

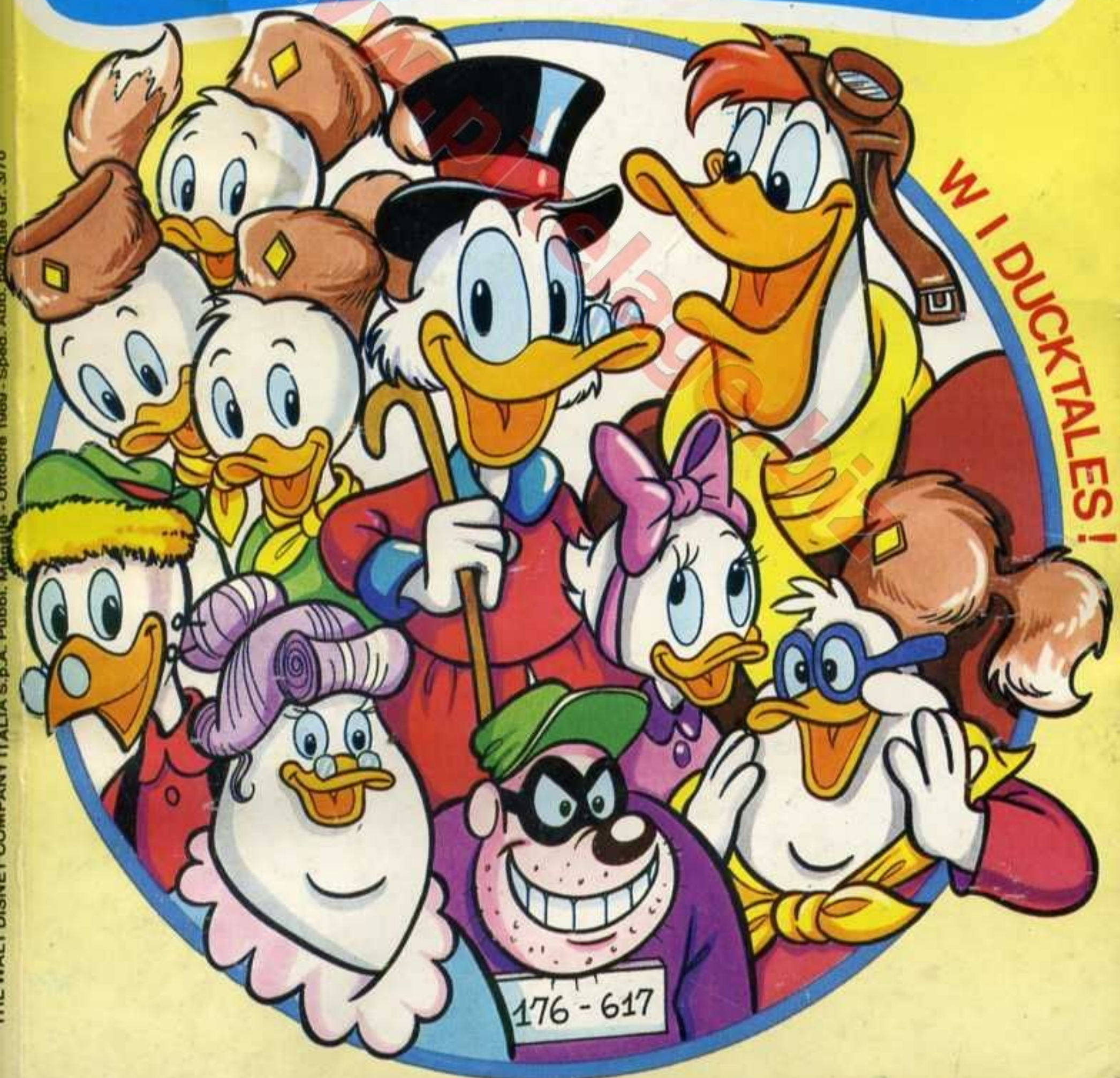
N. 394

OTTOBRE

LIRE 3300

# MEGGA ALMANACCO

260 PAGINE DI STORIE



THE WALT DISNEY COMPANY ITALIA S.p.A. Pubbl. Mensile - Ottobre 1969 - Sped. Aut. Min. Gr. 3/70

# MONDO

## Nintendo®

Torna il video-divertimento Nintendo. Ecco 4 videogiochi esclusivi, che abbiamo provato in anteprima per voi e che ora vi presentiamo.



### METROID

È una guerra fantabiologica ambientata nel 2000. La storia è avvincente: viene rubata una capsula contenente Metroid. Se il contenuto della capsula viene sottoposto ai raggi beta per più di 24 ore è un disastro biologico sicuro. L'eroe è Samos e deve raggiungere il Centro di Sviluppo Mother Brain e distruggerlo prima che sia troppo tardi. Per riuscire nell'impresa è necessario recuperare, seguendo un ordine presta-

bilito, 10 particolari oggetti. Questa è appunto la difficoltà maggiore: riuscire a sopravvivere a 34 nemici presenti nei 16 mondi da percorrere e, contemporaneamente, non perdere mai di vista gli oggetti da recuperare. Senza contare che per superare ogni mondo bisogna conoscere tecniche ben precise. Il ritmo del gioco è decisamente coinvolgente, non ci sono pause, ottimamente realizzato.



### SOCCER

Non poteva certo mancare il gioco più famoso del mondo: il calcio. Malgrado la struttura di questo gioco sia inevitabilmente semplice, NINTENDO ci ha stupiti ancora una volta per la ricchezza di particolari e di situazioni offerte anche in un campo così limitato. È possibile giocare contro il computer o contro un amico; decidere la durata dell'incontro; scegliere il livel-



lo di difficoltà dell'incontro (da 1 a 5) più confacente alle capacità di ogni giocatore. L'atmosfera è da Campionato del Mondo e non crediate di incontrare squadre "materasso" sul vostro cammino. È in gioco il prestigio di una nazione, tutti venderanno molto cara la pelle. Ottima la resa grafica, precisi i movimenti comandati dalle pulsantiere, simpatica la cornice di pubblico.



### TOP GUN

Ben programmata questa simulazione di battaglia ter-



ra-cielo-mare. Le connessioni con il famoso film sono naturalmente tutte volute. Siamo alla guida del segretissimo F-14 Tomcat; un aereo da combattimento tra i migliori al mondo. Quattro sono i diversi livelli di combattimento in successione. Mira e riflessi anche questa volta non bastano. Per combattere fino alla fine senza desistere a causa di guai meccanici, l'F-14 deve rientrare alla portaerei base dopo ogni combattimento. Qui viene il bello: l'atterraggio deve essere perfetto per non perdere tempo o danneggiare il velivolo. Se la nostra mira si è salvata altrettanto non possiamo dire delle nostre doti da piloti. Ogni atterraggio è stato un disastro. Perfette le riproduzioni dei livelli di combattimento e la resa finale ricca di effetti sonori e visivi incredibili.



### CASTLEVANIA

L'atmosfera che si respira in questo gioco è veramente speciale: siamo nelle stanze segrete del ca-



stello del Principe del Male. La resa grafica finale è così reale da impressionare anche esperti giocatori come noi. Come avrete già capito, scopo del gioco è uscire vivi all'intricatissimo labirinto del castello. Il percorso è diviso in tre blocchi ben distinti: ogni blocco è a sua volta diviso in tre piani ed ogni piano è ovviamente popolato da nemici terribili ed astutissimi. Le difficoltà non sono



certo mancate, soprattutto nella parte finale del percorso quando ormai pensavamo di avercela fatta. Il buio ed i nemici innumerevoli non ci hanno dato un attimo di tregua. Il viaggio è comunque emozionante e le atmosfere meritano veramente i nostri più sinceri complimenti. Horror puro, quasi da autore.

## Nintendo®

### OLTRE IL VIDEOGIOCO.

