

PERFECT DARK™

FROM THE MAKERS OF GOLDENEYE FOR N64

mono's consoles first person shooters player statistics & map maker design

Questa pagina è dedicata a tutte le notti insonni spese nelle varie modalità MultiPlayer degli sparatutto in stile Golden Eye e sul Map Maker di Time Splitters 2. Sono qui raccolte tutte le mie statistiche multiplayer di PD e TS2 ed il design delle mappe ideate in mesi di lavoro.

multiplayers memories

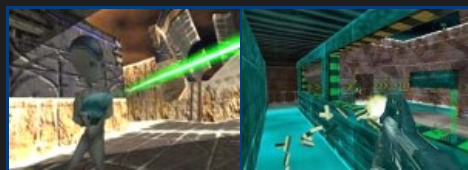
Su Nintendo 64 GE fu senz'altro il gioco che segnò indelebilmente la nostra psike rendendoci degli epilettici skiaivi dell'allegro frag in split screen. Durante la nostra infanzia abbiamo passato fredde notti invernali e fin troppo caldi pomeriggi estivi riparati nella mia piccola taverna per giocare fra vekki compagni delle medie skazzosi e ormai assuefatti dal gioko della spia inglese.



Facility, ma da tutti noi kiamato amikevolmente "i bagni" (giociamo nei bagni!!) diventò uno dei posti più adorati. A due ci si kiudeva nei bagni mentre gli altri due giocatori dovevan riuscire ad espugnare la postazione... si stava a mirare per interminabili momenti kon il fucile da cekkino per aspettare ke uno degli appostati aprisse di poko la porta per farlo fuori kon un kolpo ben assestato alla testa o alle gambe, si facevan entrate a fucile spianato aprendo d'improvviso la porta cercando di prendere di sorpresa il nemiko appostato in modo tattiko negli angoli bui in kui la raffika di kolpi si faceva meno pesante.. stupendo.. si piazzavano le mine...



In Complex furono lunghe ore d'assedio, appostamenti kon il sempre rispettato "Sniper Rifle"... oppure sparando kome pazzi nella sezione delle kolonne... l'inkredibilità dei volti kuando si skoprirono le zone segrete dei muri per attacchi invisibili. Si stava ore ed ore in Stack a rompere i vetri kon la DD64 oppure si utilizzavano per ripararsi dal primo kolpo dell'avversario, ke mandava in frantumi la fragile barriera, konsentendo al nostro proiettile di raggiungerlo nel petto. C'eravamo studiati ogni minimo partikolare delle arene, sapevamo a memoria i tempi di apertura delle diverse porte... sono troppi i momenti ke varrebbe la pena deskrivere... kome kuando riuscimmo a giocare per oltre 8 ore di fila, portando il konto delle vittime a più di 500 per il vincitore.. è inutile continuare non basterebbe il tempo e lo spazio, Golden-Eye per noi ha signifikato l'inizio e la fine.



Dopo kualke anno, in un afoso pomeriggio estivo, arrivò Perfect Dark a ridefinire la nostra assuefazione per i FPS kome compagno mentre mangiavamo i nostri Magnum Double. I tornei solitamente, erano suddivisi in partite da 15 minuti l'una e l'ultimo arrivato passava il Pad ad uno dei giocatori ke aspettavano il loro turno. Dopo aver acceso l'impianto Dolby e la TV, si karikavano i personaggi ed iniziava la prima lotta per decidere dove e kome fare la partita. Villa-Bot-Televista era una delle più rikieste, il rinnovato Complex, Area 52, Griglia e Skedar a kolpi di CAMPISO, kosi soprannominato amorevolmente kuello spettacolo di arma ke era il

a tribute to:



best multiplayer:

01. Time Splitters 2
02. Perfect Dark
03. Golden Eye

best single:

01. Golden Eye
02. Time Splitters 2
03. Perfect Dark

best weapons:

01. Perfect Dark
02. Golden Eye
03. Time Splitters 2

Links:

My Links:

[.mononline](#)
[.perfect dark x](#)
[.campiso lovers](#)
[.#ec statistics](#)
[.ec.time.trials](#)
[.#ec-forum](#)

Games Links:

[.rareware](#)
[.free radical](#)
[.nintendo](#)
[.time splitters 2](#)
[.detstar goldeneye](#)
[.detstar perfect dark](#)

more soon..

CMP150.

La Falcon 2, il Ciclone, la Pistola LapTop (divenuta illegale da appostare), lo Shotgun, la Magsec 4 ed il Super Dragon. Per poi passare ogni tanto a partite anormali, tipo solo kon le Magnum, koltelli, sedativi e skiaffi, momenti da rikovero. La varietà delle armi di Perfect Dark era la migliore mai vista in un FPS. Pekkato ke mi proibirono di usare il Killer, dopo ke per varie partite i miei avversari morivano tutti in loop senza kapire bene da dove arrivavano i missili, ke facevo volare per interi minuti in giro per l'arena, kosi da kolpire gente ke era dalla parte opposta di dove mi naskondevo. Diventò un'abitudine nelle notti domenicali ordinare pizza agli orari più assurdi, da mangiare kome sostentamento per ore di Multiplayer, ormai kon la vista annebbiata dopo litri di Inkapisko.



Kon l'arrivo del GameCube, dovemmo aspettare l'uscita di Time Splitters 2 per poter smettere di accendere l'N64, ma l'attesa venne premiata. Per il MultiPlayer c'è da goderne per anni. Modalità klassike, kattura bandiera, assalto alla base, team, scimmie al massakro ed un amenità di opzioni da settare a piacimento. Possibilità di inserire fino a 10 bot oltre ai 4 giocatori ed il tutto gira ke è una meraviglia, sempre fluido e veloce. Le partite in team da 4 player kontro 10 Bot Papera a livello massimo, sono kualkosa di enormemente distruttivo sia per la mente ke per il fisiko, si può arrivare all'orgasmo. TS2 ci ha aiutato a passare il tempo durante le vacanze estive in montagna, in kui dovevamo aspettare le 5 di mattina per l'apertura del primo panettiere ke ci vendesse un trancio di pizza kalda per fermare la nostra innaturale fame. Poi l'opzione per kostruire dal nulla le proprie arene multiplayer, in kui ci si può improvvisare arkitetti, inventando il livello dei nostri sogni, oppure kopiare spudoratamente vekkje glorie kome Facility, Complex, Archives, kon risultati niente male. Lo amiamo.

Kuesti 3 gioki MultiPlayer ci hanno akkompagnato per anni, mi è sembrato kuindi giusto fare kuesta pagina in loro onore ed in rikordo di tutto i momenti divertenti ke ci hanno fatto passare. Personalmente per il futuro, aspetto kon impazienza di vedere Perfect Dark 2 e Time Splitters 3, possibilmente kon una modalità Online, a kuel punto potremmo anke morire davanti alla TV.

Statistike dei miei personaggi Multiplayer in PD e TS2

perfect dark - nintendo 64



player statistic:

Vittime:	17.057
Decessi:	7.948
Precisione:	8.1%
Colpi in testa:	2.712
Munizioni usate:	189 k
Danno arrecato:	13.7 k
Danno subito:	7.950
Partite giocate:	1.157
Partite vinte:	800
Partite perse:	128
Tempo:	7 d 06:39 h
Distanza:	1.766 km

stars:

Precisione:	26
Colpi al capo:	389
Campione:	642
Superstite:	528

time splitters 2 - gamecube




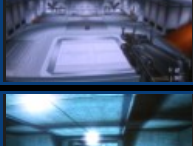
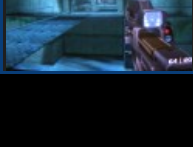






player statistic:

Played For:	3 days 17:17 h
Insomnia:	12 hours 6 m
Distanza:	972.5 miglia
Velocità Media:	10,9 mph
Totale Partite:	994
Uccisioni:	18.916
Sconfitte:	5.579
Colpi Sparati:	519.585
Precisione:	22%
Teste Staccate:	902
Arti Staccati:	587
Vetri Distrutti:	3.215
Meloni:	107
Crudeltà:	3.572
Navigazione:	33 sec.

arcade:

Personaggio:	Gretel II
--------------	-----------

title: Assassin 6	Scimmia: Mai Max uccisioni senza morire: 40 Carneficina: 20	
time splitters 2 map maker (working):		
<p>kui potete trovare foto e mappe dettagliate delle migliori arene multiplayer ke abbiamo kreato grazie al Map Maker di Time Splitters 2. Se vi siete stankati di giokare sempre nelle stesse zone ke il gioko vi offre, ma non avete abbastanza tempo per stare ad inventarne di nuove ke siano altrettanto divertenti e bilanciate, vi basterà kopiare kueste seguendo le foto kon la disposizione dei vari pezzi numerati.</p>		
<p>c.amplex: Non aspettatevi una copia precisa della vecchia arena, ma piuttosto una sua versione riveduta e corretta, alcune stanze sono state ampliate, mentre altre non ho potuto inserirle visto che era finita la memoria per costruire : </p>		small view:
<p>grandezza: media design: classic ideale players: 4</p>		
<p>fax.ility: Direttamente da Golden Eye, un altro rinnovamento strutturale di una delle migliori arene mai create, con qualche aggiunta come una torretta nella stanza principale. Purtroppo mi è stato impossibile ricreare la sezione dei bagni :(</p>		
<p>grandezza: media design: classic ideale players: 4</p>		
<p>Eternal Ducknes: La kasa di Eternal Darkness sembra ideata apposta per contenere skontri in death match, la disposizione delle varie stanze è perfetta e risulta un arena molto ben bilanciata.</p>		
<p>grandezza: media design: game ideale players: 4</p>		
<p>Up & Down: questa piccola arena non è altro che due stanze principali situate a piani differenti ed unite solamente da due lunghe rampe, il che la rende estremamente frenetica...</p>		
<p>grandezza: piccola design: original ideale players: 4</p>		
<p>Test Combat Area: un arena dalle grandi dimensioni, in kui si possono trovare le più svariate sezioni, stanze enormi, stretti e lunghissimi korridoi, ponti, parti sospese e torrette sparse.</p>		
<p>grandezza: grande design: original ideale players: 8</p>		
more maps coming soon..		
:: best view at 800x600 :: last upload - 04/07/2005 ::		

[return to home](#)

c.amplex

Ispirati dall'originale Complex, i tecnici dataDyne hanno reideato questa arena per soddisfare i loro più primordiali istinti sessuali.

Non aspettatevi una copia precisa della vecchia arena, ma piuttosto una sua versione riveduta e corretta, alcune stanze sono state ampliate, mentre altre non ho potuto inserirle visto che era finita la memoria per costruire :| Forse prima o poi mi rimetterò a fare delle prove per costruirne una più fedele all'originale.

c.amplex riprende comunque molte delle situazioni che si potevano incontrare in Complex, una delle migliori arene di Golden Eye e Perfect Dark. Di grandezza media è ideale per semplici scontri multiplayer in 4 giocatori, offrendo diverse zone per appostamenti e ceccinaggio oltre ad ottime stanze per i duelli 1 vs 1 in strafe.

Specifiche Mappa

Tema: industriale
Musica: Siberia
Grandezza: Media
Design: Classic
Ideale Players: 4
Altro: ???



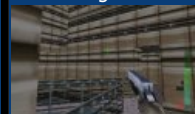
La famosa stanza con le colonne, ideale per duelli in strafe.

original



La vecchia "postazione" ora è isolata da un ponte.

original



Una delle 2 camere principali a doppia altezza, molto più spaziosa.

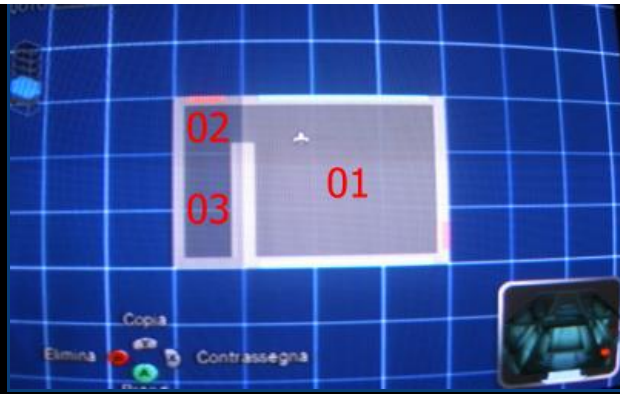
original



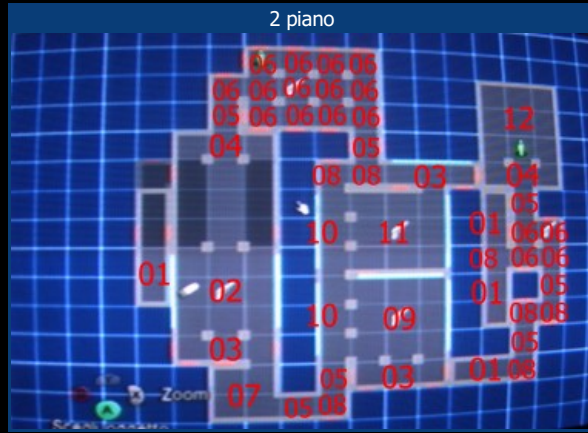
Di seguito potete trovare una semplice guida al Map Maker con i vari pezzi per ricreare c.amplex sul vostro Time Splitters 2. A destra dell'immagine c'è la legenda per i vari nomi, ad ogni numero corrisponde un preciso pezzo da inserire in quel punto. Spero sia abbastanza leggibile così che possiate copiarla senza problemi.

1 piano

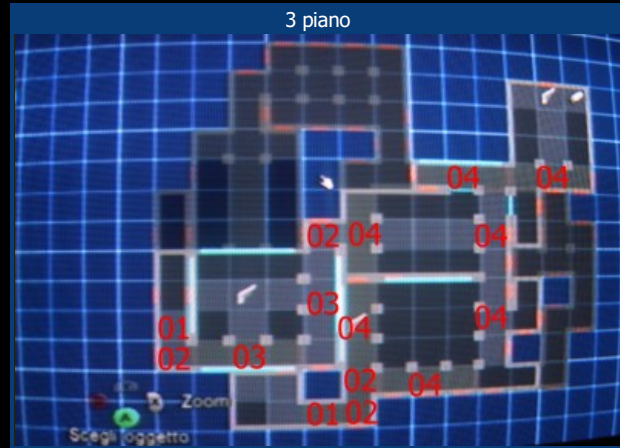
Legenda



- 01: Grande Ponte 2
- 02: Pic. Incrocio T
- 03: Rampa



- Legenda
- 01: Rampa
 - 02: G.Parete Bunker
 - 03: Adattatore 4
 - 04: Adattatore 1
 - 05: Corridoio Sing.
 - 06: Piccola Aperta
 - 07: Stanza cn Scale
 - 08: Pic. Incrocio T
 - 09: Grande Aperta
 - 10: Adattatore 2
 - 11: Grande Ponte 2
 - 12: Grande Buca



- Legenda
- 01: Corridoio Sing.
 - 02: Pic. Incrocio T
 - 03: Adattatore 2
 - 04: Adattatore 4

[return to home](#)

:: best view at 800x600 :: last upload - 05/02/2004 ::

[return to home](#)

fax.ility

Direttamente da Golden Eye, un altro rinnovamento strutturale di una delle migliori arene mai create, con qualche aggiunta come una torretta nella stanza principale. Purtroppo mi è stato impossibile ricreare la sezione dei bagni :(

more soon..

Specifiche Mappa

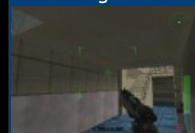
Tema: Vittoriano
Musica: ???
Grandezza: Media
Design: Classic
Ideale Players: 4
Altro: ???

original



La stanza principale è molto cambiata dall'originale.

original



L'angolo che era sotto ai bagni è completamente rinnovato.

original



Il lungo corridoio dei silos, luogo ideale per gli agguati.



Anche le stanze laterali hanno un nuovo design.

Di seguito potete trovare una semplice guida al Map Maker con i vari pezzi per ricreare c.amplex sul vostro Time Splitters 2. A destra dell'immagine c'è la legenda per i vari nomi, ad ogni numero corrisponde un preciso pezzo da inserire in quel punto. Spero sia abbastanza leggibile così che possiate copiarla senza problemi.

original



1 piano
coming soon

Legenda

01: Corridoio Sing.
02: G. ponte 2
03: Adattatore 4
04: Piccola Aperta
05: Pic. Incrocio T
06: Stanza Piccola
07: Corridoio Dopp.
08: Stanza Doppia
Altezza
09: Grande Parete
Bunker
10: Adattatore 3
11: Rampa

2 piano
coming soon

Legenda

3 piano
coming soon

Legenda

[return to home](#)

:: best view at 800x600 :: last upload - 15/02/2004 ::

[return to home](#)

Eternal Duckness

Il design di questa arena è invece una copia della villa Roivas, la casa principale di Eternal Darkness. Per mantenere un'atmosfera simile all'originale tutte le luci sono state oscurate, oppure lampeggiano con variabilità irregolare.

La casa sembra ideata apposta per contenere scontri in death match, la disposizione delle varie stanze è perfetta e risulta un'arena molto ben bilanciata, con una sezione centrale molto spaziosa per gli scontri più movimentati, corridoi e camere più piccole per duelli a 2. Grazie alle parti rimaste in ombra, sono anche molti i luoghi per l'appostamento, cecchinaggio o mimetizzazione delle mine.

Specifiche Mappa

Tema: ???
Musica: ???
Grandezza: Media
Design: Game
Ideale Players: 4
Altro: ???



L'entrata principale con le scale per il 2 piano.



La kantina con lo stesso effetto cromatico di quella originale.



La biblioteka è ora divenuta luogo ideale per duelli in strafe.



Visione della stanza principale dal balcone interno del 2 piano.



Il corridoio per accedere alle varie stanze del 2 piano.

Di seguito potete trovare una semplice guida al Map Maker con i vari pezzi per ricreare c.amplex sul vostro Time Splitters 2. A destra dell'immagine c'è la legenda per i vari nomi, ad ogni numero corrisponde un preciso pezzo da inserire in quel punto. Spero sia abbastanza leggibile così che possiate copiarla senza problemi.

1 piano coming soon	Legenda
2 piano coming soon	Legenda
3 piano coming soon	Legenda

[return to home](#)

:: best view at 800x600 :: last upload - 09/02/2004 ::

[return to home](#)

Up & Down

Questa piccola arena non è altro che due stanze principali situate a piani differenti ed unite solamente da due lunghe rampe, il che la rende estremamente frenetica. Ideale per 4 Players, gli scontri si susseguiranno velocemente e i giocatori dovranno riuscire ad essere estremamente veloci per poter sopravvivere ai continui attacchi.

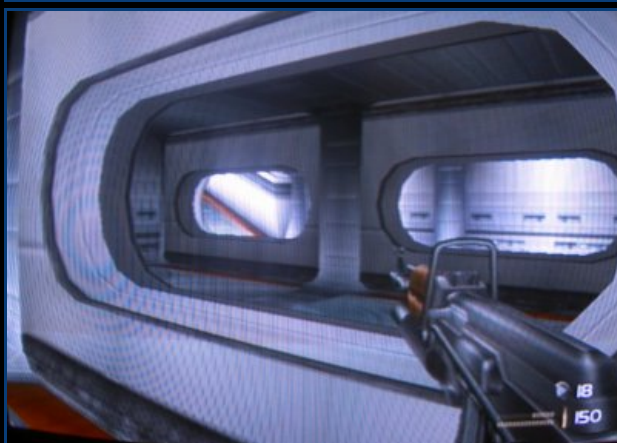
Non mancano comunque piccole zone di "salvezza" in cui potersi riposare per ricaricare le armi ed un lungo corridoio finale nel quale è situata una torretta, ideale postazione da conquistare o da togliere al nemico.

Specifiche Mappa

Tema: ???
Musica: ???
Grandezza: Piccola
Design: original
Ideale Players: 4
Altro: ???



La camera più alta, con una perfetta visione sui 2 corridoi d'entrata.



I 2 corridoi sono divisi a parte alcune feritoie da cui si può sparare.



Nella stanza in basso, un lungo corridoio porta ad una torretta.



Notare le fessure per ripararsi dalla raffica di proiettili dell'appostato.

Di seguito potete trovare una semplice guida al Map Maker con i vari pezzi per ricreare c.amplex sul vostro Time Splitters 2. A destra dell'immagine c'è la legenda per i vari nomi, ad ogni numero corrisponde un preciso pezzo da inserire in quel punto. Spero sia abbastanza leggibile così che possiate copiarla senza problemi.

1 piano
coming soon

Legenda

2 piano
coming soon

Legenda

3 piano
coming soon

Legenda

[return to home](#)

:: best view at 800x600 :: last upload - 09/02/2004 ::

[return to home](#)

Test Combat Area

un'arena dalle grandi dimensioni, in cui si possono trovare le più svariate sezioni, stanze enormi, stretti e lunghissimi corridoi, ponti, parti sospese e torrette sparse. A causa della grandezza è consigliato giuocarla in più di 4 players aggiungendo qualche Bot, magari un 4 vs 4 con squadre miste umani/bot.

I suoi lunghissimi spazi sospesi sono l'ideale per gli appostamenti dei cecchini con lo Sniper Rifle o per i maghi del rimbalzo di granate. Un'arena che sicuramente apprezziamo molto, in cui si riescono a trovare spazi per splendide sparatorie a distanze assurde.

Specifiche Mappa

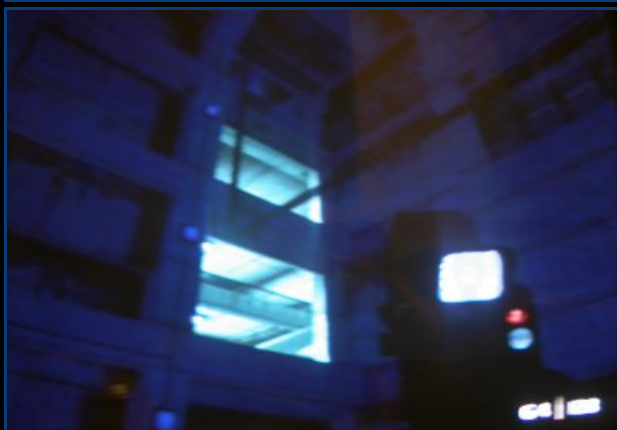
Tema: ???
Musica: ???
Grandezza: grande
Design: original
Ideale Players: 8
Altro: ???



Le lunghe passerelle sospese che si incrociano in vari punti..



I molteplici piani sovrapposti potrebbero confondere qualcuno..



Una profonda buca buia su cui si affacciano vari piani.



Uno dei korridoi ke seguono tutto il perimetro dell'arena

Di seguito potete trovare una semplice guida al Map Maker con i vari pezzi per ricreare c.amplex sul vostro Time Splitters 2. A destra dell'immagine c'è la legenda per i vari nomi, ad ogni numero corrisponde un preciso pezzo da inserire in quel punto. Spero sia abbastanza leggibile così che possiate copiarla senza problemi.

1 piano
coming soon

Legenda

2 piano
coming soon

Legenda

3 piano
coming soon

Legenda

[return to home](#)

:: best view at 800x600 :: last upload - 09/02/2004 ::