

REV'n'GE!

#31

Retro Emulator Vision and Game

Castlevania

Un castello infestato da vari mostri al servizio di Dracula

Giochi dall'Oriente

Attraversare l'universo senza risorse

RECENSIONI: Castlevania - Centurion - Turbo Charge - Bubble Bobble - Carcharodon - Handled games - Buggy Boy - Sword of Fargoal - CD32 Games Issue 2 - Astronomie

EDITORIALE NUMERO 32

Eccoci al primo numero di Maggio e con questo numero c'è stato un calo nel numero di recensioni perché da questo momento ho molto meno tempo libero per dedicargli. Cercherò comunque di fare le solite 30 pagine anche se poi di lettura effettiva ce ne sono di meno.

La fanzine sta crescendo bene, ci sono molti più lettori di prima e in generale vedo molti accessi su Facebook e ogni giorno un "mi piace" in più. La speranza è di raggiungere quota 100.

Anche se nello scorso numero era praticamente finito l'angolo della Simulmondo Interattiva, c'è stato spazio in questo numero 32 di un ultimo gioco che andava guardato, un gioco dedicato a Dylan Dog che è molto diverso dal resto della saga che probabilmente piacerà anche di più degli altri.

Un numero ricco di qualità sulle recensioni perché ho cercato dei titoli ben famosi e che sono ancora oggi dei titoli giocati da chiunque a partire dalla versione Arcade a quella meno sofisticata perché ogni tanto capita che una conversione che di solito è sbagliata fin dall'inizio possa in altre occasioni essere quella perfetta.

Buoni giochi, buone conversioni questa volta per il Commodore 64 che in questo numero ha ben due pagine dedicate per un suo solo gioco che vale tutto lo spazio che ha bisogno perché probabilmente è tra i migliori giochi che sono sicuro ancora oggi nel 2015 qualcuno ci gioca ancora.

Per le recensioni multimediali ho scelto CD32 e per la prima volta su queste pagine, un programma per Atari ST anche per far vedere che per questo computer non ci sono solo giochi, ma anche programmi di ogni genere e lo scopo di questa fanzine è anche che possa aiutare a riscoprirli.

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 32

Maggio 2015

Castlevania	4-8
Centurion: Defender of Rome	9-10
Turbo Charge	11-12
Bubble Bobble	13-17
Carcharodon	18
Armour Battle	19
Galaxy II	20
Dylan Dog: Attraverso lo Specchio	21
Buggy Boy	22-24
The Sword of Fargoal	26
CD32 Games - Issue 2	29
Astronomie	30-31

1986-1994,
Konami

NES, Commo-
dore 64, Amiga,
DOS, MSX2,
Playstation



Una battaglia contro Dracula, l'oscuro signore
vampiro

E' un gioco che fa rivivere nel giocatore le battaglie contro i perfidi vampiri che cercano di sfamarsi ai danni delle persone trasformandole come loro.

Castlevania è un titolo che malgrado sia stato un Arcade abbastanza rinomato non è uscito per molte piattaforme e per alcune di queste è stata realizzata una versione leggermente differente dal gioco originale come, ad esempio, *Castlevania: Bloodlines* uscito solo per il Sega Mega Drive, *Castlevania: Dracula X* uscito per il Super NES, una versione adattata dalla versione PC-Engine per il solo mercato giapponese.

Malgrado tutte queste versioni, questa recensione e comparazione si baserà solo sulla versione originale ossia il primo capitolo della saga.

In questo primo capitolo il giocatore impersona il ruolo di Simon Belmont, un cacciatore di vampiri che è armato con una frusta speciale in grado di ucciderli che si chiama "Vampire Killer".

Il suo scopo è quello di raggiungere il castello di Dracula che risorge ogni 100 anni seminando il terrore nel mondo.

Simon con l'aiuto della sua frusta am-

mazza vampiri deve attraversare le varie sale del castello fino a raggiungere Dracula e sconfiggerlo.

E' un'impresa titanica perché il gioco ha ben 60 livelli e alla fine di ognuno c'è un mostro da sconfiggere e solo alla fine ci sarà lo scontro finale con Dracula.

E' un gioco lineare che non ha variazioni sul percorso, quindi si procede nella stessa direzione eliminando i vari nemici e prendendo i vari bonus che si trovano in giro.

La versione originale non era caratterizzata da una grafica sbalorditiva, ma anzi abbastanza grossolana e poco definita, ma dotata di una buona giocabilità che si lasciava giocare molto bene e tanti bonus come energia, soldi e armi supplementari.

Commodore 64 (1990, Konami)



Il gioco Arcade non ha una grafica molto definita e sembrava già nel Coin-op una grafica da Commodore 64 quindi una conversione che avrebbe premiato questo computer cosa che invece non è stato.

Su Commodore 64 si assiste alla stessa introduzione dell' Arcade con una grafica abbastanza fedele all'originale mentre nel gioco vero e proprio malgrado il disegno generale dei livelli sia molto simile c'è una grafica molto peggiore, decisamente più spartana, poco definita che lascia un po' l'amaro in bocca perché viste le qualità grafiche dell'Arcade non si poteva di certo immaginare che

su C64 si arrivasse a fare di peggio.

Quello che salta subito all'occhio del giocatore non è poi tanto il disegno in generale, ma una grafica poco colorata e sbiadita e questo comporta che il castello di Dracula sembra meno pauroso, meno cupo come era l'originale che aveva dei colori messi in un certo modo in certi punti.

I vari mostri che infestano il castello sono nelle stesse identiche posizioni con lo stesso sistema di attacco, ma anche questi hanno pochi colori che sembrano lavati con la candeggina e sembrano meno insidiosi rispetto all'Arcade.

Il fattore più importante di questo gioco però è la giocabilità che bene o male è stata mantenuta abbastanza bene perché l'azione di gioco è la stessa, ci sono proprio tutti i bonus presenti che a caso rilasciano energia sotto forma di cuori, soldi e armi supplementari.

Ci sono le stesse animazioni e anche quando il Belmont trova un particolare bonus si ferma e lo sprite lampeggia come era nell'Arcade.

Ci sono dei problemi di fluidità di tanto in tanto e alcuni nemici più complicati da abbattere perché la velocità della frusta sembra meno efficace e ci sono meno nemici in questa versione anche se mettono in difficoltà il giocatore.

In generale dal punto di vista gioco, come già detto, non ci sono problemi perché l'azione procede bene; è abbastanza lineare, bisogna trovare vie alternative che comportano nuovi nemici e quindi la giocabilità è stata bene o male preservata.

Delude per il fatto che la conversione di un gioco originale graficamente già non edificante, poco definito e che sembra addirittura anche nel Coin-op un gioco a 8 bit, non premia questa macchina che poteva mostrare praticamente una conversione perfetta.

Si perde anche questa nella definizione dei particolari e il fondale, soprattutto nelle aree del castello che dovrebbe essere più cupo sembrano soleggiate e ogni particolare si perde nel chiarore della grafica.



La maledizione della conversione dove ad ogni titolo il C64 potrebbe dimostrare le sue buone capacità, ma non viene sfruttato come si deve.

Dopo aver giocato all'Arcade mi sono trovato davanti ad un gioco che sembrava la trasposizione del C64 nel Coin-Op e vedere un C64 con questa grafica ha quasi dell'incredibile perché ci perde tutto quello che avrebbe potuto essere.

La qualità audio invece si mantiene abbastanza bene con musica ed effetti in gioco con una qualità non molto distante dall'originale.



Commodore 64= 7

Era abbastanza scarso come qualità anche nell'originale, ma aveva una giocabilità davvero buona.

Sul C64 ci perde ancora una volta la grafica e il dettaglio ancora meno definito, ma la giocabilità è rimasta abbastanza presente anche se la difficoltà sembra mal calibrata nello stesso livello.

Si poteva fare molto di più visto com'era nell'originale, ma forse la quantità di dati presenti non ha permesso di farlo.

E' multi caricamento e carica molto anche durante uno stesso livello.

MSX 2 (1986, Konami)



La versione per MSX2 cambia il nome in Vampire Killer o Akumajyo Drakyula ed è una versione davvero spettacolare fin dall'introduzione dove è molto fedele all'originale e al tempo stesso ha una grafica più definita, più bella e anche i colori sono messi davvero bene.

Il personaggio principale graficamente è meglio di come è nell'Arcade, i fondali sono molto più colorati e disegnati molto bene, più dettagliati e realistici.

L'MSX2 è decisamente più potente di un Commodore 64 e la differenza si vede non solo nel disegno, ma anche nei colori che sono molto vivaci e molto dettagliati anche negli interni del castello dove c'è una buona accuratezza grafica. Questa versione però non mostra solo una grafica meglio dell'originale, ma cambia qualcosa anche nella struttura dei livelli dato che sono leggermente diversi.

Giocabilità davvero molto buona con la stessa difficoltà già vista su C64 con meno mostri attaccanti e una buona fluidità generale accompagnata da un brano musicale molto fedele e ben riprodotto.



Lo stato di decadenza del castello di Dracula nella versione MSX 2 è più realistico

di quello visto nella precedente versione, però ricordo ancora che si tratta di due piattaforme di generazione diversa e l'MSX2 ha caratteristiche molto avanzate.

MSX 2= 7,5

Una conversione che è meglio dell'originale sia dal punto di vista dei colori che della qualità del disegno che lo rendono visivamente molto bello. Giocabilità esente da difetti degno di nota.

Il fascino del gioco Arcade rimane fuori portata, ma è una versione davvero ottima!

NES (1987, Konami)



La versione NES è probabilmente la versione più fedele fra tutte perché sia la grafica sia i colori sono proprio quelli e anche la definizione di qualità del disegno lo ricorda molto, ma per certi aspetti ricorda anche la versione per C64.

Tutto è esattamente come era nell'Arcade compresa la struttura dei livelli e soprattutto il numero dei nemici che sono come nelle altre versioni esattamente



dove devono essere e sono anche nello stesso numero, quindi con una difficoltà più fedele.

Tutto quello che si prova giocando l'originale c'è anche su NES dove ogni più piccolo particolare è stato ben riprodotto anche nel movimento dei bonus quando vengono liberati.

Giocabilità di altissimo livello così come la fluidità della grafica. Ancora una volta un NES davvero ben sfruttato e soprattutto si vede ancora quanto una macchina così limitata nell'hardware riesce sempre a colpire il giocatore per la grafica ben riuscita anche avendo a disposizione pochissimi colori.

È molto più simile come disegno alla versione C64 anche se sul NES c'è una linearità migliore nel disegno e i colori non sono sbiaditi, ma proprio quelli che erano nell'Arcade.

NES= 7

Chi vuole rivivere le emozioni dell'originale può giocare alla versione NES che per grafica e giocabilità è quasi uguale alla versione Arcade.

Amiga (1990, Konami)

Con Castlevania si prova anche a migliorarlo ulteriormente grazie alla potenza grafica e audio dell'Amiga che nel 1990 era ancora un computer che poteva dire la sua con questo tipo di giochi dove i custom chip potevano fare la differenza.



E' un gioco che su Amiga non richiede troppe risorse e infatti gli basta solo 512k di memoria per funzionare.

La versione Amiga sfrutta le sue caratteristiche sopra tutto audio perché durante la schermata del titolo si ascolta una buonissima melodia e un'animazione grafica dei crediti davvero bella. La qualità dell'Amiga sembra esserci.

Questa versione ha anche un sistema di salvataggio per poter continuare il gioco quando si passa il livello consentendo una longevità sicuramente migliore.

Purtroppo la qualità si ferma solo alla schermata del titolo perché non c'è durante il gioco dove questa è sì ben fatta, ma con un movimento del personaggio davvero mal fatto dato che Belmont si muove non fluidamente e anche i vampiri e mostri si muovono in modo innaturale, ma non perché sono esseri non morti, ma proprio male come animazione e sembrano addirittura camminare leggermente al di sopra del piano di appoggio.

La qualità grafica è innegabile e lo si vede dalle immagini, ma con il gioco in movimento fa scappare la voglia di



giocare perché si vedono le brutte animazioni e la difficoltà è fuori controllo perché ci sono molti più nemici di quanto dovrebbe esserci e spesso l'ammazza vampiri gli passa letteralmente in mezzo.

Dato che la frusta non colpisce a ripetizione, passa qualche frazione di secondo tra un lancio e l'altro, ma con così tanti nemici si perdono vite inutilmente.

L'esempio è che giocando alla versione Arcade e alle versioni C64, NES, MSX 2 si arriva tranquillamente alla fine del primo livello, mentre su Amiga è dura arrivarci perché ci sono troppi nemici e alcuni di questi hanno un sistema di attacco diverso che stordisce il giocatore perché è abituato ad affrontarli in un altro e per un po' lascia impreparati.

Nella versione Amiga si cambia il sistema di attacco, ma alla fine crea più difetti che pregi, quindi crea frustrazione perché aumenta a dismisura la difficoltà.



Dal punto di vista grafica è buono soprattutto nel fondale con tante sfuma-

ture che lo rendono molto accurato anche se meno bella delle altre versioni e più noiosa. Dettagli grafici molti elevati e i particolari del disegno sono messi in evidenza per mostrare le doti artistiche del computer, ma poi se questa si muove male, è scattosa e poco realistica, si rovina tutto.

La musica è davvero buona di ottima qualità, ma la nota melodia non c'è o viene zittita dall'accompagnamento molto alto come volume.

Non è la prima volta che si ascolta una qualità audio di questi livelli, ma spesso la melodia viene assorbita dagli accompagnamenti con un volume troppo alto e dovrebbe essere il contrario. L'Amiga ha un buon chip audio, ma la poca memoria porta a scendere a compromessi.

Amiga= 6

Amiga ci mette il cuore nel sonoro davvero di bella qualità, ma la grafica anche se molto definita e ben sfumata non è all'altezza perché spesso è un po' noiosa per ripetitività. Poco fluido il movimento del giocatore e dei nemici che diventano poco belli da vedere.

Difficoltà esagerata non per il numero degli avversari, ma per il fatto che l'arma spesso non colpisce come dovrebbe e ci si ritrova accerchiati perdendo le vite troppo rapidamente.

PC DOS (1986, Konami)



La versione PC è ben diversa dalla qualità vista su Amiga e quindi molto più simile alla versioni a 8 bit, ma per questo ben fedele alla versione Arcade anche se la velocità dello scrolling non è molto fluido; Era un limite dell'hardware x86 degli anni '80 perché non c'era un processore come su Amiga per avere la fluidità di movimento durante lo scorrimento degli schermi. Questo suo limite non rovina assolutamente la giocabilità di questo titolo.

Anche in questa versione ci sono molti più nemici rispetto ad ogni altra versione e da questo punto di vista è molto simile alla versione Amiga, ma la similitudine finisce qui.

La giocabilità è molto buona perché la frusta colpisce bene i tanti nemici senza perdersi in collisioni inesistenti e si arriva abbastanza bene alla fine del livello.



La grafica è in linea con le versioni a 8 bit con una qualità più che discreta, colori vivi, abbastanza fedeli anche se non ce ne sono molti.

Questa versione colpisce come la versione NES per una buona fedeltà anche se

forse ci si aspettava qualcosa di più.

Audio presente solo come PC-Speaker che riproduce la melodia e gli effetti sonori.

Audio che comunque non dà assolutamente noia e serve per creare comunque la giusta atmosfera.

PC= 7

È un bel gioco perché conserva bene la giocabilità originale e anche se la grafica non è eccelsa contribuisce a renderlo divertente da guardare e giocare.

Buona la giocabilità anche se sembra leggermente più difficile dell'originale.

Playstation (2001, Konami)= 9



Con la versione Chronicles su PlayStation è possibile rigiocare al gioco originale che tuttavia è stato decisamente rifatto in meglio ed è stata anche aggiunta una scena introduttiva persa nelle varie versioni.



Il gioco mostra una qualità grafica superlativa tenendo conto che si tratta di un gioco di piattaforme in 2D e la cosa che stupisce non è tanto la qualità di Belmont o dei vari nemici che sono davvero ottimi, ma i fondali che sono spettacolari perché sono animati con alberi che crollano dopo un lampo, mostri che si intravedono dalle finestre del castello, l'acqua dei sotterranei trasparente.

Anche l'arredamento e il livello di degrado del castello sono molto realistici con le colonne frantumate e le varie incrostazioni.

Un altro buon componente è l'audio che sicuramente è superiore a qualunque altra versione esistente e che immedesima molto il giocatore.

È una versione però molto difficile perché c'è una quantità di mostri decisamente alta tanto che bisogna usare molte vite per riuscire a passare anche il primo livello.

Nel gioco originale, e che poi è stato mantenuto fedele in tutte le conversioni, c'è un muro che bisogna distruggere per prendere del cibo per recuperare l'energia. Nelle varie versioni questa non comporta nessuna variazione nello schema di gioco, mentre nella versione PlayStation comporta un attacco di frammenti di muro viventi senza fine e senza sosta.

La giocabilità di questo titolo è davvero formidabile non solo perché ricrea molto bene l'atmosfera originale, ma ne enfatizza il gioco così bene che è difficile riuscire a staccare la mano dal joystick.



1991, Electronic Arts - Sega Mega Drive



no essere modificati sopra tutto quelli legati alla gestione militare, mentre può intervenire solo sui tributi civili e politici anche se l'effetto non è istantaneo.

A questo punto il giocatore può decidere se continuare la partita o terminare il proprio turno.

Gli scontri avvengono a caso quando c'è una minaccia che mette in pericolo i confini dell'Impero. Accettando la sfida si passa alla battaglia vera e propria che si svolge in uno scenario con vista isometrica che per la maggior parte della quale va solo guardata perché il giocatore può intervenire solo cambiando gli ordini e l'assetto delle varie unità.

Il gioco permette di scegliere la formazione e la tattica e poi la battaglia inizia automaticamente gestita dal computer sia per i romani sia per gli avversari.

Visuale isometrica che mostra una grafica stilizzata, ma ben definita tanto che si riesce bene a distinguere le unità, le armi, si vedono gli scontri corpo a corpo, i combattimenti con le spade e in alcune occasioni ci sono gli elefanti e truppe tipiche di alcune regioni del bacino del mediterraneo.

A differenza di altri strategici dove le scene visive mettono a video le scelte fatte in precedenza qui sono determinanti perché la vittoria o lo sconfitta dipendono dalle scelte che il giocatore fa nella fase tattica prima e durante la battaglia.

Centurion o Centurion: Defender of Rome è un gioco tipicamente strategico a turni di guerra dove bisogna gestire militarmente ed economicamente l'impero Romano e che ha anche una parte di azione che è rappresentata dalle battaglie con visuale isometrica.

Il gioco ha inizio nel 275 A.C., praticamente quando Roma ha conquistato tutta la penisola italiana e il giocatore è un ufficiale di basso rango che deve aiutare Roma a conquistare tutta l'Europa e il bacino del mediterraneo.

Con le conquiste militari e con la buona organizzazione delle risorse economiche il giocatore deve ambire alla promozione massima ossia quella di diventare Cesare.

Il gioco è uscito inizialmente solo per PC DOS, ma è stato convertito anche per Amiga e Mega Drive, ma la recensione di questo numero è quella per Mega Drive che è una console ben poco adatta ad un gioco strategico a turni dove invece è stata fatta una conversione molto buona sotto tutti i

punti di vista.

Il gioco prevede sia battaglie navali e terrestri e termina quando si è concluso l'obiettivo principale, ossia conquistare Europa e il bacino del Mediterraneo e lo si mantiene in pace per almeno 1 anno.

Un compito molto arduo e per questo anche longevo perché ci sono tante sfide prima di poterlo portare a termine.

Anche se il giocatore inizia con il grado più basso può gestire tutto le province dell'Impero Romano compresa la stessa Roma, anzi la sola città disponibile è solo questa.

Il pannello di controllo, molto semplice ed essenziale, permette di conoscere le risorse umane, militari, il denaro disponibile e la situazione dello stato della popolazione.

Non solo strategia di guerra e gestione delle risorse, ma anche svago nella corsa delle bighe, gli storici carri guidati da ben 4 cavalli nelle arene dove si poteva anche perdere la vita.

Nel livello più basso in cui si trova il giocatore alcuni parametri non posso-



E' molto importante riuscire a vincere le prime schermaglie perché si può decidere fin da subito le sorti dell'Impero e dello stesso giocatore.

Quando si inizia una battaglia per la difesa del territorio non finisce con un solo scontro, ma capita di dover combattere più volte nello stesso turno del giocatore oppure essere chiamato in causa subito dopo.

Capiterà di partecipare anche a quattro o cinque scontri consecutivi. Le scelte



della formazione e della tattica possono a volte essere ben fatte tanto da avere grandi vittorie sbaragliando completamente le forze avversarie.

Devo dire che non mi sono mai piaciuti i giochi strategici perché hanno una marea di opzioni, di comandi, di ordine da dare e poche scene di azione, ma questo è uno strategico che ha pochi comandi e che coprono bene gli interessi dell'Impero nelle risorse umane ed economiche e poi decidere le sorti di una battaglia grazie ad una sezione di azione davvero ben fatta.

La parte grafica migliore è quella delle scene di battaglia perché, come già detto, anche se questa è abbastanza minuta, un po' stilizzata, ha una buona definizione tanto che si vedono i soldati combattere con le spade durante un corpo a corpo e anche l'audio fa la sua parte.

Audio presente con musica d'atmosfera nella schermata del titolo e nella mappa principale, ma poi durante gli scontri ci sono dei bei jingle dei tamburi che preparano gli scontri, il nitrire dei cavalli, la marcia dei soldati, il rumore delle spade che si incrociano. Tecnicamente

davvero affascinante tanto che piacerà sopra tutto a chi non hai mai apprezzato bene un gioco di questo genere.

Giocabilità davvero buona come pochi altri dello stesso tipo e una longevità davvero elevatissima grazie alle numerose sfide e alla possibilità di giocarsi il proprio futuro sul campo.

Mega Drive= 8

Davvero un ottimo strategico che grazie alla gestione delle battaglia come elemento di azione lo rendono non solo bello da giocare, ma anche da vedere e da ascoltare.

Per chi non mastica questo genere, con questo titolo non potrà che apprezzarlo.

Raccomandato

Amiga (1991)= 9

E' davvero spettacolare con un audio davvero buono fin dall'introduzione con una grafica molto colorata e realistica nella mappa principale. La grafica durante la battaglia è ottima, con un disegno dello scenario realistico e malgrado le unità in campo siano minute sono molto dettagliate tanto che si vedono bene i soldati con le loro tipiche uniformi, spade, scudi e anche l'ufficiale con la sua uniforme rossa con l'elmo tipico romano

L'azione di gioco è veloce a differenza di quella Mega Drive e audio che riproduce bene i suoni della battaglia.

PC (1990)= 9

E' identica in tutto e per tutto alla versione Amiga nel dettaglio e nella qualità durante la battaglia così come la velocità. Anche la musica è di buona fattura e presente anche durante la battaglia con effetti sonori però meno realistici.

Non richiede un pc potente, quindi basta un PC con 8 Mhz.



1991, System 3 - Commodore 64

Questo è un titolo uscito esclusivamente su Commodore 64 e non è stato convertito per nessun'altra piattaforma ed è considerato uno dei migliori giochi di guida per questo computer.

Vediamone il perché.

Il gioco è disponibile in versione cassetta, disco e cartuccia dove la prima versione ha dei caricamenti lunghissimi, ma sono allietati da una musica eccezionale come melodia e anche come qualità.

La trama del gioco è abbastanza semplice e viene descritta dalla spettacolare introduzione animata che sembra uscita fuori da un film di James Bond dove dei terroristi irakeni rubano delle armi atomiche da un campo militare americano e vanno fermati a tutti i costi.

La protagonista del gioco è l'auto dei due agenti Inglesi, Agaippa e Desausu che devono raggiungere i terroristi attraversando strade trafficate da altre automobili che cercano di impedire di raggiungerli.

La meccanica di gioco è la stessa vista in Chase H.Q. Il dove il giocatore insegue le auto dei criminali e per fermarle non deve tamponarle, ma sparargli contro.

In Turbo Charge è la stessa cosa, quindi superare le auto avversarie che possono essere abbattute e poi affrontare il mezzo del terrorista sparandogli addosso tutto l'arsenale disponibile.



La grafica del gioco è davvero splendida ed è la dimostrazione

che i giochi che non sono delle conversioni sono di altissimo livello sia dal punto di vista del dettaglio, della cura dei particolari, delle musiche e degli effetti sonori.

L'introduzione animata è una delle migliori mai viste su C64 e di solito le si vede sulle console o computer di fascia superiore.

Introduzione che comunque deve fare i conti con la limitata palette del C64 e infatti trova una scorciatoia che va be-

ne per tutti. Le scene sono viste da un satellite in orbita in bianco e nero che si alternano con immagine a colori di altissima qualità.

I livelli di corsa sono molto lunghi e sono divisi in due parti: la prima è una corsa contro il tempo e termina alla dogana che rappresenta la fine della prima parte. Il giocatore deve letteralmente scontrarsi contro la barriera doganale per caricare la seconda parte con una immagine di caricamento che riproduce lo sfondamento della barriera. La seconda parte della corsa è l'inseguimento vero e proprio che si conclude con un'altra immagine disegnata molto bene che mostra l'arresto del terrorista.

I livelli presentano un'altra difficoltà dato che ci sono le deviazioni, ma una di questo è sbagliata. Se il giocatore prende la strada sbagliata perde, mentre quella corretta porta alla dogana che va superata con la forza. In aiuto ci sono dei cartelli che avvertono di questo posto di blocco. Al momento della deviazione però è il giocatore che deve fare la sua scelta: destra o sinistra.

Come se non bastasse armi e benzina non sono infinite quindi bisogna recuperare di tanto in tanto dei barilotti di benzina lungo il percorso e che viene ostacolato da alcune macchine alleate dei terroristi che rispondono al fuoco.

Il giocatore ha licenza di uccidere e quindi può fare di tutto per liberarsi delle altre vetture ricordando però che ha munizioni limitate.



La seconda parte della gara è la più complicata perché ci sono auto della polizia che cercano di impedire di proseguire e non è facile superarle, quindi vanno distrutte anche perché fanno dei test a coda per fermare l'auto del giocatore.

Ci sono mezzi di grosse dimensioni come autocisterne che richiedono diversi colpi per essere abbattute e ci sono più deviazioni che fanno perdere tempo prezioso. Ogni scontro, ogni sbaglio durante la corsa impediscono di raggiungere l'obiettivo nel tempo limite, un altro elemento che fa aumentare la difficoltà.

Il giocatore ha però due tipi di armi: può sparare con la pistola come in Cha-



se H.Q. Il e usare anche dei missili.

Facendo bene attenzione al percorso e alle auto avversarie si può evitare di sbagliare la deviazione sia nella prima parte sia nella seconda, ma spesso nella frenesia dell'azione non si guardano bene questi aiuti.

L'auto è dotata anche di computer di bordo che avverte la distanza dalla dogana e dal terrorista e avverte quando c'è un tanica di benzina sulla strada.

Graficamente si presenta davvero bene con un dettaglio molto alto per quanto riguarda le vetture in gioco che sono tante e diverse, quindi un gioco di corse con una buona diversificazione delle varie auto e nel corso del gioco ci sono auto della polizia, elicotteri che inseguono il giocatore persino all'interno delle gallerie e mezzi di grosse dimensioni che non si fanno superare.

Immagini di intermezzo durante la fine della prima parte e fine livello ben



fatte che permettono di respirare e anche di caricare una quantità di dati che con un solo caricamento non sarebbe stato possibile.

Gli scenari sono anche questi ben costruiti anche se la quantità di oggetti lungo i bordi non è tantissima, ma quello che è presente è davvero fatto bene come i cartelloni pubblicitari davvero ottimi.

L'auto del giocatore però usa una delle grafiche più accurate e precise che raramente si può ammirare sul Commodore 64 dove ogni particolare è stato ben riprodotto.

Musica di qualità presente durante la corsa così come tanti effetti sonori ben realizzati.

Non è un gioco facile, ma la lunghezza dei livelli, la loro costruzione gli danno una longevità elevatissima e la qualità che traspare da questo titolo lo faranno ricaricare ogni volta perché ne vale la pena.

La versione su disco ha dei caricamenti più veloci, ma non cambia nulla nella sostanza né nella qualità, ma la versione su cartuccia invece risolve tutti i problemi di caricamento aumentando a dismisura la sua longevità.

Per tutto il resto è uguale alla versione su disco e cassetta.

Di questo gioco esiste anche una versione prototipo che è stata scoperta nel 2010 e che non ha grosse differenze dalla versione finale a parte l'audio che in questa versione è completamente differente e non ha effetti sonori perché nella versione finale si usano per la musica due canali, mentre il terzo è per gli effetti, mentre la versione prototipo usa tutti i canali per la musica.

Nella versione finale la musica fu affidata a Sean Connolly e Marc Francois, mentre nella versione prototipo la musica era di Reyn Ouwehand, l'originale compositore del gioco.



Commodore 64= 9,5

E' il gioco di guida con sparatorie più bello su C64 che mostra una grafica e un sonoro di così alto livello che la prima volta che ci si gioca si pensa che sia una computer a 16 bit.

La giocabilità è buona per via di una difficoltà crescente, ma ben calibrata che difficilmente diventa un po' ripetitivo, ma con questa qualità si cerca di finirlo perché merita di essere giocato fino in fondo.

BUBBLES BOBBLE

1986, Taito / Romstar

C64, Amiga, ST, CPC, DOS, Apple II, NES, SMS, GG, Saturn, Playstation, GBA, NDS, MSX2

Bubble Bobble è un famosissimo gioco Arcade di piattaforme non a scorrimento, quindi un gioco dove si devono eliminare dei mostri per passare al livello successivo.

Questa semplicità di azione lo ha reso celebre e giocabile da chiunque ci si trovasse davanti. Anche senza averci mai giocato si riesce senza problemi ad arrivare molto lontano nei livelli che sono 100 quindi sono tantissimi.

I protagonisti di questo gioco sono due dinosauri: Bub, quello verde e Bob, quello blu.

Questi due piccoli dinosauri devono superare 99 livelli pieni di mostri di ogni tipo per arrivare allo scontro finale nel 100esimo livello.

La loro unica arma è una bolla che sparano dalla bocca che è in grado di inglobare i mostri che vanno distrutte prima che questi riescano a liberarsi e guadagnare così i punti che alcuni di questi rilasciano.

Queste bolle possono essere usate non solo come armi, ma anche per superare certi ostacoli, quindi ci si può saltare sopra e usarli come ascensori, per entrare all'interno di alcune costruzioni e poi uscirne o fare dei salti che normal-

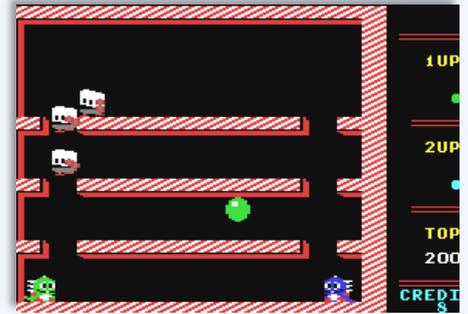
mente sono troppo alti.

Il gioco fu un tale successo che fu convertito su ogni genere di computer e console e sono molte di più di quelle

che ho inserito nella vignetta, quindi aspettatevi una barcata di comparazioni.



Commodore 64 (1987, Firebird)= 7



È un gioco che non ha creato problemi durante la conversione perché tutto è rimasto fedele a parte alcuni livelli dove cambia leggermente la disposizione di alcuni mostri, ma i livelli sono esattamente quelli con tutti i bonus che erano presenti nella versione Arcade.

L'unico appunto che si può fare è che sono stati tagliati alcuni effetti speciali come le bolle che una volta inglobato il mostro diventano trasparenti e manca il punteggio che appare sullo schermo quando si prende un frutto o un diamante.

Leggermente più scolorito rispetto ad altre versioni, ma in generale si tratta di un'ottima conversione che si lascia giocare davvero bene fino al termine.

La difficoltà è rimasta la stessa anche se in alcuni dei primi livelli sono stati aggiunti dei mostri che nell'originale erano a livelli più avanzati, quindi rendono questa versione leggermente più difficile.

È un gioco che può considerarsi uno spacca joystick perché supportando un solo pulsante e dovendo anche cercare di sparare le bolle, saltarci sopra, evitare i mostri, questo è sempre in movimento e anche bruscamente. Consiglio un buon joystick.

Audio di buona fattura che riproduce benissimo il tema del gioco.

Amstrad CPC (1987, Firebird)= 5,5



L'Amstrad invece ha avuto serie difficoltà con questo gioco perché graficamente è poco riconoscibile con bolle che cercano di essere credibili, ma non lo sono e sono dello stesso colore per entrambi i dinosauri che cambiano anche i colori: blu e rosso. Le bolle sparate si muovono anche poco fluidamente.

La grafica dei livelli non è molto accurata e come la versione C64 perde alcune cose sugli effetti speciali e in più non ha nessuna musica durante il gioco. La schermata del titolo è molto scarna, ma con il fondale stellare ben animato.

Un CPC che di solito ha molti colori a disposizione, ma in questo gioco non ce ne sono tanti e stravolge anche la colorazione ufficiale per i due giocatori.

Anche il punteggio non è molto fedele perché i mostri rilasciano sempre il solito frutto che è tra l'altro uno di quelli che nelle altre versioni da tanti punti.

Senza musica, effetti scadenti, grafica da rivedere non convince più di tanto e la giocabilità a lungo andare potrebbe risentirne.

ZX Spectrum 128k(1987, Firebird)= 7

Buona la versione Spectrum per macchine a 128k che riproduce il tema musicale durante il gioco di buona qualità con effetti invece non molto buoni, ma presenti.

Molto fedele all'originale nella struttura dei livelli e dell'area di gioco che è a tutto schermo senza il pannello di controllo laterale come alcune versioni.

E' molto colorato nelle piattaforme, nei frutti e nei bonus, ma i dinosauri sono trasparenti, mentre i mostri sono mono colore, ma è molto piacevole da guardare e giocare perché ha una giocabilità davvero strepitosa.



Tutto quello che ci aspetta la ci trova anche se come la versione C64 e CPC perde alcuni effetti su schermo, ma è davvero poca cosa quando c'è la qualità.

MSX 2 (1987, Taito)= 8



La versione MSX 2 è davvero di una fedeltà davvero impressionante perché mantiene la stessa struttura vista nell'Arcade con colori molto buoni e non è stato tagliato nulla sugli effetti visivi quando si prendono i frutti dove compare il punteggio che sale verso l'alto e lo il rumore "scritto" di quando

esplodono le bolle.

Bolle trasparenti, ma che sono ben realizzate sia nello sparo che nell'inglobamento che rimane molto simile alle versioni a 8 bit anche se decisamente migliore.

Musica ben riprodotta durante il gioco con il motivo originale suonate in modo semplice, ma molto orecchiabile che accompagna il giocatore in questa versione di una ottima giocabilità.

Una delle versioni migliore fin' ora provate.

Apple II (1988, Novalogic)= 4

Questa versione ha un audio iniziale con volume altissimo e di qualità spacca timpani, ma il motivo è ben riprodotto. Per fortuna durante il gioco è tutto in silenzio.

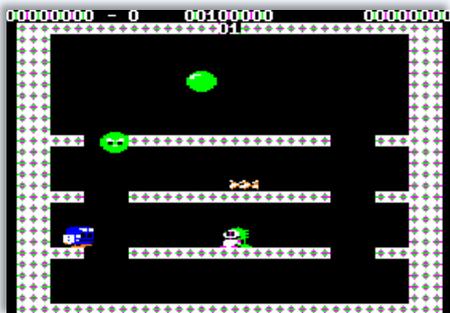
Brutto gioco perché è irriconoscibile non tanto per la grafica davvero poco precisa, ma per un sistema di gioco alieno.

Il giocatore spara le bolle molto lentamente, ma non come velocità, ma proprio lente tra una e l'altra, quindi dopo averne sparata una bisogna attendere un po' prima di poterne lanciarle un'altra.

I mostri non si muovono per lo schermo, si materializzano e smaterializzano a caso con pochissimi frame di animazione e non ha nessun tipo di giocabilità... L'unica cosa

carina è l'inglobamento che mostra il mostro dentro una sfera non trasparente e si vedono solo gli occhi di questi.

Per il resto non è giocabile e davvero deludente in tutto.



Pessima grafica, pessimo sonoro, pessima giocabilità e pessima sensazione di divertimento. Da guardare solo per vedere ci cosa si tratta.

dinosauro che l'ha lanciata.

Ci sono i punteggi dei frutti che appaiono su schermo e lentamente spariscono e tanti altri ottimi effetti proprio presi dall'originale.

La musica è ottimamente suonata e che riproduce il bel tema del gioco durante ogni livello senza mai essere noiosa, senza mai stancare ed è un piacere giocare accompagnati da una bella melodia. Ottimi anche gli effetti sonori.

Che dire di questo gioco?

1 disco, 512k di memoria per una grafica accurata, precisa, un Paula ben sfruttato e una giocabilità e longevità molto elevate.

PC DOS (1987, Taito)= 7

PC DOS (1996, Acclaim)= 9



Amiga (1989, Firebird)= 8,5



La grafica a 16 bit e la qualità del chip Audio di Amiga si fanno sentire in tutta la sua potenza, quindi un gioco dove viene sacrificata solo l'area di gioco leggermente più piccola perché una parte include un pannello di informazioni che comunque è pur sempre grafica molto colorata che deve aggiungersi alla grafica in movimento.

Questa è completa di tutti i particolari, compreso l'inglobamento dei mostri che ora non è più trasparente, ma con grafica piena della bolla del colore dei

Atari ST (1987, Firebird)= 8,5

Questa versione è la copia sputata della versione Amiga e vale quanto detto perché non ci sono problemi né di grafica né di audio ed è veramente bello ascoltare un ST che riproduce un audio così ben riuscito sia nella melodia sia negli effetti.

L'audio è leggermente più stridulo della versione Amiga, ma davvero poca cosa.

Da non perdere se avete ancora un ST o amate emularlo.



Buona grafica, buon sonoro, ma soprattutto una giocabilità e longevità da manuale.

Due sono le versioni DOS: quella del 1987 che è praticamente uguale alla versione Amiga e ST con una qualità grafica davvero buona in VGA che permette quindi di avere tutti gli effetti visivi ben riprodotti.

Manca completamente l'audio sia come musica e come effetti sonori, ma non rovina la giocabilità che rimane molto alta anche se la presenza dell'accompagnamento musicale non avrebbe guastato.

L'altra versione è quella contenuta nella raccolta su CD-ROM chiamata "Bubble Bobble Featuring Rainbow Island" del 1996.

Questa versione è stata rifatta con grafica in VGA a 256 colori e supporto audio per avere una fedeltà praticamente al 100% con l'originale. Tutto è presente e anche l'area di gioco è tutto schermo come lo era l'Arcade.

In questa versione del 1996 il gioco è davvero strepitoso.

NES (1988, Taito)= 9



Il NES non delude proprio mai perché presenta una versione davvero spettacolare sia di grafica che di qualità di disegno con una area di gioco a tutto schermo.

Le bolle sono trasparenti, ma quando inglobano i mostri diventano piene con questi che si muovono all'interno come se fossero avvolti in un liquido. Ci sono gli effetti del punteggio sullo schermo e tanti altri particolari delle versioni più potenti.

La giocabilità è elevatissima e devo dire che fra tutte quelle provate fin' ora è quella che si gioca meglio perché non solo usa due tasti come l'originale, ma l'estrema fluidità di movimento lo rende così attraente che si fa fatica a staccarsi dal gioco.

Brutto però l'effetto dell'acqua che esce dalle bolle che viene usata come mezzo di trasporto e per uccidere i mostri. Non so se si potrebbe dire però "brutto" perché sembra una scia di bolle. Forse è voluto, forse no.

Chi ha la fortuna di provare questo gioco per NES ne rimarrà incantato anche dall'introduzione personalizzata per questa console.

Master System (1991, Taito)= 9,5

Se la versione NES lascia davvero stupefatti questa fa cadere la mascella per terra perché sembra proprio di stare davanti alla macchina Arcade per la perfezione con cui è stato portato su questa console a 8 bit.

C'è tutto, ma proprio tutto come nell'originale e anche i font dei numeri per i punteggi sembrano proprio gli stessi dell'Arcade riprodotti in ogni dettaglio.

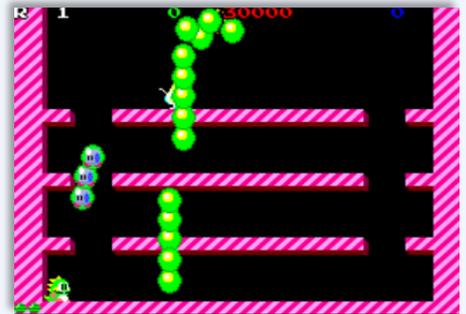
Musica eccellente e durante la partita questo accompagnamento melodioso sembra proprio quello che si sentiva giocandoci nell'originale.

L'unico difetto che si può cercare sono i colori che sono perfetti nell'area di gioco mentre sono meno definiti quelli a bordo dello schermo, ma è proprio come andare a cercare a tutti i costi qualche difetto.

Probabilmente questa è la versione migliore per la classica versione originale di Bubble Bobble.



NDS (2005, Taito)= 10



La versione Classica per il Nintendo DS si trova all'interno del gioco "Bubble Bobble Revolution".

La versione Classica qui inclusa è di una qualità davvero molto elevata e molto buona con tutti i particolare sia nella grafica, nel disegno, nei colori proprio uguali nella qualità della versione Arcade.

La parte musicale poi è davvero molto buona che riproduce la melodia del gioco e gli effetti sonori in maniera impeccabile.

Come già visto nella versione Master System, si ha proprio la sensazione di essere davanti il gioco originale. Di certo su un DS è un altro impatto perché essendo una console portatile ha uno schermo decisamente piccolo, ma la qualità della grafica è così elevata che le piccole dimensioni dello schermo non sono un problema.

Fujitsu FM Towns (1993, Ving) = 10



La versione per questo computer è una versione Giapponese perché durante la demo che spiega come giocare è scritto in ideogrammi, ma il gioco e le opzioni sono in inglese quindi facilmente usabile da tutti.

Questa versione ha tante possibilità di personalizzazioni che cercano di venire



in contro ai giusti di chi ci sta giocando: si può impostare la difficoltà, se abilitare o meno i potenziamenti e anche di cambiare la lingua della demo da Giapponese a Inglese.

E' una delle versioni migliori perché oltre a contare su una grafica senza difetti c'è da aggiungere la qualità audio fornita dalle tracce audio che fanno sentire la loro differenza rispetto a chi non può usare questo sistema anche se la versione Nintendo DS ha una qualità audio quasi paragonabile.

Cosa interessante è che si può giocare con due giocatori e un solo joystick, quindi li si controlla entrambi anche se poi diventa tutto abbastanza complicato però devo dire che in un paio di occasioni il secondo dinosauro mi ha salvato una vita inglobando un mostro che stava per portarmi via una preziosa vita.

Playstation / Saturn= 10

Inutile proseguire con queste versioni per sistemi avanzati perché sono conversioni perfette e anche migliori della stessa esperienza che si poteva fare con la versione Arcade.

La versione Classica di questo gioco è presente solo all'interno di compilation o di nuove versioni di questa saga e quindi si avvantaggiano delle nuove tecnologie.

Per completezza di questa lunga serie di versioni aggiungo le due immagini della versione Playstation e Saturn



Qualcuno nota le differenze tra Playstation e Sega Saturn?

Forse si capisce dalla risoluzione, ma la qualità è da massimo dei voti per entrambe che tra l'altro sono uguali anche alla versione FM Town e Nintendo DS



1991, Demonware - Amiga

Carcharodon è il nome di questo gioco, ma è anche il nome di uno tipo di squalo e quindi mi è venuto l'idea di mettere una foto a tema per questa recensione. Il sottotitolo del gioco è (*ma guarda un po'*) "Squali Bianchi".



Carcharodon (*che è anche difficile da ricordare e da scrivere*) è un classico spara tutto a scorrimento orizzontale e ricorda abbastanza "Silkworm" e di innovativo ha solo il suo sistema di armamento che prevede fino a 37 milioni di combinazioni.

La nave del giocatore può essere equipaggiata con diverse armi prima di iniziare la battaglia. Senza leggere il manuale non si conosce questo tipo di personalizzazione dato che su schermo non ci sono opzioni per modificare la armi.

Si accede ai potenziamenti premendo il tasto "E". Apparirà una schermata dove ci sono molte armi e per ognuna c'è una rappresentazione grafica che mostra come funziona.

Si può anche rimuovere delle armi per far posto a delle altre molto più potenti. La personalizzazione è molto dettagliata e non c'è che l'imbarazzo della scelta.

Amiga= 6

Graficamente è ottimo nella grafica degli oggetti in movimento, superlativo nel fondale, ma è talmente lungo passare i livelli che diventa stancante e poi alcuni grossi nemici sembrano troppo resistenti ai colpi. Farsi venire i crampi alle dita per passare un livello direi che non va bene. Troppa grafica ha fatto perdere un po' di longevità.

Durante il gioco si può in ogni momento cambiare il tipo di arma, ma queste non sono infinite quindi vanno usate solo quando ce ne è bisogno. Una volta usate non si possono più recuperare perché i nemici non lasciano bonus di alcun tipo.

Alla fine del livello c'è un mostro finale da distruggere molto difficile.

Per quanto riguarda l'azione di gioco non invoglia molto ad andare avanti anche perché i livelli sono lunghissimi e i combattimenti ripetitivi.

La parte grafica è molto buona soprattutto nei fondali che riproducono uno scenario davvero bello da vedere perché ha una cura dei dettagli che in molti giochi non si vede e la qualità è così elevata che meritano di essere visti.

Bellissime le varie schermate presenti nella pagina principale del gioco che mostrano ancora una volta che i grafici hanno sfruttato le potenzialità della macchina come si deve.



Buon audio nella schermata del titolo, ma durante il gioco solo degli effetti sonori che non hanno ne pregi ne difetti.

Giocabilità e longevità non sono sullo stesso livello. E giocabile, ma il livello è talmente lungo che ci si stanca anche per il fatto che non ci sono bonus e le navi più grosse quando vengono colpite sembrano ignorare i colpi e boss di fine livello troppo resistenti. Diventa noioso dopo troppo poco tempo.

Il pannello di controllo è un po' confuso perché le icone delle armi sono in giallo oro sul pannello con varie sfumature di verde.



Questo è un gioco hardware perché si tratta di una piccola console portatile che ha il nome del gioco che include e che molti ricorderanno come lo schiaccia pensieri o quelle console che si trovavano a basso costo anche nelle uova di Pasqua.

Questo è invece un prodotto di fascia superiore per la qualità che ne traspare e anche per il fatto che ha una marca ben più conosciuta di tante altre che si trovavano ad un costo molto basso.

Mattel è un indice di qualità di prodotti e di software.

Sono giochi che spesso si basano su punti luminosi

su uno schermo con uno scenario predefinito e non modificabile perché si tratta proprio di un disegno o di una foto incollata al fondale retro illuminato.

Armor Battle è una semplice battaglia tra uno o due giocatori che devono eliminarsi a vicenda.

Il giocatore ha un tempo limite di 99

secondi per raggiungere il suo avversario e colpirlo.

Ogni colpo inferto porta via del tempo, quindi bisogna cercare di distruggere il proprio avversario il prima possibile.



La macchina ha già tutto integrato anche per quanto riguarda i comandi, quindi in questo caso c'è il tasto di accensione frontale e quattro tasti di direzione, mentre il pulsante di fuoco si trova sulla parte sinistra laterale e costruito in modo tale che si può anche giocare con una sola mano.

Viste le dimensioni e vista la qualità molto semplice del gioco c'è anche l'audio.

Voto= 7

È un bel gioco perché nella sua semplicità fa rivivere i bei tempi in cui queste console portatili spopolavano tra i giovani.

Anche se i tempi sono cambiati hanno il loro vantaggio di far passare un po' di tempo rilassando molto chi ci gioca proprio grazie alla loro semplicità unita però ad una giocabilità senza precedenti.



1981, Epoch

Un altro gioco di quel genere visto prima, ma questa volta la console è abbastanza grande e quindi bisogna tenerlo per forza su un mobiletto o un tavolo.

E' il classico gioco spara tutto a scorrimento verticale alla Galaga che ha tra l'altro ha un design molto a tema con il gioco incluso.

Questa volta c'è una anche il sonoro durante il gioco sia come effetti sia come alcuni jingle suonati quando la si accende o si inizia la partita che per l'hardware in questione sono anche ben suonati.

Le apparenze possono ingannare perché è abbastanza sofisticato con ben tre fasi di gioco.

Nella prima bisogna distruggere una squadriglia di caccia che attaccano con due schermi diversi.

Nella seconda fase bisogna fare come nella prima, ma questa volta c'è un nuovo schema di attacco.

Nella terza fase bisogna distruggere la nave madre.

Una volta distrutta bisogna fare una sequenza di aggancio all'astronave terrestre, ma questa serve per avere più punti. In pratica viene lanciato uno shuttle e il giocatore deve effettuare questa manovra prima del computer.



A differenza di altri giochi schiaccia pensieri o portatili dove si ha una grafica spesso molto grande, definita, ma su fondali praticamente già disegnati sul fondo dello schermo, qui è un gioco vero e proprio.

C'è una qualità grafica degna di nota, ci sono tanti colori, perché le astronavi nemiche sono colorate in modo diverso e hanno più di un colore, come la nave del giocatore.

E' un gioco tuttavia molto semplice rispetto ad un Galaga o Galaxian, ma questi giochi hanno un fascino unico nel loro genere..

Galaxy II= 8

Sono prodotti ormai persi nel tempo, irrimediabili se non con ricerche estenuanti, ma hanno un loro valore sentimentale.

Questo Galaxy II è una macchina che permette di giocare ad un classico a scorrimento verticale che nella sua semplicità permette al giocatore di doversi impegnare per portare a termine tutte le fasi più la sfida finale contro il computer per vincere il massimo punteggio.

Simulmondo Interattiva



“1992

Simulmondo

PC”

Questo gioco dedicato a Dylan dog è abbastanza differente da tutta la serie che è caratterizzata da un azione di gioco arcade a scorrimento orizzontale.

Questo “Attraverso lo Specchio” è un'avventura tipicamente punta e clicca dove gli amanti di questo genere potranno affrontare un episodio con il loro personaggio preferito con un genere che dovrebbe riproporre le emozioni che si hanno leggendo il fumetto.

E' un gioco che è stato diviso in due parti anche se la seconda è brevissima.

La storia vede Dylan indagare sull'assassinio di un noto archeologo, mentre nello stesso momento erutta un vulcano che non lascia spiegazioni agli scienziati che lo studiano.

Anche se la Simulmondo era un'azienda italiana il gioco è disponibile anche in Inglese con selezione all'inizio dello stesso.

Ha una bella introduzione con una grafica da fumetto in parte animata, ma che si presenta proprio come se si stesse sfogliando il fumetto omonimo con belle vignette di dialogo molto chiare.

Il gioco riprende abbastanza bene le battute sarcastiche e i dialoghi tra Dylan e Croucho anche se non posso confermare se questi dialoghi siano fedeli perché non ho mai letto Dylan Dog, ma

BUONGIORNO CAPO, DORMITO BENE?



sono famose le loro interazioni in cui Croucho fa affermazioni assurde e spesso parla troppo.

Il gioco è avventura grafica punta e clicca con visuale in prima persona alla Myst con una grafica da fumetto per la qualità del disegno, degli scenari e bella qualità dei personaggi che sembrano proprio disegnati con la matita.

Molto interessante è l'inizio del gioco che anche se il giocatore si va a prendere una tazza di te, il gioco va avanti, i due personaggi principali parlano tra di loro, suonano alla porta, entra un cliente che gli affida un incarico e pronti e via.

Sull'area di gioco le interazioni sono poche perché lo spostamento da una zona all'altra non viene fatto cliccando una direzione, ma solamente usando le icone nella parte bassa dello schermo. Cliccando con il mouse si hanno informazioni sugli oggetti, ma poca interazione.

Per andare avanti nella storia o passare a nuove zone bisogna premere una volta con il tasto destro e poi il sinistro per spostarsi o proseguire nelle indagini.

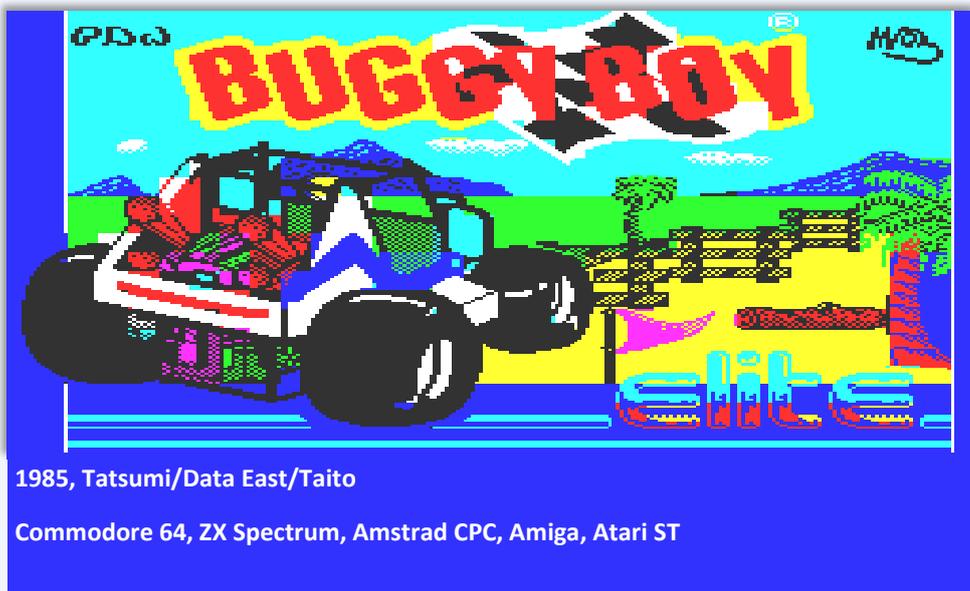
A differenza degli altri Dylan Dog questo ha sicuramente una qualità grafica notevole e come punta e clicca può piacere a tante persone anche se rimane quella sensazione di perdere troppo tempo a gingillarsi.

Una cosa che piacerà sicuramente ai fan del personaggio è la quasi trasposizione dei dialoghi originali dal fumetto al gioco per cercare di ricreare quell'atmosfera anche se forse era più giusto ricrearli da zero.

Audio presente come Midi che fa il suo dovere con una buona qualità, ma niente effetti sonori di alcun tipo.

PC=7

Come avventura grafica è sicuramente il miglior Dylan Dog anche se i fan più fedeli potranno trovare qualche cosa che non va nella struttura, ma per il giocatore occasionale è sicuramente migliore degli altri episodi anche se ogni tanto diventa un po' noioso.



1985, Tatsumi/Data East/Taito

Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST

Buggy Boy è un gioco di corse fuoristrada, ma non è una corsa di rally perchè le auto usano un telaio particolare per affrontare dei percorsi pieni di ostacoli, quindi con gomme molto grosse e generalmente monoposto.

I percorsi sono molto accidentati quindi pieni di vari ostacoli, alberi, rocce e alcuni di questi possono portare a fare salti e costringere l'auto a correre su due ruote.

Lo scopo di questo gioco è quello di gareggiare in uno dei cinque percorsi disponibili nel più breve tempo possibile.

Dei cinque percorsi, Offroad è una pista chiusa in cui bisogna cercare di fare ad ogni giro il tempo migliore. Gli altri quattro invece sono percorsi aperti in cui bisogna iniziare da un punto e arrivare alla fine attraverso varie tappe e vincere dei secondi preziosi per affrontare la tappa successiva.

Questi quattro scenari sono caratterizzati da condizione atmosferiche diverse e ostacoli che sono tipici di alcune zone e quindi possono cambiare la strategia di corsa anche se poi l'unica attenzione è cercare di evitare gli ostacoli con salti o correndo su due ruote.

Non ci sono tanti avversari durante una corsa, ma ogni tanto appare qualche auto del computer, ma sono abbastanza casuali questi incontri e lo sono di

più nelle varie conversioni.

Due sono le versioni di questo gioco: la versione Arcade su tre schermi per un'inquadratura panoramica e la versione a singolo schermo chiamata Buggy Boy Junior.

Commodore 64 (1987, Elite)



La versione per questa piattaforma è uno dei giochi più usati su questo computer perché è stata una delle conversioni più riuscite non tanto per la grafica, ma per una giocabilità davvero buona.

Giocabilità davvero eccezionale per una velocità della grafica molto buona e non ci sono problemi di ritardi nel controller con tanti ostacoli sulla pista esattamente

come c'erano nell'originale con una giusta e ben calibrata difficoltà.

Non bisogna solo evitare ostacoli, ma bisogna se si vuole raccogliere anche delle bandierine punteggio o bonus per il tempo che sono sparse per la pista, ma per raccogliere bisogna rischiare di finire contro un ostacolo e perdere la gara.

L'auto è ben realizzata e riproduce anche il movimento di una buggy; si muove molto bene senza nessun rallentamento così come lo scorrere della strada.

La grafica dello scenario non è molto elaborata però ci sono tanti ostacoli sulla strada di ogni tipo come era nell'originale e ben disegnati.

Poco audio presente, ma solo alcuni jingle quando si seleziona il tracciato e gli effetti sonori del rumore del motore sono fatti abbastanza bene.

Commodore 64= 8

E' uno dei giochi più belli mai convertiti su questa piattaforma con una grafica molto accurata, velocità davvero ottima e colori vivaci.

Non a caso è ancora oggi uno dei titoli più giocati su Commodore 64.

Amstrad CPC (1988, Elite)



Questa volta è una conversione da dimenticare per il CPC perché graficamente è molto povero sia nei dettagli dello scenario sia il dettaglio del tracciato con pochi ostacoli e un'auto poco dettagliata e poco precisa. Il percorso non ha nemmeno la bandiera di partenza e traguardo, ma una linea sul terreno.

Se questa premessa non bastasse c'è anche una lentezza nell'azione di gioco perché l'auto si muove come se ci fosse qualcuno con una corda che cerca di frenarla, quindi molto poco realistico il movimento, ma anche brutto da guardare.

Anche i colori sono meno belli di altri giochi CPC che hanno meno brio e una palette discutibile.

Sembra che si sia cercato di togliere tutto quello che poteva essere superfluo per la giocabilità, ma il risultato non cambia perché questa non se ne avvantaggia. Giocare ad un gioco di corse al rallentatore non è di certo un pregio.

Amstrad CPC= 5

A parte la grafica leggermente sottotono rispetto a quello che è in grado di fare, quello che delude è la velocità che è molto lenta e ne pregiudica il giudizio.

ZX Spectrum 48k/128k (1988, Elite)



Incredibile la qualità grafica di questo gioco perché ha le stesse dimensioni del gioco Arcade con l'auto che è un terzo dello schermo e la camera è posta esattamente dove è posta nell'Arcade quindi proprio dietro.

Anche la grafica dello scenario e degli oggetti che ci sono al bordo della strada e nella pista sono fedelissimi.

Non è però tutto oro quello che luccica perché se tanto è stato speso per una fedeltà grafica qualcosa non va nell'azione vera e propria perché l'auto in realtà non si muove e lo si nota quando si sposta a destra e sinistra che smette il suo movimento che si nota quando procede in avanti. Le ruote non si muovono e quando ci sono troppi oggetti su schermo la velocità tende a rallentare.

Sembra anche che non abbia limiti di area di gioco perché ci si può spostare troppo al di fuori del percorso. La visuale che ricorda molto l'Arcade però confonde con certi ostacoli perché non

si capisce bene come superarli. A parte questi problemi è la grafica che colpisce questa conversione davvero bella.

La versione 128k non cambia nulla rispetto alla versione base, ma aggiunge l'audio durante la schermata del titolo, audio durante la schermata di selezione dei tracciati, jingle quando se ne seleziona uno ed effetti sonori in gioco migliori.

ZX Spectrum= 7

Colpisce per la grafica che sembra proprio identica all'originale sia per le dimensioni, per la qualità e il dettaglio della grafica, ma ci perde nelle animazioni del movimento e rallentamenti quando ci sono troppi oggetti su schermo.

E' tuttavia un'ottima conversione che lascia a bocca aperta.

Amiga (1988, Elite)



La versione Amiga può contare sulla sua potenza di computer a 16 bit e mostrare una grafica in generale di buonissima qualità e anche se l'auto non è proprio bella e fedele come quella dello Spectrum, ma ha lo stesso disegno e colori e sembra proprio uscita da un cartone animato.

Molto buona la musica dove presente e il rombo del motore è della stesso qualità. Giocabilità decisamente alta così come la longevità che in questa versione, come quella per C64, sono allo stesso livello.

Anche il movimento dell'auto in questa versione è molto credibile con le ruote che girano veramente, il fango e la polvere della strada che si sollevano al passaggio. Un accuratezza ricercata e ben riuscita.

Non ci sono difetti grossolani da far notare e quindi un titolo da giocare se si possiede un Amiga e sopra tutto se si ricerca una buona fedeltà con l'originale.

Amiga= 8,5

Davvero ottimo per la fedele trasposizione sia grafica che di giocabilità con tutte le animazioni originali. Ottimo gioco.

Atari ST (1988, Elite)



Come la versione Amiga è praticamente molto fedele all'originale per la grafica e per le animazioni, ma ha un audio davvero tedioso perché di volume alto e con una qualità simile all'Amstrad CPC e in questo gioco anche il rombo del motore non è che sia così piacevole da ascoltare.

A differenza della versione Amiga si notano alcuni piccoli particolari come il sollevamento della polvere o del fango che ha meno frame di animazione, quindi meno bello da vedere, ma sono difetti cercati con la lente di ingrandimento.

In generale comunque si tratta di un'ottima conversione che mostra tutte le belle cose che un processore a 16 bit è in grado di fare.

Atari ST= 8,5

Vale quanto detto per la versione Amiga, quindi un'ottima conversione.

Di tutte queste conversioni che bene o male sono quasi tutte riuscite a parte qualche problema sulla grafica o sulla velocità, devo dire che forse la versione migliore è quella per Commodore 64 che anche se non ha una grafica come quella Spectrum che replica la macchina originale alla perfezione, non ha i colori della versione Amiga e ST, ma ha una giocabilità che per la prima volta in tante conversioni analizzate è venuta fuori davvero in maniera impeccabile.

Si gioca molto bene, ha una difficoltà ben calibrata che permette una certa longevità che dovrebbe garantire molte settimane di gioco.

Non bisogna però nemmeno sottovalutare la versione Amiga e quella ST che a parte le dimensioni hanno una grafica davvero bella e sembra proprio disegnata a mano.

Delusione per la versione CPC che ha una bruttissima grafica, niente audio e una velocità al rallentatore.

La versione Spectrum ha una grafica incredibilmente simile all'originale, ma pecca nelle animazioni e rallentamenti, ma è ancora giocabile soprattutto nella versione 128k completa di audio ed effetti sonori.

Giochi dall'Oriente

AWESOME

1992, Fujitsu Interactive - FM Towns

Si tratta di un gioco spaziale multi sezione dove il giocatore a bordo della sua astronave deve attraversare la galassia senza però avere denaro e potenza di fuoco per farlo.

Per riuscire in questa impresa il giocatore deve attraversare varie sezioni di azione con visuale diverse.

Le prime due fasi sono viste dall'alto, la terza fase dello scontro contro il boss è in terza persona, la quarta fase sul pianeta di nuovo con visuale dall'alto.

Per accedere al centro commerciale bisogna andare a piedi ed evitare i nemici che quando colpiti non fanno perdere energia, ma il tempo. Ed è il tempo il vero nemico in questa ultima fase.

Non è un gioco originale per questa macchina, ma è una versione migliorata di quello uscito per Amiga e ST, quindi sfruttando il CD per avere le tracce audio durante il gioco, ma anche una presentazione da cinema con grafica renderizzata ed effetti sonori dello stesso livello.

Le prime due fasi hanno un sistema di controllo tutto particolare perché l'astronave non gira a destra e sinistra, ma ruota lo spazio attorno ad essa e inizialmente questo sistema può risultare un po' ostico, ma una volta presa la mano diventerà molto importante per evitare i nemici e al tempo stesso attaccare con molta efficacia.

La terza fase è in terza per-



sona per abbattere il nemico volante che rappresenta il boss finale di una sezione.

Un gioco che vanta una fantastica grafica e un audio davvero buono grazie alla qualità delle tracce audio.

Non è un titolo che sfrutta bene le capacità di questa piattaforma, ma i titoli presenti per l'FM Towns dove si vede il suo vero potenziale sono per la maggior parte per adulti e non li recensirò mai.

Questo è un bel gioco di azione particolare e chi ci ha giocato su Amiga o ST potrà confermarlo, ma ha tante fasi con diversi tipi di azione che lo rendono proprio completo e per tutti i gusti.

Angolo Vic-20

EPYX PRESENTS:

THE SWORD OF FARGOAL!!

BY: JEFF MCCORD
© MCMLXXXII

1982, Epyx - The Sword of Fargoal

In questo angolo voglio parlare del Vic-20 che è spesso viene ignorato e su REV'n'GE! ogni tanto potrete leggere qualcosa.

In "The Legend of Fargoal" una potente spada che venne forgiata per sconfiggere il male viene rubata dal potente mago Ulma e messa nelle profondità più basse di un labirinto sotterraneo. Solo con la spada si potrà sconfiggere il mago, quindi bisogna avventurarsi in questo labirinto infestato di ogni genere di mostri.

E' un gioco in cui non appena il giocatore viene creato, mostri e trappole vengono generate in tempo reale ogni volta che si gioca, quindi non serve imparare a memoria il percorso e diventa così una sfida interessante e aumenta la longevità di questo titolo.

L'avanzamento nei sotterranei è alla cieca perché sullo schermo non si vede tutto il percorso, ma viene evidenziato solo dopo il passaggio quindi bisogna procedere con attenzione per l'improvvisa apparizione di mostri.

Sword of Fargoal viene considerato un RPG perché il personaggio viene generato a caso a punti, quindi con forza, energia, scudi, capacità di ripresa, ecc, e durante il gioco in effetti i combattimenti sono automatici perché quando si incrocia un mostro, nella parte testuale viene indicato cosa succede.

Quindi se il giocatore è abbastanza forte come stamina e ha un potere di attacco sufficiente può farcela, ma sicuramente è un gioco anche in cui è meglio evitare piuttosto che ingaggiare visto che non c'è un sistema di attacco manuale.



Un bell'RPG classico che usa anche una discreta grafica molto stilizzata ma molto precisa e attira la voglia di scoprire quello che si nasconde sullo schermo. C'è anche l'audio e un jingle iniziale.

Le trappole e i punti di ristoro sono indicati nel gioco con lo stesso sprite e quindi è un 50/50 che sia una cosa positiva o negativa.

Vic-20= 8

E' un bel gioco che usa una grafica abbastanza stilizzata, ma in linea con altri RPG del periodo ed è molto divertente giocare perché c'è la voglia di scoprire tutto quanto e magari riuscire a vincere al primo tentativo.

Non è facile perché il giocatore è generato a caso e gli scontri dipendono della sua forza che può essere rigenerata in apposite zone.

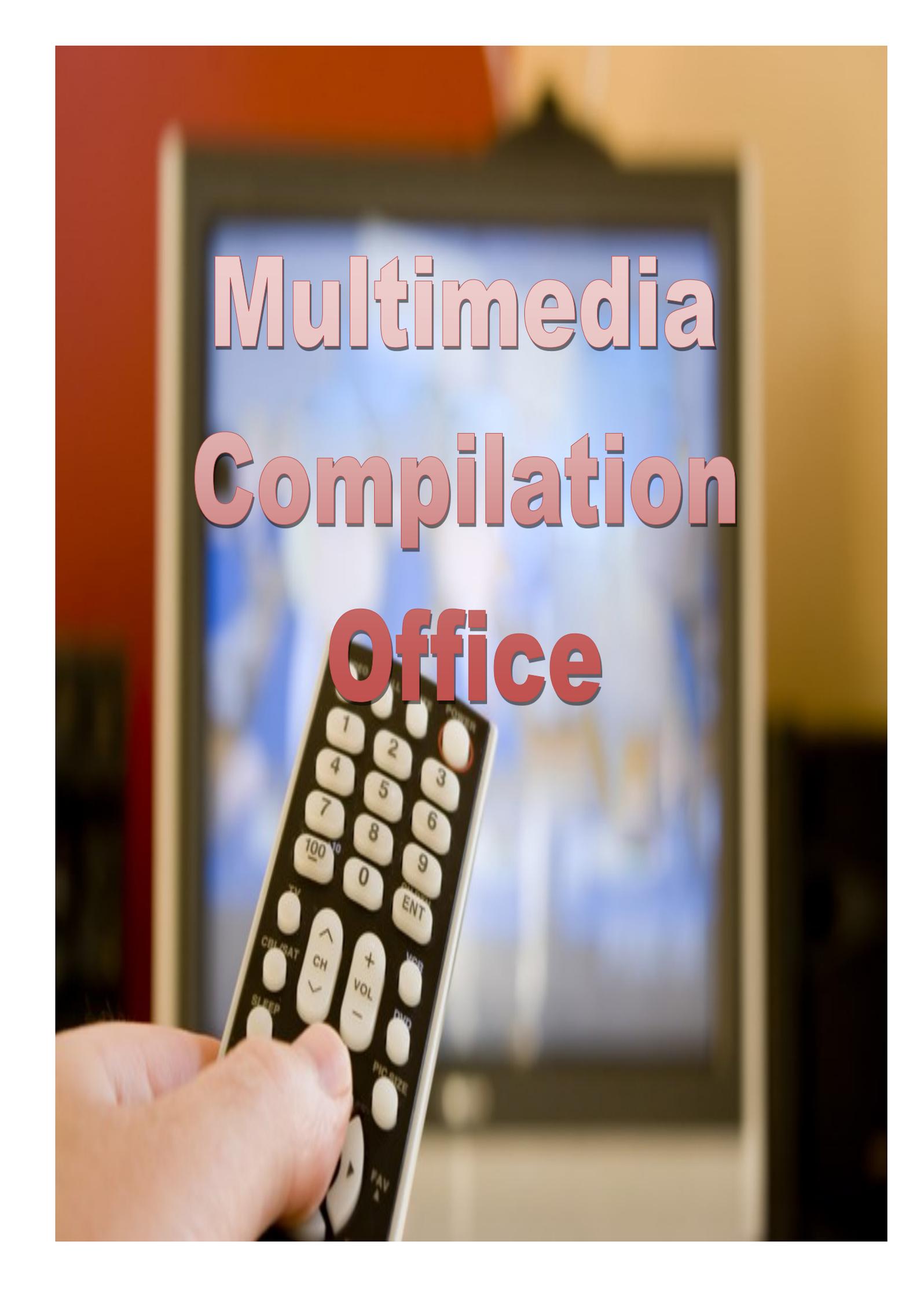
Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

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

A hand is holding a black remote control in the foreground, pointing it towards a television screen in the background. The television screen is out of focus, showing a blue-toned image. The text 'Multimedia Compilation Office' is overlaid on the image in a large, bold, red font with a white outline. The word 'Office' is significantly larger than 'Multimedia Compilation'.

Multimedia Compilation Office

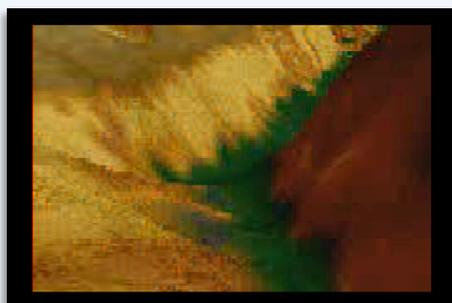


Questa CD è un Cover Disk, ossia una raccolta per CD32 di immagini, grafica, video, giochi PD, musica, libri, font e animazioni per VideoCreator, allegato ad una rivista cartacea.

Non si tratta di un prodotto multimediale come un'enciclopedia, ma di una raccolta di software che possono in alcuni casi essere letti, ascoltati, visti e giocati.

In "Graphics" ci sono le immagini di Bill Graham e alcuni video della NASA.

In "MPEG Movies" ci sono video in MPEG che dato il tipo di compressione sono molto lenti su un CD32 e normalmente richiedono processori ben più potenti e anche meglio avere una scheda grafica. Per questo tipo di video l'AGA è molto lento quindi per compensare ci vuole almeno un 68040 o meglio un 68060.

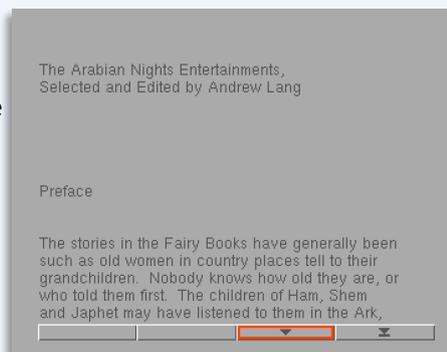


E' possibile superare questo limite con la scheda FMV per CD32 che ha un processore interno adibito a questo scopo che libera il 68020 dalla codifica.

I fortunati possessori di questa scheda possono godersi tutti i video MPEG a pieno frame rate, mentre gli altri dovranno accontentarsi di una velocità molto lenta e dato che alcuni video sono molto lunghi, ci sarà la tentazione

di fare un bel reset.

In "PD Games" c'è una raccolta di giochi che proviene dal mondo PD, quindi giochi principalmente shareware che sono giochi che richiedono una registrazione e versamento di denaro e gratuiti dove l'autore ha previsto una sorta di donazione in denaro o in uno scambio di software.



La raccolta contiene 4 giochi: **Gravity Force 2**, **Deluxe Galaga 2.3**, **Denver Duck** e **Chunky Maze**.

Interessante l'ultimo gioco per-

ché si tratta di un clone di Wolfenstein 3D quindi completo di texture solo alle pareti, ma di qualità migliore rispetto al gioco della ID anche se di bassa risoluzione e quindi molto fluido su CD32.

Non si può fare nulla se non spostarsi tra le varie stanze e si può anche modificare le dimensioni dello schermo, delle qualità delle texture e la profondità. Merita di essere provato.

In "Music" c'è una raccolta di moduli musicali, il formato tipico dell'Amiga e qui sono stati inclusi 14 moduli molto belli da ascoltare.

Nella categoria "Books" sono stati inseriti 3 libri di Arabian Nights, Prisoner of Zenda e Art of War.

I libri sono stati suddivisi in più capitoli da leggere separatamente per velocizzare il caricamento da CD dato che il player ha

dei problemi con libri composti da più capitoli.

Nel CD sono presenti anche dei "Fonts" da usare nei programmi di scrittura e delle animazioni e immagini per Video Creator.

Questi file non sono disponibili dal Front-End ma sono stati inclusi nel CD.

CD32= 8

E' un bel Cover Disk perché ha tanto materiale da guardare, ascoltare e vedere soprattutto i video in MPEG anche se su un CD32 di base sono molto lenti.

I moduli inclusi sono di buona qualità e anche ben conosciuti perché provengono anche dalla demoscene.

I giochi sono interessanti e il clone di Wolfenstein 3D lo è ancora di più per il suo valore storico.



1990, Vincent Maurelle - Atari ST

Astronomie è un programma per Atari ST che tratta di Astronomia, realizzato nel 1990 da Vincent Maurelle e localizzato solo in Francese.

E' un programma interessante perché cerca di far conoscere a chi lo usa come guardare il cielo e riconoscere le stelle, le costellazioni e anche i pianeti.

Nel programma non è stato inserito il pianeta Terra perché è da questo pianeta che si vede tutto il sistema solare, quindi è come se l'utente si affacciasse alla finestra e guardasse il cielo.

Non è un software complicato come altri di questo genere e la lingua Francese non è un problema perché i termini sono abbastanza comprensibili.

Il programma permette di selezionare il luogo di visione, quindi immettendo delle co-ordinate oppure di selezionare direttamente la città. Le città incluse sono predefinite e sono le città della Francia.

A questo punto si può scegliere quale dei pianeti vedere nel planetario. Una volta scelto quale vedere appaiono nella schermata principale tutte le informazioni su di questo. Per poterlo vedere bisogna cliccare su "Ciel" e aspettare qualche istante che il 68000 decodifichi

le operazioni.

Il cielo può essere scrollato con il mouse, ma è quasi inutile perché sullo schermo non ci sono i nomi dei pianeti. Da qui si possono aggiungere le costellazioni che sono quelle viste dalla città scelta e cambiano posizione a seconda del luogo dove si guardano.



Per trovare il pianeta che si vuole vedere si può usare la funzione "Rech" dove bisogna immettere il nome dell'oggetto da trovare. Essendo il programma in Francese i termini vanno scritti in questa lingua. Mer-

curio in Francese è Mercure e il programma localizzerà e centerà l'immagine su di esso.

Non è possibile zoomare verso il pianeta, non si può fare altro, ma solo vedere la sua posizione in cielo da queste coordinate. Si può aggiungere un orizzonte per capire meglio come osservare da una postazione reale.

Nel menu principale c'è la funzione "Recher" che non è una ricerca vera e propria, ma permette di assistere testualmente, purtroppo, a degli eventi presenti nel nostro sistema solare come le eclissi.

Da questo menu si può scegliere di "leggere" l'eclissi di Luna e del Sole con



l'avvicinamento con o senza la luna.

Essendo un programma del 1990 è meglio impostare delle eclissi prima di questo evento perché con un'altra data il programma dovrebbe immaginare e non sarà molto realistico, ma dipende da come è stato fatto il codice.

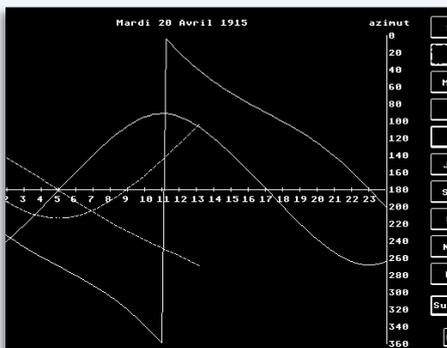
Il risultato è possibile salvarlo su disco, caricare un evento salvato in precedenza e stampare le informazioni.

Con il menu "Système Solaire" è possibile guardare il sistema solare con i 4 pianeti rocciosi, vedere come sono messi e impostare un animazione che mostra la loro orbita intorno al sole. Qui si può anche ingrandire l'inquadratura, ma non i pianeti che rimangono dei puntini appena visibili, ma questo serve solo per mostrare all'utente come funzionano le orbite intorno al Sole e l'orbita della Luna intorno alla Terra e a sua volta intorno alla stella.



Come si vede in questa immagine, non si vede nulla perché l'unica cosa visibile è il Sole al centro del sistema solare, ma questa animazione è interessante perché si può vedere come cambiano le orbite nel corso del tempo ed è possibile modificare l'intervallo per vedere quello che succede.

L'ultimo menu è "Mouvement Apparent" che mostra il movimento dei vari pianeti singolarmente, ma si può anche sovrapporre il movimento degli altri astri per vedere le loro orbite. Questa parte è abbastanza tecnica e queste informazioni di certo sono più utili a chi ne sa bene di Astronomia e io devo dire la verità non ho ben capito cosa possa servire, però completa le funzioni di



questo programma.

Programma che comunque nella sua semplicità è accurato con informazioni generali, ci sono tante città predefinite anche se sono principalmente in Francia, e sono presenti anche alcuni eventi come le Eclissi che sono un argomento che piace a tutti.

Questo programma funziona però solo su ST con un monitor in alta risoluzione, quindi in 640x480 ma solo in bianco e nero come molti programmi per questo computer.

Questo non è un problema perché tutte le informazioni, la grafica e i caratteri usati sono molto dettagliati, sono chiari e si leggono molto bene. Dato che non ci sono immagini dei pianeti o analisi grafiche avanzate i colori sono superflui in questo prodotto.

Si sente invece la mancanza di un ingrandimento dei pianeti anche se poi alla fine non è un problema perché lo scopo del programma è ben altro. Tuttavia dimensioni maggiori degli oggetti, nomi delle costellazioni e dei pianeti nel planetario avrebbe aiutato parecchio di più nella comprensibilità del programma.

Per alcune sezioni, una guida in linea avrebbe anche aiutato a capire cosa si sta guardando e come funziona una determinata funzione.

Nel globale è un ottimo prodotto di astronomia che anche se in Francese è di facile comprensione per tutti (*o almeno spero*) e farà venire voglia di lanciarlo, affacciarsi alla finestra per verificare i risultati.

Atari ST= 7,5
 E' un buon programma di Astronomia, non particolarmente complesso dal punto di vista grafico, ma molte sono le informazioni disponibili.
 E' un programma da riscoprire e spero che REV'n'GE! possa aiutare anche in questo.

Al prossimo imperdibile numero

#33

Maggio 2015

