

REV'n'GE!

#33

Retro Emulator Vision and Game

Dragon's Lair

Un laser disc anche per il piccolo C64?

Giochi dall'Oriente

Un puzzle Orientale

RECENSIONI: Rampage - Wec Le Mans - Dick Tracy Arcade - Turbo Jam - Green House - 8-bit in Edicola - Silent Shadow - Star Trek: S.O.S - The Guinness: 1991 Edition - Ephemeral Films

EDITORIALE NUMERO 33

Anche questo numero è giunto al termine con tanta fatica non per lo scrivere, ma nel trovare i giusti giochi da provare. Non sempre ho scelto bene perchè alcuni titoli possono interessare a chiunque oppure non interessare a nessuno anche perché sono giochi che sono già stati affrontati da riviste del settore tanti anni fa.

Un numero che affronta un tema scottante come le pubblicazioni da edicola in Italia con le famose raccolte per i giochi per Commodore 64 e Spectrum che hanno creato un fenomeno che rientra nella pirateria, ma che per buoni motivi hanno avuto il permesso di continuare, ma è un discorso molto vasto e molto ampio che comunque non è questa pubblicazione il posto ideale per farlo.

Ho voluto affrontarlo perché in passato chiunque abbia avuto un Commodore64 o un Spectrum ha comprato queste riviste con allegato le cassette e dischi pieni di giochi e non si è posto il dubbio da dove provenissero questi titoli. Io ho provato a cercare e ho trovato un documento che spiega bene come funzionavano queste produzioni e ho fatto un piccolo e breve riassunto, ma nei prossimi numeri continuerò con una sezione dedicata a questi prodotti perché rientrano nella libreria di titoli che fanno parte del Commodore 64 e Spectrum.

Interessanti sono i due titoli multimediali che offrono all'utente una buona esperienza esplorativa in questo genere e che spesso sono anche più belli che il gioco classico vero e proprio.

Spero vivamente che anche questo numero sia interessante.

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 33

Maggio 2015

Rampage	4-10
Warrior of Rome	11-13
Wec Le Mans	13
Dick Tracy	14-19
Turbo Jam	20
Green House	21
8-bit in Edicola	22-23
Silent Shadow	24-25
Puzzle Link	26
Star Trek: S.O.S	27
The Guinness: 1991 Edition	30
Ephemeral Films	31

1986, Bally

Midway

Amiga, Amstrad
CPC, Lynx, Atari
2600, Atari 7800,
Atari 8 bit, Atari
ST, Commodore
64, GBA, PC DOS,
NES, SMS, ZX
Spectrum, Playsta-
tion, Playstation 2



“Le case crollano, le città sono rase al suolo dai pugni e morsi di animali”

Rampage è un gioco di azione diverso dal solito e anche se lo scopo è distruggere tutto quello che si trova sullo schermo ha anche un poco di umorismo.

E' un gioco Arcade dove i giocatori controllano 3 mostri con lo scopo di distruggere le principali città degli Stati Uniti e per farlo devono far crollare i palazzi con i pugni, quindi bisogna arrampicarsi su di questi e raderli al suolo.

Ogni livello ha un numero sempre maggiore di palazzi e grattacieli.

Per rendere le cose più complicate i giocatori devono anche difendersi dagli uomini che cercano di fermarli ad ogni costo e quindi vengono attaccati dalle forze militari con elicotteri, carri armati e fanteria da terra e i soldati appostati negli appartamenti dei palazzi che questi mostri tentano di distruggere.

Questi mostri sono comunque molto forti e agili tanto che possono distruggere queste forze anche rimanendo attaccati ai grattacieli. Ogni attacco al giocatore provoca tuttavia una perdita di energia che può essere recuperata trovando certi oggetti oppure mangian-

do letteralmente le persone che fuggono dalle città o i soldati che attaccano.

Quando l'energia dei mostri scende a zero non muoiono, ma si ritrasformano in uomini che rimangono senza vestiti e buffamente escono dallo schermo tutti intimiditi.

I tre personaggi principali sono George, un gorilla che assomiglia molto a King Kong, Lizzy, un lucertola gigante che assomiglia molto a Godzilla e Ralph, un lupo mannaro che ricorda molto l'uomo lupo.

I tre giocatori sono essere umani che per qualche motivo si trasformano in orribili mostri che devastano le città, ma al termine della loro energia ritornano tranquilli essere umani.

Atari 8 bit (1987, Activision)



Innanzitutto c'è da dire che l'Atari 8 bit non è una console, ma un computer vero e proprio a 8 bit e che era davvero rivoluzionario perché aveva dei custom chip per sgravare il processore centrale dall'eseguire troppi compiti (*non vi ricorda qualcosa?*).

Questa versione di Rampage è molto buona perché ha una grafica ben definita e anche ben colorata anche se i mostri sono un poco trasparenti, ma ha una giocabilità molto fedele senza mai problemi nella velocità o nella fluidità.

Come nell'originale è possibile anche giocare in tre persone e sono presenti proprio tutti gli elementi visti nel gioco

Arcade come le persone che gridano dalle finestre che possono essere mangiate, i carri armati e le vetture che corrono per le strade. Anche i fondali sono ben realizzati per dare proprio l'impressione di trovarsi in mezzo ad una città.

Non ha una grafica dettagliatamente complessa ma è funzionale, i grattacieli si rompono con i pugni e prima di crollare si sgretolano lentamente; ha la musica introduttiva, ha una demo che mostra il gioco, ha una pregevole qualità e una giocabilità davvero buona così come la difficoltà ben calibrata.

Giocando a questo Rampage sembra proprio di vedere un tipico buon gioco per MSX.

Atari 8 bit= 7

Ma che bel gioco su questa macchina 8-bit che regala emozioni per la buona giocabilità che è molto fedele all'originale. Ma è buona anche la grafica con colori ben messi sullo schermo e mostri che anche se non esageratamente dettagliati sono molto ben animati.

Giocabilità è longevità molto alte anche per il fatto che il gioco gira bene e attrae il giocatore.

Commodore 64 (1988, Activision)



Come per alcuni giochi per questo computer esistono due versioni: la versione Europea e quella Americana e ci sono delle differenze qualitative che poi verranno confrontate.

La versione Americana è fatta molto bene e se la versione per Atari 8 bit è stata bella, questa lo è anche di più perché si vede la buona qualità del C64 in questo gioco.

La grafica dei mostri è fatta molto bene e con colori della pelle e della pelliccia come ci si aspetta e con belle animazioni facciali.

Colori molto buoni usati per i vari palazzi e per il fondale in primo piano caratterizzato da alberi che riempiono bene il vuoto tra i palazzi in lontananza.

Fondali buoni quelli che rappresentano il resto della città e anche animati perché si vedono gli elicotteri in lontananza che si avvicinano.

La giocabilità è molto buona anche se forse troppo facile. I palazzi vengono abbattuti anche con pochi colpi, ma però ci vogliono colpi ben assestati per creare un danno molto grave.

La difficoltà è ambigua nel senso che ci vogliono più di un pugno per fare un grosso danno, ma al tempo stesso si riesce ad abbattere un palazzo con pochi colpi e spesso da un solo lato nei primi livelli.

Non ci sono nemmeno mezzi di terra come carri armati o altri mezzi e non ci sono nemmeno i soldati o civili che corrono per le strade.

Gli unici mezzi di difesa delle città sono gli elicotteri o i soldati che sparano dagli appartamenti dei palazzi.

Il gioco ha solo effetti durante il gioco che sono ben realizzati. Un altro mistero perché nel menu di selezione dei personaggi viene indicata che la traccia musicale è di Russel Lieblich, ma questa versione non ha musica.

Commodore 64 (1987, Activision)



La versione Europea è graficamente meno definita di quella Americana nel fondale in primo piano, molto povero e anche mal disegnato, mentre i mostri sono molto meglio realizzati come dettaglio con più sfumature nel corpo che li rendono davvero belli da vedere anche se poi perdono un poco di fluidità nel movimento.

I palazzi sono disegnati meglio con più particolari, ma quando crollano non hanno nessun segno di frantumazione e sono poco resistenti perché basta un semplice pugno per creare un danno grave anziché più pugni come nell'altra versione.

Nella versione Europea si può giocare in tre, quindi 1 giocatore umano e 2 del computer oppure 2 giocatori umani e 1 del computer elevando molto il gioco perché è più facile passare i livelli; c'è anche più sfida perché i vari mostri cercano di ostacolarsi a vicenda e il giocatore e il computer devono cercare anche di eliminare i propri compagni di di-

struzione.

Anche qui c'è il fondale lontano animato con qualche elicottero in più e sull'area principale di gioco ci sono di tanto in tanto dei mezzi militari come carri armati, ma sono tuttavia brevi apparizioni.

Gli effetti sonori sono generalmente peggiori della versione Americana, ma il crollo dei palazzi è più realistico e c'è la musica durante la schermata principale. Musica di Russel Lieblich che era segnata nella versione Americana, ma presente effettivamente solo nella versione Europea.

C64 US= 7,5

Bella questa versione molto dettagliata graficamente e con una giocabilità davvero buona che riflette bene la stessa emozione dell'originale anche come resistenza dei palazzi ai pugni.

C64 EU= 6,5

La versione Europea ha un migliore dettaglio di palazzi e personaggi davvero buoni, ma che ogni tanto diventano trasparenti rendendo la situazione molto caotica.

Più semplice fare un danno, ma più complicato tirare i pugni in diagonale. Si può giocare però in tre contemporaneamente aumentandone la longevità.

E' generalmente più fedele all'Arcade come presentazione grafica, ma non ha la stessa giocabilità della versione Americana.

Amstrad CPC (1988, Activision)



La versione CPC si apre con una schermata del titolo molto bella e ben colorata e se non si fa nulla si può assistere a delle demo giocate dal computer che mostrano l'azione e la grafica.

La grafica è molto colorata nei palazzi che usano colori molto vivaci che sono diversi per ogni palazzo e ognuno di questi ha più di un colore e persino le indicazioni scritte se si tratta di edifici particolari come banche, hotel o negozi. Quindi un dettaglio sicuramente superiore e ricercato.

I fondali sono ben disegnati e anche qui sono animati con gli elicotteri che lentamente si avvicinano all'area di gioco. Area che ha elicotteri, carri armati, auto della polizia e anche autobus anche se questi mezzi però sembrano solo di figura perché non si possono distruggere anche quando si cerca di farlo.

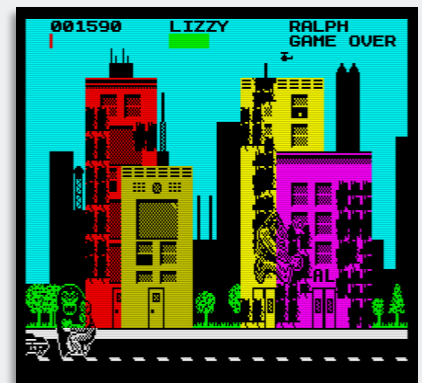
I tre mostri sono ben disegnati e graficamente hanno lo stesso dettaglio particolareggiato come la versione Europea per il Commodore 64 così come la facilità di abbattere i palazzi dato che un pugno solo fa un grosso danno e con pochi di questi si riesce a far crollare un edificio.

E' un buon gioco perché ha una buona grafica, molto fluida con tanti sprite sullo schermo e c'è pure musica ed effetti sonori insieme durante il gioco. Brutti invece i font usati nel menu principale che sono illeggibili.

Amstrad CPC= 8

Una versione davvero ottima perché mostra una grafica molto dettagliata e ben colorata in tutto il gioco soprattutto sui mostri. Ha la musica e gli effetti sonori insieme e una velocità di gioco superiore alla media.

ZX Spectrum (1988, Activision)



La versione Spectrum mostra una piccola demo che fa vedere la grafica che ci sarà durante il gioco e anche qui si vede un buon uso del colore con i palazzi ognuno con le proprie caratteristiche e la differenziazione se si tratta di edifici pubblici o privati.

Molto buona la grafica dei tre mostri che giocano tutti e tre, quindi 1 giocatore umano e due gestiti dal computer oppure 2 giocatori umani e 1 tenuto dal computer.

I mostri sono in bianco e nero e sono trasparenti, ma la qualità e il dettaglio sono proprio quelli originali così come le loro animazioni facciali e del movimento del corpo.

Ci sono durante il gioco i mezzi di

difesa terrestre e aerea che possono essere distrutti e i palazzi hanno però una resistenza inferiore all'Arcade, ma questo non toglie nessun punto alla sua giocabilità e longevità anche perché è stato realizzato bene con le risorse hardware disponibili.

La difficoltà è ben calibrata e il gioco in tre è una sfida continua.

La musica c'è solo durante la descrizione della missione e sembra di ascoltare un classico PC dotato del cicalino interno, mentre gli effetti durante il gioco hanno una qualità molto debole tanto che si sentono appena quindi dal punto di vista sonoro non c'è praticamente nulla.

Amiga (1989, Activision)



La versione a 16 bit dell'Amiga fa vedere tutte le sue qualità grafiche a partire da un'area di gioco estremamente dettagliata per quanto riguarda la grafica dei palazzi con ben in evidenza i particolari di questi soprattutto le finestre molto realistiche. Ci sono anche le indicazioni sul tipo di edificio.

I mostri sono come prevedibile fatti molto bene grazie ai tanti colori disponibili e quindi potendo sfumare bene ogni parte e poi anche le animazioni molto buone sia per le espressioni delle facce e dei movimenti degli arti.

Il fondale riprende esattamente quello visto nella versione Americana del C64, quindi con un fondale in lontananza ben disegnato con gli elicotteri che volano e un fondale in primo piano rappresentato dagli alberi.

Ci sono tutti gli elementi originali come i mezzi terrestri come autobus, tram, carri armati e sono tutti distruttibili e quelli di grosse dimensioni non vengono distrutti subito, ma si danneggiano con i pugni.

Ci sono tanti elicotteri e ad ogni finestra c'è un soldato che spara e lancia bombe in grande quantità.

I palazzi sono distrutti in modo credibile dato che un singolo pugno non fa un grave danno, quindi bisogna colpire più volte e le crepe sono davvero realistiche. Come nell'originale quando si sfascia un muro può esserci un componente che colpito provoca una scossa elettrica che fa perdere energia e allo

stesso tempo si è grado di catturare persone alle finestre e mangiarselo per recuperare l'energia persa poco prima.

La giocabilità è davvero elevatissima anche grazie al fatto che la difficoltà è ben equilibrata e non bisogna diventare matti per far crollare un palazzo.

Nella versione Amiga è possibile anche gestire i tre mostri, ma non si può giocare con il computer, ma solo con tre umani che usano un solo computer Amiga.

Niente musica, ma solo effetti sonori fatti molto bene soprattutto gli elicotteri che entrano nell'area di gioco.

ZX Spectrum= 8

Un'altra bella conversione che malgrado le limitate risorse hardware riesce a tirare fuori un bel gioco con una grafica molto buona e super dettagliata e molto giocabile anche grazie al fatto che si può giocare in tre.

Amiga= 8,5

Graficamente non ha punti deboli e non ci sono difetti da far notare. Tutto è stato ben convertito sia nella giocabilità che nel divertimento.

Non si può giocare insieme al computer, ma solo con altri avversari umani, ma questo non toglie di certo punti al voto.

Niente musica durante il gioco, ma gli effetti sonori sono così ben fatti che sono più sufficienti.

Funziona bene con solo 512k di memoria.

Atari ST (1987, Activision)



La versione Atari ST è davvero su un altro livello rispetto alla versione Amiga e sembra proprio la copia sputata dell'originale.

I mostri, ma non solo loro sono di dimensioni molto grandi, più grandi della versione Amiga e sono molto più dettagliati e anche se probabilmente sono meno colorati i dettagli qui sono molti di più.

I mostri non solo sono molto ben definiti nei movimenti, ma lo sono anche in modo realistico perché quando si arrampicano su un palazzo e arrivano alla sommità, l'arrampicata sul tetto è di un realismo incredibile perché è riprodotta bene tutta l'animazione, frame per frame.

Il controller è davvero buono anche per il fatto che è facile salire e scendere senza precipitare, quindi il gioco è stato dotato di una buona sensibilità anche nel gestire i movimenti senza perdere facilmente il controllo sulla situazione.

La grafica di grosse dimensioni permette di vedere tutto: quando si sfonda il muro di un appartamento si vede la TV accesa, si vede la vasca da bagno e le persone che sono alle finestre terrorizzate sono molto ben definite; e come nell'Arcade si lanciano dalle finestre in cerca di fuga e le si vede correre via per le strade.

Ci sono anche i vari mezzi di difesa militare e non solo questi, ma anche mezzi civili e persone di vario tipo.

Buonissima anche la giocabilità grazie al fatto che tutto si muove molto fluidamente anche se la velocità di gioco è

molto lenta, ma non influisce negativamente.

Durante la partita c'è la musica di buona qualità e ci sono anche gli effetti sonori limitati però solo alla distruzione dei palazzi.

Graficamente è leggermente inferiore all'Amiga come colori e complessità del fondale, ma qui c'è una qualità di disegno e le dimensioni davvero grandi che permettono di vedere particolari che si notavano solo nell'Arcade.

Sull'ST è possibile anche giocare insieme al computer che riesce a gestire tutto quanto in maniera impeccabile.

E' la conversione per Home Computer dei sogni e su ST fino ad ora non si è mai vista una conversione così ben realizzata.

ST= 9

La più bella versione fin ora giocata. Grafica di grosse dimensioni che mette in risalto tutti i particolari. Sembra proprio il Coin-op spostato sull'ST soprattutto per i mostri.

Lento nei movimenti, ma fluidissimo con musica di bella qualità unita a buoni effetti sonori.

PC (1987, Bally Midway)



La versione DOS è praticamente la stessa vista su Amiga in tutti i dettagli compresi i frammenti dei vetri delle finestre quando vengono colpiti o i calcinacci che cadono dalla forza dei pugni.

E tutto uguale anche nel dettaglio dei due fondali e anche nella grafica dei mostri. Quello che cambiano invece sono i colori che nella versione PC sono solo 16 e scelti dalla palette dell'EGA che sono molti di meno della palette OCS.

Manca la musica durante il gioco però ci sono gli effetti che sono discreti soprattutto, come la versione Amiga, degli elicotteri.

Buona la giocabilità anche via tastiera configurabile e anche qui non si può giocare insieme al computer.

Anche per questa versione vale quanto detto per la versione Amiga che sembra di guardare in uno specchio. Meno colori e fondale non animato, ma in generale sono praticamente uguali.

PC=8

Giocabilità eccellente anche con la tastiera, buona grafica con l'EGA ben particolareggiata ed effetti sonori più che discreti.

Atari 2600 (1989, Activision)



La grafica non è di certo il punto forte di questa console e Rampage da questo punto di vista è irriconoscibile anche per come sono disegnati i vari mostri. Tuttavia c'è la giocabilità, quella stessa azione di gioco che è tipica di Rampage, quindi arrampicarsi sugli edifici e buttarli giù a suon di pugni.

Sul 2600 c'è tutto, ci sono gli edifici, ci sono gli oggetti che possono essere mangiati per recuperare energia, ma anche quelli che provocano dei danni come le scosse elettriche e i mezzi di difesa terrestre e aerea che attaccano senza sosta.

Molto carino il fondale animato che mostra 2 elicotteri in lontananza che poi puntualmente arrivano ad attaccare il giocatore.

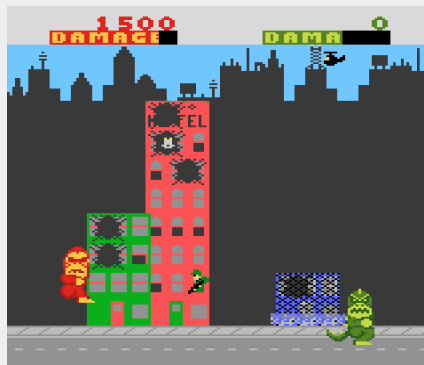
Una cosa un po' strana è che anche non facendo nulla, dopo qualche secondo i palazzi crollano da soli, quindi si può passare un livello non facendo assolutamente nulla.

C'è da aggiungere la presenza di effetti sonori in gioco e qualche jingle musicale.

VCS 2600= 6

Voto generoso perché è una conversione quasi impossibile da realizzare per questa console che cerca di puntare alla giocabilità che in parte riesce.

Atari 7800 (1989, Activision)



Con il 7800 si vede un gioco molto diverso con una grafica molto bella e dettagliata con un design che ricorda molto un cartone animato perché i mostri sembrano divertenti nelle loro animazioni e smorfie. Anche la grafica in generale sembra proprio in stile cartone animato Giapponese.

Anche in questa conversione è stato fatto un ottimo lavoro sui colori che sono molto vivaci e ce ne sono tanti perché gli edifici sono vari e ognuno colorato in modo diverso.

Ci sono anche tutti gli oggetti che vengono fuori quando si abbattono i muri degli appartamenti e sono anche di grosse dimensioni tanto che si vedono bene.

Il controller permette l'uso di due pulsanti, uno per tirare i pugni e l'altro per saltare anche se la combinazione di pugni ricorda la versione Europea del C64.

7800= 7,5

Davvero ben fatta questa versione che ha un aspetto da cartone animato sia nei colori quasi tipici sia nelle animazioni. Difficoltà buona che rende il titolo molto giocabile.

Master System (1988, Bally Midway)



La versione Master System è fatta anche questa molto bene perché ha i personaggi molto grandi come lo era la versione Atari ST e questo permette di vedere i particolari in maniera decisamente molto più definita.

E' un gioco che fa vedere le buone capacità grafiche della console a 8 bit e lo fa con musica ed effetti sonori in contemporanea con una velocità della grafica sempre fluida senza rallentamenti.

Buoni i fondali che sono animati con elicotteri anche questi molto simili come disegno alla versione Amiga. Anche qui fondale nero per rappresentare la città e alberi in grande quantità per riempire lo spazio con il fondale in lontananza

Difficoltà eccellente, forse una delle migliori perché permette di proseguire senza affanni e andare molto in là con i livelli.

Molto buono anche il menu di selezione dato che permette di selezionare il personaggio in modo semplice e veloce dove invece in altre versioni è alle volte abbastanza confusionario.

SMS= 8

Davvero buona questa versione sia dal lato grafico sia dal lato giocabilità.

NES (1988, Data East)



Davvero carina questa conversione che ancora una volta stupisce chi ci gioca perché ha una grafica molto lineare e anche se molti degli oggetti o persone sono di piccole dimensioni sono ben disegnate e si riconoscono per questo molto bene.

Buone le animazioni generali del gioco non solo del mostro, ma anche di tutto quello che è presente sullo schermo.

La cosa che colpisce di questa versione è il dettaglio di alcuni edifici che sembrano proprio di mattoni perché questi sono disegnati così minuziosamente che si possono vedere i singoli pezzi che li compongono e ci sono le indicazioni se si tratta di un negozio, di una banca oppure case civili.

L'azione di gioco è accompagnata da un brano musicale in sottofondo e effetti sonori nella norma che sono fatti bene per migliorare la giocabilità.

La palette limitata della console la si nota perché spesso ci sono più oggetti dello stesso colore perché più di tanto non si può avere, ma è fatto così bene che questi particolari poi passano in secondo piano.

NES= 8

Un voto alto, ma ci sta per la realizzazione grafica soprattutto nella qualità del disegno davvero superlativo. Una giocabilità degna del miglior NES con audio e musica di buona fattura che non prendono il sopravvento.

Lynx (1986, Bally Midway)

La versione per questa console portatile è fatta molto bene con una grafica di enormi dimensioni rispetto allo schermo e questo permette un grande dettaglio di gioco sia del giocatore che può mostrare tutti i suoi particolari nel disegno e nei colori che sono davvero tanti.

L'area di gioco è a scorrimento perché la città non sta tutto nello schermo, ma questo non è problema, anzi lo rende in qualche modo un po' diverso e forse questo ha permesso di disegnare edifici con particolari molto accurati.

E' tuttavia una versione che non ha troppa roba in movimento dato che non ci sono gli elicotteri o altri mezzi, quindi tutto rimane all'interno degli edifici e gli attacchi provengono da li.

Audio ed effetti di buona qualità e giocabilità molto elevata anche se il gioco è molto lento nella sua estrema fluidità.



Lynx= 8,5

Davvero bella questa versione portatile che anche con uno schermo abbastanza piccolo permette di avere una grafica molto grande e ricca di particolari molto dettagliati.

Giocabilità davvero buona grazie ad una difficoltà non troppo elevata.



1991, Micronet - Mega Drive

Warrior of Rome è un gioco di guerra strategico e come Centurion ha ancora a che fare con l'Impero Romano e come il titolo recensito nel numero scorso anche questo ha una parte visiva di azione pura anche se è gestita questa volta in maniera differente, come un classico RTS.

Il Mega Drive essendo una console non adatta a questo genere di giochi riesce però a crear-

ne di interessanti e sopra tutto adatti a chi non è abituato oppure li trova troppo complicati da usare.

Il gioco non ha una trama o uno scopo ben preciso, ma nei suoi quattro livelli bisogna distruggere un obiettivo; Un RTS adattato alla console quindi non troppo complicato come storia o obiettivi da raggiungere. Un titolo per divertirsi attraverso una gestione strategica per vincere delle battaglie.

Il gioco è caratterizzato dalla tipica visuale dall'alto a celle quadrate (e già si differenzia dai classici giochi a celle esagonali) dove il giocatore deve spostare l'unità e se nelle vicinan-

ze c'è un nemico deve dare l'ordine di attaccare.

La battaglia è vista in un'altra finestra in tempo reale con una grafica isometrica dove il computer fa scontrare le due unità.



Il giocatore e il computer sono evidenziati sulla mappa solo con due colori rispettivamente blu per il primo e rosso per il secondo.

Anche durante la battaglia si vedono questi due colori per capire chi è l'uno e chi l'altro.

Il giocatore può anche fermare l'avversario con delle trappole o costruendo delle palizzate che si possono attivare quando si clicca su una cella vicino al Tempio che rappresenta la base. Alle volte si può vincere senza consumare troppe risorse umane.

Grafica molto ben fatta perché usa sprite di grosse dimensioni che mettono in evidenza la qualità del disegno e dei colori tipici di queste armate.



Il gioco è molto semplice per quanto riguarda le opzioni di comando perché quello che c'è da fare è di spostare unità dalle basi della zona per difendersi dagli attacchi dei nemici.

Si può usare una solo unità oppure farne intervenire altre in difesa e nel frattempo cercare di creare delle trappole per fermare altre unità nemiche in avvicinamento.

Il gioco ha una bellissima introduzione che spiega brevemente la situazione politica e quello che poi dovrà fare il giocatore ed è fatta molto bene perché è ricca di animazioni dell'esercito romano con le caratteristiche uniformi di generali e centurioni.

Bella la grafica durante gli scontri abbastanza chiara che mostrano i soldati romani a cavallo con il loro tipico mantello rosso che svola al vento mentre sono a cavallo cercando di eliminare i nemici.

Durante tutto il gioco è sempre presente un motivo musicale che rende più completa l'intera sessione.

Più di una volta ci sarà la sensazione di frustrazione perché vedere durante la battaglia un soldato romano a cavallo

essere eliminato da un fante nemico a terra. E accade spesso che un unità a cavallo sia letteralmente fatta a pezzi dai fanti nemici.

Nel gioco non c'è modo di cambiare o migliorare le risorse umane ed economiche, ma semplicemente muovere le unità verso i nemici e poi sperare in una vittoria.

Questa volta si tratta di un titolo uscito solo ed esclusivamente per questa console e devo dire che ancora una volta è un bel gioco adattato a chi proprio questo genere non gli piace oppure si perde tra tantissime opzioni di comando.

Ci sono anche per questa console titoli molto più complessi e pieni di opzioni fino allo sfinimento, ma questo titolo come quello precedente sono proprio fatti per portare il giocatore a fare esperienza con un genere da sempre molto complesso. Warrior of Rome, come il suo seguito, è proprio il gioco perfetto per imparare e per divertirsi.

Un gioco che consiglio vivamente per chi vuole divertirsi e stare a guardare una battaglia storica senza muovere un dito.

Mega Drive= 7

E' un buon titolo anche se non dello stesso spessore di Centurion, ma che ha la stessa facilità di uso, quindi con pochissime opzioni di comando.

Bella la battaglia grafica dove questa può sfoggiare grossi sprite ben animati e ben disegnati. Tutto con l'accompagnamento di un buon motivo musicale.

Buona anche la parte della mappa che è molto grande e copre un grosso territorio dove l'unica cosa da fare è spostare le unità verso i nemici.

Alla lunga questo semplice sistema diventa noioso per una ripetitività sia nelle cose da fare nella mappa generale sia nella grafica di gioco dove troppo spesso si assiste alle stesse battaglie con poche variazioni di sprite in movimento.



1989, Imagine - Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum

Wec Le Mans è un gioco arcade di corse automobilistiche che fu rilasciato dalla Konami nel 1986 ed è basato sulla reale corsa di 24 ore.

Per replicare le emozioni di questa lunga corsa, il gioco è stato diviso in tre sezioni durante le quali c'è il passaggio dal giorno alla notte e viceversa con un effetto graduale dove il cielo lentamente sfuma.

Gli sviluppatori cercano anche di rendere la guida più realistica possibile sia nell'accelerazione, decelerazione e l'effetto che si ha in curva ad alta velocità rendendo il gioco molto difficile perché basta un piccolo errore per finire fuori pista e lo scontro contro un'altra macchina provoca un testa coda o un ribaltamento.

La conversione di questo gioco è affidata ad Imagine che la porta nel 1989 su Commodore 64 dove viene fatto uno sforzo davvero sovra umano per riuscire a replicare l'ebbrezza della versione Arcade e purtroppo non ci riesce sia dal punto di vista grafico che di giocabilità.

La versione per Commodore 64 è molto brutta da vedere perché l'auto è molto approssimativa e mal colorata e si possono contare letteralmente i colori che ad occhio e croce sono tre: rosso bianco e nero e non c'è nessun segno di movimento durante la gara con le ruote ferme. Così è per tutte le vetture che si incrociano che tra l'altro sono tutte dello stesso modello.



Non è tanto il numero dei colori delle auto che anche nell'originale sono pochi, ma per come sono disegnati sullo schermo.

A parte la grafica delle auto abbastanza

pietosa soprattutto quando c'è un testa coda o un ribaltamento, è proprio la sensibilità di guida che manca completamente dato che quando si corre sembra che sulla strada ci sia un velo di ghiaccio tanto che più che correre sembra scivolare; probabilmente è stato fatto per cercare di ricreare la guida ad alta velocità, ma è troppo esagerato.

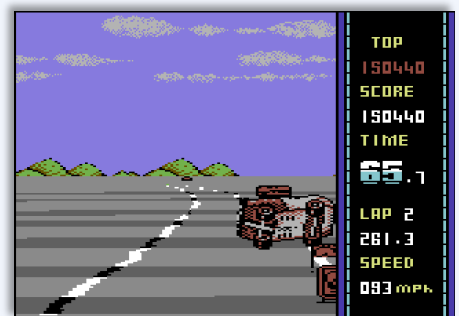
Il Coin-op era caratterizzato da strade non sempre in piano, ma ondulate e con dossi e avvallamenti per rendere la corsa ancora più emozionante. Su C64

si è cercato di replicare questa cosa, ma non funziona tanto bene forse anche perché sembra quasi che sia la strada a scrollare e non la macchina correre.

E' un gioco che ricorda molto Out Run ed è lo stesso per l'originale, ma su C64 questo gioco fa molto peggio del titolo citato perché è molto inferiore sia nella grafica del fondale molto povero e del disegno in generale delle auto.

Bene l'effetto del passaggio dal giorno alla notte che per ovvie ragioni hardware viene gestito in modo diverso. Dopo tre giri si ha un cambio della visibilità per gradi, ma in maniera netta senza sfumature graduali.

Grafica brutta, giocabilità al limite della decenza e per quanto riguarda l'audio c'è solo il ronzio del motore, il ronzio di quando si supera un'auto e il rumore di un incidente.



C64= 4,5

Brutto da vedere e da giocare. Ha una giocabilità pessima per un'eccessiva difficoltà, una routine di guida che sembra di guidare su una strada ghiacciata e non c'è la sensazione che l'auto corra realmente.

Ricorda Out Run come meccanica di gioco, ma quest'ultimo su questo computer è di un altro pianeta in confronto a Wec Le Mans.



1990, Titus France SA

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum, Genesis, Master System, NES

Dick Tracy è la conversione su computer e console del film omonimo con protagonisti Warren Beatty e Madonna. Il film a sua volta era basato su una striscia di fumetti.

Due sono le versioni di questo gioco: una versione ibrida avventura / azione rilasciata dalla Disney e un gioco di azione a scorrimento orizzontale della Titus France che tra l'altro possedeva anche la licenza per il film.

Dick Tracy è un investigatore di polizia che vive una vita tranquilla con sua moglie. Un giorno il padre di sua moglie viene ucciso da un boss mafioso chiamato "Big Boy Caprice" e Dick Tracy giura vendetta contro di lui.

La versione presa in esame oggi è quella della Titus che si svolge su cinque livelli alla fine dei quali c'è un boss da eliminare; alla fine dei cinque livelli c'è lo scontro finale. Il gioco non segue la trama del film perché nei vari livelli il giocatore può solo sparare ai nemici che giungono da destra e sinistra e procedere fino alla fine del livello.

Ogni livello è pieno di criminali e un vasto assortimento di armi da usare.

Le conversioni sono più o meno le stesse anche se alcune sono state adattate per meglio integrarsi con quel tipo di piattaforma.

Commodore 64 (1990, Titus)= 5



Molto bello l'inizio del gioco con il logo del personaggio e subito dopo una raffica di colpi di mitra scrive il titolo del gioco. Si vede subito che si è voluto far vedere che il C64 è presente e in gran forma già nella schermata dei titoli.

Il gioco vero e proprio è caratterizzato da un'azione tipo beat'em up dove il giocatore avanza per il livello cercando di fermare i criminali di diverso tipo con i pugni, con pistola e la mitragliatrice.

E' molto difficile perché inizialmente si ha disposizione solo i pugni mentre gli avversari sono già dotati di ogni tipo di arma e poi sbucano da ogni parte anche se, per fortuna, non in quantità.

Tecnicamente è appena sufficiente perché ha una grafica approssimativa e poco definita sui personaggi mentre buona è l'animazione del movimento di Dick Tracy che ha il cappotto e che si muove abbastanza realisticamente.

C'è purtroppo confusione nella grafica generale perché ci sono alcuni fondali che hanno lo stesso identico colore del cappotto di Dick Tracy e diventa tutto invisibile non facendo capire cosa sta facendo. Situazione paradossale.

Un'altra cosa che non si capisce bene è l'animazione di Tracy quando deve

colpire un avversario. Si vede il personaggio con in mano il mitra, ma nel pannello di controllo è segnato il pu-



gno.

Quando ci si avvicina ad un avversario si preme fuoco si vede questo oggetto grigio messo come un mitra che fa sparire letteralmente l'avversario. Si è dato un pugno o si è sparato un colpo di mitra?

Le armi sono già in dotazione, ma non si capisce bene come cambiarle dato che ogni combinazione tra joystick e tastiera non porta nessun cambiamento e rende la difficoltà così elevata che senza un cheat mode non si arriva nemmeno a meno della metà del livello.

La cosa buona e meritevole di essere citata è la buona musica presente in ogni livello e che cambia anche motivo durante lo stesso; niente effetti sonori.

Grafica confusa per scelte cromatiche discutibili e anche abbastanza grezza, ma carina invece l'introduzione; difficoltà esagerata che portano la curva interesse a zero dopo pochi secondi di gioco. Il voto è stato generoso.

Amstrad CPC (1990, Titus)= 7,5



Anche per il CPC stessa presentazione vista su C64 con un logo molto colorato e una buona musica di qualità.

Davvero buona questa versione che non solo ha una grafica coloratissima, ma anche decisamente dettagliata e di una buonissima giocabilità perché usa ben due pulsanti del joystick, uno per sparare e l'altro per saltare e cambiare le armi che sono già in dotazione, ma che non hanno le munizioni che vengono però rilasciate dai nemici.

Buone le animazioni del movimento, ma anche del combattimento perché a differenza di quello visto su C64 le animazioni sono diverse a seconda che si tiri un pugno o si spari con l'arma in dotazione.

Quando Tracy spara con pistola o mitra si vede lo stesso oggetto grigio tra le mani, mentre quando usa i pugni si vede il braccio muoversi per colpire l'avversario.

Buffo il movimento di Tracy sul CPC perché quando si sposta senza sparare corre a velocità accelerata così come quando tira i pugni, ma sono davvero piccolezze sull'ottima giocabilità di questa versione.



I fondali sono disegnati e colorati davvero bene e non creano confusione con la grafica dei personaggi. I fondali non sono di figura perché sono usati dai gangster che dalle finestre sparano contro Tracy.

Molto buono anche il pannello di controllo davvero ben fatto e anche tanto colorato che non crea nessun problema nella gestione colori.

L'unica cosa di negativo da far notare è la mancanza della musica durante il gioco - sarebbe stata la ciliegina sulla torta.

Davvero bello questo gioco su CPC dove mostra una grafica accurata, molto colorata, ma la cosa che stupisce di più è la sua grande giocabilità grazie all'uso di due pulsanti di gioco e le buone animazioni.

Amstrad GX4000 (1990, Titus)= 8



Si tratta della versione su cartuccia dell'Amstrad che sfrutta questa sua caratteristica per migliorare il gioco dal punto di vista grafico perché musica e giocabilità rimangono uguali alla versione base.

La prima schermata di gioco permette di scegliere se giocare con la musica o con gli effetti sonori.

La versione GX4000 è davvero bella ed orecchiabile, ma è comunque quella che si sente nella versione base durante il logo di Dick Tracy.

Quello che cambia è la grafica che è totalmente diversa e mostra un dettaglio e un'accuratezza che si vedrà solo nelle versioni a 16 bit come l'Amiga e l'ST. Se la grafica dei personaggi ricorda un' generazione superiore, ancora di più lo fanno i fondali che sono anche questi ricchi di particolari e colorati in maniera egregia senza mai creare confusione nel giocatore.

La giocabilità rimane molto buona anche se molto difficile sopra tutto per i nemici appostati alle finestre che impediscono di avanzare senza prima averli eliminati, il tutto viene facilitato grazie all'uso dei due tasti che permettono di saltare e cambiare arma molto velocemente.

Davvero spettacolare questa versione su cartuccia che mostra una grafica che sembra un 16 bit, mentre la giocabilità e la qualità audio rimangono le stesse della versione base.

Amiga (1990, Titus)= 7,5



La versione GX4000 è davvero un'ottima versione e se si guarda questa immagine per Amiga si vede che è decisamente ottima con tanti colori e una buona definizione, ma non è così nettamente migliore della versione Amstrad su cartuccia e ancora una volta bisogna rimarcare quanto è buona quella versione.

Anche la versione Amiga si apre con la stessa bella introduzione con una buonissima grafica del logo da cartone animato e con una musica che fa sentire la sua ben nota qualità che in questo gioco è fuori discussione. Introduzione che è ora completa per riassumere la trama e lo scopo del gioco.

Ci sono anche diverse sequenze di inizio, di intermezzo e fine gioco con un'altra immagine per il punteggio.



Questa versione è leggermente differente dalle versioni su computer a 8 bit per la diversa gestione delle armi. Se in alcune versioni le armi erano già disponibili, ma mancavano le munizioni, nella versione Amiga le armi non sono disponibili, ma sono rilasciate dai nemici che vengono uccisi; quindi una difficoltà abbastanza elevata anche per il fatto che gli avversari non sparano colpi isolati, ma raffiche molto dannose.

Dick Tracy non può sparare o colpire gli avversari quando si accuccia per evitare i colpi.

Una difficoltà che è simile a quella del C64 che alla lunga porta frustrazione perché si inizia solo con i pugni e gli avversari hanno pistole e mitra ed è difficile riuscire ad avvicinarsi. Non ci sono vite, ma solo una barra di energia e se si perde si ricomincia tutto da capo.

Graficamente è molto buono con una grafica molto bella nei fondali che sono molto realistici e di un colore che ricorda bene che l'azione si svolge di sera mettendo in evidenza le luci delle strade e degli appartamenti.

Il giocatore, ma anche i vari personaggi sono molto accurati e davvero ben fatto il pannello di controllo molto ben definito.

Bella la grafica, ma la giocabilità è messa a dura prova da un'eccessiva difficoltà che può precludere la giocabilità a lungo andare. Tecnicamente è perfetto, ma il voto deve tenere conto che la grafica spesso non fa un buon gioco.

Atari ST (1990, Titus)= 7,5



Come la versione per Amiga anche questa è multi linguaggio compreso anche l'italiano e ha una buona introduzione animata accompagnata da un buon audio.

Per l'ST vale quanto detto per la versione Amiga anche se sembra leggermente meno difficile o almeno così sembra dalle partite provate.

Entrambe le versioni hanno una cosa in comune con la versione Amstrad CPC, ossia quando si cammina senza sparare si ha un movimento accelerato, quasi da comiche e pensavo fosse solo per la versione CPC e invece la si portata anche su Amiga e ST.

Tecnicamente non ci sono differenze di nota tra le due versioni a parte l'audio anche se con questo gioco l'ST suona molto bene la musica. La grafica dei personaggi e dei fondali è molto accurata.

Anche su ST le armi sono disponibili solo sconfiggendo alcuni gangster e quando si rimane senza munizioni, le si può trovare lungo la strada.

La difficoltà, come la versione Amiga, è decente con le armi, mentre con i pugni non c'è speranza di avanzare.

E' una versione specchio della versione Amiga e le differenze sono solo qualitative perché nella sostanza sono uguali.

PC DOS (1990, Titus)= 7,5

La versione DOS è tecnicamente molto buona e non ci sono evidenti differenze tra le versioni Amiga e ST e ha anche una buonissima qualità audio davvero sorprendente.

La grafica è in VGA e anche questa è praticamente della stessa qualità della versione Amiga con tanta cura dei particolari del fondale e dei personaggi.

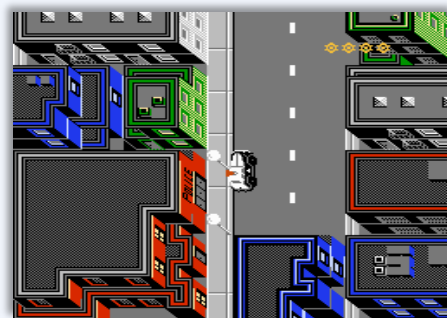
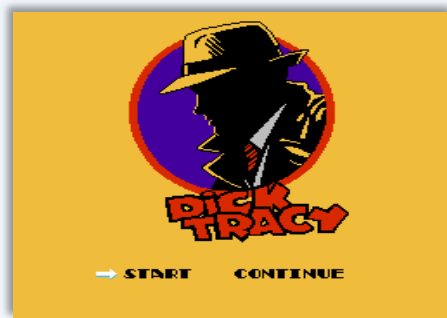
L'azione di gioco è quella già vista su Amiga e ST con il personaggio che si sposta per il livello con un passo accelerato e una difficoltà molto elevata usando i pugni perché ci sono tanti nemici su schermo che sparano raffiche di mitra senza sosta obbligando il giocatore a cercare riparo.

Quando si mette nella posizione per ripararsi dai colpi non può sparare, ma allo stesso tempo non lo possono fare nemmeno i nemici, ma questi sono tanti e quindi spesso ci si ritrova bloccati con la morte vicina non appena si accenna a cercare di trovare un arma.



E' un buon arcade con una bella grafica VGA e un audio fantastico per un PC, ma il gioco è quello e frustrante per buona parte del tempo.

NES (1990, Bandai)= 8,5



La versione Nintendo è un po' diversa dalle altre versioni con un'introduzione più completa con grafica da cartone animato e per il fatto che il giocatore si trova nell'ufficio di Tracy e deve scegliere cosa fare.

A differenza delle altre versioni dove una volta avviato il gioco ci si ritrova in mezzo all'azione, qui c'è una fase di guida a bordo dell'auto della polizia tra le vie della città con visuale dall'alto e bisogna cercare degli obiettivi che sono indicati sulla mappa e che possono essere scelti prima di iniziare la partita tra le altre due opzioni disponibili.

Una volta trovati gli obiettivi, si esce dall'auto e si cerca un'entrata verso un edificio e l'azione qui è di un tipico gioco di piattaforme dove bisogna raggiungere il criminale interessato eliminando i suoi sgherri a suon di pugni e pistola.

La giocabilità in questa versione è buonissima perché è proprio un tipico gioco di piattaforme dove la difficoltà è ben calibrata, quindi non troppo difficile e non troppo facile anche grazie al fatto che è già disponibile un'arma in dotazione e con delle munizioni iniziali.

A rendere questo gioco molto bello, giocabile e longevo sono anche i 3 tasti

del joypad che permettono di sparare, saltare e selezionare pugni e pistola con 50 colpi subito disponibili .

Graficamente è molto buono perché la città è molto accurata e la particolare visuale leggermente isometrica degli edifici permette di vedere bene il loro bel disegno.

La parte di azione vera e propria in 2D a piattaforme è fatta bene, ben colorata e i personaggi disegnati molto linearmente senza sbavature anche se hanno una tinta unica di colore che ricorda un poco il C64 così come l'animazione di Tracy davvero simile a come si muove sul piccolo 8 bit di casa Commodore.

Il gioco è anche accompagnato da una melodia musicale davvero molto bella e mai noiosa, anche se ripetitiva, che aiuta parecchio a mantenere il gioco su di giri garantendo il divertimento

E' una versione molto bella e giocabile. Per l'ennesima volta un NES che lascia davvero incantanti per la qualità nella grafica, nell'audio e soprattutto nel gioco dimostrando di essere una console da gioco che mette in difficoltà anche sistemi ben più potenti e blasonati.

Master System (1990, Sega)= 9



Anche la versione Master System è abbastanza diversa dalle altre versioni su computer a 8 bit perché ha una profondità dato che gli avversari non attaccano solo da destra a sinistra, ma anche da un piano diverso, quindi bisogna sparare in profondità rispetto a dove cammina il giocatore.

L'azione di gioco è un misto di beat'em up e piattaforme e Tracy ha fin da subito la pistola per uccidere i gangster e quando si trova vicino a loro usa automaticamente i pugni. Tenendo premuto il pulsante di fuoco si attiva automaticamente il mitragliatore che serve per colpire solo i nemici in secondo piano.

Questi colpi di mitraglia possono anche in certe occasioni danneggiare visivamente lo scenario, quando ad esempio si spara contro una porta o una vetrata.

Il giocatore ha però contro di lui un altro nemico invisibile che è il tempo. Bisogna infatti terminare il livello, che non ha boss da sconfiggere, entro un certo tempo pena la perdita di una vita.

A differenza della altre versione che non hanno vite, sul Master System ci sono tre vite a disposizione che aumentano di molto la longevità.

La giocabilità è molto buona anche forse di più della versione NES perché questa meccanica di gioco tipica da Arcade permette di giocare con una difficoltà molto meglio calibrata e ne viene esaltata anche da questi due piani in cui cambia anche l'azione di gioco.

Dal punto di vista tecnico la versione Sega a 8 bit è decisamente meglio della versione NES per quanto riguarda i personaggi e Dick Tracy è disegnato davve-

ro ottimamente perché dal dettaglio che ha si notano tutti i particolari, persino la cravatta.

I fondali forse sono meno belli della versione NES, ma questa volta il Master System ha forse la versione migliore tra tutte le piattaforme a 8 bit.

Buona anche la musica presente durante il gioco insieme agli effetti sonori che completano questo grande titolo da non perdere.

Tra tutte le piattaforme a 8 bit è sicuramente la migliore versione per giocabilità e per grafica, ma per lo stesso motivo è anche meglio della versioni a 16 bit.

Sul NES o sul Master System non viene la voglia di staccare come invece succede con l'Amiga o il C64.

Mega Drive (1990, Sega)= 10



L'immagine vale il punteggio perché si può vedere la qualità grafica che sembra proprio un gioco sviluppato per un Arcade con una dovizia di particolari che farebbe scoraggiare chiunque abbia un'altra versione di questo gioco.

L'azione di gioco è la stessa vista per la versione Master System, quindi Tracy può sparare con la pistola contro i gangster che trova lungo il cammino e che sbucano a destra e sinistra

e può anche colpire stando accucciato per ripararsi dai colpi. Per colpire gli avversari in profondità può usare il mitragliatore che ora ha una dinamica più vera perché ha una sorta di fisica e che quando si spara non si colpisce bene, ma bisogna tenere l'arma ben stretta altrimenti i colpi vanno a casaccio.

Quando colpisce il fondale i danni provocati sono molto più realistici sia come grafica sia come suono.

La grafica del fondale è davvero ottima senza difetti di sorta e i personaggi in gioco sono disegnati esattamente come è disegnato Dick Tracy con tutti i dettagli che potete comunque vedere nell'immagine. Quindi anche più di cinque personaggi in movimento con una qualità grafica da lasciare la bocca aperta.

La parte audio è molto buona e sicuramente meglio di quanto ascoltato fino ad ora e ottimi anche gli effetti sonori soprattutto dei danni al fondale.

Dick Tracy raggiunge la perfezione massima su Mega Drive e purtroppo non c'è computer che si possa minimamente avvicinare a questa qualità.

Gli ho dato un 10, ma guardandolo in azione meriterebbe di più anche perché se fosse un Coin-Op avrebbe avuto questa grafica, questo audio, questa giocabilità che in pratica è impossibile da replicare.

DRAGON'S LAIR

COMMODORE 64 LASER DISK

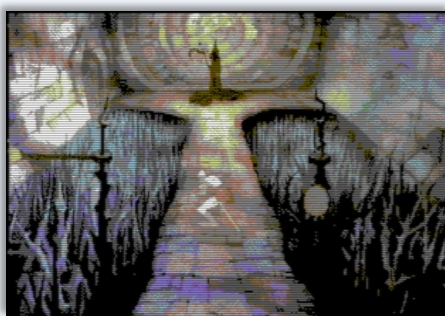
Un fan del Commodore 64 ha deciso di fare una versione di Dragon's Lair con la grafica in FMV per questa piattaforma convertendo tutto la grafica per farlo girare su questa macchina anche se in realtà gira su C64 solo grazie all'emulazione e funziona con tutti gli emulatori con il supporto REU.

Ho provato personalmente questo gioco ed è davvero bello perché è proprio lo stesso gioco visto nel Coin-op con la grafica da Commodore 64.

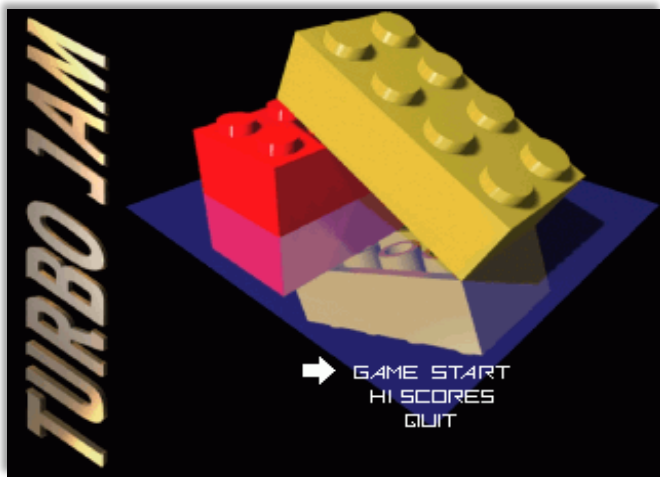
Il gioco è ancora in fase di alpha quindi mancano ancora tante cose, ma le sequenze di gioco ci sono tutte. Manca l'audio, manca un sistema dei punteggi, deve essere migliorata la giocabilità e migliorata anche la qualità video che attualmente non è ancora perfetta.

Questo è proprio un adattamento completo e non è un vero laser disk gestito dal computer come era per l'MSX che era in grado di gestirlo tramite il suo sistema operativo.

Un progetto da seguire perché molto interessante.



Sul titolo ho linkato il sito del progetto.



1995, Phelios Development

Turbo Jam è un gioco di guida per Amiga AGA con visuale dall'alto ed era un gioco shareware, quindi non commerciale, ma limitato

nel suo uso. Per avere la versione completa bisognava versare una piccola quota all'autore che provvedeva a rilasciare una chiave o un codice seriale per avere il gioco completo.

Il gioco si presenta con una bella schermata del titolo e immagini di bella qualità durante il caricamento accompagnata da una musica suonata con una qualità che pochi altri giochi shareware Amiga hanno fatto sentire.

In realtà non si tratta proprio di un classico gioco di corse, ma il giocatore deve girare su un percorso che assomiglia al labirinto di Bomberman e passare sotto a quattro traguardi che vengono posti a caso in questo labirinto. Ogni traguardo viene creato non appena si passa sotto il precedente.

Bisogna completare il livello entro un minuto e per complicare le cose c'è anche un macchinina controllata dal computer che cerca di tamponare il giocatore e impedirgli di tagliare il traguardo finale.



Amiga= 8

Bel gioco shareware che sfrutta bene il chip AGA per una qualità delle immagini molto elevate e un dettaglio in gioco molto buono come ci si aspetta da questo chip grafico.

Bellissima la musica, di una qualità molto buona e che su Amiga non si sente spesso.

E' un gioco complicato perché ha uno strano sistema di controllo dato che l'auto si guida solo con il comando "destra" del joystick.

Essendo un'arena alla Bomberman questo sistema di guida unidirezionale crea qualche problema nelle prime partite perché non si capisce perché le altre direzioni non funzionano.

Una volta che si prende la mano con questo sistema di controllo arriva il divertimento perché bisogna girare sempre a destra, evitare le auto del computer (nei livelli successivi ci saranno più auto da evitare), prendere eventuali bonus e anche passare sotto i vari traguardi prima di quello finale.

Graficamente è molto buono grazie alla qualità del chip AGA con immagini statiche davvero belle e molto colorate. Anche durante il gioco si vede molto bene cosa è in grado di fare questo chip con tanti colori, tante

sfumature e una qualità generale davvero molto elevata.

La musica è molto bella sia nella presentazione sia nella schermata dei punteggi. Ha una bella qualità con melodia e accompagnamento ben mixati e non si sente la sovrapposizione di uno o dell'altro.



1982, Nintendo

Eccoci al secondo appuntamento con i giochi portatili della serie Game & Watch che sono giochi hardware dato che non sono inclusi in una console, ma è questa che viene costruita intorno al gioco.

Oggi si parla di "Green House" un gioco della Nintendo che costruisce una console che ricorda molto il GameBoy o anche una forma primitiva del DS che verrà sviluppato molti anni dopo.

Lo scopo del gioco è quello di difendere le piante del giardino dall'attacco di ragni o di altri parassiti che portano alla morte delle amate piante.

E' un gioco diviso su due schermi e il giocatore può passare dall'uno all'altro usando una scala e come arma ha un spray che allontana i pericoli.

La difficoltà è che questi nemici delle piante arrivano contemporaneamente in entrambe le aree di questo giardino e bisogna spostarsi molto velocemente per riuscire nell'obiettivo

prefissato.

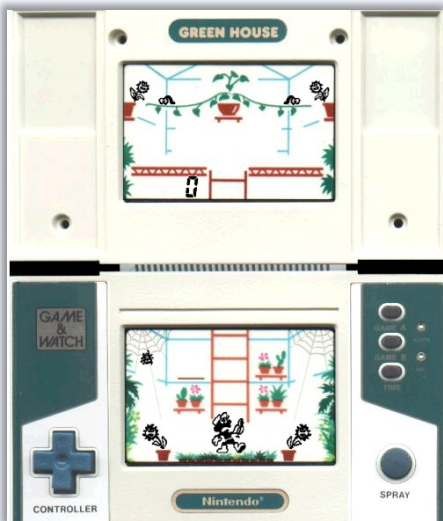
In questo gioco ci sono due schermi e sono collegati virtualmente da una scala perché di vede proprio il giardiniere che passa da sotto a sopra e viceversa usando la scala.

Come grafica in gioco è davvero ben

fatto con il giardiniere che ha anche belle buffe smorfie facciali e buone in generale le varie animazioni. Si vede la mano di Nintendo in questo gioco.

Devo dire che è molto difficile perché questi ragni e vermi sono velocissimi e quando

se ne blocca uno, l'altro ha già colpito, quindi è un macchinina che farà venire i crampi a molti giocatori.

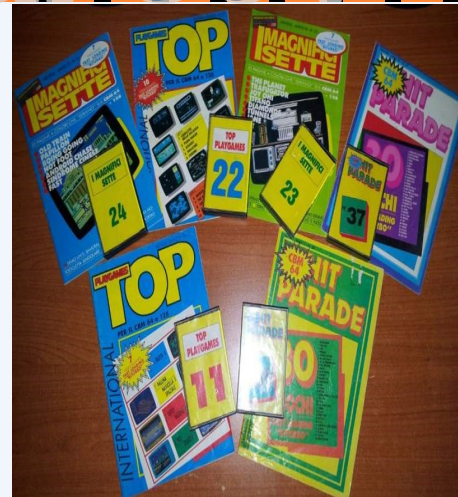


Voto= 8

Bel gioco portatile che ha un hardware bello da guardare, si chiude a conchiglia e ha tanti tasti per gestire bene la partita.

Molto difficile che impegnerà e porterà via tantissime ore garantendo una buona longevità anche se sono prodotti ormai persi e dimenticati.

8-Bit in Edicola: C64



Da questo numero voglio parlare delle raccolte e compilation di giochi che uscivano in edicola per i computer a 8 bit anche se poi il monopolio era Commodore 64 e Spectrum 48k.

Chi non si ricorda di Special Program con la cassetta lato A dedicata al Commodore 64 e il lato B dedicato allo Spectrum?

Chi non si ricorda di Special Playgames o anche Game 2000, Super Game 2000, Hit Parade 64, I magnifici 7?

Molto spesso veniva il dubbio sull'origine di questi giochi perché più di una volta in queste raccolte trovavi di tutto anche giochi completi venduto contemporaneamente nei negozi.

Queste compilation contenevano tanti giochi in un solo lato della cassetta o del disco e alle volte ci trovavi frammenti di giochi completi come ad esempio un livello a caso di Last Ninja o di un altro gioco multi caricamento, ma trovavi anche il gioco completo come Impossible Mission, Spy and Spy, per citarne giusto un paio.

I giochi in questione erano in Italiano e venivano tradotti completamente in ogni loro parte. I titoli dei giochi in questione venivano più delle volte inventati, altre volte si trattava di una traduzione letterale e altre volte si dava un nome riferito ad un oggetto, un personaggio o allo scopo del gioco.

Come funzionava la cosa?

Si trattava di pirateria a tutti gli effetti perché i giochi venduti venivano completamente modificati non solo nella traduzione in italiano di ogni parte del gioco, ma spesso venivano eliminati tutti i riferimenti agli autori originali e venivano anche modificati i giochi multi caricamento e trasformati in giochi completi.

Venivano venduti alle edicole e fatti passare per giochi originali e spesso non si li riconosceva per via di un nome talmente estraneo al gioco originale e i manuali inclusi erano adattati a questa modifica.

Queste collezioni hanno avuto un boom notevole e oggi sono ricercate come prodotti rari di un certo valore.

Alla fine anche se eticamente non era molto corretto, queste raccolte sono diventate nel tempo originali e rare.

Hanno avuto successo anche per il fatto che con pochi soldi potevi avere una bella raccolta di giochi e nessuno all'epoca poteva immaginare come si poteva trovare in edicola un gioco completo quando nel negozio costava un occhio della testa.

Un altro esempio è stato "Castle of Dr. Creep" che è un gioco multi caricamento con tanti livelli, ma che veniva spesso riproposto nelle varie raccolte come un gioco unico formato da un solo livello, ogni volta diverso. Capitava anche di trovare lo stesso livello più e più volte.

Stessa cosa per "The Last Ninja II" dove lo si trovava come "Ninja 2" con un solo livello a caso e presentato proprio come gioco completo con tanto di fine.

Negli anni '80 quando sono nate queste raccolte da edicola è nata la Pirateria Italiana con la "Pirateria Industriale" perché veniva fatta alla luce del sole da parte di grandi casi editrici, grandi emittenti televisive e giornalistiche e il caso più eclatante è Special Program che piratava i giochi venduti nei negozi con un processo industriale dato che venivano realizzate cassette personalizzate, custodie e manuali e le aziende dovevano assumere gente che modificasse i giochi.

Un altro aspetto della Pirateria Italiana era la "Dissimulazione" che permetteva di rimuovere la paternità del software originale con traduzioni sommarie, rimozione di ogni riferimento agli autori originali con eliminazione dei crediti e il cambio del titolo.

Voglio ricordare che solo queste pubblicazioni da edicola potevano farlo. Non era ammesso per nessun altro caso.



Questo è RoboCop 3
Special Program N° 90, Settembre 1992



Questo è Hunchback
Special Program N° 2, 1984



Questo è Blade Runner
Game 2000, N° 11, 1987



Questo è Bomb Jack
Super Game 2000, N° 12, 1986

Come si vede questo sistema di dissimulazione permetteva la vendita nelle edicole come originale. Questo sistema però come già detto era applicabile solo per questo tipo di collane e basta. Non era ammesso per nessun altro caso.

Dal prossimo numero farò un Quiz mettendo delle immagini senza dire di quali giochi si tratta e poi darò la soluzione nel numero seguente.



deludente.

Anche la versione per Amstrad CPC esce nel 1988 sempre da Topo Soft, casa spagnola e infatti il gioco è in questa lingua come la versione C64.



La versione CPC cambia la direzione del gioco che diventa a scorrimento verticale e finalmente si vede Silent Shadow con una grafica molto convincente a partire dalla schermata dei crediti e molto ben fatta quella di caricamento.

Stesso menu di selezione visto su C64, ma meno definito nel font usato, ma la grafica si rifà subito durante il gioco dove questa è molto colorata e sopra tutto non crea confusione con il fondale. Fondali tra l'altro molto belli e molto credibili tanto che l'aeroporto che rappresenta la prima fase sul CPC è quello che deve essere e i colpi sparati dal caccia del giocatore sono sempre ben visibili.

La difficoltà è buona perché non è esageratamente difficile come la versione C64, ma ha un'area di gioco praticamente dimezzata dal pannello informativo e una velocità di scorrimento e di movimento leggermente poco fluido.

Durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori nella norma mentre c'è una musica molto carina nella schermata dei crediti.

Silent Shadow è un gioco di azione arcaica dove il protagonista è un caccia che ha lo scopo di distruggere la flotta nemica nel Golfo Persico. Per raggiungere questo scopo il giocatore ha un moderno e sofisticato aereo che ha tanta potenza, velocità e l'abilità di creare delle false immagini sul radar e diventa silenzioso come è indicato nel titolo del gioco.

Per raggiungere l'obiettivo finale bisogna superare 4 fasi: la base area nemica, la città, il deserto e la flotta nemica.

Un'azione che ricorda quei giochi dove bisogna evitare di essere colpiti e poi bombardare il territorio per distruggere tutto quanto.



La versione per Commodore 64 viene rilasciata nel 1988 dalla Topo Soft e si presenta con una discreta schermata con diverse opzioni per decidere se giocare in due giocatori contemporaneamente e il tipo di controller. Carine

le musiche introduttive perché ce ne sono più di una che sono ripetute nello stesso ordine anche durante il gioco che non ha nessun tipo di effetti sonori.

Purtroppo il gioco non va molto bene né come grafica né come giocabilità. L'aereo è fatto molto bene perché ha più di un'animazione: quando si vola piano le ali sono messe in posizione perpendicolare alla fusoliera, mentre quando si accelera al massimo questo si piega per aumentare l'aerodinamicità.

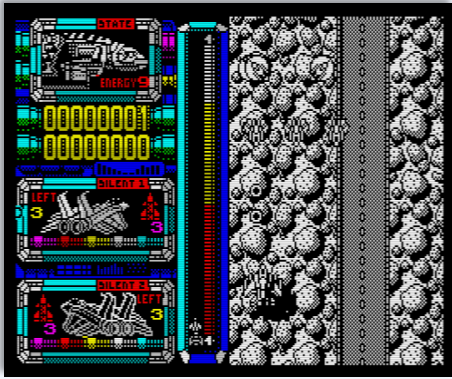
Tutto il resto sembra disegnato con il SEUCK (con tutto il rispetto per questo editor) dove i caccia nemici sono molto semplici. Anche il fondale è quello di un gioco di bassa lega con dei colori davvero orribili tanto che lo sparo del caccia del giocatore è verde e si confonde con il tanto verde presente nell'area di gioco.

Molto difficile perché ci sono così tanti caccia nemici in un'area confusa nei colori che non ci si capisce assolutamente nulla e malgrado le 5 vite e le 3 bombe non c'è speranza di proseguire.

Ho provato il gioco con un trainer e finito il livello viene dato un codice e senza motivo ritorna alla schermata iniziale. *(forse non era molto compatibile con il trainer, ma sarebbe un caso raro)*

A guardare le immagini sembra un titolo divertente e anche bello come realizzazione con un pannello di controllo anche ben fatto, ma la prova sul campo è davvero

Anche la versione ZX Spectrum ha una



bella schermata dei titoli che è proprio uguale a quella vista sull'Amstrad CPC con più opzioni nel menu principale e con un font più chiaro e pulito che mostrano anche alcune opzioni interessanti come la possibilità di giocare in due con un solo caccia o in due con due caccia contemporaneamente.

Molto ben fatta la sequenza di lancio (come tutte le altre versioni del resto) e l'area di gioco è uguale a quella vista sul CPC con uno schermo diviso praticamente a metà dove una di queste è occupata dal pannello delle informazioni.

La grafica non è monocromatica, ma in bianco e nero, ma di una qualità di definizione molto elevata e malgrado questi colori non si è mai nella situazione di confusione come sul C64. Gli aerei che rappresentano i giocatori in questo pannello sono uno spettacolo per la loro definizione.

Stessa giocabilità e difficoltà della versione CPC che a parte i colori sembrano due versioni allo specchio.

Commodore 64= 3

Brutto e orrendo sia come grafica sia come giocabilità. Non si salva nulla. Tutto da buttare.

CPC= 7

Bella la grafica, ben disegnata e ben colorata. I fondali sono anche questi realizzati molto bene e la giocabilità è su buoni livelli anche se un po' difficile.

La versione PC DOS ha una scelta sup-



plementare per quanto riguarda la scheda grafica che si sta usando, quindi CGA, EGA e VGA.

Per la prova è stata provata la versione VGA a 16 colori che sicuramente rende meglio dell'EGA perché la palette disponibile dalla VGA è migliore.

Il gioco si presenta nel più assoluto silenzio con una schermata delle opzioni abbastanza povere di scelte se non quelle essenziali come la configurazione della tastiera o usare il joystick se è presente.

Il gioco usa una grafica davvero ottima esaltando il gioco come era prevedibile su un sistema decisamente più potente degli altri sistemi a 8 bit. Grafica a 16 colori davvero ottima con una scelta ben fatta tanto che sembra proprio un giochino Arcade di altri tempi.

A parte la versione C64 con uno scorrimento orizzontale, tutte le altre, compresa quella DOS sono a scorrimento verticale anche se perdono metà dell'area di gioco per le informazioni.

Con la VGA si mettono bene in evidenza i vari particolari del gioco come i vari colori che compongono il caccia del giocatore, ma anche quelli avversari, i colpi sparati che sono di bell'effetto così come le esplosioni con diverse sfumature e l'effetto fumo.

Peccato per l'audio completamente assente sia di musica che di effetti sonori.

Anche su PC c'è una buona giocabilità, una difficoltà elevata, ma non impossibile.

La curva interesse, tuttavia, non è molto alta perché una volta finito non lo si giocherà mai più.

ZX= 7

Uguale alla versione CPC anche se la grafica è in bianco e nero, ma ci guadagna in definizione e malgrado questi colori non ci sono mai problemi di confusione con il fondale.

PC= 7,5

Davvero ottima la grafica molto colorata che mette in evidenza anche i piccoli particolari. Grafica generale bella da vedere e bello da giocare anche se nel più assoluto silenzio.

Giochi dall'Oriente



▶ START

OPTION

©YUMEKOBO 1999

1999, SNK

Neo-Geo Pocket Color

Puzzle Link è un gioco di genere puzzle dove bisogna far scomparire dei pezzi con lo stesso colore.

I blocchi cadono dalla parte alta dello schermo e lentamente scendono verso il basso così il giocatore deve cercare di dissolvere più pezzi possibile prima che uno di questi superi l'ultima linea che determina la vittoria o la sconfitta.

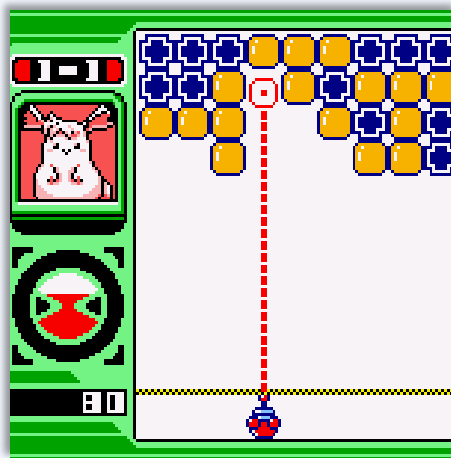
Il gioco ha tre modalità.

Nella modalità "*Normal*" il giocatore deve collegare due blocchi speciali e vincere la partita entro un certo limite di tempo per poter vincere una di 50 carte collezionabili.

Nella modalità "*Clear Mode*" bisogna ripulire lo schermo da una costellazione di blocchi.

L'ultima modalità è la "*Battle Mode*" che permette di giocare in due via cavo. Quindi è possibile collegare due macchine per potersi sfidare in questa modalità.

Il gioco ha anche una bellissima sequenza introduttiva con una grafica da cartone animato con una definizione davvero elevata, quindi anche se è un gioco in cui bisogna ripulire lo schermo da dei blocchi ha però una bella grafica animata che mostra che dietro c'è una storia.



Grafica molto bella nell'introduzione, ma anche ben fatto durante il gioco che anche se non è essenziale per divertirsi fa la sua parte molto bene.

Questo è un titolo abbastanza da Oriental Games sia per i personaggi in gioco e sia perché è tipicamente orientale.

Il gioco non è facile perché sembra un clone di Puzzle Bubbles, ma non ha niente a che vedere con quel titolo se non per la grafica simile.

Bisogna collegare i blocchi dello stesso colore con un link (ed ecco cosa significa il titolo di questo gioco) che prende il colore del primo blocco di partenza e deve essere collegato al blocco successivo dello stesso colore. Se si collegano due blocchi di colore diverso non si distruggono.

E' un azione di gioco interessante perché mette qualcosa di nuovo in un genere molto sfruttato dai vari cloni di Puzzle Bubbles.

E' un bel gioco perché è innovativo nel sistema di distruggere i blocchi dello stesso colore e che va fatto anche in un certo modo per non riempire lo spazio di link inutili.

Questa nuova azione subito lascia un po' disorientati, ma non appena si entra nello spirito del gioco diventa molto divertente perché la difficoltà è ottimamente calibrata e con due di queste macchine si gioca via cavo.

Angolo Vic-20



1983, Sega - Star Trek: S.O.S

Star Trek: Strategic Operations Simulator è un gioco di azione arcade in cui il giocatore è il capitano della astronave Enterprise e deve cercare di salvare la federazione da NOMAD. Per avere delle speranze di distruggere NOMAD deve combattere varie sfide attraverso dieci livelli e ognuno di questi ha diverse battaglie.

L'Enterprise ha un bell'arsenale di armi che tutti i fan conoscono dalla serie TV e in questo gioco ci sono i Phaser che sono illimitati, mentre i siluri sono limitati e il rifornimento è possibile solo attraccando alle basi spaziali.

Il gioco ha due visuali sullo stesso schermo: nella parte superiore può muovere l'astronave su di una mappa in 2D dove può vedere le altre astronavi e basi spaziali. Nella parte bassa la visuale è in prima persona.

E' molto carino questo gioco su Vic-20 perché una volta caricato dopo pochissimi secondi si avvia la nota melodia della serie TV, anche se solo le prime note, quelle più famose, ma era davvero chiedere troppo a questo computer di poter ascoltare tutta la sigla originale.

La grafica è discreta e molto funzionale perché nella mappa 2D è molto chiara anche se molto stilizzata, ma che fa vedere bene l'astronave del giocatore e tutto il resto. Nello stesso istante la visuale in prima persona fa vedere quello che succede in tempo reale.

Quando si avvicina un nemico si può subito interagire e sparare le armi a disposizione.

La partita termina quando si finisce tutta l'energia.



Ovviamente la visuale in prima persona non è un vero 3D, ma fa bene il suo dovere e la sensazione è proprio quella di stare sul ponte di comando dell' Enterprise e guardare il suo schermo che è un'estensione dell'azione che viene fatta tutta nella mappa 2D.

Vic-20= 7

E' una bella versione di Star Trek che piacerà a tutti gli amanti di questa serie. Ovviamente la piattaforma non può mostrare una grafica pazzesca perché non ne le possibilità, ma quello che si vede è fatto bene. C'è una musica che riproduce le prime note della sigla e ci sono anche gli effetti sonori.

Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

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



Multimedia Compilation Office

THE GUINNESS CDTV DISC OF RECORDS



1991 EDITION



1991, New Media - CDTV

Designed and produced
by New Media,
London.



In un vecchio numero di REV'n'GE! era stata trattata la versione 1995 dei Guinness dei Primati e questo numero propone il primo volume, la versione del 1991 per il CDTV.

Ovviamente questo titolo può girare anche su CD32 dove può sicuramente dare il meglio di se, ma per questa recensione si vuole vedere cosa ci si può aspettare su un CDTV.

Il CD può essere esplorato in vari modi: accedere direttamente ai primati con "Records", guardare le immagini con "Pictures", fare una ricerca per indici con dalla A alla Z con "Index" e ascoltare i primati con "Tours".

I primati sono l'Essere Umano, la Vita sul Pianeta, Spazio e Natura, Scienza e Tecnologia, Strutture e costruzioni, Trasporti, Mondo degli Affari, Arte e Intrattenimento, Il Mondo degli Uomini, Giochi e Sport, Traguardi dell'Uomo.

E' una bella raccolta di primati perché ognuna di queste grandi categorie ha una bella scelta di sottocategorie. La Vita, ad esempio, è un argomento che riguarda tutta quella presente sulla Terra passata e presente. Si tratta della vita animale e non riguarda l'Uomo.

Si sceglie "Vita" e poi "Anfibi" dove ci

sono finalmente i primati da leggere e guardare se ci sono immagini relative.

Ogni esplorazione di questo CD viene presentato sempre dallo stesso menu della categorie dei primati. La ricerca per Primati o per immagini avrà sempre lo stesso sistema per trovare quello che si vuole.

Quando si fa una ricerca per immagini è



possibile in ogni momento accedere ad un menu per vedere cosa si sta guardando, ma anche per decidere se ritornare alla selezione generale delle

immagini da ricercare oppure vedere direttamente le immagini successive relative ad altri Primati.

Cliccando sull'icona che rappresenta la modalità di esplorazione nella sezione che rappresenta fa partire una spiegazione parlata di come usare il controller per avere un'esperienza esplorativa migliore.

La ricerca per Indici è molto veloce perché va proprio diretta al tipo di primato, ad esempio, il "migliore", il "più grande", il "più lungo", il "più pesante", ecc

La modalità "tours" è uno slideshow di foto e animazioni con i più importanti primati di alcune categorie che sono spiegati a voce, con musica ed effetti sonori.

Le animazioni, le foto, la musica e gli effetti sonori

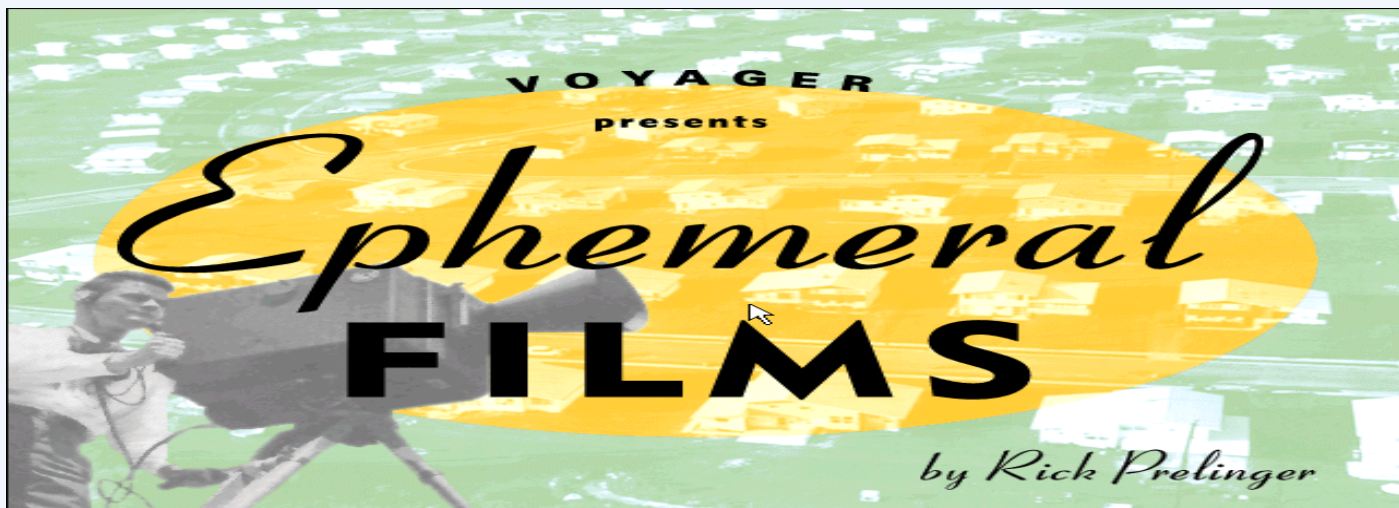
sono mescolati come assistere ad un documentario sui primati che si è scelto di vedere.

E' un buon prodotto anche se la qualità delle immagini non è di alta qualità

CDTV= 7,5

Molto bello questo CD dei primati in edizione 1991 con una vastissima raccolta di informazioni da leggere, guardare e ammirare. Il Tours è da non perdere perché è stato costruito per emozionare.

Bella interfaccia grafica in stile Amiga con testo chiaro con immagini fotografiche abbastanza buone.



1994, Voyager Company - Windows 3.x

Ephemeral films è un CD multimediale dedicato a film dal 1931 al 1960 che sono però suddivisi in due grandi categorie: *"The New Horizons"* con i film che vanno dal 1931 al 1945 e *"You Can't Get There from Here"* con i film dal 1946 al 1960.

Non si tratta di una classica enciclopedia sul cinema come si vedrà in futuro su queste pagine, ma è una raccolta di prodotti d'epoca che vanno dal periodo in cui è nata questa nuova tecnologia fino al momento in cui c'è stato un cambio generazionale.

Nella categoria *"The New Horizons"* sono stati scelti 19 clip tratti da film dell'era d'oro dell'industria cinematografica Americana e furono pagati per vendere i prodotti di certe aziende, costruire delle identità e influenzare il pubblico.

Anche nella categoria *"You Can't Get There From Here"* sono stati scelti 19 clip dell'era d'oro, ma che riguardano il consumismo Americano. Rivedere l'era di Dick a Jane e vedere i film che sono piaciuti a Papa e Mamma attraverso questi *"nuovi mondi meravigliosi"*.

Nel 1931 esce il film *"In My Merry Oldsmobile"* distribuito dalla Paramount Pictures.

E' un cartone animato in bianco e nero che venne realizzato per la famiglia con una canzone nostalgica. I personaggi furono creati bizzarri e deformati e l'ispirazione venne dalla vita tormentata

della New York di quel periodo. Personaggi presi dal palcoscenico dell'avanspettacolo sembravano rappresentanti di una sottocultura di immigrati, nessuno dei quali avrebbe potuto essere meno

Disneyano.

Il pubblico non approvò lo sforzo, ma non per un motivo di gusti, ma semplicemente perché loro pagarono il biglietto per un film e si ritrovarono davanti ad una sorta di pubblicità.

Il film del 1946, *"Report to Home Builders"* è un prodotto realizzato in Kodachrome, quindi un film a colori.

Era un film che voleva celebrare il ritorno in patria dei veterani dopo la guerra, un anno che ha visto più di 2 milioni di matrimoni, più di 1 milioni di nuove case e tutto in un paese che ha subito la depressione e l'essere coinvolta nella Seconda Guerra Mondiale.

E' un film che cercava di promuovere



l'acciaio come materiale di costruzione per le case e collegare i nuovi materiali alla produzione di massa.

Due film di esempio di questo CD chiamato giustamente *"Effimero"* perché si tratta di produzioni che non furono create per essere preservate nel tempo, ma che avevano uno scopo nel momento in cui furono realizzati e che oggi sono praticamente sconosciuti, persi e che non hanno più lo scopo per cui sono nati.

E' un bel CD con 38 clip che possono essere viste in una piccola porzione dello schermo, ma anche con una finestra molto più grande.

Una titolo che permette di riscoprire questi film effimeri e anche la tecnologia usata per realizzarli.

Windows 3.x= 10

Eccellente CD per scoprire film particolari, film oggi rarissimi e anche dimenticati.

Al prossimo imperdibile numero

#34

Giugno 2015

