

NUMERO 3 APRILE 2014

GAMES 90'S

of the

LA RIVISTA AMATORIALE INTERATTIVA DEDICATA AL RETROGAME



RESIDENT EVIL
RETROSPETTIVA NOTTURNA

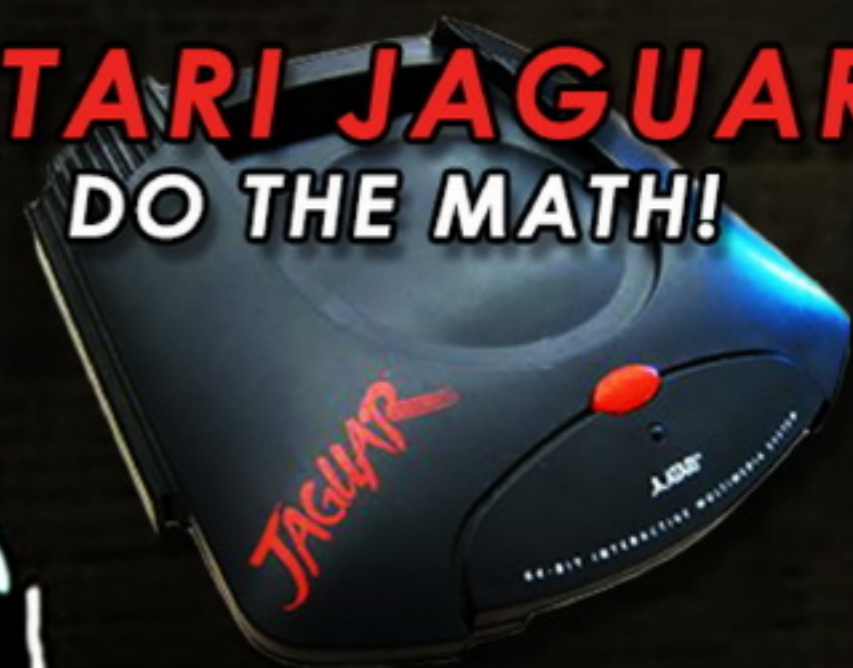
LEGACY of KAIN

SOUL REAVER


NEL MONDO DI NOSGOTH
AD UN PASSO DAL CULT

RECENSIONI
A SANGUE FREDDO
FIGHTERS DESTINY
SENSIBLE WORLD OF
SOCCER '95/'96

ATARI JAGUAR
DO THE MATH!



**SEGUI ANCHE
LA NOSTRA PAGINA
E I GRUPPI UFFICIALI
SU FACEBOOK..**



Games of the 90s
3.962 "Mi piace" · 992 ne parlano

Aggiorna informazioni sulla Pagina ✓ Ti piace ✓ Segui già

Giochi/Giocattoli
pagina creata per tornare alla riscoperta di quei videogiochi fantastici che hanno segnato la nostra infanzia e fatto trascorrere ore indimenticabili da soli o con i nostri amici. Il

Informazioni Foto Gruppo Ufficiale Mercatino Valutazioni

**..PER ESSERE SEMPRE
A CONTATTO
CON IL MONDO
DEL RETROGAME!**

NUMERO 3 APRILE 2014

GAMES 90'S

of the

LA RIVISTA AMATORIALE INTERAMENTE DEDICATA AL RETROGAME

SOMMARIO

- 4 ATARI JAGUAR**
CONSOLE AFFASCINANTE. E POI?
- 8 SOUL REAVER**
- 12 A SANGUE FREDDO**
- 14 FIGHTERS DESTINY**
- 17 SENSIBLE WORLD OF
SOCCER '95/'96**
- 19 RESIDENT EVIL**
RETROSPETTIVA NOTTURNA
- 20 LO SAPEVI CHE...**

STAFF

IDEATORE
Fabio Barolo

GRAFICA
Luca Perrone

**RECENSIONI
& RUBRICHE**
Mattia Ibba
Sergio La Rosa
Luca Sancetti Alfieri
Jacopo Todaro
Mariano Fontana
Leonardo Gaiero

JAGUAR



di Mattia Ibba

Accattivante dal nome al box, passando per il prezzo. Scopriamo di più su questa console così spavalda!

Correva l'anno 1993. Nel mercato videoludico cominciavano a prendere piede le console a 32 bit: il 3DO, il Philips CD-i, e l'Amiga CD-32. Al periodo, si può dire che esibire la propria capacità di elaborazione era un po' come sfoggiare le proprie dimensioni. La nota casa produttrice di videogiochi, Atari, aveva deciso di stupire la folla con una console molto più potente delle sue concorrenti, ed in grado di fare un salto generazionale di ben 48 bit. Questa macchina era proprio l'**Atari Jaguar**. La campagna promozionale della console puntava molto sul fattore "64 bit", tramite pubblicità comparative con i colossi **Sega** e **Nintendo**, e sul fattore risparmio. Perché il **Jaguar** non era solo potentissimo, ma anche economico, con un prezzo al lancio di 250\$. Celeberrimo era il motto: "Do the math", ossia "Fai i conti", se il **Mega Drive** ha una potenza di calcolo di 16 bit, ed il **Jaguar** ne ha 64, hai tra le mani una console 4 volte più potente, logico no? Qui cascal'asino.

64 o non 64 bit?

Questo è il dilemma. Per molti novelli nel mondo della tecnologia, la risposta a questo salta subito all'occhio, con l'esperienza di gioco: no. Ma è effettivamente così? In quegli anni, la Atari si faceva vanto del fatto che due processori tecnicamente a 32 bit, *Tom & Jerry* (si chiamavano davvero così), in coppia potessero fare la forza, e attribuire a ragion veduta 64 bit al complesso della macchina. Ad uno studio accurato, l'**Atari Jaguar** possiede delle caratteristiche interessanti che sono effettivamente a 64 bit, come ad esempio i chip all'interno di Tom (il processore grafico), la cui potenza effettiva di calcolo era di 64 bit. Ma, così come vi erano questi, allo stesso modo dentro la console vi era il **Motorola 68000**, lo stesso processore del **Mega Drive** per intenderci (a 16 bit, e capace di operazioni a 32 bit). È facile intuire come quest'architettura, un po' ibrida, rendesse ostica la programmazione dei videogiochi per il **Jaguar** (e fidatevi per esperienza, è ostica). A fare il gioco 64/non 64 bit era la DRAM (la D sta per *Dynamic*), che gestiva gli spazi d'indirizzamento nella memoria a 8 bit e suoi multipli (fino a 64 bit), ed era a discrezione del programmatore (bug nell'architettura di sistema permettendo) sfruttare i componenti a 64 bit per sfruttare a pieno la console.

Produttore: Atari
Tipo: Console a 64 bit - Quinta generazione
Data di rilascio: 18 novembre 1993 USA-Canada
Dismissione: 1996
Supporto di memorizzazione: Cartuccia
Dispositivo di controllo: Joypad
Unità vendute: 500.000
Gioco più diffuso: Alien vs Predator
Predecessore: Atari 7800



Possiamo dire tutto, ma di certo non che fossero timidi alla Atari. Ogni locandina del Jaguar si può dire che rispecchiasse il proprio nome, graffianti e spavaldi!



Dall'interno all'esterno

La Atari non aveva fatto di certo mistero dell'utilizzo del fattore risparmio per abbattere la concorrenza... Anzi non ne aveva lasciato affatto. Saltava subito all'occhio una grossolana progettazione della console, pur di risparmiare quei 10\$ in più nel prezzo, grazie a un espostissimo attacco per la presa AV, molto bizzarro e facilmente deteriorabile, e alla mancanza di uno sportellino per proteggere il lettore di cartucce dalla polvere. Come ogni buon retro gamer sa, la polvere è uno dei peggiori nemici delle console, e delle cartucce. Privare la console di un "pezzo di plastica" è un risparmio eccessivo, ed inutile, costerà sì e no un dollaro la produzione di un pezzo del genere. Per il resto, il design del **Jaguar** era davvero interessante, con una forma ricercata ed una marcata distanza rispetto ad alcuni colleghi eccessivamente spigolosi (la maggior parte dei modelli del Philips CD-i per esempio, o il Neo Geo AES). Non era il massimo dell'estetica, per essere sfoggiata in un salotto, ma perlomeno era un gran passo avanti per lo standard della Atari. Il pad scelto per questa console è uno dei più particolari che si possa mai vedere: era un ibrido con tre tasti, una croce direzionale, ed una tastiera a nove bottoni, come quella del pad della **Intellivision**. La forma è tanto intrigante quanto scomoda, non è esattamente facile da gestire, soprattutto quando la tastiera numerica diventava fondamentale per giocare. In buona parte dei giochi, in dotazione era incluso un foglietto, da mettere nella tastiera, per dare un senso (ed un'immediatezza) ad ogni bottone del pad. Vederlo sbucare dalla scatola del gioco era già garanzia di fatica per imparare a gestire i comandi.

I giochi

Per colpa della sua architettura complicata, il **Jaguar** vantava un parco titoli piuttosto povero (verbo passato a ragion veduta, ma ne parleremo più avanti), rispetto a quello che hanno saputo offrire molte altre console casalinghe. I giochi erano per lo più esclusive, alcune delle quali hanno lasciato il segno nella storia videoludica (in bene e in male), affiancate da alcuni porting per niente male. Tra questi ultimi, il più riuscito, ma allo stesso tempo bizzarro, era *Doom*: più riuscito perché difficilmente potreste trovare un porting più fedele alla versione originale per computer, bizzarro perché non aveva musiche, mancava totalmente la soundtrack. Ed il perché di questa scelta rimane tutt'ora un mistero. Tra gli altri, il **Jaguar** poteva vantare *Worms*, *Rayman*, *Primal Rage*, tutti giochi di buona qualità e che offrono un'esperienza di gioco gradevole. Ma qui, per ora, si è andati sul sicuro. Passando ai giochi originali, il parco titolo offerto dalla console era tanto scabroso quanto fantastico, perché allo stesso modo in cui si poteva elogiare un gioco magnifico, con la stessa enfasi si poteva piangere di titoli veramente orribili. Tra i giochi da consigliare, è da annoverare *Alien vs Predator*, ancor oggi osannato per la sua ottima qualità come survival horror/fps, *Raiden* (ottimo shoot'em up a scorrimento), e *Tempest 2000*, ottimo sparattutto in stile arcade, con una colonna sonora che è stata talmente gradita, che è stata messa in commercio.



Jaguar offriva anche titoli di buona qualità e di sicuro gradimento come Worms, Rayman e Alien vs Predator (che risulta il gioco più diffuso sulla console).



E tra i giochi da evitare, con la E maiuscola, Club drive, un gioco di "guida", con una qualità generale più che pessima, Checkered flag, una tristissima imitazione di Virtua Racing, e Cybermorph, anch'esso una brutta copia, di Starfox. Da notare bene che la Atari scelse di fare un bundle proprio con quest'ultimo gioco citato, Cybermorph, un'ottima strategia per accaparrarsi clienti. Tutto sommato, il parco titoli dell'Atari Jaguar vanta delle perle da non sottovalutare, tra cui l'ottimo Super Burnout, Power Drive Rally, Towers II, ed il "So bad it's so good" Kasumi Ninja, e non è incredibilmente oneroso per il portafoglio di un collezionista.

Il Jaguar CD

L'Atari Jaguar non riuscì affatto ad entrare nel cuore dei videogiocatori, accaparrandosi una minuscola fetta di mercato rispetto ai colossi del periodo. Per correre ai ripari, e tentare quello che per la Atari era ormai un tutto per tutto (o si salvava dal bilancio in rosso, o falliva), essa propose un add-on per la sua console, il Jaguar CD. Un po' come fece la Sega con il Mega CD. La Atari propose questo accessorio con un buon bundle, dove offriva circa 100\$ di materiale "firmato" Jaguar CD in regalo, tra cui la demo di Myst, ed il gioco Blue Lightning (un buon titolo). Ma l'idea non ebbe un gran successo, ormai la console si era guadagnata una pessima reputazione. Ed inoltre vi erano altri due fattori ad ostacolare questo tentativo di ripresa. Il primo è facile da intuire, le nuove console delle case rivali erano alle porte (Sega Saturn, Playstation, Nintendo 64), e proponevano una qualità dei giochi migliore, rispetto al Jaguar. Il secondo, motivo tutt'ora piaga dei collezionisti, la qualità infima dell'hardware. Non è raro trovare un Jaguar CD, anche nuovo, che non funzioni, a causa dei suoi componenti scadenti, che si rompono molto facilmente, o sono addirittura male assemblati. Purtroppo, a causa di questi motivi, non si ebbe modo di sviluppare al massimo le potenzialità di questa console, che naufragò insieme alla sua casa, la Atari, che dichiarò bancarotta (di nuovo).

Il Jaguar CD è un lettore 2X dotato di un programma chiamato VLM (Virtual Light Machine) che provvede a generare degli effetti video di qualità superiore, quando il lettore sta eseguendo le periferiche audio del CD.

An advertisement for the Jaguar CD. It features a central image of the Jaguar CD player with a disc inside. Surrounding the player are several small screenshots from various games. To the right, there is a large text graphic that reads: "The most powerful game system in the world just got a 790Meg TUNE-UP." Below this, it says "JAGUAR CD: THE MATH MULTIMEDIA PLAYER". The Atari logo is visible in the bottom left corner of the ad.

... Ma non è finita qui

I programmatori appassionati di videogiochi scoprirono le potenzialità dello **Atari Jaguar** solo "post mortem", grazie alla *Hasbro*, che rilasciò i manuali di sviluppo, e di programmazione dei giochi, per la console, e lasciò libero spazio a dev team, che trovarono modo di sbizzarrire la propria fantasia, creando nuove cartucce homebrew per essa. Questi dev team esistono tutt'ora, ed ancora si dilettono nel programmare per **Atari Jaguar**, spingendo la console verso le potenzialità che non ha mai potuto mostrare al pubblico nel suo ciclo di vita. Tirando le somme, l'**Atari Jaguar** avrebbe potuto essere una grandissima console. Purtroppo fu segnata fin dal principio dalle scelte, sia di marketing sia di progettazione, sbagliate della *Atari*, con un destino che pare inevitabile, con il senno di poi. Per quanto riguarda l'adesso, se siete appassionati di collezionismo e di trash (masticate il *Bagaglino*, guardate *Titanic 2* al posto del primo, ed ogni Natale vi godete il cinepanettone), l'**Atari Jaguar** è il vostro *Sacro Graal*, grazie al suo parco titoli che non mancherà di regalarvi intere giornate di ilarità. Se vi manca la seconda delle due passioni, questa resta comunque una console che va provata almeno una volta nella vita, per le sue perle che sono state capaci di farsi un nome nel mercato videoludico, nonostante il mondo gli fosse contro.



THE WORLD'S FIRST

6 4 - B I T

VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SOUL REAVER



di Sergio La Rosa

Nel mondo di Nosgoth Raziel cercherà di placare la sua sete di vendetta, noi quella di videogiocare!

Alta scuola. Eidos e Crystal Dynamics, ben lontani dal classicismo ormai stantio dei *Tomb Raider*, si inventano un mondo fantasy tutto nuovo, innalzando ad un livello superiore gli action in terza persona. Dopo un *Legacy of Kain* d'altra fattura, legato alla scuola ruolistica post-*Diablo* con velleitarie concessioni consolistiche, il dinamico duo si avventura nella creazione di un mondo fantasy dalle fattezze gotiche ed apocalittiche, una realtà coerente al mondo che Kain aveva già visitato. Del resto Kain, in eterno conflitto con il suo ex luogotenente Raziel, sarà la chiave di ogni cosa nel mondo di Nosgoth. Background raffinato, storia di un universo in rovina, dove i **Pilastri del Regno dei Vivi** sono sul punto di cedere, in mezzo alla corruzione che l'impero dei Vampiri ha portato sul mondo, sotto il comando di Kain. Ed una volta caduti i pilastri, l'essenza stessa della materia cadrà su stessa. Raziel ha osato evolversi, elevarsi, innalzarsi al di sopra del potere di Kain. Va punito. L'atroce sofferenza, l'agonia, il dolore, l'esilio nel **mondo dei Morti**. Ma egli non è morto. E' rinato. In una forma abietta, distorta, della gloria immortale di un vampiro. Ma la sua sete è ancora viva. Non basterà il sangue a calmarlo, né le anime potranno aiutarlo a placare lo spirito indomabile. Kain deve morire. Ma molte, moltissime verità verranno svelate lungo il corso della storia, ed il Dio che accolto il nostro esanime corpo nelle tenebre non potrà ostacolare gli eventi. Incipt leggendario, fantasia di tenebre ed imperi corrotti, trama profonda come un abisso, sceneggiatura degna di Shakespeare. Il filmato iniziale di **Soul Reaver** è ancora oggi una perla assoluta nella storia degli FMV. Capace di emozionare come pochi, capace di esaltare come pochissimi. E la successiva intro animata in 3D si eleva a status di opera d'arte, tanto per realizzazione tecnica (di cui parleremo in seguito) quanto per stile coreografico e messa in scena del dialogo fra Raziel, l'impavido, il **Mietitore D'Anime**, ed il misterioso quanto maestoso ed inquietante Dio Antico. Crystal Dynamics crea un gameplay raffinato, fin da subito diverso da molti altri action del pre-2000, un sistema di gioco coerente all'ambientazione che ci circonda. Raziel ha smesso di essere un vampiro qualsiasi, adesso si nutre di anime, non più di sangue. Ciò lo porta a doversi nutrire dell'anima dei nemici che abbatte lungo il cammino nel mondo di Nosgoth.

Sviluppo: Silicon Knights - Crystal Dynamics
Pubblicazione: Activision - Eidos Interactive
Data di pubblicazione: 1999
Genere: Avventura
Piattaforma: PlayStation, Dreamcast, Microsoft Windows



WIKIPEDIA



I due mondi

Uomini, demoni o vampiri che siano, tutti devono cadere per soddisfare la fame del nostro guerriero Immortale. Che come tale, non potendo dissolversi, quando avrà esaurito la sua scorta di essenza spirituale, dovrà tornare nel mondo che adesso gli appartiene, quello dei morti. E qui nasce la grande caratteristica del prodotto: il passaggio tra i 2 mondi. **Raziel** può spostarsi tra le due dimensioni, **Materiale** ed **Immateriale**. Il **Dio Antico** gli ha concesso questo potere. Ciò significa grande ampliamento delle meccaniche. Esempio: **Raziel** deve attraversare una porta a guardia della fortezza di **Kain**, ma la sua forma mortale glielo impedisce. Si passa dunque alla realtà spiritica, primo di una serie di poteri (**Glifi**) che si acquisiranno nel corso del gioco, e si attraversa come fosse burro la porta, letteralmente. Il passaggio inverso, cioè il ritorno al mondo materiale, è possibile solo in alcuni punti strategici. Ma entrambi i mondi nascondono insidie. Se il mondo di **Nosgoth** è popolato dalla progenie degenerata e corrotta dei "figli" di **Kain**, ovvero dei luogotenenti vampirizzati dallo stesso e "fratelli di sangue" di **Raziel**, il mondo degli spiriti è abitato dalla **Anime Prave**, esseri maledetti che non trovano pace nel riposo della morte. E qui lo spirito di **Raziel** è in pericolo, è debole, può dissolversi. Il passaggio tra i 2 mondi assume funzioni strutturali importanti, permettendo non solo il passaggio di determinate sezioni del mondo di gioco, ma anche la capacità di agevolare alcuni scontri e la risoluzione di importanti enigmi. Il tutto in tempo reale, in una incredibile animazione dove vediamo letteralmente deformare/riformare la materia del mondo che ci circonda. Vastissimo il mondo di gioco, bellissimo nelle sue strutture gotiche ed ispirato nel mostare un'accurata diversificazione cromatica delle dimensioni. Blu-verde-nero il mondo dei morti, colori morti con vette sporadiche di rosso sangue quello dei vivi. Badate che il mondo di gioco, è **interamente** gestito in **tempo reale**. Ciò significa che gli unici caricamenti che avremo saranno dopo il load save e nel ritorno al title screen. Ciò è un miracolo della già citata incredibile tecnica, tranquilli ci arriveremo.



Vendetta, ma con sicurezza

La missione di **Raziel** è uccidere prima i fratelli che lo tradirono quando provò a difendersi dalle accuse di **Kain**, poi **Kain** stesso. Lo scontro con questi luogotenenti, che si sono spartiti l'impero, permette l'acquisizione di numerosi poteri, i già citati **Glifi**, che pian piano permetteranno di compiere numerose azioni che all'inizio erano possibili solo nel mondo dei morti. La natura action del titolo, che è lampante negli scontri all'arma bianca con i nemici mortali viene stemperata da una serie di trovate niente male, atte a dare un'aspetto tattico alla lotta. Innanzitutto sarà necessario nutrirsi dell'anima di un nemico prima di poterlo definire morto. Altrimenti i nemici potranno tornare pericolosamente in vita. Se ciò non accade, c'è sempre la possibilità che l'anima fugga via dal cadavere, per ritornare pericolosamente nel mondo dei morti come anima Prava assetata di morte. A volte sarà conveniente fuggire sfruttando il passaggio tra i 2 mondi, così da evitare scontri pericolosi. >

Tra le dinamiche degli scontri la più spettacolare è sicuramente quella delle impalazioni, con le quali Raziel finisce senza pietà chiunque provi ad ostacolarlo nel suo cammino.



Dopo qualche tempo, acquisiremo la leggendaria **Soul Reaver**, mietitrice d'anime, arma spirituale che ci accompagnerà lungo gran parte del gioco, in simbiosi con **Raziel**. Essa gli permette di disporre di un potere immane, la lama perfetta, ma al tempo stesso lo consuma, lo brama, ha fame di anime. E' la stessa arma di **Kain**, solo che egli la mantiene in forma materiale, inquietante e magnifica al tempo stesso.

Scelte discutibili

Parlato di azione e armi, resta da chiarire che 'altra anima di **Soul Reaver** è prettamente platformesca-avventurosa. Il nostro eroe è costretto a districarsi tra sezioni di platform puro (abbastanza complesse, in virtù della non sempre ottimale gestione della telecamera, fortunatamente ruotabile) e risoluzione d'enigmi abbastanza convenzionali (tranne un paio) ma altresì abbastanza tedious nella risoluzione. Qui il gioco cade in fallo. Dove si eccelle nel combattimento puro, il gameplay mostra il fianco debole nel voler riprodurre ad ogni costo soluzioni proprie della saga **Core** e di altre avventure del periodo. Se ne poteva fare a meno, poteva essere fatto meglio, ai posteri l'ardua sentenza. Si badi che lo status di *Immortale Esempio di Videogioco* viene sottratto a **Soul Reaver** non solo da questi difetti appena citati, ma soprattutto da uno sciaguratissimo sistema di salvataggio, nonché da alcune scelte poco discutibili di gameplay verso fine gioco. Che il mondo di gioco sia immenso è una buona cosa, che ci si possa muovere attraverso di esso tramite dei portali anche. Ma è inammissibile che, pur avendo apparentemente il save libero, si debba cominciare ogni volta la partita dal punto di inizio del gioco, nel cuore del **Dio Antico**. Ciò significa dover ripercorre ogni volta una notevole strada, fare attenzione ad acquisire tutti i sigilli necessari per sfruttare i portali di teletrasporto e sperare di trovarli (visto che spesso sono nascosti in stanzini piccoli e oscuri, manco lo avessero fatto apposta). In ogni caso, portali o non portali, si perde sempre un sacco di tempo a percorrere la strada per arrivare nei vari reami. Per amore del gioco e della mirabilissima trama, che lascia davvero con il fiato sospeso, si va avanti, con moolta pazienza. Ma fosse stato un altro gioco, esente da questo carisma innato della serie di **Kain**, lo avrei mollato subito. Errore che non verrà commesso nei successivi **Soul Reaver**. Gli ulteriori difetti, da aggiungersi alla telecamera ed ai già citati enigmi, sono da imputare all'eccessiva importanza che hanno i **Glifi** verso fine gioco, rendendo quasi superfluo il passaggio tra i due mondi paralleli, visto che disporremo di molteplici abilità già nel mondo dei vivi. Si impoverisce così un'idea originale e notevolissima. Enunciati i difetti prettamente ludici, mi accingo ad enunciare gli aspetti tecnici della suddetta opera.

Audio e video

Il comparto audio mostra brani magistralmente epici e orchestrati alla perfezione, trascinanti come non mai, in linea con la superba regia visiva e stilistica su cui si basa l'intera avventura. Si prosegue con l'incredibile qualità del doppiaggio, immensamente evocativo sia nella versione inglese che in quella italiana, mostrando un impegno ed una competenza dei doppiatori incredibile, manco assistessimo al *Macbeth*. Raramente ho visto produzioni così curate dal punto di vista dei doppiatori. La voce di **Raziel** è leggenda, quello del **DioAntico** è epocale, quella di **Kain** è profonda come uno squarcio nel cuore della terra. Superbi, superbi e ancora superbi. Gli effetti sonori si assestano su buoni livelli, nella generale mattanza. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, tengo a precisare che in questa sede tratto della versione **PlayStation**, la più impressionante dal punto di vista tecnico, vista la scarsa potenza del sistema in gioco. Non me ne vogliano le ottime (e chiaramente superiori in pulizia estetica e risoluzione) versioni **PC Windows** e **Dreamcast**. Qui sul 32 bit **Sony** assistiamo al miracolo. Assistiamo ad un mondo ripeto ancora **enorme** mosso in tempo reale da un engine privo di qualsiasi carimento, e questo mi lascia basito e senza fiato ancora oggi a 13 anni di distanza dall'uscita. Un misero **R3000** a 33 Mhz muove un ammasso di poligoni senza apparente fine, strutture gotiche gigantesche, complesse, collegate l'una all'altra. Dettaglio grafico **assoluto**, raffinatezza della rappresentazione pittorica delle fortezze di **Nosgoth**, texture accurate e mai banali, dettagli distruggibili come vasi, statue, tombe, illuminazione degli ambienti raffinata... Incommensurabile bellezza nello osservare le **Cascade dell'Oblio**, con uno ammasso di acqua discendente nel nulla, trascinato verso l'Abisso, tutto animato, tutto nel dettaglio, almeno 10 cascate contemporaneamente, tutto dettagliato con vastità del paesaggio allarmante. Ed aguzzando la vista, strade alternative, percorsi, ponti nascosti nell'acqua... Se non era bastato l'incredibile effetto in tempo reale di trasporto tra i 2 mondi, arriva la magnificenza dell'engine negli spazi aperti a distaccarci la mascella del tutto. Le parole non rendono bene questo concetto, dovete provare per credere. Ottima anche la gestione delle animazioni dei modelli, quest'ultimi ben texturizzati e magistralmente ideati. Il gioco è in alta risoluzione, che per la **PS1** è il 640x480, il massimo alla massima visualizzazione. Tutto questo "*Nirvana digitale*" ha un prezzo. Quest'ultimo però consiste soprattutto in un framerate che nelle situazioni più concitate diminuisce di un buon 20%, pur lasciando il gioco ancora ben giocabile. Ma è un minimo prezzo da pagare per questo *Capolavoro Assoluto della Tecnica su 32 bit*. Al vertice dello splendore grafico insieme a *Metal Gear Solid* e *Vagrant Story*, ed in alcuni punti anche superiore, per mole di dati elaborati. Spesso mi chiedo come cazzarola abbiano fatto i **Crystal Dynamics**.

Concludendo

Dopo una così vasta recensione, il commento non può che essere uno. Se avete la pazienza di passare sopra allo sciagurato sistema di salvataggio e se avete la pazienza per risolvere qualche enigma, *Soul Reaver* si dimostra un'Odissea Gotico-Fantasy di proporzioni immani, un gioco superbo, avvincente, trascinante e complesso, ma lontano dall'essere un capolavoro, ed è davvero un peccato, perchè mancava poco, pochissimo. Se poi amate il fantasy, non c'è storia che tenga, lo dovete fare vostro. Per tutti gli altri che cercano azione, il consiglio è di provarlo prima. Ma difficilmente si rinuncia a questo spettacolo non solo tecnico ma anche scenografico. Potrebbero farci un film, ma sono certo che non avrebbe nemmeno un pò della classe del prodotto **Crystal Dynamics**. Bravi, bravi davvero. C'è mancato poco per il cult.

A SANGUE FREDDO

di Luca Sancetti Alfieri

Questa è la mia prima recensione, per l'occasione ho deciso di rispolverare un giocone che ai tempi mi prese molto e ad oggi rimane uno dei miei preferiti per la mitica scatola grigia di casa Sony: **A Sangue Freddo**, dagli stessi autori di quel bellissimo capolavoro di *Broken Sword*. E' proprio vero, **A Sangue Freddo** è un giocone che riesce ad offrire una bellissima avventura: a realizzare questo gioiellino, come detto prima, sono stati gli inglesi della **Revolution Software** che, dopo i successi dei due *Broken Sword*, hanno sviluppato un'avventura parente del punta e clicca ma fuori dagli schemi. Questo gioco si veste di una grafica da paura, con un 3D all'altezza e un sistema di gioco in generale stupefacente. I ragazzi della **Revolution** hanno realizzato qualcosa che si avvicina molto ad un film, col grande vantaggio che possono offrire i videogiochi: l'interazione e il non dover subire passivi lo scorrere degli eventi. Infatti il giocatore impersonerà John Cord, agente dell'M17 britannico spedito in **Volgia**, piccolo stato tra l'ex **Unione Sovietica** e la **Cina**: la sua missione è recuperare **Kiefer**, agente americano della CIA mandato nel piccolo paese asiatico per una ricognizione.

Il **Volgia** è un paese aberrante, con un premier, **Dmitri Nagarov**, pieno di odio razziale e voglioso di liberarlo dai cinesi, i quali mirano a sfruttarne i giacimenti di nefelina blu. Senza andare oltre nel narrare la storia di questa avventura a dir poco eccezionale, dico solamente che il gioco inizia con

un flashback, cioè troviamo **Cord** che narra la sua storia fino ad allora. Per riallacciarsi al momento in cui il protagonista, torturato e sotto shock, viene catturato e quindi è costretto a raccontare tutto, dovremo attendere quasi la fine del gioco per poi avviarci trionfanti verso l'epilogo di un capolavoro. Comunque sia da una prima, solo in apparenza semplice missione, il povero **Cord** si troverà ad esplorare centinaia di locazioni, per un totale di **9 missioni** e più di **venti ore di gioco**, e senza il bisogno di dover scaricare degli odiosi e costosi DLC.



Sviluppo: Silicon Revolution Software
Pubblicazione: SCEE - Ubisoft - Dreamcatcher
Data di pubblicazione: 14 Luglio 2000
Genere: Avventura dinamica
Piattaforma: PlayStation (2 CD),
Microsoft Windows (3CD)



Punto di forza a favore di questo gioco, almeno a mio parere vista la mia ignoranza nell'inglese, è ovviamente il doppiaggio tutto in italiano e realizzato da attori professionisti. Altri pregi non secondari sono la profonda ed eccellente caratterizzazione dei personaggi e la perfezione con cui sono stati realizzati: ai tempi la grafica era assolutamente spettacolare, infatti gli sfondi con grafica pre-renderizzata sono forse i migliori nel loro genere, e i filmati in full motion video non sono da meno.

Ennesimo fattore positivo è l'imprevedibilità del gioco: gli oggetti con cui si può interagire non sono né evidenziati, né hanno grafica differente dal resto dell'ambiente, ma semplicemente Cord girerà la testa verso di essi. Che altro aggiungere se non consigliarvi, se ancora non lo avete fatto, di giocarlo e rigiocarlo, scoprendo una fantastica storia partorita dalla mente di quei geni che ci hanno regalato mille emozioni con i due capitoli di *Broken Sword*? Con questa recensione spero di avere incuriosito i giocatori che ancora non hanno avuto la possibilità di provare questo capolavoro!



FIGHTERS DESTINY

di Jacopo Todaro

Tra picchiaduro e simulazione, tra tecnica e realismo, il gioco che non ti aspetti oltre i soliti noti!

Gran picchiaduro a incontri, **Fighters Destiny** oltre ad essere considerato dai più come il miglior picchia-picchia per Nintendo 64, è una validissima risposta ai vari *Tekken* e *Virtua Fighter*. Ma non è un semplice clone dei picchiaduro 3D più noti (fuggi da questo corpo *Kensei Sacred Fist!*), perché nei punti in cui i rivali esibiscono furia cieca, mosse speciali spaccaossa, e combo con 54000 tasti premuti contemporaneamente, il nostro mostra un gameplay molto tecnico e realistico (pur essendo sempre fruibile e mai troppo ostico, se non ai livelli di difficoltà più alti), molto più vicino a quello che può essere un picchiaduro di **simulazione sportiva** piuttosto che un picchiaduro **classico**.

Giocabilità

Realistica ed entusiasmante proprio per questo. **Fighters Destiny** bandisce il vecchio sistema del "premo tasti a casaccio e spero di fare una supermossa" con un combattimento lento e "intelligente", che richiede prima lo studio dell'avversario e delle sue debolezze e poi l'affondo, proprio come nei veri incontri di arti marziali. La differenza principale con gli altri titoli del genere picchiaduro è l'introduzione di un sistema di punti che attribuisce vittoria e sconfitta negli incontri: la caduta fuori dal ring varrà 1 punto, il **throwdown** 2 punti, il **knock down** 3 punti, il contrattacco (**counter**) altri 3 punti, la **Special** 4 punti, e se dopo 60 secondi di gioco un giocatore non riesce a imporsi nella frazione interviene un giudice che assegna un punto a chi si è battuto meglio. Non c'è nemmeno la classica barra della vita a decidere le sorti dei giocatori: è sostituita con una barra dell'energia che se si esaurisce a suon di botte prese farà diventare il personaggio viola (con tanto di stelle attorno alla testa), incapace di reagire finché la barra non si ricarica e perciò estremamente vulnerabile all'avversario, che avrà tutto il tempo e il modo di mettere a segno una mossa speciale (knockdown o special) e portarsi a casa punti pesanti. Nelle impostazioni di default gli incontri vanno sulla lunghezza dei 7 punti ma tutto ciò può essere modificato a nostro piacimento nelle opzioni. Le mosse non sono tante, ma sono tutte fedeli a ciò che effettivamente potrebbe fare un vero lottatore impegnato sul ring, a parte qualche mossa speciale più spettacolare. Infine va detto che gli avversari usati dalla cpu sono dotati di una IA più che buona: in particolare **memorizzano** i colpi con cui sono stati abbattuti nei round precedenti e tendono ad essere più prudenti in certi punti o a diversificare i loro attacchi.

Sviluppo: Genki

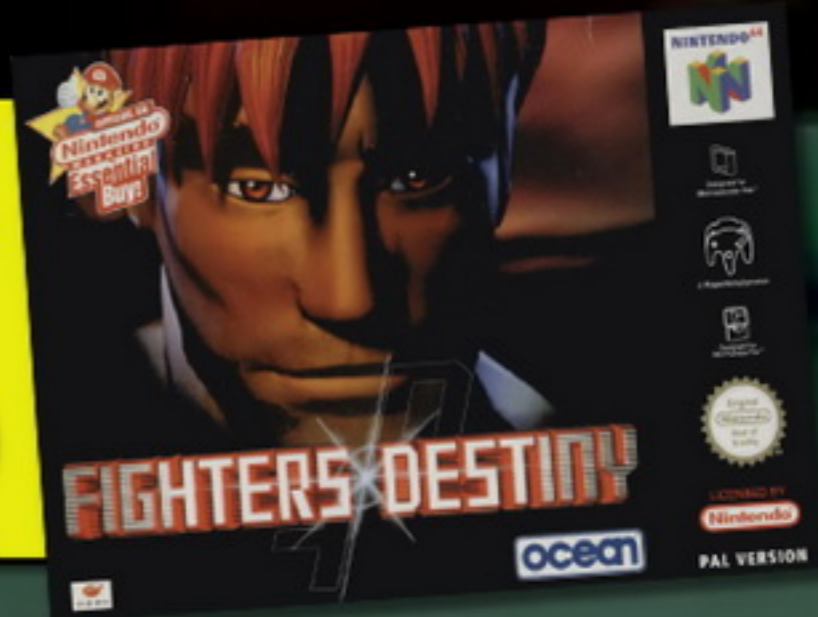
Pubblicazione: Ocean Software - Imagineer

Data di pubblicazione: 1998

Genere: Picchiaduro a incontri

Piattaforma: Nintendo 64

Supporto: Cartuccia 96 megabit





Modalità di gioco

Non tantissime, ma sopra la media dei picchiaduro coevi. Si comincia col **Vs Com**, ed è inutile che vi spieghi di cosa si tratta: dieci incontri con gli avversari controllati dalla cpu. Poi c'è la **Vs Battle**, multiplayer col classico **Normal** o il **Win or lose** in cui si può sfidare il personaggio che il nostro avversario ha fatto crescere nel **Master Challenge** (ne scriverò tra poco). La longevità di **FD** è garantita in particolare dalle divertenti sfide della modalità **Record Attack**: il **Survival** in cui dobbiamo combattere 100 incontri al fulmicotone decisi da un solo punto, il **Fastest** in cui dobbiamo sconfiggere i nostri avversari in un minuto e la delirante modalità **Rodeo** nella quale dovremo resistere sul ring per un minuto battendoci con la violentissima mucca **Ushi** (esatto, un bovino pezzato con tanto di anello al naso, che picchia come un osso!). Infine oltre all'usuale modalità **Training**, c'è la già citata **Master Challenge**: una serie di incontri contro un anziano e saggio maestro di arti marziali che se battuto ci insegnerà nuove mosse da salvare nel **Controller Pak**. Tutto molto bello se non dovessimo incontrare anche il malvagio e fortissimo **Joker**, che se ci sconfiggerà causerà direttamente il **Game Over** perdendo tutti i progressi ottenuti e non salvati. I personaggi utilizzabili sono inizialmente nove, raggruppabili in gruppi per caratteristiche fisiche e stile di combattimento. Gli **all-rounder**: il karateka **Ryuji**, il ninja **Ninja** (record mondiale di originalità per il nome, ma a mio parere lui è il picchiatore più efficace), e il tamarro ispanico **Leon**; quelli agili e veloci: la cinese **Melling**, la velocissima tedesca **Valerie** e il clown francese **Pierre**; ultimo gruppo, i grossi e cattivi: il wrestler **Tomahawk**, il picchiatore brasiliano **Bob** e il lottatore mongolo **Abdul**. Oltre a questi possiamo sbloccare **Boro** (il boss finale della modalità **Vs Com**), **Joker**, **Master**, il robot **Rob** e la scenografica mucca **Ushi**. Purtroppo tra i lati negativi del gioco c'è la scarsa personalità di questi: nessun personaggio ha un carattere o degli atteggiamenti sufficienti a lasciare il segno nella fantasia dei videogiocatori.

Audio e video

I modelli poligonali dei lottatori sono massicci e solidi, e la loro fisicità è ben espressa ed efficace in fase di combattimento. Altrettanto valido il livello di dettaglio dei volti, ma purtroppo il gioco cede sui fondali delle arene: piatti e oscuri, con un brutto effetto "carta da parati" che fa tanto *Kensei Sacred Fist* (brrr). Menzione speciale per lo sfondo della modalità **Rodeo** in stile bambinesco, molto divertente. Come spesso accade nei videogiochi, i temi di sottofondo sono godibili se presi in piccole dosi. **Fighters Destiny** non fa eccezione. La cosa simpatica è che ogni tema è legato alla nazionalità o alle caratteristiche peculiari del personaggio che usiamo o sfidiamo. Ancora una volta la modalità **Rodeo** si distingue per la sua spassosa colonna sonora. Bella idea quella di inserire uno speaker con qualche frase di contorno al match, così come sono credibili le voci dei personaggi. >



Controlli

Spesso non rispondono benissimo, con la prontezza che tanto sogniamo (in particolare la croce direzionale: più di una volta prenderemo botte inutili perché il nostro uomo schiverà in ritardo i colpi nemici, e ciò sarà ancora più irritante quando dei nemici aggrappati a bordo ring ci trascineranno giù beccandosi due punti perché non siamo arretrati in tempo) comunque non inficiano la bontà di **Fighters Destiny**, anche grazie alla sua stessa natura di videogame più "lento" dei consueti picchiaduro. Piuttosto non mi spiego il mancato uso della croce "C".

Fighters Destiny

Longevità

Le tante modalità di gioco aumentano la longevità notevolmente, con una meritata menzione per il **Master Challenge**. Io poi sto veramente spremendo questo gioco, che mi ha conquistato come pochi, almeno negli ultimi tempi, quindi non mi pongo neanche problemi di effettiva longevità, scendo sul ring picchio e basta.

Giudizio finale

Per quel che mi riguarda, trovo che saccagnare di botte gli omini poligonali di **Fighters Destiny** sia una delle esperienze videoludiche più complete e appaganti che ho provato negli ultimi mesi. Promosso a pieni voti!

RESIDENT EVIL

di Fabio Barolo

RETROSPETTIVA NOTTURNA

Tarda serata di un giorno di fine marzo anno 1996. Apro la porta di casa, una copia giapponese di **Biohazard** stretta nella mano destra. Giacca sul tavolo, scarpe in un angolo, entro in salotto convinto di sapere cosa fare. Chiudo la porta. Primo errore. Spengo la luce, secondo errore. Disco dentro la console e tasto di accensione, joypad stretto fra le mani, occhio vagamente fisso, le immagini di introduzione scorrono sullo schermo introducendomi per la prima volta agli orrori di **Raccoon City**. La scomparsa del **Team Bravo**. La missione di recupero del **Team Alpha**. L'arrivo in elicottero e l'assalto da parte del branco di cani. infine la fuga nella misteriosa magione. Erano trascorsi 6 minuti e già cominciavo a guardarmi le spalle. Eppure ero solo in casa.

La accendiamo?

Davanti alla paura alcuni scelgono la fuga. Altri si fanno coraggio con l'incoscienza. Io decisi di non accendere le luci. Non solo perchè cresciuto su un'onesta tradizione di film horror ma anche perchè era solo un videogioco. Mi ero ridotto ad avere paura di un videogioco? I primi passi della bella **Jill Valentine** mi presero di sorpresa. Nell'assoluto silenzio di quella villa disabitata, quel rumore ritmato uscì dallo schermo per entrare senza preavviso nel mio salotto, giusto in tempo per farmi voltare ancora una volta. Poi un susseguirsi di eventi marchiati a fuoco. L'incontro con il primo zombie. I colpi di pistola esplosi con il cuore in gola. L'apertura lenta delle porte. Gli occhi si abituavano all'oscura schermata di caricamento, per poi essere assaliti dal lampo di luce della nuova locazione. E partiva la folle ricerca su schermo, in quei pochi decimi di secondo, con la vista ancora annebbiata, per capire dove fosse il pericolo. Una stanza vuota o una presenza? Ed era come ritrovarsi di fronte alla morte. Un ammasso di carne putrefatta che si aggrappa al collo, mentre alle tue spalle solo il buio. Non nel gioco ma nel salotto. Ma io ormai dov'ero? Dopo aver vagabondato per interminabili minuti, avevo già sfiorato più volte la crisi cardiaca. Ma quel corridoio mi avrebbe segnato. Entrato in quella nuova ala della casa, la tensione aveva raggiunto livelli di emergenza. Dopo pochi metri ormai ero sicuro. In fondo oltre l'angolo cieco ci sarebbe stato qualcuno ad attendermi. Un passo alla volta, un momento per guardarmi le spalle, il battito accelerato. L'arrivo all'angolo! L'attesa. Ma quando cambierà l'inquadratura? E in quel momento il tempo si fermò. Un solo istante prima che un cane facesse irruzione nel corridoio sfondando la finestra in primo piano. Non potevo prevederlo. Nessuno poteva. Per un attimo persi la capacità di reazione, e fu il gelo! Fu in quel momento che mi resi conto che non ero pronto per **Resident Evil!** Ma c'era qualcuno pronto per **Resident Evil?** Ed era appena l'inizio.



Sensible Soccer

'95/'96 WORLD OF

di Mariano Fontana

Un cult del calcio videogiocato, tra ricchezza di squadre, modalità e licenze. Una goduria!

Nel 1986 comincia l'avventura di Jon Hare e Chris Yates al timone della Sensible Software. Dopo un primo ottimo approccio al mondo calcistico con *Microprose Soccer* (1988) dove compare la famosissima visuale a "volo d'uccello", nel 1992 danno alla luce uno dei titoli più giocati e acclamati nel mondo dei giochi di calcio: **Sensible Soccer**! La serie è composta da ben undici versioni, riuscendo a migliorarsi di volta in volta introducendo piccole novità sia grafiche sia per quanto riguarda il gameplay. Nel 1994 **Sensible Soccer** cambia nome e si trasforma in **Sensible World of Soccer**, ed è tutto un altro "mondo".

Una sorpresa dietro l'altra

La prima cosa che mi colpì, rispetto alle versioni precedenti, era l'enorme quantità di squadre presenti! Era praticamente racchiuso tutto il mondo calcistico in un piccolissimo floppy! Un database che comprendeva anche il campionato indiano, giapponese, cinese, australiano, quello delle Far Oer, quelli africani, scandinavi, sudamericani, insomma tutto tutto tutto, favoloso! Era la prima volta che vedevo una cosa del genere e le novità non erano finite. Girando per il menù (molto semplice) tra le classiche modalità **Friendly**, **Season**, **Option** e quelle di editing per modificare squadre e calciatori, ne spunta una mai vista: **Career**, al centro, in basso; ed è lì che **SWOS** dà il meglio di sé, dando ad ognuno di voi la possibilità di realizzare il sogno di fare carriera nel mondo del calcio. Potrete comprare giocatori, scegliere le tattiche, la formazione da mandare in campo e, quando non avrete più gli stimoli giusti per continuare con quella squadra, potrete liberamente cambiare team in base alle offerte che vi arriveranno a fine anno e continuare altrove la vostra carriera. Naturalmente potrete partecipare a tutte le competizioni esistenti, dalla **Coppa dei Campioni** alla **Coppa Libertadores**, passando per tutte le coppe minori di ogni campionato. In più, se riuscirete ad allenare una **Nazionale**, avrete la possibilità di partecipare ai **Mondiali** e agli **Europei** partendo dalle qualificazioni e scegliendo voi stessi i giocatori da convocare, Fantastico! Una volta scelta la tipologia di sfida a cui vogliamo partecipare, ci imbattiamo nel **menu squadre** dove andremo a scegliere il club o la nazionale con la quale giocare. Scelta la squadra, è il turno della formazione da mandare in campo. Ogni giocatore è contrassegnato da un numero di stelle pari al suo valore, in questo modo sarà più semplice scegliere i giocatori da utilizzare.

Sviluppo: Sensible Software
Ideazione: Jon Hare
Data di pubblicazione: 1995
Genere: Calcio
Piattaforma: Amiga, DOS



Fischio d'inizio

Fatta la formazione, è giunto il momento di scendere in campo. Ogni partita ha una durata standard di 3 minuti modificabile in **Option**. Le squadre entrano in campo e notiamo subito la famosa inquadratura a "volo d'uccello" tipica della serie. Battuto il calcio d'inizio ci si rende subito conto del divertimento che questo gioco è in grado di generare, con azioni veloci e frenetiche, colpi di testa "volanti" e tiri da centrocampo. Altra caratteristica fondamentale riguarda la risposta del pallone: giochi d'effetto, pallonetti, passaggi, il tutto avviene con un semplice movimento dello stick, senza nessuna combinazione di tasti, perché in **SWOS** basta un solo tasto e il movimento dello stick per rendere tutto ciò possibile. C'è da dire che giocarci per la prima volta può essere frustrante essendo abituati ai vari *FIFA* e *PES* odierni, ma con la semplicità e l'immediatezza dei suoi meccanismi non ci metterete molto ad imparare, e una volta capito come funziona, beh, ragazzi non vi staccherete più, ve lo garantisco!

Grafica e sonoro

SWOS è famoso anche per la sua grafica semplice, intuitiva e piacevole da guardare. I menù sono composti da una immagine di fondo con il logo del gioco sul quale sono posizionati dei rettangoli che fungono da pulsanti e ci permettono di navigare attraverso le varie modalità e sottomenù. Una volta scesi in campo, oltre ai mitici calciatori con il **testone** si nota la presenza delle tribune che, con le tifoserie, portano un po' di vivacità durante le partite rispetto alle versioni precedenti, cambiando i colori in base alle squadre che si stanno sfidando. Molto curati anche i campi, che cambiano in base alle condizioni meteo. Un piccolo capolavoro di semplicità insomma. Anche nel sonoro **SWOS** non si risparmia. Certo, un gioco di calcio non è che richieda tutti questi sforzi in materia di suoni e musiche dirette voi, però anche qui gli sviluppatori sono riusciti a portare delle novità. Prima di tutto l'intro: "Goal Scoring Superstar Hero" composta da **Richard Joseph** e dallo stesso **Jon Hare**. Già presente nella versione precedente, era difficile trovare delle colonne sonore con parti vocali cantate in quegli anni. Era talmente inusuale che io stesso, la prima volta che la sentii, non pensavo provenisse dal televisore! Per quanto riguarda invece il sonoro durante le partite, oltre al classico effetto "folla" che reagisce ad ogni goal, ammonizione, espulsione, falli, etc., le tifoserie cominciano anche a cantare dei cori, e naturalmente questo non ci dispiace affatto. Eccezzzionale veramente!

Triplice fischio

In conclusione, di **SWOS** credo non ci si stanchi mai. Sono passati 16 anni dalla mia prima partita, e ancora oggi ci gioco, non più sulla mia adorata **Amiga** che conservo gelosamente, ma grazie al **Live Arcade** di **Microsoft** su **XBOX360** in un restyling perfetto! Una nuova vita per questo grande capolavoro che consiglio a tutti di provare!



LO SAPEVI CHE...

L'ANGOLO DELLE CURIOSITÀ

di Leonardo Gaiero

LEGACY OF KAIN

Ma come nasce tutto? La serie **Legacy of Kain** comincia con *Blood Omen*, gioco per PS1 del 1996, un action-RPG con visuale dall'alto sviluppato da Silicon Knights. Il concept, originariamente intitolato "The Pillars of Nosgoth" e inteso per lo sviluppo su Panasonic 3DO, è stato scelto in favore di un altro gioco della Silicon Knights, "Too Human", che vedrà la luce soltanto nel 2009 su console Xbox 360; se la storia fosse andata diversamente, la saga di **Legacy of Kain** non esisterebbe come la conosciamo oggi, e l'unico lascito sarebbe un gioco sci-fi su una console dimenticata dalle masse. *Too Human* ha tuttavia lasciato, a modo suo, un'impronta fondamentale nella serie, sotto forma della spada **Soul Reaver**: originariamente un "trapianto" tra i due giochi, è poi diventata un elemento chiave della serie, conferendo a Raziel il titolo con cui è oggi noto.



Saltiamo avanti di un anno per arrivare allo sviluppo di **Soul Reaver**. Il gioco nasce originariamente come un progetto non correlato, *Shifter*: concept basato fortemente sul "Paradiso Perduto" di Milton e su tematiche teologiche, vede come protagonista un angelo della morte (per l'appunto Raziel, un arcangelo descritto nella kabbalah giudaica), reietto dai suoi compagni, il quale si prende la briga di combatterli e smascherare la falsità del dio di cui sono al servizio. Tutti i concetti di gioco erano già definiti in questo concept (in quel momento ancora completamente su carta), il quale è stato "convertito" in un capitolo della saga di **Legacy of Kain** in maniera più o meno creativa; questo spiega perché **Blood Omen** è così radicalmente diverso in concept e come mai ci sono così tante aggiunte a livello di trama, personaggi e mitologia.

Il progetto originale, inoltre, era talmente ambizioso che un buon terzo del gioco è stato tagliato dall'incarnazione originale del titolo: per esempio, sono stati rimossi dal gioco diversi poteri aggiuntivi, alcuni dei quali ancora sui dischi di gioco ma inutilizzabili (come diverse varianti della **soul reaver**, tra cui delle varianti elementali, poteri telecinetici e di possessione di vampiri e umani, e molto altro ancora), nonché intere aree, eventi e personaggi, tra cui diverse parti della **Silenced Cathedral**, parecchie forge e perfino la battaglia finale con **Kain** (!). Come conseguenza, il finale del primo **Soul Reaver** è lasciato in sospeso, per poi riprendere la storia in **Soul Reaver 2**; inoltre, gran parte dei concetti tagliati fuori sono stati ripresi sia in quest'ultimo sia in *Defiance*.



**VUOI CONTRIBUIRE
ANCHE TU AL
PROSSIMO NUMERO
DE LA RIVISTA ?**

**GAMES
OF THE 90S**

**SCRIVICI SUL GRUPPO
O MANDA UN
MESSAGGIO ALLA
PAGINA FACEBOOK !**



**RICORDIAMO CHE SONO
SEMPRE DISPONIBILI
IN DOWNLOAD ANCHE
I NUMERI PRECEDENTI!**

