

REV'n'GE!

#29

Retro Emulator Vision and Game



Turrican III

Lo scontro finale contro The Machine?

Giochi dall'Oriente

Un picchiaduro innovativo su MSX2

RECENSIONI: Usagi Yojimbo - Turrican III - Mega Typhoon - Top Gun
- Ayrton Senna's Super Monaco GP II - Battle Out Run - Teenage
Mutant Hero Turtles - Time Runners 01 - Super Valis IV - Corsarios

EDITORIALE NUMERO 29

Un altro numero con delle belle recensioni da leggere tutte d'un fiato e in extremis sono riuscito a farci stare dei buoni giochi anche se ho avuto qualche difficoltà nello scegliere qualcosa di valido e intrigante.

Prima con la parte dedicata all'hardware allungavo il numero di pagine, ma anche facevo una pausa tra una recensione e l'altra, tuttavia leggerete dei bei giochi e nel prossimo numero ce ne sono già altri due davvero molto interessanti.

E' stata proprio una bella pensata includere la sezione dedicata alla Simulmondo Interattiva con i suoi giochi da edicola che tra le tante critiche ricevute e ai suoi insperati successi ha collezionato una raccolta davvero lunga e di tanti bei titoli, almeno come nomi, ma poi leggerete che non sempre i nomi sono una garanzia di qualità e giocabilità. Bella l'idea invece di creare giochi economici per tutti, cosa che oggi ormai è davvero molto rara soprattutto in questo periodo di grande crisi economica.

La parte multimediale in questo numero sarà poco multimediale perché anche se la riguarda in parte è più dedicata a due titoli che raccolgono software PD, Freeware e Shareware e se l'Amiga è un raccoglitore nato per questi titoli, è molto difficile riuscire a trovare per PC dei titoli commerciali che fanno la stessa cosa e soprattutto per MS-DOS.

Ce ne è uno, ma spero che ce ne siano altri, che tra l'altro ha qualche problema di funzionamento al di fuori della macchina reale, ma sarà una lettura interessante per conoscere questo prodotto.

Continuo a parlare di giochi per il Master System dato che ora con Retro Trailer incomincio a realizzare video sulle console.

Buona Lettura

IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

RETRO TRAILER VIDEO

Alcune immagini sono linkate a Retro Trailer che si trova su Amigapage.it, spezzoni video tratti dai giochi..

Sommario Numero 29

Marzo 2015

Samurai Warrior: The Battle of Usagi Yojimbo	4-6
Turrican III	7-9
Mega Typhoon	10
Top Gun	11
Ayrton Senna's Super Monaco GP II	12
Battle Out Run	12
Teenage Mutant Hero Turtles	14-19
Time Runners 01 - La Porta del Tempo	20
Be-Bop Bout	21
Super Valis IV	22
Corsarios	23
PD Collections	26-27

1988, Firebird

Commodore
64, Amstrad
CPC, ZX Spec-
trum



“Il medioevo Giapponese non sarà più così
noioso d’ora in poi”

Samurai Warrior: The Battle of Usagi Yojimbo è un video gioco basato sul fumetto pubblicato negli Stati Uniti con il titolo di “Usagi Yojimbo” e che narra delle avventure di un samurai nel medioevo Giapponese.

Questa avventura è molto particolare perché i protagonisti non sono degli esseri umani, ma degli animali, quindi conigli, rinoceronti, cinghiali e altri animali, senza però stravolgere la realtà storica e le regole che vigevano in quel periodo.

Ci sono le regole di comportamento di questa era medioevale, il comportamento superbo della nobiltà, la miseria dei contadini, ninja che usano le loro abilità come mercenari, perfidi shogun e samurai con ambizioni di potere.

Il giocatore impersona un samurai decaduto, Miyamoto Usagi, che parte per un viaggio per salvare la figlia del capo del suo villaggio, rapita da un perfido shogun.

Durante tutta l’avventura, vista a scorrimento orizzontale, il giocatore interagisce con vari personaggi e ha visione di come funzionava questo periodo Giapponese. Il gioco si basa molto sul Karma

che rappresenta non solo una specie di punteggio che aumenta con l’uccisione di nemici e mostri, ma anche dimostrandosi compassionevole: se si incontra un povero contadino e, se si ha abbastanza denaro, gli si dona qualcosa questo karma aumenta. Se il karma scende con comportamenti sbagliati o incivili, Usagi si suicida.

È un’avventura praticamente d’azione, ma bisogna ricordare che le armi non sono sempre la soluzione migliore a certi problemi.

Durante il percorso si incontrano monaci buddisti, shogun o nobili con al seguito dei samurai come protezione e il giocatore sarà obbligato a fermarsi e fare un saluto altrimenti verrà attaccato dai samurai, dallo stesso monaco o shogun che hanno delle abilità molto più elevate di Usagi.

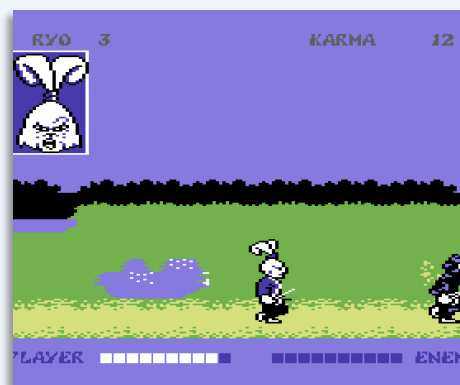
Quando si arriva in alcuni villaggi bisognerà dimostrare di essere degni di entrare che può essere fatto con un saluto o pagando del denaro. Se non si paga bisognerà combattere. Ci sono altri samurai che alle volte sfidano Usagi per vedere il suo valore.

Alcuni samurai e monaci che si incon-



trano durante il percorso se salutati danno anche delle informazioni utili su alcune imboscate che possono arrecare danno al protagonista.

Arrivando verso i livelli più avanzati del gioco le cose si complicano perché lo shogun invierà ninja e samurai che si confonderanno con la popolazione: ci saranno finti contadini che chiedono



l'elemosina e appena superati tenderanno di attaccare alle spalle. Ci sono finti villaggi che in realtà sono pieni di nemici che non aspettano altro che l'incauto Ronin si faccia vivo.

Un altro aspetto del gioco molto importante è il denaro. Denaro che serve per darlo ai poveri oppure per comprare una ciotola di riso o per poter entrare in certi villaggi.

I soldi si guadagnano giocando nelle locande o uccidendo i nemici.

Sembra un gioco serio, ma in realtà è davvero divertente anche per il fatto che sembra una parodia ai classici film sui samurai per i personaggi usati.

E' anche molto longevo perché dura molto tempo e ci sono anche ogni tanto delle scelte sul percorso, quindi fare il giro più lungo per arrivare al primo villaggio o arri-
varci subito.

La versione per Commodore 64 è davvero ricca di dettagli, di animazioni davvero notevoli per quanto riguarda ogni azione come lo sguainare della spada e il suo rinfodero, gli inchini, ma anche il modo di camminare da snob dei monaci buddisti.

Molto realistica anche l'IA del gioco che si nota anche quando ci si ferma un attimo dopo aver fatto passare uno shogun o altri nobili con due o tre samurai al seguito. Uno

di questi si gira un attimo per vedere quello che fa il giocatore perché se si sguaina la spada, questi la considerano un attacco e reagiscono di conseguenza.

Durante il gioco è sempre presente la musica davvero ottima perché riproduce quella sensazione di avventura orientale e con ottimi effetti sonori davvero ben usati per questo tipo di gioco.

La musica è dinamica perché quando si cammina in pace questa è tranquilla, rilassante e tipica per questo gioco, ma quando si sguaina la spada, la musica diventa

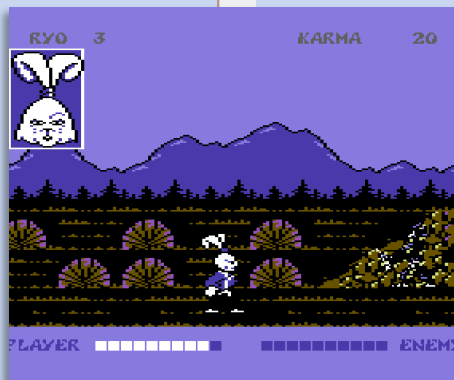
frenetica, cambia ritmo e melodia e infonde tutta l'energia che si prova guardando un combattimento tra samurai.

Quando si rinfodera la spada, la musica torna quella tranquilla e che accompagna il giocatore per la maggior parte del gioco.

I colori in questo gioco sono davvero ottimi e tutti i personaggi sono ben disegnati e i colori usati per questi li rendono molto dettagliati così come lo sono i fondali davvero belli che sembrano proprio usciti da un fumetto. Anche gli interni delle locande sono fatte molto bene, anche se non dettagliatissime, ma ci sono tutti gli elementi per riconoscerle come personaggi di contorno come la cuoca che prende le ordinazioni e altre persone che sono nella locanda.

Giocabilità davvero straordinaria non solo per la fluidità, ma per una cura maniacale per ogni elemento di questa avventura.

Da non perdere assolutamente la versione per C64.



La versione per Amstrad CPC si presenta con una grafica molto colorata e con dei fondali lontani molto semplici e ridotti ai minimi termini, mentre i fondali più vicini sono molto accurati e dettagliati e colorati così bene che anche il loro dettaglio sembra molto più preciso e ricco di particolari.

L'estetica però non rende questo gioco migliore di quello visto su C64 perché è stato ridotto e qualche parte è stata rimossa o tagliata.



La musica è presente durante il gioco, ma vi è un solo motivo sia per la fase di esplorazione che la fase di combattimento, quindi non c'è nessuna dinamicità dell'audio in sincronia all'azione e non ci sono gli effetti sonori.

La grafica ha una buona velocità così come la fluidità nello scorrimento dello schermo, ma questo è molto piccolo e i personaggi escono così alla svelta che spesso non si ha tempo di decidere cosa fare, quindi ci si ritrova in combattimento anche quando non serve.



L'animazione del personaggio principale e di tutti gli altri è molto buona, ma perde di alcuni particolari come lo sguainare la spada e il suo rinfodero o piccole cose come sedersi per terra e mangiare la ciotola di riso con i bastoncini.

I livelli sono anche più corti e il mostro nella caverna sulle montagne è stato completamente rimosso.

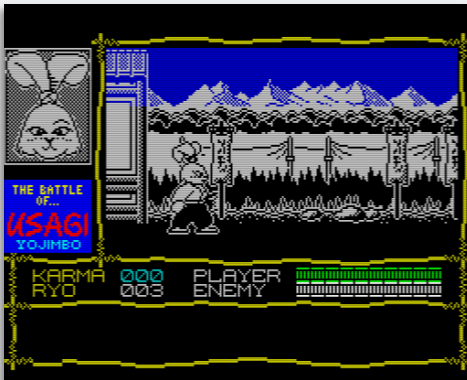
A parte queste differenze con la versione migliore resta un ottimo gioco con una buona giocabilità e che mantiene vivo lo spirito del samurai decaduto.

La versione Spectrum è disponibile in due formati: 48k e 128k

Non cambia niente per le due versioni, tranne per il fatto che la versione 128k ha la musica nella schermata principale e poi durante il gioco silenzio assoluto.

La grafica del gioco è impostata come quella Amstrad, ma è completamente in bianco e nero e il suo dettaglio è molto più elevato di quello visto sul CPC, ma anche di quello visto su C64. Di contro perde alcune animazioni e il fondale è ancora più natura morta.

La grafica è molto fluida, ma lentissima e fa venire il latte alle ginocchia per come cammina piano quando non è nella fase di attacco.



Commodore 64= 8

Un'avventura arcade in un medioevo Giapponese davvero ben realizzata, fluida, molto colorata con un background musicale di altissimo livello.

Giocabilità molto buona e longeva fino a che non lo finirete, ma la voglia di rigiocarci è alta.

Un capolavoro per la cura nei dettagli anche più piccoli, come sedersi a mangiare una ciotola di riso dove si vede Usagi usare i bastoncini dal piatto alla bocca.

Amstrad CPC= 7

Molto buono anche sul CPC dove c'è un ottimo uso del colore e del fondale in primo piano, ma la giocabilità non è molto elevata per via di alcune scelte sul design dei livelli che sembrano più corti e con alcune parti rimosse rispetto alla versione C64.

Musica ripetitiva durante il gioco che non cambia mai in nessuna situazione.

Spectrum= 6,5

E' completamente in bianco e nero, ma di elevato dettaglio. Il disegno è uguale a quello visto su CPC, ma è se in generale è tutto molto fluido, il personaggio si muove per lo schermo molto lentamente e che diventa presto molto noioso.

La mancanza della musica e degli effetti sonori sia nella versione 48k sia nella versione 128k sono deleteri per assicurare una buona longevità. Una volta finito, ma con tanta pazienza, sarà molto difficile che venga ricaricato.



il rampino non è di certo una mossa molto azzeccata e l'eccessiva difficoltà generale non gli danno una longevità molto alta.

Una volta finito, sempre che ci si riesca, non invoglia a ricaricarlo.

La versione Megadrive stupisce fin da subito per la presentazione in stile anime con una grafica coloratissima e animata bene. E' la musica però che colpisce di più perché è davvero buona e anche se la qualità dei sample non è come quella Amiga, la musica è davvero buona, sembra una musica rock metallica che da emozioni che fanno venire i brividi.

La grafica durante il gioco è superlativa, molto colorata e definita molto meglio rispetto alle versioni a 16 bit di Turrigan e Turrigan II. Anche i fondali sono davvero ben realizzati.

Musica ed effetti sonori sono di qualità ottima e praticamente indistinguibile anche rispetto alla versione Amiga e c'è anche parlato digitalizzato quando si prendono i vari potenziamenti.

Mega Turrigan, come già detto, nell'introduzione, ha dei cambiamenti nella meccanica di gioco e tra questi c'è il



sistema di armi disponibili che riprende le armi del primo gioco, quindi solo il laser, il fucile a sparo multiplo e il "rebound", un colpo triplo con uno sparo centrale e due che seguono i muri.

Spariscono anche le altre armi secondarie, ma vengono aggiunti dei missili a

Turrigan 3 è l'ultimo capitolo ufficiale della saga ed è stato un gioco molto travagliato nello sviluppo che ha portato a parecchi ritardi e colpi di scena dell'ultimo minuto.

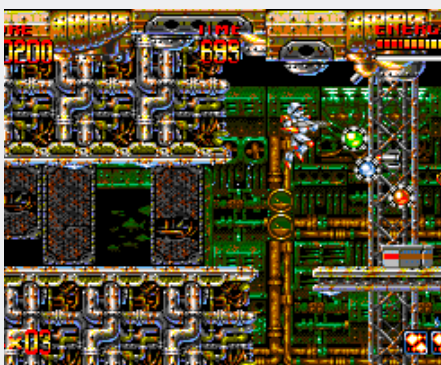
Inizialmente il gioco doveva essere distribuito per Amiga, ma la situazione del suo mercato era instabile e così viene realizzato solo per il Sega Megadrive, sotto il nome di Mega Turrigan e realizzato dalla Factor 5, lo stesso gruppo che lo rese celebre su Amiga.

Lo sviluppo della versione Megadrive ha problemi legali e nel frattempo viene creata la conversione per Amiga dal Megadrive che esce prima di questa.

Turrigan 3, alla fine, esce per Amiga, ma si tratta di un porting da Megadrive che per problemi legali esce solo in seguito, ma è la versione SEGA la versione originale del gioco. La versione Amiga in quanto porting è decisamente inferiore alla versione per la console.

I fan del Commodore 64 dovranno aspettare 10 anni per la conversione di questo gioco che esce nel 2004.

Il gioco subisce anche un cambiamento drastico nella meccanica di gioco dato



che diventa molto più arcade di prima, non ci sono più aree liberamente esplorabili, ci sono meno livelli e sparisce anche l'arma che ha reso celebre questa armatura. Il tuono viene sostituito da un rampino che viene usato per arrampicarsi e saltare da una piattaforma all'altra.

L'impatto iniziale è alquanto deludente perché perde tutto il fascino che i primi due giochi avevano acquisito.

E' tuttavia un ottimo arcade molto frenetico e accompagnato da una grafica di alto livello con musiche davvero ottime.

Chi cercava una continuazione da Turrigan II non la trova perché sembra un altro gioco, un nuovo inizio.

Devo dire che la perdita del tuono per

ricerca de bersaglio e granate a grappolo. Queste granate sono l'arma più forte del gioco che distrugge tutto quello che c'è intorno e quindi è molto utile quando la situazione diventa critica.

La giocabilità è molto buona anche se si perde quella potenza distruttiva che si era vista negli altri due titoli. Questa viene anche migliorata grazie all'ottimizzazione del joypad dove ogni pulsante ha la sua specifica funzione.

Dopo aver giocato alla versione Amiga e dopo aver provato la versione Megadrive devo dire che questa versione è davvero molto buona ed è vero che è la versione migliore sia come grafica che come audio.

Megadrive= 8

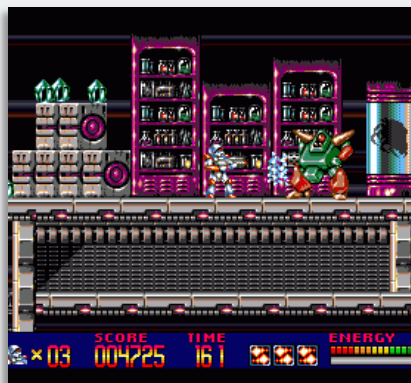
Versione spettacolare con musica e grafica di alto livello che non fanno rimpiangere un Amiga per la qualità audio.

Tanta grafica colorata che mette in risalto i particolari e una giocabilità molto alta anche per il fatto di avere un joypad che sfrutta bene ogni singolo tasto.

Amiga (1993, Softgold)

La versione Amiga si accontenta di poche risorse e infatti sono sufficienti solo 512k di memoria e la differenza con la versione Sega si notano fin dalla presentazione dove è meno animata e meno colorata, ma ha una qualità audio davvero ottima come strumenti, ma la musica non è così dura come la versione Megadrive che ha un altro impatto.

L'inizio con Amiga è buono per la musica di bella qualità e per il genere arcade con cui ci si era abituati fin dai primi giochi, ma poi ci sono delle differenze soprattutto per l'uso del rampino che qui è decisa-



mente più problematico perché in pratica tutte le azioni sono gestite da un solo pulsante del joystick.

Il rampino su Amiga va selezionato tenendo premuto il pulsante di fuoco e poi bisogna puntarlo verso la piattaforma. Per sbloccarlo è più complicato perché va premuto di nuovo il pulsante e quando questo lampeggia bisogna spostarsi. Tutto questo anche durante i salti e fino a che non si capisce bene come funziona la giocabilità ne risente.

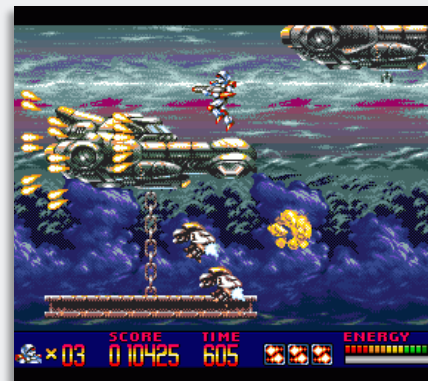
I potenziamenti dell'arma e le varie armi aggiuntive sono nascoste dentro a dei cassoni che vanno distrutti per liberare delle celle energetiche che mostrano l'icona dell'arma e una volta presa si sente la voce digitalizzata dall'arma presa.

Dal punto di vista audio non si smentisce rispetto alle altre versio-

ni. L'aspetto grafico mostra invece meno colori rispetto alla versione Megadrive e questo comporta un minor dettaglio di oggetti e un fondale molto semplificato.

La differenza tuttavia è abbastanza contenuta e linea generale si tratta di un ottimo gioco soprattutto per il gameplay frenetico e sempre pieno di azione ad ogni passo.

Da una versione Amiga ci si aspettava



molto di più, ma probabilmente la versione Megadrive è stata talmente ottimizzata che su Amiga si è dovuti scendere a compromessi che comunque non pregiudicano un buon gioco.

La musica, anche se usa degli strumenti molto realistici, non ha la stessa enfasi del Megadrive e non ha lo stesso ritmo. Durante il gioco non si ascoltano differenze qualitative degne di nota.

Amiga= 7

Discreta questa conversione che mostra una grafica buona, ma che ci perde molti colori dal Megadrive così come i bellissimi fondali.

Musica molto buona come qualità degli strumenti, ma meno accattivante.

Buona la giocabilità.

Commodore 64 (2004, Smash Designs)



La versione per il Commodore 64 è davvero notevole perché si apre con la schermata dei titoli con una qualità mai vista nemmeno nelle versioni migliori di questo gioco con la musica che si ascolta nella versione Megadrive e Amiga; lascia di stucco e fa rabbrivire nel senso migliore.

A differenza delle altre due versioni, questa ha mantenuto la stessa meccanica di gioco di Turrigan II, quindi con le stesse armi e ancora con il tuono come arma di distruzione a 360 gradi.

Durante il gioco c'è la musica davvero buona e di ottima qualità, ma non sono presenti gli effetti sonori, quindi tutto silenzio.

Purtroppo questo gioco sembra essere stato realizzato molto superficialmente con effetti grafici approssimativi e anche se graficamente assomiglia al capolavoro di Manfred Trenz, qui si nota la sua mancanza.

In generale sembra un gioco fatto con un editor di livelli di Turrigan II e si perdono molti dettagli: non c'è più cambio di colore quando entra in acqua o l'effetto sull'armatura quando passa sotto le cascate. Il tuono quando viene sparato nelle zone buie ha un effetto orrendo, una specie di alone seghettato tutto attorno. Orrendo.

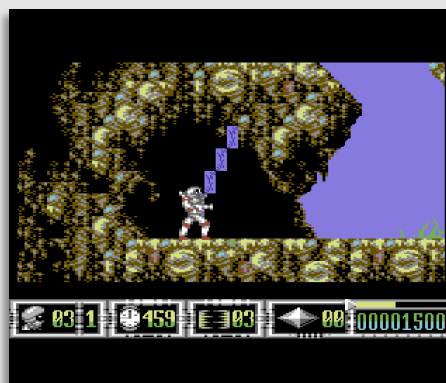
I nemici sono stati ridisegnati, ma molto semplificati rispetto a prima e la giocabilità è messa a dura prova dal fatto che alcuni di questi nemici

sono apparentemente indistruttibili tanto che alcuni proiettili non gli fanno assolutamente niente e quindi bisogna solo affrontarli con il tuono.

Il colpo "Bounce" non rimbalza più come in Turrigan II e che rende inutile la sua caratteristica. La difficoltà è molto esagerata per nemici che sono immuni da alcune armi e ce ne sono troppi.

La sensazione è che si è tentato di convertire un gioco usando la grafica di Turrigan II aggiungendo qua e là alcune cose di Turrigan III con il risultato che rovina completamente la giocabilità e tutte le buone cose viste su questa macchina con Turrigan 1 e 2.

Turrigan 1 e 2 erano originali su C64 ed erano dei capolavori, mentre questo terzo capitolo è un porting e ne subisce gli effetti.



Commodore 64= 5

Davvero brutto questo gioco su C64 che rovina tutta la bellezza di Turrigan 1 e 2 perché in pratica sembra un gioco nato da un editor di livelli di Turrigan 2 e comunque realizzato molto male con dettaglio grafico molto ridotto su alcuni elementi, effetti orrendi e totale mancanza di effetti sonori.

La musica è presente durante il gioco, di buona qualità, ma non aiuta nella giocabilità davvero scarsa anche per il fatto che le armi normali sembrano inutili per affrontare anche il più piccolo dei nemici.

Le armi sono quelle di Turrigan II, ma perdono le loro caratteristiche.

In pratica dovrebbe essere un seguito di Turrigan II, ma che perde ogni traccia di giocabilità, bellezza ed entusiasmo che aveva il titolo della Rainbow Arts.

1996

Islona

Amiga



Nel 1996 Islona crede ancora nell'Amiga e distribuisce un gioco di genere spara tutto a scorrimento verticale dove mostra un gioco che potrebbe tranquillamente girare in sala giochi perché ha tutte le caratteristiche tipiche viste proprio in Coin-Op simili.

Il gioco si presenta molto bene con una schermata dei titoli di certo non molto appariscente, ma con un accompagnamento musicale molto buono e che mostra tra le varie opzioni il pulsante "Insert Coin" per avviare il gioco e se passa il tempo viene mostrata una legenda dei vari potenziamenti e come si gioca.

Tra le varie opzioni c'è anche una missione di allenamento per prendere confidenza con i controlli e la meccanica di gioco.

Mega Typhoon ha una grafica davvero spettacolare con un dettaglio davvero notevole per quanto riguarda l'astronave del giocatore e quelle dei nemici che sono molto varie e ognuna con le proprie caratteristiche; come ogni classico gioco arcade ci sono navi che quando vengono abbattute rilasciano vari potenziamenti che vanno dalle bombe, ai raggi laser, spari multipli e missili.

I mezzi nemici che sono anche terrestri resistono molto agli attacchi e quindi bisogna colpirli molte volte prima di

abbatterli e si vede proprio le fiamme sui loro scafi quando vengono danneggiati e solitamente dopo che appaiono tre fiamme questi esplodono.

Ci sono mezzi che non sono i boss di fine livello, ma che sono molto grandi e con armi molto letali e la pioggia di fuoco in certi momenti è esattamente come alcuni giochi Coin-op che non si riesce quasi mai ad uscirne indenni.

Mostri di fine livello giganteschi e anche questi molto ben realizzati con un dettaglio che li cura in ogni aspetto.

Anche il fondale è molto buono con foreste e costruzioni che sono ben messe nello scenario.

La grafica è ben colorata, ma alle volte i colori di alcuni fondali possono confondere il giocatore che non vede benissimo i colpi nemici anche se questi hanno dei colori accesi e anche l'astronave tende leggermente a confondersi per un contrasto non sempre così netto.

Esplosioni spettacolari che non ho mai visto così belle se non in un cabinato e scrolling sempre molto fluido.

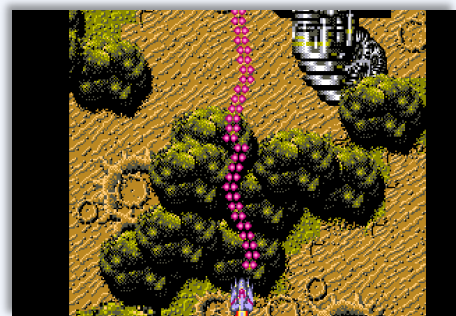
La giocabilità è molto elevata anche senza la presenza della musica. Pur-

troppo questa è presente solo nella schermata dei titoli e durante il gioco

solo gli effetti sonori che sono di ottima qualità.

La frenesia dell'azione e l'attenzio-

ne per non essere distrutti fa passare in secondo questo aspetto, però se ci fosse stata sarebbe stato uno dei più bei giochi mai usciti su Amiga.



Amiga=9

Ottimo sotto ogni punto di vista, è il classico gioco arcade, sta su 1 solo disco, ma è rognoso sulla memoria perché non funziona con tutti gli Amiga, soprattutto quelli OCS.

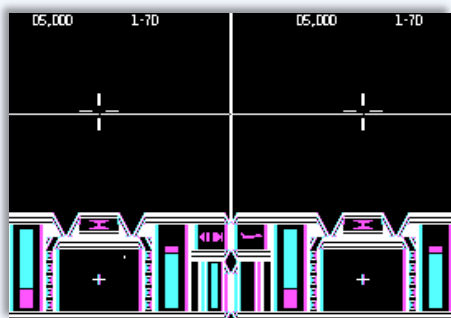


1986, Ocean - PC, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC

Si tratta di un vecchissimo simulatore di volo che è un duello tra due giocatori selezionabili, quindi uno è il giocatore umano e l'altro può essere un amico o il computer.

Il gioco è basato sul film omonimo come si nota nelle schermate di caricamento con i due personaggi principali del film.

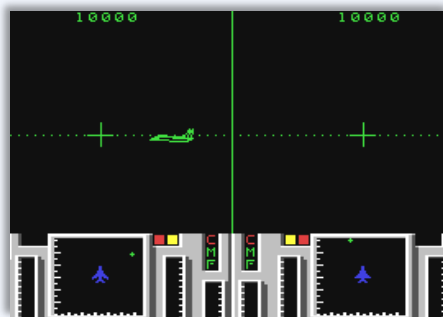
Il gioco è caratterizzato da una grafica poligonale in Wire-Frame.



La versione PC usa una grafica in CGA, ma non serve più di tanto avere un altro tipo di adattatore video dato che a parte gli aerei non c'è altro da vedere se non un cielo completamente nero.

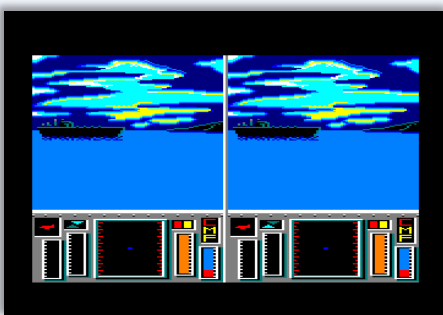
La versione C64 invece usa una grafica davvero molto colorata, molto definita nelle schermate statiche con delle belle animazioni prima dei duelli.

Musica presente durante lo schermo dei titoli e solo effetti durante la partita.



La versione Amstrad ha una schermata di caricamento davvero spettacolare, molto ben colorata e davvero definita.

Molto colorato il pannello di controllo, meno bella la sequenza di decollo, ma azione vera e propria uguale alle altre versioni con una grafica in bianco e nero molto ben definita e fluida. Anche per il CPC solo effetti durante il gioco.



La versione Spectrum è realizzata molto bene con una buona grafica colorata, buona musica nella schermata dei titoli e nell'animazione; grafica in bianco e nero, ma ben definita durante il gioco.

PC, C64, CPC, ZX= 6,5

E' un duello aereo con visuale in prima persona con un modo 3D wire-frame a due giocatori che mostra un buon livello di dettaglio degli aerei anche con questa grafica primordiale.

Belle e ben definite le schermate di caricamento e del titolo con una buona melodia suonata bene da tutte le macchine in prova a parte la versione PC che usa il cicalino interno.

Il punteggio tiene conto dei limiti sulla longevità perché le missioni sono tutte uguali dato che lo scopo è quello di abbattere più aerei possibili cercando di non perdere le vite a disposizione.

Dopo qualche partita potrebbe giungere la noia per quei giocatori che non amano troppo questo tipo di sfide.



1992, Sega - Sega Master System

Super Monaco GP II è un gioco di corse di Formula Uno arcade basato sul personaggio Ayrton Senna, noto campione di formula Uno.

Il gioco prevede solo due selezioni di gara: il campionato completo oppure una prova libera su uno dei tanti tracciati disponibili.



Per la gara completa si può scegliere se fare la qualifica oppure la corsa.

In realtà il gioco è una sfida a due dove il giocatore deve vincere Ayrton Senna, quindi durante la gara non ci sono altri avversari, ma solo il computer. Un gioco di corse diverso dal solito che comunque facilita la guida senza altri avversari di mezzo.

La gestione della macchina è molto facilitata perché l'accelerazione è automatica e il giocatore deve sterzare e cambiare le marce anche se non è facile perché ad ogni curva bisogna rallentare di brutto per non uscire di pista.

Grafica ben colorata per la pista anche se non ci sono oggetti intorno ad essa, ma dei fondali molto carini che dovrebbero essere tipici per quel tipo di tracciato.

Solo effetti sonori durante il gioco che si limitano al rumore del motore e delle ruote che sterzano, ma la qualità è abbastanza scadente.



1989, Sega - Sega Master System

Battle Out Run fa parte della serie di Out Run, ma non è una corsa classica, perché assomiglia a Chase H.Q. dove bisogna cercare un'auto di un criminale e fermarlo a tutti i costi.

Quando si inizia la partita si deve scegliere un percorso tra quelli disponibili, il gioco fornisce le informazioni sull'auto da cercare e infine come in Out Run si deve scegliere una stazione radio per ascoltare la musica durante la corsa.

Il percorso è molto lungo e prima di raggiungere il bersaglio bisogna evitare le altre macchine che cercano in



tutti i modi di impedire di raggiungere il bersaglio. Ci sono dei pericoli anche sulla strada come barricate e macchie d'olio.

Ogni tanto si può entrare in un negozio mobile, un camion, dove si può

migliorare la macchina sia esternamente che internamente.

Una volta raggiunto il bersaglio bisogna colpirlo per danneggiarlo e fermarlo.

Graficamente ricorda molto Out Run per la macchina che rimane una rossa Ferrari con tante auto per strada anche se sono tutte dello stesso tipo e colore a parte la macchina da ricercare che è dello stesso tipo ma un colore diverso.

Poca la grafica di contorno al gioco che rimane praticamente molto scarno e con un fondale appena accennato, ma l'azione è incentrata in un inseguimento e quindi le distrazioni di Out Run non ci sono.

La musica e gli effetti sono presenti anche se di qualità standard, ma aiutano nella giocabilità anche per il fatto che comunque si può scegliere la melodia prima di iniziare il gioco.

Battle Out Run= 7

Chase H.Q. con la grafica e il gameplay di Out Run con la possibilità di selezionare il motivo musicale prima della gara.

Buona la giocabilità perché è un gioco di corse e in più con un cattivello da fermare.

Ayrton Senna GP= 6,5

Una sfida di Formula Uno a due giocatori con un sistema di controllo facilitato, ma non per questo facile.

Divertente e molto longevo per il gran numero di tracciati disponibili.

Grafica molto povera di particolari e audio di qualità poco rilevabile.



1989, Konami - Arcade

1990, Image Works - Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, PC, NES

Questo gioco è un picchiaduro a scorrimento orizzontale ed è basato sul fumetto e sulla prima mini serie TV delle Tartarughe Ninja.

Bisogna subito fare una premessa sul nome del titolo; la versione Americana si chiama come l'originale, quindi "Teenage Mutant Ninja Turtles", mentre la versione Europa diventa "Teenage Mutant Hero Turtles" perché quando uscì in Inghilterra il governo di allora non voleva che fosse usata la parola "Ninja" in nessun contesto perché si pensava aizzasse i bambini a diventare violenti.

In questa recensione ho preso la versione Europea e quindi senza il termine "Ninja" nel titolo.

Il gioco narra le avventure di quattro ninja che devono fermare un pericoloso criminale che vuole conquistare il mondo. Come in Usagi Yojimbo anche questa è una storia antropomorfica perché gli eroi del gioco sono degli animali, in questo caso mutanti che rendeva il fumetto e la serie TV divertente da seguire e la stessa cosa vale anche per il gioco.

È un titolo che riprende il concetto delle arti marziali usate per difende-

re la libertà e la giustizia, quindi tutti i combattimenti avvengono con scontri che seguono più o meno le regole dei combattimenti tra ninja e di arti marziali in generale.

Come ho già scritto, questo gioco è basato su una miniserie TV perché prima di diventare il grande successo televisivo ancora in corso, fu creata una miniserie di soli cinque episodi per vedere come fosse accolta dal pubblico. E fu subito un grande successo. Il gioco si basa principalmente su quelle scene di quegli episodi e anche in parte dal fumetto originale.

La versione Arcade permetteva di giocare in quattro giocatori contemporaneamente ed era molto facile da giocare perché usava solo due tasti. Tanta era la grafica e bellissime le animazioni di introduzione ai livelli prese proprio dalla serie TV che rendevano questo gioco un successo.

Tante furono le conversioni su computer e console e tante le difficoltà perché nell'originale oltre che ad avere tanta grafica, tanto dettaglio, bella musica, ci sono tanti oggetti su schermo con cui interagire per usarli direttamente contro gli avversari, per nascondersi e nemici anche di grosse dimensioni.

Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere Shredder e i suoi ninja terminator per salvare April e il loro maestro Splinter che sono stati rapiti.

All'inizio del gioco bisogna scegliere una delle quattro tartarughe: Leonardo, Raffaello, Donatello e Michelangelo, ognuna delle quali ha una propria arma e caratteristica come forza e velocità

Commodore 64 (1991, Image Works)



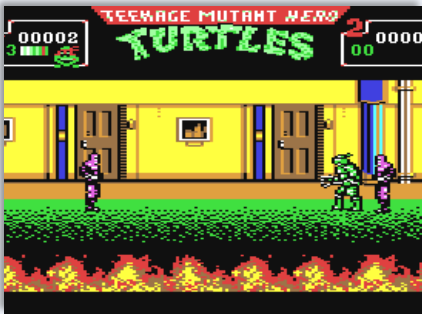
Le versioni Coin-op sono fatte così bene che generalmente le conversioni fanno soffrire i computer a 8 bit, ma in questo caso è stata fatta una versione molto ben fatta con musica ed effetti sonori insieme durante il gioco e tutti gli elementi presenti nel gioco arcade

sono stati ben riprodotti anche se, per i limiti tecnici della macchina, ci sono stati dei tagli necessari.

La grafica è molto buona perché è presente tutto quanto, ad esempio, nel primo livello del palazzo di April, in fiamme, si vedono queste in basso allo schermo bruciare e anche i corridoi sono ben riconoscibili.

Ci sono tutti i tipi di ninja robot visti nell'arcade come quelli bianchi, rossi, viola, arancioni e ognuno con la propria caratteristica esattamente come era nella versione originale.

La grafica è più che discreta perché anche se i personaggi sono abbastanza piccoli come dimensioni si nota una buona cura del disegno.



Anche i colori sono abbastanza buoni anche se non sono tanti e per questo lo sforzo è stato davvero alto; le tartarughe, per esempio, sono colorate completamente di verde e solo grazie alla faccia presente vicino al punteggio permette di capire di chi si tratta. Anche i ninja avversari non hanno tanti colori, ma sono molto fedeli all'originale e anche se non hanno colori vivaci, si capisce chi sono e quali sono le loro caratteristiche di combattimento.

Mancano completamente le schermate di intermezzo filmate anche se forse si poteva inserire almeno qualche immagine di intermezzo. Era impossibile farlo su questi hardware, ma su un 8-bit ci sono riusciti.

Il problema invece sta nella giocabilità per il fatto che sono state tolte delle mosse e che ogni tanto gli avversari ci bloccano in una parte di schermo dove non si riesce più ad

colpire gli avversari se sono leggermente spostati a livello di pixel rispetto al giocatore, mentre il computer colpisce lo stesso.

Manca una mossa importante come scaraventare in aria l'avversario con l'arma in uso soprattutto quando si usa il bastone e questa mossa molto utile in certe situazioni è stata completamente rimossa.

Non mancano le mosse degli avversari come la presa che blocca la tartaruga mentre un altro ninja robot ne approfitta per colpire.

Non mancano nemmeno i fumetti sullo schermo che avvertono di sbrigarci e quali tasti usare per liberarsi da una presa di un avversario.

Alcune trappole che nella versione originale colpivano anche gli stessi avversari, qui ne sono immuni (ma succede lo stesso anche con le altre versioni) e quindi una difficoltà maggiore perché non si possono usare le tattiche per eliminare molti nemici dalle loro stesse trappole.

I livelli sono lunghissimi, molto di più della versione originale e questo ne dovrebbe aumentare la longevità anche se però alla lunga diventa stancante perché è molto più difficile e con delle mosse in meno diventa più complicato, mentre il computer è molto abile in qualunque circostanza.

L'audio come detto è presente durante il gioco, ma non è di grande spessore e sta bene in sottofondo e nella frenesia di riuscire a sopravvivere è solo un elemento in più, ma è giusto ricordarlo perché comunque è da caricare e il C64 lo fa senza problemi.

Commodore 64= 7

Conversione ben riuscita considerando la mole di dati dell'originale. Livelli molto lunghi e pieni di nemici ad ogni movimento, difficile, ma dovrebbe garantire tante partite. Buona e dettagliata anche la grafica per degli sprite non tanto grandi.

Mancano delle mosse, ma la giocabilità si mantiene su buoni livelli.

Amstrad CPC (1991 Image Works)



La prima cosa che si nota di questa versione è l'audio che nella schermata di caricamento è proprio la musica della serie TV suonata anche con una buona qualità, mentre durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori di scarsa qualità.

Il CPC ha una palette migliore del C64 e lo si vede bene durante il gioco perché le tartarughe sono ben colorate, quindi la si riconosce dal colore della benda e poi anche le varie parti del corpo hanno il colore al posto giusto come nell'originale. Anche i nemici sono generalmente molto colorati anche se gli sprite che compongono la loro grafica è alquanto blochettosa.

Ci sono tutte le mosse compresa quella di scaraventare l'avversario in aria e belle anche le esplosioni dei ninja terminator.

Il fondale è ben disegnato anche se però ha qualcosa di meno come le

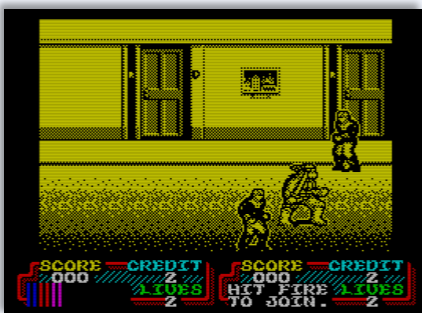


fiamme che bruciano sulla parte bassa dello schermo nel primo livello dove sono limitate a qualche fiammella sparsa, ma in generale è fatto abbastanza bene anche su CPC

La difficoltà è molto elevata per la lunghezza dei livelli e la giocabilità è molto buona anche se forse non come su C64 dove può contare anche su una buona velocità della grafica, dello scrolling e una musica di sottofondo.

Sicuramente è una conversione molto ben riuscita sotto tanti aspetti e dal punto di vista cromatico è davvero bella soprattutto per le tartarughe ninja, ma anche per gli altri personaggi presenti.

ZX Spectrum (1991, Image Works)



La versione per lo Spectrum è identica in toto con la versione CPC con la schermata principale che riproduce bene la melodia della serie TV con lo stesso sistema di selezione dei personaggi e del controller da usare.

La grafica è tipica della macchina, quindi monocromatico, ma non tra-

sparente. Questa grafica però è molto buona perché non è pixellosa e non ha blocchi, ma mostra una linearità davvero piacevole da guardare.

In generale il disegno del fondale e dei vari personaggi è proprio lo stesso visto sul CPC, ma ad una definizione molto maggiore.

Ci sono le stesse mosse che sono poi quelle originali e anche la difficoltà è la stessa.

Come sull'Amstrad anche qui niente musica durante il gioco, ma gli effetti sonori sono così brutti che non vale neanche la pena parlarne.

Chi ha uno spectrum, può tranquillamente disattivare l'audio durante il gioco perché non noterà nessun cambiamento.

Molto buona la difficoltà che è per ora la migliore dato che non è facile, ma nemmeno impossibile come la versione C64.

ZX Spectrum= 6,5

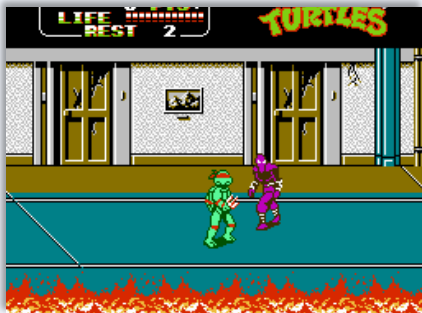
Vale quanto detto per la versione CPC dato che sono uguali in ogni dettaglio. Su Spectrum però c'è una grafica monocromatica, ma molto definita e una giocabilità leggermente migliore per una maggiore fluidità e difficoltà meglio calibrata.

Amstrad CPC= 6,5

Molto colorata che mette in risalto tanti particolari, ma gli sprite sono molto grezzi e a blocchi. Niente audio durante il gioco ed effetti scialbi.

Buona la giocabilità per l'uso delle stesse mosse dell'originale anche se non siamo sugli stessi livelli della versione C64.

NES (1990, Ultra Soft)



La versione NES è qualcosa di incredibile, ma questa piattaforma riserva piacevoli sorprese ogni volta che la si mette in comparazione con le altre.

Schermata del titolo semplice, ben disegnata, ma è il gioco che mostra cosa può fare questa console a 8 bit.

Prima di tutto è molto simile alla versione C64 perché ha le stesse mosse e perde quella che in altre versioni è presente: la mossa di sollevare l'avversario e farlo ricadere a terra.

Questa versione però può contare su un joystick con 2 pulsanti funzionanti, uno per il salto e uno per l'attacco, esattamente come era la versione Arcade e questo facilita il combattimento e serve anche a usare un'arma speciale quando si premono i due pulsanti insieme.

Per quanto riguarda la grafica è veramente da lasciare sbigottiti. Un dettaglio davvero elevatissimo considerando che tipo di macchina si sta usando. Tutti i particolari dei personaggi in gioco sono molto precisi e anche se la palette dei colori non è molto elevata sono stati usati come nessun'altra macchina a 8 bit è stato in grado di fare.

E' vero che le tartarughe ninja sono tutte verdi, ma ci sono i nastri e le bende con il colore giusto per riconoscere l'eroe di turno. Ma non è solo questo.

Ci sono anche tutte le animazioni originali al loro posto e, ad esempio, nel primo livello ci sono le fiamme in fondo allo schermo e i ninja che sfondano le porte degli appartamenti e si vedono le fiamme che sono ben animate anche qui.

I nemici sono animati in maniera davvero ottima e anche con i pochi colori disponibili sono stati usati così bene che fanno risaltare tutti i loro dettagli.

La versione NES ha le sequenze originali tratte dalla serie TV e sono scene animate e musica ed effetti sonori durante il gioco. Musica che riprende sempre il motivo principale della serie.

La difficoltà è davvero buona per la fluidità del movimento e la velocità della grafica senza concorrenza in questa categoria e poi una difficoltà non impossibile, quindi i ninja robot vengono distrutti con un solo colpo, mentre quelli più grossi impegneranno un po' di più, ma mantenendo altissima la giocabilità e la longevità.

La versione NES differisce dall'altre per dei livelli nuovi come la prima parte della terza scena e un livello 6 completamente nuovo e con due nuovi boss di fine livello. I livelli originali sono stati allungati.

Non appena si inizia a giocare non si riesce più a smettere perché è bello, è giocabile e c'è un buon ritmo.

Amiga (1991, Image Works)



Amiga davvero deludente in questo gioco dove mi aspettavo di ascoltare la potenza del chip audio per musica ed effetti con parlato di qualità e invece niente di tutto questo. C'è la musica solo durante la schermata del titolo e la scelta delle tartarughe, ma poi durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori, ma limitati solo all'effetto dei pugni e calci contro gli avversari, ma solo quando io colpisco un avversario, mentre se colpisce lui non si sente nulla.

C'è la bellissima introduzione iniziale davvero ottima in tutto il suo splendore, ci sono le sequenze di intermezzo, ma assolutamente tutto in silenzio e su Amiga non doveva di certo essere così.

Per quanto riguarda la grafica questa è ottima, molto colorata e i personaggi sono abbastanza grandi da permettere di vedere molto bene i dettagli e i colori messi molto bene anche se non proprio come un gioco Amiga usato come si deve.

Ad essere onesto preferisco i colori della versione NES: pochi, ma davvero azzeccati.

Anche la versione Amiga, come quella C64 e NES, perde la mossa di sollevare gli avversari e scaraventarli via, ma questo è davvero il minimo da considerare.

Nei vari livelli ci sono tutti gli oggetti con cui interagire come gli idranti, i parcometri da usare come armi e altri oggetti da rompere e raccogliere come le pizze che permettono di recuperare l'energia.

La giocabilità è buona, ma non eccellente e anche la velocità in generale non è molto da Amiga però se la cava abbastanza bene in ogni circostanza.

La difficoltà è discreta perché si passa dai ninja robot resistenti come nell'arcade ad altri davvero poco resistenti come i robot di "impossible mission" dove invece altre conversioni hanno fatto l'esatto contrario.

Molto deludente la parte audio perché giocare con un gioco con una bella grafica, belle animazioni e schermate di intermezzo senza nessun tipo di musica ed effetti sonori scarsi in quantità e di qualità media non lo renderà di certo il miglior beat'em up per Amiga.

E' un forte richiamo per il titolo e per la grafica a 16 bit, ma qualcuno potrebbe rimanerne parecchio deluso.

Atari ST (1991, Image Works)



La versione ST non è deludente come la versione Amiga perché ha l'audio durante il gioco, durante la bella sequenza iniziale come nella versione Coin-op e nelle sequenze di intermezzo.

Tutto il resto vale quanto detto sulla versione Amiga perché sono quasi uguali a parte il numero dei colori e lo scrolling che su ST scatta davvero molto.

Tra queste due versioni a 16 bit non so quale sia migliore perché a parte lo scrolling davvero scattoso della versione ST non ci sono grosse differenze e la giocabilità si mantiene sugli stessi livelli, ma devo dire che mi aspettavo davvero tanto di più perché non hanno la forza di tenere incollato il giocatore.

Tra le versioni provate quella più bella da giocare è quella NES, quindi il punto di riferimento della giocabilità può essere questa console.

PC (1990, Konami)

Per le versioni PC si scomodano sempre i migliori sviluppatori, le grandi software house e anche stavolta, il gioco per PC è targato Konami, un nome e una garanzia.

La versione PC supporta diversi modi video tra cui CGA, EGA e VGA e diverse schede sonore supportate tra cui Rolad e Adlib che permettono di avere la musica durante il gioco e le varie sequenze di intermezzo e introduzione, così come agli effetti sonori che questa volta si sentono per ogni cosa li possa riguardare.

Anche scegliendo la grafica VGA non credo che ci siano i 256 colori perché non c'è differenza con la versione Amiga ed è anche abbastanza facile perché gli avversari robot hanno una giusta resistenza, mentre per i boss di fine livello vengono sconfitti molto velocemente con pochi colpi.

Musica ed effetti sonori ci sono contemporaneamente durante il gioco con una musica che riproduce il tema della serie TV. Tuttavia gli sforzi



in questa versione non sono sufficienti a considerarlo un buon beat'em up. Giocare a questo gioco su PC fa sentire quando faccia fatica a gestire la sua giocabilità come le altre versioni. Ognuna ha cercato di dare il meglio che poteva, ma l'unica versione che da veramente le stesse emozioni dell'originale è la versione NES.

Amiga= 6,5

Deludente per l'audio inesistente durante il gioco e le varie sequenze. Effetti sonori scarsi in quantità e di qualità inferiore alle sue potenzialità.

L'azione c'è, ma non da quelle emozioni che si prova col Coin-op e con la versione NES.

NES= 9

La migliore versione di questo gioco dove mostra una grafica molto accurata e che con i pochi colori disponibile riesce a fare un ottimo lavoro.

Ha una giocabilità così elevata da tenere incollato il giocatore fino a terminarlo e si rifarà giocare anche in seguito.

Atari ST= 6,5

Leggermente meglio della versione Amiga perché ha audio ed effetti sonori durante il gioco. Ha meno colori e uno scrolling davvero brutto e come il fratello maggiore non regala molte emozioni.

PC= 7

Non cambia la sostanza rispetto ad Amiga e ST, ma ha un buon audio durante il gioco e molti più effetti sonori. La bassa difficoltà gli danno una longevità e giocabilità migliore però non è di certo il miglior beat'em up per la macchina e non c'è l'emozione che si prova con l'originale o con la versione NES.

Simulmondo Interattiva



“1994

Simulmondo

MS-DOS”

Time Runners è un' altra lunga raccolta di giochi interattivi della Simulmondo e la storia completa si svolge in 30 episodi per 30 mesi, probabilmente la più lunga collana della Software House per una pubblicazione da edicola.

Gioco che ha diverse opzioni richiamabili in qualunque momento per cambiare la lingua e cambiare le impostazioni sonore.

Era un gioco solo in Italiano, ma il suo successo fu tale che spinsero la Simulmondo a localizzarlo anche in Francese, Spagnolo, Inglese e Tedesco.

A differenza di tanti altri giochi interattivi della casa questo è più un genere arcade e di piattaforme con fasi di combattimento.

I vari giochi interattivi della Software House soffrivano tutti dello stesso problema, ripetitività nel gameplay, ma che con questa serie riescono a portarla a termine.

Il protagonista di questo gioco è Max e in questo primo capitolo regala alla sua ragazza, Jessica, un anello con una strana pietra rossa che apre un portale da cui escono due robot che la rapiscono. Per riuscire a salvarla Max chiede aiuto al suo amico Lucas, un inventore, che crea una macchina del tempo con uno scooter.

Max userà questo scooter per viaggiare nel tempo e cercare la sua ragazza.



Il primo viaggio porta il giocatore nella preistoria dove dovrà confrontarsi oltre che contro questi alieni anche contro i pericoli degli esseri nativi che vivono in questa era come i dinosauri.

Qui incontra due personaggi che si riveleranno delle sentinelle del tempo che gli daranno degli aiuti e trova anche una base aliena dove scopre che per viaggiare nel tempo deve trovare delle pietre rosse come quella che era sull'anello regalato alla sua ragazza.

Tecnicamente è un gioco molto simile agli altri giochi interattivi della Simulmondo con un buon dettaglio grafico e molto colorato in base agli scenari. La musica c'è, ma serve solo come accompagnamento per non rendere tutto monotono dato che gli effetti sonori non ci sono. Lunga presentazione davvero ben fatta e che spiega bene la trama.

La giocabilità è buona, ma come al solito

c'è uno stato di noia perenne perché per molto tempo si esplorano le zone senza incontrare anima viva oppure si incontrano dinosauri che non possono essere affrontati, ma solo evitati. Per raggiungere il problema basta tornare indietro, cambiare direzione e poi ritornare al punto precedente dove la strada è libera.

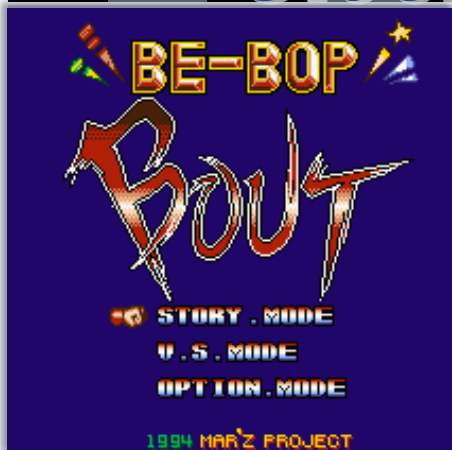
E' un titolo da giocare perché è molto lungo e completo e la storia si svolge in 30 episodi, quindi le zone esplorabili sono tantissime prima di riuscire a salvare Jessica.

Spoiler sulla fine del gioco perché rovinerebbe la voglia di scoprirla, quindi se siete degli amanti di questo genere di giochi è un titolo da non perdere.

PC= 7

E' un bel gioco, graficamente ottimo con una buona cura dei dettagli anche se come molti titoli del genere della Simulmondo è abbastanza ripetitivo e anche un po' noioso per lunghi tratti. Richiede un buon PC.

Giochi dall'Oriente



1994, Mar'z Project - MSX2

E' un picchiaduro diverso da tutti gli altri perché il giocatore non combatte direttamente, ma le azioni tipo pugni, calci e mosse speciali vengono gestite da delle icone nel pannello di controllo, quindi si creano le combinazioni di pugni, calci e speciali che poi verranno eseguite dai lottatori.

I personaggi selezionabili sono solo quattro: Raiko, Ryoko, Goda e Saeba. Ognuno di questo è specializzato in una particolare arte marziale.

Il sistema di controllo è molto complicato perché in pratica ci sono solo 4 icone con le mosse principali e due pulsanti per eseguirle, ma vanno selezionate le icone relativi ai pugni e ai calci in una determinata sequenza e in base a quella suggerita dal pulsante di azione, ma non sempre quella scelta è quella giusta.

Ci vuole tantissima pratica per riuscire a imparare questo modo di giocare e il computer non da il tempo di imparare perché è abilissimo e basta guarda la demo del gioco per rendersene conto.

Graficamente è molto buono con un ricco dettaglio di ogni lottatore e assomiglia molto a Real Bout non solo nel nome, ma anche dal gioco vero e proprio a parte il sistema di controllo.

Non ci sono tante animazioni e i lottatori si muovono solo quando viene data la sequenza giusta e il fondale non è animato.



L'audio è presente negli effetti sonori e nella musica e quest'ultima è davvero bella con un ottima qualità e sembra di qualità Arcade.

Musica che emoziona per come è realizzata e nelle opzioni è possibile ascoltare ogni pezzo.

Un picchiaduro diverso dal solito per il suo strano sistema di controllo, ma potrebbe piacere.

E' un gioco particolare perché è il classico clone di Street Fighter, ma ha un sistema di controllo innovativo che richiederà molto tempo per essere appreso, ma una volta fatto diventerà un gran bel gioco. Ci sono solo 4 personaggi quindi non molto lungo.

Ha delle musiche di qualità superlativa e solo per queste vale la pena giocarci.

Dal 1997 è diventato gratuito, quindi cosa aspettate a giocarci?

SUPER VALIS IV

PUSH START BUTTON
© 1992 TELENET JAPAN
© ATLLUS
LICENSED BY NINTENDO

Super Valis IV è un gioco arcade e di piattaforme a scorrimento orizzontale per il Super Nintendo. Questo gioco non è nativo per la macchina ma è un porting dalla versione originale, ossia la versione per PC-Engine Super CD-ROM.

Questa versione, come il porting di Castlevania, ha subito diverse riduzioni come la perdita di tutte le sequenze animate, l'eliminazione di molti livelli, l'aggiunta di uno nuovo fatto apposta per questa console e un solo personaggio disponibile (Rena)

La trama si svolge subito dopo il terzo capitolo (non disponibile sullo SNES) dove viene rapita l'eroina Valna. Una ragazza del suo clan, Rena Brant, vuole andare a salvarla. In aiuto di Rena c'è anche sua sorella gemella Amu che la aiuta in questa avventura.

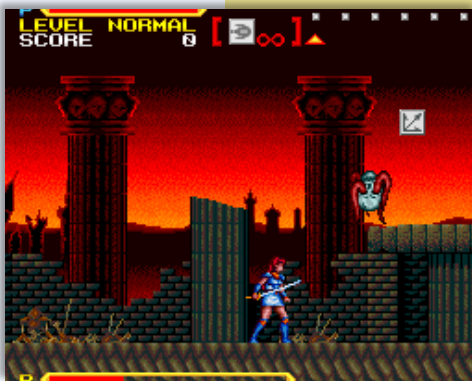
Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere Galgear, ma per farlo bisogna trovare la spada di Valis, l'unica arma in grado di sconfiggerlo.

E' vero che mancano le sequenze animate e la bellissima musica su CD della versione PC-Engine, ma comunque c'è l'introduzione che spiega brevemente quello che sta succedendo in questo quarto capitolo della saga.

Una delle caratteristiche più interessanti del gioco originale era l'uso delle due sorelle che potevano essere usate in

gioco in alternativa l'uno all'altra per superare certe situazioni: Rena è molto abile con la spada e ha grandi poteri, mentre Amu è molto abile nei salti. Quindi si cambiava personaggio in base agli ostacoli che si dovevano superare e ognuna delle due protagoniste aveva delle armi e colpi speciali diversi.

La versione SuperNES ha solo Rena dispo-



nibile e quindi i livelli sono stati ridisegnati per usare un solo personaggio ed è stato modificato anche il sistema delle armi speciali che ora sono oggetti da mettere nell'inventario e

poi usate a scelta in base al tipo di nemico da distruggere.

Nella versione originale dopo ogni colpo speciale bisognava aspettare che l'energia si ricaricasse, mentre qui si raccoglie un bonus con un numero limitato di questi special anche se tra un altro bisogna aspettare comunque del tempo.

Questa versione è molto buona perché la giocabilità è rimasta praticamente quella del gioco originale anche se però questa ristrutturazione rende i livelli monotoni e alle volte si passa da un all'altro senza nemmeno combattere perché l'adattamento doveva essere più accurato sulla gestione dei nemici.

Graficamente è molto buono, molto dettagliato anche se perde parecchio dal-

la versione PC-Engine dato che si perdono le belle animazioni delle armi e il disegno dei livelli è più semplice perché è stato ri-adattato a questa versione.

La difficoltà è abbastanza facile, almeno a default, e pochi nemici da affrontare, mentre nell'originale ce ne erano tanti e di diverso tipo che mettevano a dura prova l'abilità del giocatore.

Audio ed effetti sonori sono davvero eccellenti sullo SNES e anche se non usa tracce audio sono suonati davvero bene e come tanti altri giochi per questa console, quasi a livello Arcade.

E' un titolo che malgrado i numerosi tagli resta un prodotto da giocare e molto valido e super consigliato per chi vuole un gioco arcade entusiasmante e per una volta tanto dove c'è un'eroina donna.

SNES= 8

Subisce parecchi tagli rispetto all'originale, ma è davvero spettacolare sia per la qualità della grafica sia per l'ottimo sonoro.

Difficoltà non elevata e quindi si fa giocare davvero bene e ogni livello ha il suo boss da sconfiggere.

Giocabilità e longevità molto alte e si rigiocherà anche dopo averlo finito.

Altamente raccomandato!



Amiga= 7

E' un gioco che non si discosta molto dalla versione PC, ma è più accurato nella grafica e nel sonoro oltre ad avere una fluidità maggiore.

E' un tipico beat'em up per l'Amiga e anche se non eccelso nella meccanica di gioco è un buon titolo da giocare.

Corsarios è un gioco di genere beat'em up a scorrimento orizzontale in uno scenario isometrico che si svolge nel periodo dei pirati; gioco uscito per tante piattaforme diverse.

Il gioco consiste in due parti indipendenti. Nella prima parte il giocatore si trova su un'isola infestata da pirati di ogni genere che hanno l'unico obiettivo di eliminarlo, quindi bisogna solo sopravvivere fino alla fine. Alcuni di questi nemici però sono utili perché rilasciano delle armi da poter usare.



La seconda parte invece si può giocare anche senza avere finito la prima perché è indipendente e il giocatore si trova su un galeone pirata con lo scopo di salvare delle damigelle in pericolo.

In questa parte non si tirano calci e pugni, ma si usa solo la spada per eliminare gli avversari.

La versione PC usa una grafica EGA molto dettagliata anche se il colore predominante è il rosso e si vedono tutti i particolari dei nemici e dello stesso protagonista con capelli lunghi e legati da un nastrino e i pirati nemici sembrano proprio dei filibustieri di altri tempi.

Azione di gioco non molto fluida e con un audio che usa il cicalino interno ab-

bastanza alto come volume e spacca timpani.

La giocabilità è la longevità può essere abbastanza lunga per il fatto che si può decidere quale delle due parti giocare. L'aspetto grafico è gradevole e fa il suo dovere anche se era ancora un genere che metteva in difficoltà dei PC che nel

1990 non erano di certo le macchine ideali per questo tipo di giochi.

PC-Booster= 6,5

Gioco carino che ha due parti indipendenti e si può iniziare dalla seconda parte anche senza aver giocato alla prima. Grafica standard PC primi anni 90.

Simpatico e carino che può far passare qualche ora di divertimento anche se non particolarmente prestante.

Amstrad CPC= 6,5

E uguale alla versione PC-Booster anche se gli sprite sono più pixellosi e si muove esattamente alla stessa velocità.

La giocabilità è la medesima e per un CPC può essere un buon picchiaduro da tenere in considerazione.

MSX= 5

Ha una grafica molto buona e dettagliata meglio di ogni altra versione anche se ha solo 2 colori.

Niente audio in gioco di qualunque genere, ma soffre di una lentezza e scattosità davvero assurde tanto che fa scappare la voglia di andare avanti.

Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>



Multimedia Compilation Office



1994, Express PD - CD32/CDTV

Si tratta di una raccolta, una compilation di programmi di vario tipo come quelle che avevate conosciuto nei primi numeri di REV'n'GE!

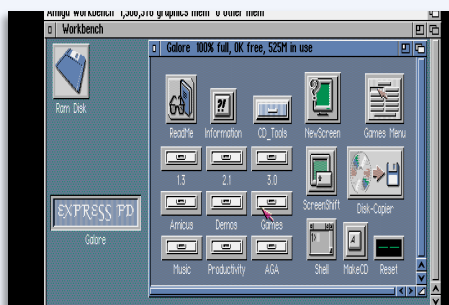
Dopo il lungo caricamento si presenta un bel Workbench con una grafica pulita e font davvero molto leggibili, dando quella sensazione di trovarsi davanti ad una nuova versione dell'interfaccia grafica.

Essendo una compilation di programmi ci sono una serie di utilità per poterli usare comodamente per ogni situazione.

La raccolta comprende programmi della serie "Amicus", "Demos", "Games", "Music", "Productivity" e "AGA".

Nella sezione "CD Tools" ci sono tutti quei programmi che farebbero felice i più appassionati amighisti perché c'è di tutto per

venire incontro ad ogni esigenza e si può riassumere il suo contenuto con un buon file manager, una utilità per trasferire la memoria chip alla Fast, una utilità per disabilitare l'AGA, degrader e anche programmi per il trasferimento di file via cavo seriale o parallelo, quindi non mancano software del calibro di *ParNet*, *SerNet* e *TwinExpress*.



La sezione "Amicus" contiene varie utilità e programmi che sono stati forniti dall'Amiga Computer User group e sono software PD.

La sezione "Demos" contiene produzioni dalla demoscene, ma anche immagini e animazioni.

Demo e animazioni sono compresse e richiedono almeno 1 MB di memoria per poter essere scompattate ed eseguite.

La sezione "Games" contiene una vasta raccolta di giochi divisi per categoria, ma è possibile accedere a questi grazie ad menu interattivo nella finestra principale di questo CD. Anche i giochi fanno parte principalmente del mondo Amiga PD.

La sezione "Music" contiene una vasta raccolta di file musicali in formato Amiga che sono eseguiti automaticamente da Potracker v2.3A oppure si possono eseguire manualmente con altri player

che sono inclusi in questa raccolta.

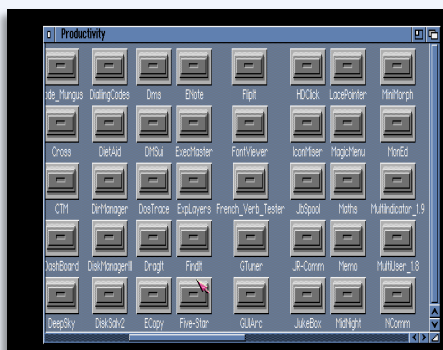
La sezione "Productivity" è una serie di programmi utili per il sistema operativo o programmi per l'uso quotidiano per i più

disparati usi che non possono mancare all'amighista più esigente.

Nella sezione "AGA" ci sono tutti i programmi, le demo, le animazioni che richiedono questo chip-set.

Express PD Galore è un'ottima raccolta di software

e per ogni esigenza che vale la pena riprovare per conoscere oggi come si viveva ai tempi migliori con questa piattaforma.



CD32/CDTV= 8

Bella compilation di software di vario genere sia AGA che non e grazie ai tantissimi programmi è possibile accedere ad ogni risorsa disponibile per passare ore e ore ad esplorare software di altri tempi, ma sempre divertenti da scoprire.

MUSTANG®

PRÄSENTIERT: MULTIMEDIA SPEZIAL

1994, Mustang - PC DOS

A differenza dell'Amiga non ci sono per PC raccolte commerciali di CD che raccolgono materiale PD, shareware o freeware e si trovano molto di rado, ma ogni tanto capita qualche titolo interessante anche se normalmente sono poco conosciuti.

Multimedia Spezial è una raccolta di programmi, immagini, animazioni, demo di vario genere disponibile però solo in Tedesco, quindi un prodotto per quel mercato, ma i programmi inclusi sono anche in Inglese quindi non ci sono poi tanti problemi a poterlo usare.

Normalmente su PC questi titoli sono ad esclusiva per Windows, ma questo è principalmente per MS-DOS e quindi il suo valore retro, secondo me, vale molto di più proprio per il fatto che gira su un sistema operativo che limita parecchio anche il supporto di interfacce grafiche di alto livello e amichevoli per l'utente.

L'interfaccia adottata richiama l'esplorare con le icone delle periferiche e delle categorie ben disegnate e molto chiare e c'è il supporto mouse per facilitare l'interazione con le cose che si vogliono provare.

Le categorie sono varie e includono una cartella piena di immagini da visualizzare direttamente da MS-DOS con un player integrato, ma poi ci sono anche tanti programmi e utilità sempre per questo sistema operativo per poterle

manipolare, visualizzare con altri programmi, oppure editare e convertire queste in altri formati.

Ci sono programmi dedicati alla musica, quindi per crearla, per editarla, per ascoltarla e una raccolta di suoni per poter essere usati per divertirsi a modificarli, editarli o importarli nei programmi inclusi per divertirsi per ore con una sana multimedialità.

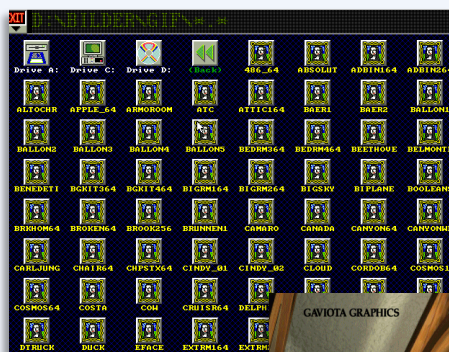
Il prodotto è per MS-DOS però è possibile anche usarlo da Windows perché sono stati inclusi diversi programmi in versione Windows e alcune cartelle da MS-DOS sembrano vuote, ma in realtà non sono visualizzabili dall'interfaccia grafica, quindi vanno visti o usati da Windows o visualizzati direttamente dal DOS.

E' un'ottima raccolta di programmi e file multimediali anche se tutta la documentazione allegata a questi è in Tedesco, ma non bisogna scoraggiarsi perché i programmi allegati sono quasi tutti in Inglese.

Ci sono però delle problematiche con l'uso tramite l'emulatore DOSBox perché più delle volte il programma chiude direttamente l'emulatore e ci sono

spesso blocchi dello stesso quando si tenta di avviare i programmi direttamente dall'interfaccia, mentre eseguirli dal DOS non credo ci siano problemi.

Il consiglio è di (per chi lo ha o dovesse riuscire a rintracciarlo) usarlo su una macchina reale con MS-DOS installato.



E' una bella raccolta multimediale per DOS anche se poi certi file sono visibili solo da Windows o fuori dall'interfaccia grafica. Tantissimi programmi e file multimediali per tutte le esigenze che vanno dal PD allo Shareware passando anche per il Freeware. Raccomandato soprattutto per chi ha una macchina reale con MS-DOS perché da DOSBox ci sono troppe incompatibilità con l'interfaccia grafica per eseguire i programmi.

Nel prossimo numero...



Anche nel prossimo numero aspettatevi recensioni di bellissimi giochi come quello che vedete in questa anteprima, ma non sarà il solo perché ho già in mente almeno due titoli molto interessanti per una super comparazione.

Non mancheranno le altre interessanti recensioni per ogni piattaforma che mi verrà in mente di farvi conoscere e continuerò ancora a recensire i giochi per Sega Master System che dal numero 29 potete vedere via Retro Trailer.

Ci leggiamo al prossimo numero

Al prossimo imperdibile numero

#30

Aprile 2015

