
- 3 SHADOW MAN
9
- 4 MYSTICAL NINJA 2: STARRING GOEMON
8
- 5 GLOVER
8 1/2

LE MIGLIORI PERIFERICHE

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

ULTRA RACER 64

Prodotto: Interact

Potrebbe sembrare un controller piuttosto strano, ma si tratta in realtà di un mini volante molto interessante. Si è dimostrato particolarmente adatto a *F-1 World Grand Prix*! Se siete quindi degli amanti della Formula 1, questo controller è sicuramente quello che fa per voi!



SHOCK 2 RACING WHEEL

Prodotto: Ubi Soft

Uno dei migliori volanti in circolazione! Lo Shock 2 Racing Wheel vanta dei controlli reattivi e realistici e una incredibile semplicità di settaggio. Pensate, ha anche ottenuto la licenza della Ferrari! Un acquisto obbligatorio per tutti gli appassionati di corse automobilistiche.



MEMORY CARD 4 MEG

Prodotto: Datel

Le Memory Card commerciali non hanno una buona fama a causa di una certa tendenza a perdere i dati, ma questa della Datel è veramente affidabile. Il modello da 4 Mega equivale a 16 Controller Pak della Nintendo ed è dotata di un sistema a pagine che vi permette di passare facilmente da una sezione all'altra.



NINTENDO CONTROLLER

Prodotto: Nintendo

Quello distribuito dalla Nintendo è sicuramente il miglior controller che possiate acquistare per il vostro N64. Se volete divertirvi in più giocatori, potrete anche prenderli tutti con colori diversi.



TOP 5

Giochi di corse



- 1 F-1 WORLD GRAND PRIX**
9 1/2
- 2 BEETLE ADVENTURE RACING**
9
- 3 MICRO MACHINES 64 TURBO**
9
- 4 F-ZERO X**
9
- 5 STAR WARS: EPISODE 1 RACER**
9

TOP 5

Giochi sportivi



- 1 ISS '98**
9 1/2
- 2 ISS 64**
9
- 3 MICHAEL OWEN'S WLS2K**
9
- 4 FIFA '99**
9
- 5 LET'S SMASH**
9

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Nagano Winter Olympics	Konami	1-4	●			6,5	Un titolo interessante per gli amanti del genere.
NBA Courtside	Nintendo	1-4	●	●	●	8,5	Probabilmente il migliore tra i tanti giochi di Basket per N64.
NBA Hangtime	GT Interactive	1-4	●		●	4,5	Una conversione davvero pessima di un gioco pieno di stupide super mosse.
NBA Jam '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Divertente gioco di Basket che convince appieno.
NBA Live '99	EA Sports	1-4	●	●	●	7,5	Un altro gioco sull'NBA che non offre nulla di nuovo.
NBA Pro '98	Konami	1-4	●	●	●	7	Un gioco di pallacanestro poco coinvolgente con inquadrature decisamente migliorabili.
NBA Pro '99	Konami	1-4	●	●		5,5	Un titolo sul Basket da evitare.
NFL Blitz	GT Interactive	1-2	●	●	●	8,5	Il Football Americano proposto in un divertente stile Arcade.
NFL Quarterback Club '98	Acclaim	1-4	●	●	●	8	Ottima grafica per questo titolo dedicato al Football Americano.
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Aggiornata e migliorata, questa versione di NFL Quarterback Club.
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 Breakaway '98, 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 Cruis'n USA. 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 Wayne Gretzky che propone tutte le squadre olimpiche.
Penny Racers	THQ	1-4	●	●	●	6,5	Un triste tentativo di imitazione di Micro Machines.
Pilotwings 64	Nintendo	1	●		●	7,5	Lenta ma divertente simulazione di volo con un sacco di missioni da compiere.
Pocket Monsters Stadium	Nintendo	1-4	●			7	Il divertentissimo gioco di combattimento fra mostriattoli anche su N64.
Premier Manager 64	Gremlin	4	●		●	8,5	Simulazione manageriale di calcio sorprendentemente coinvolgente.
Puyo Puyo Sun 64	Compile	1-2				8,5	Un semplice ma terribilmente magnetico puzzle-game.
Puzzle Dama	Konami	1-4	●			8	Simile a Puyo Puyo, ma non altrettanto divertente.
Quake	GT Interactive	1-2	●	●	●	7	Decisamente inferiore alla versione per PC.

I PIÙ ATTESI DA N64 MAGAZINE



PERFECT DARK

La frase "io ti desidero" si adatta perfettamente a questo sparattutto in soggettiva della nuova generazione. La Nintendo ha deciso di farci soffrire fino al prossimo anno.



RAINBOW SIX

Porterà gli sparattutto in soggettiva per N64 in una nuova dimensione e vi permetterà di controllare un intero comando di teste di cuoio. Eliminate tutti i cattivi senza nessuna pietà!



ZELDA GAIDEN

Sarà sicuramente un successo, ma la Nintendo non ha nessuna intenzione di rivelare la sua data d'uscita. Speriamo che non vogliamo farci soffrire troppo!



RIDGE RACER 64

Lo abbiamo visto ed è veramente Ridge Racer! Il che significa incredibile giocabilità e un sacco di divertimento! Ma il mercato del Nintendo 64 non è già sovraffollato di giochi del genere?



DONKEY KONG 64

Oh-oh... La Nintendo ha deciso di inserire nella confezione un Expansion Pak. Speriamo che il nuovo fantastico titolo dedicato al simpatico scimmione non costi troppo. Ah già, tra poco è Natale!

Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Quake II	Activision	1-4	●	●	●	9	Spettacolare sparattuto in soggettiva con una coinvolgentissima modalità Multiplayer.
Racing Simulation: Monaco Grand Prix	Ubi Soft	1-2	●	●	●	8,5	Una buona simulazione con una giocabilità persino superiore a F-1 WGP.
Rakuga Kids	Konami	1-2	●	●	●	7,5	Mini combattenti per i giocatori più giovani, decisamente troppo facile.
Rampage: Universal Tour	GT Interactive	1-3	●	●	●	7	Vi stancherete di giocare dopo cinque minuti!
Rampage World Tour	GT Interactive	1-3	●	●	●	3,5	Pessima conversione di un vecchio arcade.
ReVolt	Acclaim	1-4	●	●	●	9	Una simulazione di corse fra macchinine radio-comandate decisamente divertente.
Robotron 64	GT Interactive	1-2	●	●	●	7,5	Sparattuto in vecchio molto impegnativo, preparate i vostri pollici!
Rugrats Scavenger Hunt	THQ	1-4	●	●	●	4	Noioso gioco da tavola basato sulla serie a cartoni animati.
Rush 2: Extreme Racing USA	GT Interactive	1-2	●	●	●	8	Seguito di San Francisco Rush con maggiore guidabilità, ma meno divertente.
San Francisco Rush	GT Interactive	1-2	●	●	●	7	Gioco di corse con un sacco di scontri e segreti, ma i comandi sono lentissimi.
SCARS	Ubi Soft	1-4	●	●	●	8	Buon la modalità in Multiplayer, ma se ne vorrebbero più circuiti.
Shadowgate 64	THE Games	1	●	●	●	4,5	Noiosa e stressante avventura assolutamente priva d'azione.
Shadow Man	Acclaim	1	●	●	●	9	Un'avventura incredibilmente coinvolgente dalla trama rivolta a un pubblico maturo.
Shadows Of The Empire	Nintendo	1	●	●	●	5,5	Pessima avventura ispirata alla saga di Star Wars decisamente noiosa.
Sim City 2000	Imagineer	1	●	●	●	6	Conversione del famoso titolo per PC piena di testo giapponese.
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.
Starshot: Space Circus Fever	Infogrames	1	●	●	●	4	Ridicola imitazione di Banjo-Kazooie. Decisamente noioso!
Star Soldier: Vanishing Earth	Hudson	1	●	●	●	6,5	Mediocre tentativo di realizzare un gioco per N64 in stile R-Type/Axelay.

TOP 5

Multiplayer Puzzle-Game



1 BUST-A-MOVE 2

9

2 BUST-A-MOVE 3DX

8 1/2

3 PUYO PUYO SUN 64

8 1/2

4 WETRIX

8 1/2

5 LODE RUNNER

8

TOP 5

Giochi

strategia/simulazione



1 COMMAND & CONQUER

9

2 PREMIER MANAGER

8 1/2

3 BLAST CORPS

8

4 OGRE BATTLE 64

7 1/2

5 PILOTWINGS

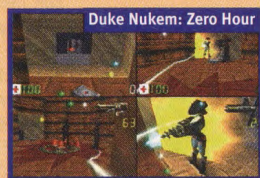
7 1/2

GIOCHI PER EXPANSION PAK

Se volete spingere il vostro N64 a un livello superiore, dovrete assolutamente mettere le mani sul Nintendo Expansion Pak! Questa piccola meraviglia viene installata nella parte superiore della vostra console e ne migliora notevolmente le prestazioni. Grafica eccezionale, Intelligenza Artificiale portata all'estremo... quando ne avrete una non riuscirete a capire come facevate a stare senza!

DISPONIBILI

All-Star Baseball 2000
Command & Conquer
Duke Nukem: Zero Hour
Hybrid Heaven
Ken Griffey Jr's Slugfest
NFL Quarterback Club '99
Quake II
Re-Volt
Shadow Man
South Park
Star Wars Racer
Star Wars: Rogue Squadron



Top Gear Overdrive
Turok 2: Seeds Of Evil
Vigilante 8
WWF Attitude

IN ARRIVO

40 Winks
Armorines: Project Swarm
Army Men: Sarge's Heroes
Bassmasters 2000
Battlezone 64
Caesar's Palace
Daikatana
Donkey Kong 64
Jet Force Gemini
Knockout Kings



Ridge Racer Revolver
Road Rash 64
South Park Rally
Starcraft 64
Supercross 2000
Top Gear Hyperbike
Top Gear Rally 2
Winback
Turok 3: Oblivion
Turok: Rage Wars
Vigilante 8 2:
Second Offense



FLOP 10

N64
MAGAZINE:

1: CLAY FIGHTER 63 1/3



2: OFF-ROAD CHALLENGE



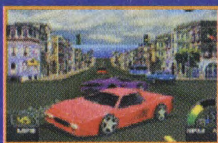
3: SUPERMAN



4: HEXEN



5: CRUSH 'N USA



6: FIFA SOCCER 64



7: K. E.: NOSE GUNNER



8: WCW NITRO



9: A. FIGHTER ASSAULT



10: WAIALAE C. CLUB



Titolo	Prodotto					Voto	Commento
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	1	●	●	●	9	Bellissimo sparatutto a missioni ispirato alla saga di Guerre Stellari.
Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	2	●	●	●	9	Molto veloce, ma un po' troppo facile per divertirsi a lungo.
Superman	THE Games	1-4	●	●	●	1	Un gioco noiosissimo e assolutamente privo di giocabilità.
Super Mario 64	Nintendo	1			●	9	Il primo e intramontabile gioco per N64.
Super Robot Spirits	Banpresto	1-2	●			4,5	Combattimento fra robot decisamente poco interessante.
Tamagotchi World	Bandai	1-4				6,5	Gioco da tavola giapponese basato sul Tamagotchi.
Tetrisphere	Nintendo	1-2			●	7	Interessante ma poco convincente questo tentativo di portare il Tetris in un ambiente 3D.
Tonic Trouble	Ubi Soft	1	●	●	●	8,5	Platform molto divertente anche se un po' troppo facile.
Top Gear Overdrive	THE Games	1-4		●	●	6,5	Mediocre seguito del famoso Top Gear Rally.
Top Gear Rally	THE Games	1-2	●	●	●	8	Buon gioco di corse dotato di un'ottima giocabilità.
Turok 2: Seeds Of Evil	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Cruento e coinvolgente sparatutto in soggettiva.
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	1	●		●	7	Il primo della serie, appesantito da un uso esagerato di effetto nebbia ed elementi platform.
Twisted Edge Snowboarding	THE Games	1-2	●	●	●	7	Graficamente interessante, ma dotato di comandi decisamente migliorabili.
V-Rally '99	Infogrames	1-2		●	●	6,5	Mediocre conversione di un buon titolo per PlayStation.
Vigilante 8	Activision	1-4	●	●	●	9	Bel gioco di combattimento fra macchine ambientato negli Anni '70.
Virtual Chess	Titus	1-2	●		●	6,5	È sicuramente più economico comprare un set di scacchi!
Virtual Pool 64	Interplay	1-4	●		●	8	Molto divertente e incredibilmente realistico!
Waialae Country Club	Nintendo	1-4			●	1,5	Un'altra pessima simulazione di golf.
War Gods	GT Interactive	1-2			●	4	Noiosissimo picchiaduro con dei personaggi decisamente poco originali.
Wave Race 64	Nintendo	1-2	●		●	8	Eccellente gioco di corse che ha perso molto nella versione PAL.
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	GT Interactive	1-4	●		●	7,5	Un ottimo gioco, ma decisamente sorpassato.
Wayne Gretzky's 3-D Hockey '98	GT Interactive	1-4	●		●	7,5	Aggiornamento di Wayne Gretzky's 3D Hokey senza nessuna innovazione.
WCW Vs NWO World Tour	THQ	1-4	●	●	●	8	Divertente da giocare in due, ma decisamente inferiore a WWF Attitude.
WCW Vs NWO Revenge	THQ	1-4		●	●	8,5	Seguito di WCW Vs NWO World Tour che porta qualche novità.
WCW Nitro	THQ	1-4	●	●		2	Oribile gioco di Wrestling che fortunatamente non sarà mai convertito in PAL.
Wetrix	Ocean	1-2	●		●	8,5	Divertentissimo puzzle-game acquatico.
Wheel Of Fortune	Gametek	1-3		●		3	Ridicola versione del ridicolo quiz omonimo.
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.
World Soccer 3	Konami	1-4	●			8,5	La versione giapponese di ISS 64.
WWF Attitude	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Prende il posto di Warzone come miglior gioco di Wrestling.
WWF Warzone	Acclaim	1-4	●	●	●	8,5	Un interessante titolo dedicato al Wrestling. Sarebbe stato il migliore se non ci fosse stato WWF Attitude.
XG2	Acclaim	1-4	●	●	●	7	Seguito di Extreme G che perde molto nella giocabilità.
Yoshi's Story	Nintendo	1		●	●	7,5	Divertente platform dedicato ai videogiocatori più giovani.

N-MAIL



N-MAIL

ECCOCI FINALMENTE ARRIVATI AL TANTO ATTESO ANGOLO DELLA POSTA... VEDIAMO UN PO', CHI CI HA SCRITTO? SCUSATE, DOVE AVETE MESSO LE LETTERE DI N64? COME NON CE NE SONO!?! ACCIDENTI, È VERO... È IL PRIMO NUMERO. ORA COME FACCIAMO? PER QUESTA VOLTA VI PERDONIAMO, MA ADESSO CORRETE A PRENDERE CARTA E PENNA E SOMMERGETECI CON LE VOSTRE LETTERE E DISEGNI... POTETE SPEDIRE TUTTO QUELLO CHE VOLETE ALL'INDIRIZZO:

**N64 MAGAZINE c/o PLAY PRESS PUBLISHING
LUNGOTEVERE DEI MELLINI, 44
00193 ROMA**



VI SENTITE ARTISTI?

Se vi piace disegnare i vostri personaggi preferiti e non fate altro per tutto il giorno, allora perché non ci mandate qualcuno dei vostri lavori? Oltre a essere pubblicati, i più belli potranno anche ricevere un simpatico regalo...

PROFESSIONAL GAMER LEAGUE N64!

VOLETE DIVENTARE DEGLI EROI?!

È arrivato il momento di dimostrare a tutto l'universo il vostro vero valore! Se pensate di essere imbattibili e avete voglia di mostrare a tutti la vostra bravura, allora non dovete fare altro che accettare le nostre terribili sfide. Su ogni numero della vostra nuova rivista preferita troverete nuove prove che dovrete cercare di superare per ottenere il titolo di Campione Indiscusso. Per dimostrarci il vostro valore, potrete inviarci una vostra foto o una videoregistrazione della vostra partita all'indirizzo:

**N64 Magazine c/o Play Press Publishing
Lungotevere dei Mellini, 44
00193 Roma**

Ah! Dimenticavo di dirvi che il migliore sarà ricompensato con un bellissimo regalo!

1^A SFIDA TONIC TROUBLE



Avete presente quel simpatico alieno viola di nome Ed? Beh, in redazione ci abbiamo passato veramente tantissimo tempo e ci siamo divertiti un sacco. La cosa più difficile è stata cercare di prendere al primo tentativo tutti e venti i componenti dell'antidoto scendendo dalla montagna con la slitta. È stata veramente dura, ma alla fine ci siamo riusciti. Così abbiamo pensato di lanciarvi questa sfida e il primo di voi che riuscirà in questa difficilissima impresa otterrà i nostri elogi e potrà ricevere un gradito omaggio.

2^A SFIDA SUPER MARIO 64



Super Mario 64! Un vero classico per tutti i possessori di Nintendo 64. Chi di voi non ha mai giocato almeno una partita con il titolo più famoso tra quelli dedicati alle avventure dell'idraulico più simpatico della storia dei videogiochi? Ovviamente nessuno, ma quanti di voi sono riusciti a completare il gioco a punteggio pieno? Siete riusciti a scoprire tutti i segreti e a collezionare tutte le stelline? Beh, se sarete in grado di dimostrarci che siete dei veri campioni di *Super Mario 64*, vi faremo entrare nell'Olimpo dei videogiocatori e la vostra bravura sarà ricompensata con un bel regalo.

PROSSIMO NUMERO

RECENSIONI:

READY 2 RUMBLE

Dopo il grande successo con il Sega Dreamcast, il divertentissimo gioco di pugilato della Midway arriva anche sull'N64. Preparatevi a rullarvi di cartoni!

TUROK: RAGE WARS

La febbre del Deathmatch travolge anche la Nintendo! Armatevi fino ai denti e lanciatevi nella mischia!

GAUNTLET LEGENDS

Una affascinante avventura Fantasy tra maghi, guerrieri e creature mostruose di ogni genere.

ANTEPRIME:

POKÉMON STADIUM

I mostriciattoli dominatori di tutte le classifiche di vendita mondiali stanno per arrivare anche sul Nintendo 64!

SPECIALE:

NINTENDO DOLPHIN

Tutto, ma veramente tutto, sulla futura super console a 128-bit della grande N!



GUIDA COMPLETA:

TONIC TROUBLE

Vi siete fermati di fronte a un ostacolo insormontabile e non sapete cosa fare? Niente paura! Sul prossimo numero di N64 Magazine vi sveleremo tutti i segreti di questa pazza avventura della Ubi Soft.

**Il 5 febbraio 2000
in tutte le edicole!**

PlayPress
PUBLISHING

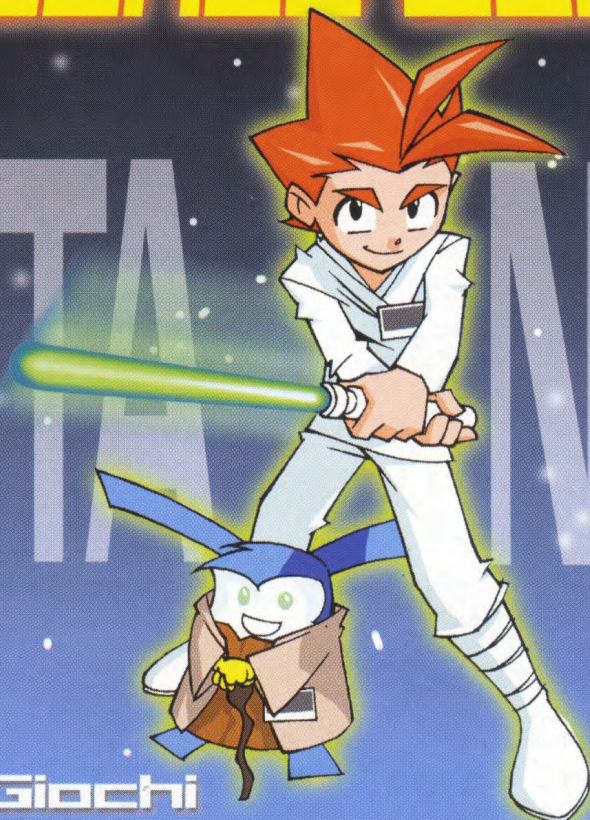
**A GRANDE RICHIESTA
IL MITO RITORNA!**

**L'UNICA
VERA**

INCONFONDIBILE

BIBBIA DEI CODICI

Seconda Edizione



TUTTA NUOVA!

**Codici per Giochi
Usa e Jap**

**Da dicembre
in tutte le edicole**

PER LA NUOVA GENERAZIONE
A 128 BIT UN SOLO
PUNTO DI RIFERIMENTO!



DREAMCAST

@magazine



IL TUO PASSAPORTO PER
IL TERZO MILLENNIO

DAL 20 DICEMBRE IN
TUTTE LE EDICOLE