

# REV'n'GE!

ESTATE

#35

## Retro Emulator Vision and Game



### Cobra Strike

10 missioni in alta risoluzione

### Giochi dall'Oriente

Virus o Alieni dentro il computer

RECENSIONI: Lords of the Rings - Firelord - Fire Star - Grimblood - Space Helicopter - Gunfight - Tau Zero Redux - Phantom Saga Infinity - Final Blow - 3D Space Ranger - Aquazone - AMOS PD Library

# EDITORIALE NUMERO 35

Ed eccoci al secondo numero estivo che pensavo di non scrivere, ma che alla fine ho deciso di fare. A differenza del numero 34 non sarà un numero a tema “estate”, ma ci saranno dei cambiamenti. Ho deciso di includere alcune recensioni di giochi moderni su piattaforme vintage.

Parlare di alcuni giochi dell’era moderna per alcune piattaforme sembra sia piaciuto e quindi ho deciso di continuare su questa strada sopra tutto per MSX, Spectrum, Amstrad e Commodore 64 che sono le piattaforme più amate dai fan e alcune software house che continuano a far uscire interessanti prodotti. Alcuni di questi sono strepitosi quanto i giochi delle architetture più potenti, mentre altri sono solo tentativi di ripetere gli sfarzi del passato senza però riuscirci o almeno solo in parte.

Questo è un numero un po’ strano perché ero davvero a corto di idee e non sapevo come procedere. Ho tentato di cambiare completamente impostazione, grafica e impaginazione, ma dopo 8 pagine mi sono reso conto che stavo snaturando REV’n’GE!. Così ho ricominciato di nuovo a riscrivere tutto, ma con poche idee, sopra tutto sulle piattaforme da inserire. All’ultimo momento in cui avevo deciso di aspettare la metà di Luglio, ho trovato alcuni titoli per far riscoprire alcune piattaforme interessanti e che bisognava prima o poi parlarne.

Il secondo articolo multimediale non è un granchè perché è un prodotto che non c’è molto da dire, quindi ho cercato di allungarmi un po’ per riuscire a completargli almeno una pagina.

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 35

Giugno 2015

Lords of the Rings	4-8
Firelord	9-10
Fire Star	11
Grimblood	12-13
Space Helicopter	14
Gunfight	15
Tau Zero Redux	16
Phantom Saga Infinity	16-17
Final Blow	18-20
3D Space Ranger	21
Cobra Strike	22
Aquazone Deluxe	28
AMOS PD Library	29



“Un Anello per domarli, un Anello per trovarli,  
un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli”

The Lord of the Ring è la versione ludica del romanzo di J.R.R. Tolkien in cui si narra la storia dell'oscuro Sauron che forgia un anello per controllare le razze della Terra di Mezzo. Fu sconfitto da Isildur che prese l'anello per se, ma attraverso varie vicissitudini l'anello giunge tra le mani di Frodo Baggins, un Hobbit che non conosce la vera natura di questo anello.

Frodo dopo il consiglio dell'amico mago Gandalf decide di distruggere questo anello gettandolo nella lava del vulcano Orodruin per salvare la terra di Mezzo.

Questo primo gioco è basato sul primo libro della trilogia di Tolkien e gli eventi che il giocatore dovrà affrontare sono molto fedeli a quelli narrati nel libro, quindi un titolo molto bello per gli appassionati di questo grande successo letterario, ma anche cinematografico.

Il gioco, abbastanza fedele al libro, non ha tutti i protagonisti o nemici, quindi sono state aggiunte delle avventure da completare. Sono tuttavia presenti alcuni personaggi ben noti ai fan della trilogia, ma altri sono stati creati proprio per questo gioco.

Si tratta di un gioco RPG, ma a differenza di altri, non ci sono punti esperienza o miglioramenti di livello. Mano a mano che il giocatore procede nella storia o nel completamente delle av-

venture diventa più forte e può acquistare oggetti sempre più potenti e anche reclutare personaggi molto forti che proteggano gli hobbit dai Nazgul e altre pericolose creature.

Di questo gioco è presente anche una versione su CD-Rom uscita per MS-DOS che è basata sulla serie TV a cartoni animati di Ralph Bakshi. La versione floppy richiede di leggersi bene il manuale per poter giocare al meglio, mentre la versione su CD, la trama viene spiegata durante lo svolgimento del gioco con scene animate tratte dalla serie.

#### Amiga (1991, Interplay)



Per la versione Amiga, l'Anello di Sauron, l'ha stregato per bene tanto che richiede 1 MB di memoria pieno, ma almeno lo sfrutta tutto quanto sopra tutto vista la lunghissima introduzione che sembra non avere mai fine.

Audio di grandissima qualità durante queste scene iniziali che però diventa abbastanza noioso perché il suo sample non dura per tutta l'introduzione e quindi si riavvia da capo per 3 o 4 volte diventando un po' tedioso e slegato agli eventi che vengono narrati.

La grafica, invece, è davvero buona, molto colorata, dettagliatissima e anche

parzialmente animata. Questa lunga introduzione deve spiegare la trama del gioco e chi ha letto il libro si ricorderà molto bene le scene che vengono mostrate.

Il gioco si avvia automaticamente alla fine dell'introduzione, ma premendo ESC si passa direttamente al gioco.

Lord of the Rings è un RPG 2D classico, ma come già detto nella prima parte di questa recensione, non è proprio un puro RPG, ma ne mantiene alcuni elementi. Questo sistema è

molto buono per chi vuole giocare ad un RPG, ma senza tutte le sue regole.

Il gioco ha una visuale dall'alto con una grafica molto minuta dei personaggi giocanti, ma ben definiti e colorati così come ben dettagliati i vari edifici e costruzioni che si trovano lungo il percorso.

Il paesaggio che rappresenta la Contea e le altre parti tipiche di questa Terra di Mezzo sono riprodotte discretamente anche perché comunque l'azione è più incentrata sui personaggi. Le costruzioni che si incontrano durante il cammino non sono come in altri giochi RPG chiuse all'esterno e poi aperte quando si entra, ma sono già aperte mostrando tutto quello che contengono.

L'area di gioco è a tutto schermo, ma è possibile richiamare 10 opzioni con il tasto destro del mouse che mette il gioco in pausa e permette di fare le scelte tipo quella di reclutare personaggi che possano unirsi alla causa, parlare con i personaggi che si incontrano lungo il percorso, raccogliere o lasciare oggetti.

Manca una mappa che mostra dove si trova il giocatore e questa mancanza porta spesso a perdersi o girare in tondo senza trovare vie d'uscita.

La velocità del gioco è inoltre molto scadente perché è molto lento lo scorrimento dello schermo e i personaggi

si muovono a scatti, quindi sbagliando strada scoccia un po' tornare indietro con la lentezza di movimento. C'è da aggiungere anche che ogni tanto il gioco si blocca perché deve caricare qualche

cosa, ad esempio, quando si entra in una zona popolata dai lupi, il sistema si ferma un attimo a caricare il sample dell'ululato.

I combattimenti sono molto difficili perché bisogna avvicinarsi al nemico avendo a disposizione alcune mosse per turno e anche quando si è molto vicini i colpi vanno a vuoto. Frodo ha la spada "Pungolo" che è molto buona per gli orchi, ma per i nemici normali come i lupi i suoi colpi vanno sempre a vuoto, quindi Sam e Pippin devono sobbarcarsi l'onore di combattere e salvare Frodo.

Una cosa molto bella e interessante è il passaggio dal giorno alla notte con un effetto sfumato e questo avviene sempre anche se si smette di giocare e si sta a guardare lo schermo.

Nella versione Amiga questo effetto viene anche segnato da una precisa icona in alto al centro dello schermo.

Tecnicamente è abbastanza buono per il dettaglio della grafica e i colori dei personaggi, mentre per il paesaggio è discreto, ma niente di eccezionale.

La musica è presente solo durante l'introduzione e dopo 5 minuti viene la

voglia di zittirla per via di questo campione che suona, smette e riparte ad libitum e du-



rante il gioco solo effetti sonori molto buoni, ma ridotti all'essenziale.

### Amiga= 6,5

Non è un brutto gioco perché è abbastanza fedele al libro e chi l'ha letto e ha visto successivamente la trilogia cinematografica avrà bei ricordi, ma ci sono alcune imprecisione nella meccanica di gioco, nei movimenti che lasciano un po' perplessi.

## PC (1990, Interplay)

Si tratta del gioco originale per MS-DOS e l'ho provata dopo la versione Amiga quindi sono stato ancora più attento alle differenze o ai particolari che potevano sfuggire se l'avessi provata per prima.

Il gioco inizia con una bellissima e lunghissima introduzione parzialmente animata, ma con qualche fotogramma ed effetto speciale in più, ma non cambia quasi nulla nella sostanza.

Quello che cambia è la musica che nella versione DOS

non ha la qualità della versione Amiga, ma ha la continuità, quindi la musica continua e dura per tutta l'introduzione apportando delle variazioni al tema, ma senza mai interrompersi dando la sensazione di essere parte integrante con le scene.

Non siamo ancora ai giochi con audio dinamico, ma non viene voglia di zittirla come su Amiga.

Anche qui il gioco parte dopo l'introduzione oppure premendo il tasto ESC.

L'azione di gioco è vista dall'alto con personaggi molto minuti, ma così ben colorati che anche la loro definizione ne viene esaltata e la velocità di gioco è buona malgrado la velocità di scorrimento e di movimento non sia fluida.

La grafica non solo è ben colorata, ma ci sono anche animazioni molto carine sull'acqua dove si vede bene il suo scorrere.

Le opzioni di gioco sono anche qui 10 e come su Amiga mettono in pausa il gioco durante l'esplorazione, ma durante i

combattimenti questo pannello di controllo serve per usare le armi a disposizione che in pratica sono rappresentate dall'icona della spada "Pungolo".

Frodo è l'unico ad avere questa spada, mentre gli altri due membri della Compagnia usano i pugni perché si sente proprio come effetti sonori i rumori della



spada quando è il turno di Frodo e il rumore di pugni quando è il turno degli altri due.

Anche su PC niente musica durante il gioco, ma ci sono dei jingle musicali che si attivano quando c'è un

pericolo in avvicinamento oppure qualche evento sui cui indagare.

Manca la mappa e questo comporta un girovagare per la Terra di Mezzo, arrivando spesso in zone senza via d'uscita obbligando la Compagnia a rifare tutto il giro.

Nel complesso è un discreto RGP facilitato dall'assenza delle ferree regole di que-



sto genere, ma dopo un iniziale entusiasmo diventa ripetitivo e ci si stufa abbastanza presto.

I fan della serie e di questo genere avranno più possibilità di portarlo a termine, ma per tutti gli altri è da provare bene.

### PC= 7

E' un buon RPG molto facilitato rispetto agli altri, è ben colorato che mette bene in risalto i dettagli, ma è un titolo molto dedicato ai fan della trilogia e a questo genere.

Non piacerà molto agli altri sopra tutto il sistema di controllo e di combattimento.



### PC CD (1990, Interplay)

La versione su CD è la stessa della versione su floppy nelle fasi di azione RPG, mentre l'introduzione non è più con grafica disegnata a mano, ma sono tratte delle scene della serie animata e che sono le stesse viste anni dopo nella serie cinematografica.

Durante la lunga introduzione si assiste letteralmente al cartone animato e migliora sensibilmente anche la giocabilità anche se poi l'azione vera e propria è uguale a quella già vista su Amiga e PC in versione dischetto.

Sicuramente queste scene di introduzione, di intermezzo e quelle finali danno una longevità che non c'è nella versione su floppy dato che qui c'è la voglia di vederne ancora, quindi si cerca di andare avanti nella storia per vedere altri spezzoni di questo cartone animato che dovrebbe essere completo.

Il CD però non è usato solo per l'in-

troduzione, ma anche per la musica perchè durante l'azione di gioco, quindi con la grafica vista su Amiga e PC ci sono le tracce audio che accompagnano sempre l'esplorazione e oltre alla musica ci sono anche gli effetti sonori da CD come il cinguettio degli uccelli e quando si avvicina un pericolo come i lupi si sente il loro ululato con una fedeltà e qualità da CD.

Il gioco come già detto non cambia proprio nulla rispetto alla versione su floppy, quindi tutto quello che è stato detto per quella versione, vale anche per questa.

Quando si avvicina un pericolo la musica cambia e diventa energica, di combattimento che cerca di tenere in ansia il giocatore.

I combattimenti sono un po' particolari, come si è già visto per la versione originale su floppy e bisogna trovarsi in una determinata posizione rispetto al nemico e bisogna spostare i tre gioca-

re le loro armi.

Non è una cosa facile perchè anche mettendo i giocatori letteralmente attaccati all'avversario spesso i colpi vanno a vuoto rendendo le cose complicate.

Il combattimento però non è essenziale e infatti se non si viene circondati è possibile fuggire anche se questo comporta la perdita dell'ultimo membro della compagnia che rimane esposto agli attacchi e che viene ucciso.

La versione CD ha un'altra caratteristica: ha l'auto mappa che mostra finalmente dove si trova il giocatore in quel momento anche se comunque può essere richiamata solo per questo motivo e non per scegliere una destinazione.

### PC CD= 8

Il gioco vero e proprio non cambia rispetto alla versione Amiga e PC floppy, ma le tracce audio anche durante l'esplorazione, la loro dinamicità e le scene filmate tratte dalla serie animata migliorano parecchio la sufficienza di questo RPG.



tori in modo tale che possano usa-



1991, Millennium

Amiga, Atari ST, SMD, C64, CD32, PC, SNES, GG, SMS, GBA

sta versione non può visualizzare le immagini insieme al testo. Funziona allo stesso modo anche il parser con comandi semplici per non creare problemi all'esplorazione.



Se per i sistemi a 16 bit questo gioco è un RPG, su Commodore64, Amstrad e compagnia bella sono delle avventure grafiche con un parser testuale e accompagnate da immagini statiche più o meno colorate in base alle caratteristiche dei vari hardware.

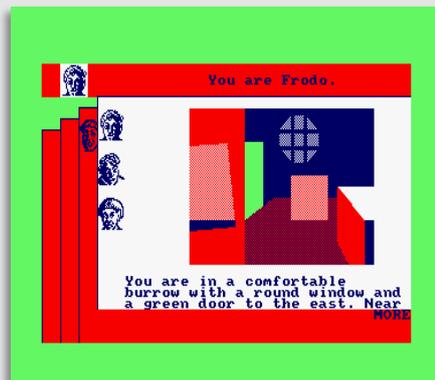
bisogna guardare e memorizzare la stanza prima di agire.



Nella versione per Commodore 64 non si possono usare tutti i personaggi, ma bisogna scegliere quale usare tra Frodo, Sam, Pippin e Merry. Questa versione usa una grafica statica molto buona a tutto schermo, ma quando si deve usare il parser testuale c'è solo il testo.

Il parser è abbastanza semplice e accetta i comandi essenziali come: "Examine the Chest", "Talk to Sam", ecc, quindi non difficile da usare. Quello che è difficile è sapere cosa fare e dove andare ed è questa la più grande difficoltà di giocare ad un gioco enorme come questo solo attraverso un testo.

La grafica statica aiuta solo che non è presente insieme al parser quindi



La versione per Amstrad CPC è molto simile a quella vista su Commodore 64, ma cambia la qualità. Le immagini delle locazioni non sono su uno schermo a parte, ma direttamente nell'area di testo anche se decisamente meno colorate, però sono integrate. Il parser funziona esattamente come visto nell'altra versione però ha qualcosa di più interessante.

Ci sono delle icone che rappresentano i 4 protagonisti della storia e anche se il giocatore impersona solo uno di questi, gli altri comunque fanno parte della compagnia e con queste icone è possibile vedere se sono presenti con il personaggio scelto oppure no.

La versione PC si chiama esattamente come la versione C64 "Fellowship of the Ring" ed è lo stesso gioco a parte la grafica CGA a soli 4 colori, ma molto ben dettagliata.

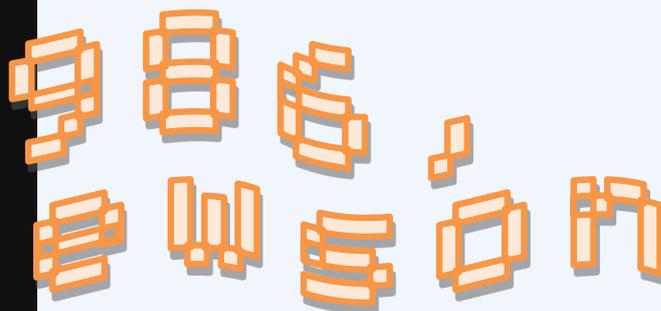
Come sul Commodore 64 anche que-

### Versione 8 bit= 6

La versione a 8 bit è molto diversa dall'RPG dato che è semplicemente un gioco testuale con immagini e l'esperienza di gioco è molto diversa.

Anche se il sistema di comandi è abbastanza semplice è molto complicato destreggiarsi tra così tanto testo e le immagini aiutano fino ad un certo punto.

Solo la versione CPC ha le immagini integrate nella scheda testuale.



**L**a terra di tor è oppressa da una malvagia Regina e il giocatore che impersona Sir Galaheart ha la possibilità di rimettere le cose a posto. Inizialmente non ci sono armi disponibili, ma tra i 500 schermi di strade e città ci sono delle palle di fuoco che possono essere usate contro le forze della Regina.

Firelord non è solo un gioco di azione in cui bisogna farsi strada con la forza tra gli sgherri della perfida Regina, ma è anche un gioco di commercio in cui bisogna contrattare con alcuni personaggi per scambiare o acquistare degli oggetti e anche rubare se c'è l'occasione.

Molti oggetti sono sparsi per questo gran numero di schermi, ma si può entrare in un edificio e commerciare con chi ci abita e si può anche rubare un oggetto, ma se viene catturati, la pena è la morte e quindi la perdita di una vita.

Può sembrare un bellissimo gioco con azione e interazione con i vari personaggi, ma in realtà non è così. E' un titolo sulla carta interessante, ma la realizzazione lascia un po' a desiderare per via dei troppi schermi da esplorare e oggetti che non si capisce per nulla a cosa possano servire.

Alcuni sono utili per recuperare le forze, altri per lo scambio, ma ce ne sono così tanti che ci si perde per scoprire a cosa servono.



La versione per Commodore 64 ha una bella grafica molto carina e anche ben colorata nel fondale, mentre i personaggi sono mono colore e a prima vista sembra di giocare ad un classico titolo per Spectrum. Il personaggio guidato dal giocatore invece è fatto abbastanza bene.

Il gioco in effetti ha parti di azione e di commercio. Durante l'esplorazione di questi 500 schermi ci sono tanti personaggi che non fanno parte delle forze del male e quindi sono i contadini o gli abitanti dei villaggi che servono per riempire le vie dei villaggi e le strade tra un centro abitato e un altro.

Tra questi in alcune zone ci sono degli uomini con la spada che sono i nemici che vanno evitati perché il loro contatto provoca la diminuzione dell'energia e alla fine la perdita di una vita.

Quando si entra in un edificio è visibile l'oggetto desiderato e anche il padrone di casa. Si può cercare di scambiare un oggetto o comprarlo, ma lo si può anche rubare se è girato da un'altra parte.

Se si viene beccati proprio nel momento di rubare si attiva subito il processo che consiste in un sotto gioco dove ci sono due parole: "innocente" e "colpevole". Il puntatore scorre velocemente tra le due parole e bisogna cercare di cliccare su "innocente" per tre volte.

Ogni errore comporta la perdita di una vita.

Durante il gioco ci sono solo degli sporadici effetti sonori e la musica è solo presente durante la schermata del titolo.

Non è un bruttissimo gioco, ma dopo un'enfasi iniziale diventa molto noioso perché i 500 schermi sono tutti uguali e gli oggetti trovati non si sa bene come usarli.



La versione Amstrad non cambia dalla versione Commodore 64, ma ha una grafica molto poco colorata, anzi praticamente sono solo 3 colori (rosso, bianco e verde) anche se poi la qualità del disegno e del dettaglio rimane invariato.

Una cosa più fastidiosa di girare praticamente a vuoto per 500 schermi è che gli edifici sono chiusi e non si può entrare. Ho girato tanto e praticamente non ci sono porte aperte, quindi non si sa bene come entrare.

Tecnicamente molto scadente nei colori, ma un dettaglio grafico molto buono nelle costruzioni che sono molto ben definite, molto realistiche e ce ne sono molte.

Il discorso di poter entrare o no dagli edifici non cambia la sostanza di questo gioco che può superare bene la critica sulla grafica, ma non sulla giocabilità o longevità.

Sono giochi che hanno troppi schermi da visitare, ci sono troppi oggetti per la maggior parte di casi inutili e inizialmente il commercio è abbastanza impossibile e quindi bisogna troppo spesso rubare con il rischio di perdere quasi tutte le vite a disposizione.

Alla lunga stanca.

### Commodore 64= 5,5

Trama e azione interessante, però alla lunga girare per 500 schermi a collezionare o rubare oggetti non è il massimo della vita.



Dopo aver provato la versione per Commodore 64 e CPC si ha la sensazione che sia un gioco tipico per lo Spectrum e infatti la versione Spectrum è una via di mezzo tra le altre due. Ha meno colori del Commodore 64, ma ne ha molti di più rispetto all'CPC.

Questa versione è decisamente buona perché è praticamente la versione C64 in tutti i dettagli e anche se ha meno colori ha una giocabilità decisamente migliore perché il giocatore ha fin da subito le palle di fuoco che permettono quindi di difendersi e come sul C64 gli edifici sono aperti, quindi si può interagire con i proprietari per cercare di acquistare o rubare gli oggetti.

Con questa versione ho fatto più caso a come funzionano alcuni oggetti che si trovano per la strada, quindi quelli che sembravano proprio inutili sono necessari per recuperare l'energia persa o per avere sempre le armi disponibili.

Anche la parte audio è migliore delle altre perché durante il gioco si sente il rumore dei passi cosa che nelle altre era praticamente inesistente.

Se su C64 e CPC il gioco tende a diventare noioso dopo poco tempo, lo è meno sullo Spectrum per via di una realizzazione grafica e audio più adatta a questa piattaforma. 500 schermi sono comunque troppi e alla lunga ci si stufa però devo dire che questa versione ha più attrattiva delle altre versioni.

### Amstrad CPC= 5

Vale quando detto per la versione C64, ma i colori adottati sono un pugno in occhio anche se ha degli edifici fantastici.

La giocabilità è un po' peggiore.

### Spectrum= 6

Non cambia la sostanza, ma ho trovato questa versione davvero interessante, attraente e meno pallosa delle altre due.



1988, OMK - MSX

Fire Star è un gioco di azione spara tutto a scorrimento verticale per MSX in tutto il suo splendore o almeno è quello che si spera.

Il gioco si presenta con una schermata del titolo molto semplice e immediata e con tanta grafica ben disegnata anche se decisamente monocromatica, ma che non toglie nessun dettaglio.

Il giocatore deve attraversare una zona spaziale e affrontare tutti i nemici che gli si parano davanti a bordo della sua super tecnologica astronave spaziale con doppia turbina e un potente cannone che spara palle di fuoco.

E' un gioco molto semplice in cui bisogna distruggere diverse ondate di nemici che hanno la caratteristica di rimanere sullo schermo fino a quando l'ultima astronave di ogni formazione non viene distrutta. Quando viene abbattuta l'ultima di queste entra in gioco una seconda formazione più difficile.

Una cosa molto carina di questo gioco è che quando l'astronave viene colpita da qualche oggetto o astronave nemica, prima di esplodere in mille pezzi si vede una scialuppa di salvataggio lasciare l'area di gioco.



Graficamente è carino, niente di spettacolare e molto sotto tono rispetto ad altri bei titoli per questa piattaforma, ma davvero bella l'astronave del giocatore che è molto dettagliata in tutte le sue parti.

L'area di gioco è molto ampia, ci sono tanti oggetti del fondale come pianeti, stelle che la riempiono bene e non creano nessun tipo di confusione.

Non è un gioco difficile anche se alcune formazioni nemiche creano non pochi grattacapi perché il giocatore può solo sparare dal cannone sulla prua della nave e alcuni nemici si spostano in un modo tale che è impossibile colpirli.

### MSX= 6

Un altro titolo in questo numero 35 di REV'n'GE! che è abbastanza sconosciuto, ma che non fa gridare al miracolo.

Fire Star è un gioco carino per passare qualche ora, ma dopo un po' si cercherà qualcosa di più interessante.

E' un titolo da guardare e provare



# Virgin Games Present

Per andare a destra o a sinistra ci sono delle icone in alto che rappresentano la direzione e si può interagire in questo modo per spostarsi e tornare alla precedente locazione.

Il gioco non fa uso di un inventario e il mouse sposta solo un puntatore che serve ad indicare una direzione, un oggetto su cui interagire e per accusare qualcuno.

Ogni tanto se non si fa nulla si assiste ad un animazione che dovrebbe incutere timore perché si vede una mano nell'oscurità girare un chiavistello e lentamente si apre una porta che farà entrare in scena uno dei personaggi che abitano nel castello e tutto avviene in modo ben sincronizzato perché appena finisce l'animazione si vede entrare un personaggio.

Ogni tanto si sente un grido e poi la scena passa a far vedere un cadavere segno che l'assassino ha colpito ancora.

E' un gioco molto complicato per questo sistema di controllo un po' atipico, ma con le inquietanti animazioni di quando entra in scena un personaggio si rimane entusiasti e impauriti soprattutto quando si apre la porta cigolante.

La musica è sempre presente durante il gioco con un tema cupo e che cerca di dare quella sensazione di terrore continuo e sopra tutto che non bisogna perdere tempo perché l'assassino cercherà di uccidere tutti i presenti nel più breve tempo possibile.

Un assassino è in agguato in un castello e sta uccidendo uno dopo l'altro i suoi inquilini e questo terrore non finirà mai fino a quando l'ultimo di loro sarà in vita.

L'unica speranza è quella di chiamare l'investigatore Maximus che dovrà interrogare tutte le persone che vivono nel castello e trovare gli indizi per smascherare l'assassino.

Il giocatore veste i panni di Maximus che grazie al genere punta e clicca dovrà esplorare il castello alla ricerca di tutti gli indizi.

Finito di caricare appare la schermata del gioco molto carina e con tre opzioni: Caricare, Iniziare e Salvare. Non c'è nessun tipo di sonoro in queste prime schermate, ma non appena si avvia il gioco ecco arrivare la musica e gli effetti sonori che sono sempre presenti durante ogni fase del gioco.

La prima cosa che salta all'occhio è la faccia del giocatore che sembra un bambino e da come è vestito sembra un mago, assomiglia molto a Harry Potter, ma dovrebbe essere il pigiama. Tutti gli altri personaggi sono vestiti allo stesso modo. Il giocatore ha un pigiama viola, mentre tutti gli altri sono blu.

E' un'avventura punta e clicca un poco diversa dalle altre perché ha una

schermata principale dove si interagisce per i movimenti e altre due piccole finestre che rappresentano l'interazione con gli oggetti e i personaggi.

Quando nella finestra principale di sceglie una porta o una scala, nella

finestra in basso a sinistra si vede il corridoio di passaggio e nella finestra principale dopo qualche secondo arriva la nuova locazione.



Il giocatore non si sposta a destra o sinistra nell'area di gioco, ma cliccando verso un punto o un oggetto si vede Maximus di spalle in primo piano che lentamente raggiunge una porta o un oggetto e la sua dimensione diminuisce proseguendo in quella direzione dando proprio la giusta sensazione di profondità.



Quando un personaggio entra in scena viene annunciato il suo nome con il parlato e quindi ci sono anche effetti sonori che includono questa caratteristica anche se la qualità di questo parlato ricorda molto il narrator di Amiga, ma nel gioco aggiunge un elemento che non è molto presente in altri giochi del genere.



La grafica è buona soprattutto nei personaggi che sono ben animati nei movimenti anche se un po' a scatti e molto belle le sequenze dell'apertura delle porte quando entra in scena un nuovo inquilino.

Molto bello da vedere anche il movimento del personaggio in primo piano, molto grande, che si allontana diventando più piccolo.

Musica ed effetti sonori sono quindi ben amalgamati insieme e anche ben sincronizzati per creare la giusta atmosfera tipica di un thriller, anche un accenno di musica dinamica che cerca di cambiare ritmo in alcune situazioni, ma si è ancora lontani dall'audio dinamico.

La giocabilità di questo gioco è soggettiva perché questo sistema di controllo può piacere e non piacere, ma quando si capisce come funziona e come interagire con oggetti e personaggi potrebbe piacere anche a chi alla prima partita potrebbe bocciarlo.

### ST= 8

E' un thriller con un'interfaccia punta e clicca con una grafica discreta e belle animazioni con un audio che a tratti cerca il dinamismo.

Interfaccia un po' particolare e complicata che richiederà un po' per capirci qualcosa, ma una volta imparato potrebbe piacere.

Funziona con solo 512k di memoria.



La versione Amiga di questo gioco è uguale alla versione ST a parte qualche colore in più che rende più definiti alcuni particolari.

La musica è leggermente meglio che su ST sopra tutto per le parti cupe, mentre il parlato è uguale.



1985, HS & MS Computing - Aquarius

Con questo gioco vi aspetta un viaggio frenetico per arrivare il più presto possibile sul pianeta URRON a bordo di un velocissimo elicottero spaziale.

Un viaggio pericoloso? Un viaggio tra mostri alieni che vogliono distruggere l'Umanità? Quali misteri nascondono questo fantomatico pianeta?

Ebbene niente di tutto questo.

In Space Helicopter il giocatore deve percorrere 281 km che lo separano dal pianeta il più velocemente possibile per poter battere il record.

Non usa una grafica spettacolare, non usa decine di colori, ma nella sua estrema semplicità nasconde un giochino simpatico e immediato anche se non ci sono premi o livelli successivi.

Non c'è nemmeno una vera azione degna di questo termine, perché bisogna semplicemente premere il pulsante

di fuoco il più velocemente possibile per arrivare a destinazione. L'elicottero non si sposta nemmeno in alto e in

basso e arrivato alla piazzola di destinazione si ferma da solo.

Una volta completato il percorso, la bella ragazza bionda si congratulerà con voi e il gioco terminerà.

E' talmente semplice che le immagini



nascondono invece una buona realizzazione perché la ragazza vi parla muovendo la bocca e l'elicottero vola

nello spazio con una buona animazione e con effetti sonori che riproducono bene il motore e il rotore di questo veicolo. Ci sono anche le stelle per dare la sensazione di movimento.



Solo per vedere la ragazza che all'inizio spiega la missione e si congratula alla fine è da provare.

#### Aquarius= 8

E' un gioco molto vecchio e nella sua semplicità ha però elementi davvero carini come la ragazza che muove la bocca mentre spiega la missione e alla fine di questa ne da un giudizio.

Peccato solo per la brevità dell'unica missione disponibile.

Un gioco che merita di essere visto e giocato.

PROCESSOR software

PROCESSOR GUNFIGHT © 1984

You must shoot the outlaws coming into town. They will crouch to shoot at you. Each is faster than the last.

Shoot with keys 1-5 (left to right)

Most sent to Boot Hill yet = 0

Last Sheriff shot 0

RTN  
continues ? ■

1984, PROCESSOR - AQUARIUS

Il nome di questo gioco trae in inganno perché ricorda il successo Arcade per due giocatori dove si usava una pistola collegata al cabinet.

Gunfight per Aquarius riprende quella storica usanza del Far West di duellare in mezzo alla strada di una sconosciuta cittadina polverosa che viene ben riprodotta anche dal computer in questione.

La visuale del gioco è in prospettiva

realizzata davvero bene sia degli edifici intorno alla strada sia dei duellanti che hanno dimensioni diverse in base alla loro distanza.

Anche questo gioco per Acquarius nella sua semplicità offre un'azione immediata e semplice: bisogna essere i più veloci ad estrarre la pistola e colpire uno dei cinque avversari.

Come si può vedere non esiste nessun tipo di fairplay perché sarete da soli contro ben 5 bounty killer pronti a farvi la pelle, ma in aiuto del giocatore c'è una regola: i nemici non possono sparare tutti insieme, ma una alla volta e subito dopo che uno dei cinque viene ucciso.

Non ci sono joystick da usare o configurazioni strane della tastiera, ma solo i tasti numerici da 1 a 5 che corrispondono esattamente alle posizioni dei bounty killer.

Un'azione di prontezza di riflessi perché

bisogna premere il numero giusto corrispondente al nemico dopo un conto alla rovescia sonoro.



Uccisi tutti i nemici si va avanti all'infinito cercando di fare più punti possibile e non appena un nemico vi uccide, la partita termina.

Un altro gioco molto semplice, ma che per questo invoglia a giocare e vedere fino a che punto si riuscirà ad andare avanti.

Graficamente è bello perché ha una bella prospettiva e il giallo presente riproduce bene la sabbia tipica di quelle cittadine polverose del Far West.

## ACQUARIUS= 8

Un altro bel gioco che mette in campo una giocabilità e divertimento davvero buone grazie alla sua semplicità.

E' un po' lento nella generazione del paesaggio, ma non toglie nulla alle sue buone caratteristiche visive e sonore.

Dovete giocarci



Il Commodore 64 non vuole accennare ad andarsene in pensione perché ci sono fan che continuano a sfornare titoli per questo computer di un lontano passato e molti di loro si riuniscono a creare delle nuove Software House come la The New Dimension che riporta letteralmente in vita questa piattaforma.

Tau Zero Redux è un titolo moderno, uscito nel 2014, quindi abbastanza recente ed è stato realizzato con il SEUCK, un motore di generazione giochi che non ho mai apprezzato per la scarsità di qualità che ha sempre dimostrato.

Con questo gioco però sono stati fatti



dei notevoli miglioramenti rispetto ai classici "giochini" di questo editor di giochi.

Se non si sa che è fatto con il SEUCK non lo si capisce perché c'è una discreta qualità grafica soprattutto nel fondale dove è animato, ci sono tanti colori e tanti effetti speciali come le belle esplosioni e i resti ossificati di alcuni nemici che rimangono sul terreno di gioco.

La giocabilità è nel vecchio stile C64, quindi estremamente difficile e da questo punto di vista rovina il gioco. E' così difficile che diventa frustrante dopo qualche minuto in cui ci si rende conto che le tre vite a disposizione non sono sufficienti ad superare i primi edifici che si incontrano.

Sullo schermo ci sono tantissimi oggetti in movimento di ogni tipo e di resistenza, quindi mentre si è intenti a cercare di distruggere qualche postazione si viene bersagliati dai caccia nemici da tutte le direzioni senza riuscire poi a uscirne indenni.

Niente effetti sonori, ma solo musica di buona qualità però in questo tipo di giochi, gli effetti hanno anche il compito di aiutare il giocatore ascoltando i colpi inferti ai nemici e danno più completezza all'azione.

### Commodore 64= 6,5

E' buono di grafica considerando che è fatto con il SEUCK però non ha la giocabilità di altri titoli usciti nel 21° secolo. Il C64 ha spesso rovinato i giochi per un'esagerata difficoltà e con questo gioco sembra che si voglia ripetere gli errori del passato.

Bei sprite, bei fondali, begli effetti, buone animazioni, ma se poi il gioco è frustrante, rovini tutto quanto.

Dopo 5 minuti, questo gioco vi ricorderà quegli scarsi giochi SEUCK dove non esisteva nessun tipo di giocabilità e che diventavano noiosi dopo poche partite.



2006, Cez Games Studio - Spectrum, MSX, Amstrad CPC

Anche per lo Spectrum, l'Amstrad CPC e l'MSX, il 21° secolo è un periodo di tempo davvero di grandi ispirazioni con titoli più o meno interessanti.

Questa volta si tratta di un gioco dove il protagonista non è un eroe, non è un santo, ma uno scassinatore che durante il suo ultimo colpo rimane in trappola e deve fuggire per riconquistare la libertà.

L'azione è tipicamente di piattaforme dove il simpatico ladruncolo deve passare attraverso cunicoli, saltare su varie piattaforme, evitare varie e strane creature e raccogliere oggetti e chiavi.

Il giocatore non ha a disposizione delle vite, ma solo una piccola quantità di energia che deve essere ben dosata per riuscire a trovare una via di fuga. Questa energia decresce ogni volta che si viene in contatto con una creatura.

La versione Spectrum ha una bella grafica e sicuramente meglio di tanti altri giochi del passato anche se rimane tipica di questo computer con colori uniformi e trasparenti. Niente musica nella schermata dei titoli e niente musica ed effetti sonori durante il gioco.

Anche se tutto è in silenzio gode di un'ottima giocabilità e bisogna muoversi

con cautela e decisione, ma ben attenti a non perdere preziosa energia.





La versione Amstrad è davvero fantastica perché ha le varie schermate di presentazione come i giochi moderni, dove di solito c'è la presentazione dei partner della Software House, dove c'è l'animazione della casa distributrice e degli sviluppatori. Anche per il CPC succede la stessa cosa e la schermata del titolo così ben colorata e definita che non sembra assolutamente un gioco a 8 bit.

A differenza della versione Spectrum c'è la musica durante la schermata delle opzioni e anche una schermata dei crediti che mostra cosa si può ancora tirare fuori da questa piattaforma.

La grafica è molto colorata e ci sono molti più dettagli nel fondale dove si vedono i mattoni che compongono i muri, a differenza della versione Spectrum che sono completamente neri. Anche le creature e lo stesso giocatore sono ben definiti anche se la velocità di gioco è migliore sul computer concorrente.

Sul CPC il movimento anche se abbastanza fluido non è come sullo Spectrum e c'è anche una difficoltà a saltare su alcune piattaforme se non si è perfettamente nel punto giusto.

In questa versione cambiano anche gli schemi perché gli oggetti e le serrature per aprire determinati passaggi sono stati cambiati, quindi anche se essenzialmente sono lo stesso gioco, sul CPC bisogna trovare altre vie per raggiungere la libertà.

Anche la versione MSX vuole dimostrare che non è inferiore alle altre e lo fa già dagli schermi prima del menu principale del gioco. Menu che ha una musica pulita, ben orecchiabile e anche di bella qualità che continua anche durante il gioco.



L'ordine delle schermate è quella della versione Spectrum e l'immagine qui sopra non rende giustizia perché ci sono così tanti colori e così tanta definizione che affonda tutte le altre per la musica, per la grafica e per l'elevata giocabilità.

Graficamente è molto simile alla versione ZX, ma non è monocromatica. Ogni sprite, ogni oggetto ha così tanti colori che la loro definizione va oltre i limiti visti fino ad ora su MSX. Un dettaglio che si nota ancora di più sui fondali interni dove ora sembrano ancora più veri di quelli visti sul CPC. I mattoni delle mura in sottofondo, le statue e le colonne sono spettacolari.

La musica è sempre presente durante il gioco ed è proprio l'accompagnamento giusto per l'azione. Ci sono anche gli effetti sonori per completare il reparto audio come meglio non si poteva fare.

La giocabilità è molto buona perché è anche meglio di quello già visto e ammirato sullo Spectrum.

E' un gioco difficile, ma quando c'è la giocabilità, la grafica eccezionale e un audio di pari livello, non può che essere un successo.

### Spectrum= 7

Davvero un ottimo gioco che dimostra che da questo hardware si poteva fare di più già molti anni prima.

Tutto in silenzio, ma la giocabilità resta ad alti livelli.

### Amstrad CPC= 7.5

E' decisamente più colorato, ha anche l'audio e belle schermate dei crediti e presentazione.

Giocabilità buona, però non è molto fluido e difficile superare certe piattaforme.

### MSX= 9

Favoloso! Grafica, audio e giocabilità sono ad un livello tale che ne fanno un gioco da avere a tutti i costi. Finalmente si vede cosa è in grado di fare un MSX se ben sviluppato e ai suoi tempi poteva far cambiare i destini di diversi suoi concorrenti.



1988, Taito

Arcade, Sega Mega Drive, Amiga, Atari ST, Commodore 64

Non sempre si può chiudere una discussione con una scazzottata, ma sul ring si può fare e tutto in regola.

Sto parlando del gioco della boxe, uno sport dove due atleti si prendono letteralmente a pugni, ma non lo fanno per farsi del male, ma solo per decidere chi è il più forte in questo sport molto duro, molto cruento e anche molto doloroso sia per chi vince sia per chi perde.

Questo sport però protegge i due pugili perché ci sono diverse protezioni come i para denti e non si combatte a pugni nudi, ma le mani sono dentro a dei grossi guantoni in modo che quando si colpisce la faccia o lo stomaco dell'altro partecipante non ci si faccia troppo male.

Alla fine del combattimento però ci sono comunque occhi neri, nasi e bocche sanguinanti perché la forza di un pugno anche se non è micidiale, fa i suoi danni. Alla fine un pugno addolcito è pur sempre un pugno.

Final Blow era un gioco Arcade dedicato alla Boxe e rappresentava proprio l'interpretazione di questo sport per via di una grafica sbalorditiva sui dettagli dei pugili, ma anche di tutto quello che c'era intorno come l'arbitro in campo definito bene e anche meglio degli stessi pugili e il pubblico che si agita, che sbraita incitando il proprio beniamino.

Anche la meccanica di gioco ricorda molto questo sport e fra tutte le varie incarnazioni in cui si è visto in isometrico, in 3D o in prima persona, la visuale in Final Blow è quella che più convince l'immaginazione comune.

La grafica originale dei lottatori era parecchio esagerata nel fisico e il corpo era curato nei più piccoli particolari comprese le smorfie facciali degli stessi pugili. Anche l'arbitro in campo era animato molto bene e una cosa che colpiva era il realismo del combattimento tanto che uno dei due pugili poteva perdere il paradenti che rimaneva per terra per tutta la durata del round.

Tutta questa mole di dati era possibile portarla sulle piattaforme di allora?

### Sega Mega Drive (1990, Taito)

La versione Mega drive è l'unica che non si chiama Final Blow, ma viene cambiato dopo la vittoria di Buster Douglas su Mike Tyson e diventa "James 'Buster' Douglas Knockout Boxing".



La versione Megadrive ha tre opzioni di gioco: un giocatore, una sfida a due e la modalità spettatore che permette di gustarsi un incontro come se fossimo parte del pubblico, quindi si può fare scorta di patatine, pop-corn e coca-cola e gustarsi un incontro comodamente seduti.

Per questa recensione non si può fare e così bisogna scendere sul ring e darle di santa ragione all'avversario.

Questo gioco su Mega Drive è molto fedele all'originale con una grafica che lo ricorda molto sopra tutto per le buone animazioni dei pugili, per la loro accuratezza grafica, le varie animazioni e anche per le dimensioni dei personaggi che permettono di mostrare tanti dettagli.

Tutto è stato ben riprodotto a parte il pubblico che è meno colorato, ma è perfettamente animato, quindi sbraita e incita il proprio pugile preferito.

La musica ed effetti sonori sono proprio quelli originali anche se la qualità del Mega Drive non può di certo competere con l'Arcade, ma è comunque molto buono. Manca il parlato e gli effetti sonori non sono sempre spettacolari però è molto fedele.

Una conversione che rasenta la perfezione perché dopo aver provato la versione Arcade, questa su Mega Drive sembra proprio come se il cabinet originale sia stato incastrato dentro la piccola console.

### Mega Drive= 9,5

Se il Coin-Op è 10, questa non può avere che questo punteggio. Tutta la mole di dati del gioco originale è stato ben riprodotto e oltre alle animazioni dei pugili, dell'arbitro c'è anche quella del pubblico.

### Amiga (1991, Storm)



La versione Amiga stupisce per il fatto che gira con solo 512k di memoria e ha durante tutto lo scontro tanto parlato digitalizzato per-

ché si sente in sottofondo le parole degli allenatori che indicano come muoversi o quando bisogna affondare i colpi. Belle anche le grida del pubblico quando si da un buon colpo o si stende l'avversario. C'è anche il parlato dell'arbitro quanto interviene in caso di scorrettezze oppure quando i due si abbracciano un po' per respirare.

Se dal punto di vista audio è molto buono, la grafica non è agli stessi livelli. Anche se i pugili sono stati convertiti abbastanza bene sono decisamente meno curati della versione Mega Drive e molto meno animati.

Le animazioni dei pugili sono solo nella parte sopra la cintola perché dai pantaloncini in giù non si muove quasi nulla. Quando si sferra un certo tipo di pugno, cambia anche la posizione delle gambe e dei piedi per dare più forza, ma su Amiga non ci sono o sono appena percettibili.

Il pubblico è presente solo come effetti sonori, perché graficamente ci sono solo delle sagome anonime, nere e grigie che potrebbe essere giusto se la luce è solo sul ring e gli spettatori rimangono nell'ombra. Questo potrebbe essere corretto per le file in lontananza, ma le prime file sono bene in vista e dovrebbe essere colorate. Il pubblico non è nemmeno animato,

quindi tutto fermo.

La giocabilità c'è perché è un buon arcade di pugilato ed è rimasta uguale all'originale.



### Amiga= 7,5

Final Blow c'è nella giocabilità e nella buona grafica e audio sul ring, ma un pubblico statico, nero e grigio sono come una nota stonata che è quasi un pugno in occhio. E' lo stesso pubblico che c'è sul C64

Ad essere pignoli c'è anche un po' troppa staticità dalla cintola in giù.

## Atari ST (1991, Storm)



Per parità di condizioni ho provato la versione ST con 512k di memoria esattamente come su Amiga e funziona molto bene, quindi anche questa versione si accontenta di poca RAM.

Il gioco è esattamente come è su Amiga con lo stesso livello di dettaglio per la grafica e stesse animazioni ben fatte dalla cintola in su e pochissime dalla cintola in giù.

Su ST la qualità della musica nella schermata principale è davvero di qualità scadente mentre il parlato digitalizzato è molto buono, ma c'è solamente per le voci dell'arbitro, mentre durante il combattimento ci sono solo gli effetti dei pugni.

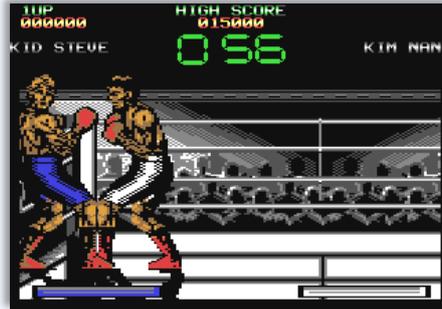
Anche su ST il pubblico è statico e anonimo, ma a differenza della versione Amiga interviene molto poco con applausi se non proprio alla fine del round e con una qualità tipica di uno ST. Audio decisamente scadente.

**ST= 7,5**

Vale esattamente quando detto per la versione Amiga a parte l'audio di qualità decisamente inferiore e un po' troppo silenzioso durante il combattimento.

Pubblico che sembra preso dalla versione C64.

## Commodore 64 (1991, Storm)



Anche sul piccolo Commodore 64 si rimane molto colpiti dalle dimensioni dei pugili che sono molto grandi e molto dettagliati nel corpo e questa parte è stata riprodotta molto accuratamente e non sfigura nemmeno nei confronti dell'hardware a 16 bit.

E' comunque una conversione molto ridotta perché si è cercato di risparmiare risorse il più possibile per garantire la giocabilità che c'è tutta anche se leggermente difficile per via della combinazione del joystick con un solo pulsante.

I lottatori sono tutti uguali e tutti dello stesso colore, quindi poca attenzione all'etnia e molti colori sono ripetuti come i guantoni e le scarpe. Le animazioni sono buone in tutto il corpo e anche la parte sotto la cintura ha buoni movimenti, molto più vistosi che nelle versioni Amiga e ST.

Anche qui il pubblico è rigorosamente statico e con la stessa colorazione vista su ST e Amiga, quindi nero e grigio, ma è meno stonato che sulle altre versioni perché il Ring è della stessa varietà di colore, quindi meglio amalgamato.

Questa versione ha anche una bella schermata del titolo con più opzioni

rispetto alla versione computer a 16 con una modalità pratica che è molto utile per impraticarsi con le combinazioni.

Sul C64 è sicuramente il miglior gioco di pugilato con una buona giocabilità e anche longevità malgrado non ci siano tanti atleti disponibili.

### Commodore 64= 8

E' il miglior gioco di pugilato per questa piattaforma e malgrado gli enormi limiti di risorse rispetto alle versioni superiori mantiene una buona giocabilità unita ad una grafica molto accurata e ben animata.



pale di questo gioco usa dei font che sembrano in alta risoluzione e sono coloratissimi, molto di più dei computer di questo periodo. (in questa immagine si vede male perché l'ho allargata, ma quando caricate il gioco ha una qualità incredibile).

### 1983, Microbyte - BBC Micro

3D Space Ranger è un spara e fuggi spaziale che usa la grafica in 3D e lo scopo del gioco è di trovare e distruggere l'Android Death Star (non vi ricorda la Morte Nera di Guerre Stellari?) che si sta avvicinando pericolosamente alla Federazione.

Prima di potersi avvicinare a questa base aliena bisogna distruggere tutti i caccia che ci sono a sua difesa che sono molti e di vario tipo e affrontare qualche fase in cui bisogna attraversare un campo di asteroidi.

Il giocatore è alla guida del caccia Space Ranger equipaggiato di uno speciale computer che è in grado di individuare la base aliena, lanciare automaticamente l'unica arma in grado di distruggerla e riportare il giocatore sano e salvo alla Federazione.

È un gioco 3D solo di nome perché ha la profondità con oggetti che quando si avvicinano diventano sempre più grandi e di buon effetto che sembra proprio uno di quei giochi in vero 3D poligonale.

Ha una giocabilità davvero buona per una difficoltà ben calibrata e poi ha una sequenza alternata negli attacchi alieni perché tra uno e l'altro c'è una fase in cui bisogna attraversare un campo di asteroidi usando gli scudi del caccia che vanno però attivati manualmente e ogni attivazione dura pochi

secondi.

Il gioco vanta anche una grafica davvero carina per lo Space Ranger e anche per i vari nemici che si affrontano che mostrano buoni dettagli e che sono anche animati. Alcuni dischi volanti girano su se stessi mentre si avvicinano.

Le esplosioni sono particellari perché



nemici esplodono in centinaia di piccoli pezzetti quadrati che si spargono in tutte le direzioni come alcuni giochi in

vero 3D, ad esempio, Star Glider.

Durante il combattimento ci sono anche gli effetti sonori che sono ben fatti e che riproducono bene le parti dove sono applicati: il rumore degli spari, degli scudi, delle esplosioni e l'urto contro alieni o asteroidi.

L'unica cosa di negativo è che una volta caricato il gioco non si può più tornare al menu principale, quindi se si vuole cambiare opzioni di controllo bisogna resettare il BBC.

Un gioco che mostra la leggenda nata intorno a questa piattaforma che sentivo già ai tempi del Vic-20 e del Commodore 64. I giochi per il BBC erano quasi oggetto di culto perché nel 1983 c'erano titoli molto colorati, molto definiti e in questo caso il menu princi-

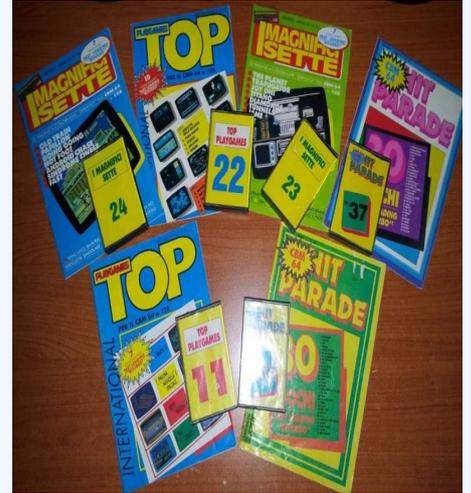
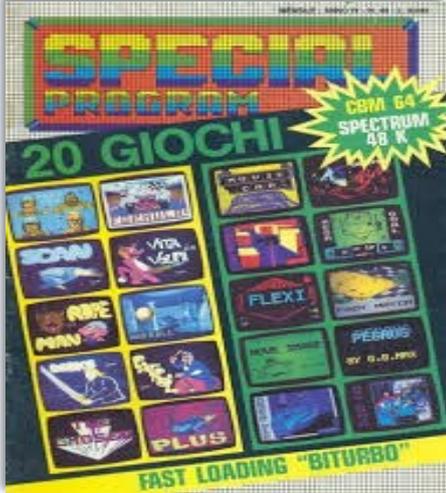
### BBC= 7

Un bel gioco che ha una grafica molto colorata e un gioco avvincente con una difficoltà ben calibrata.

Ci sono anche i suoni che sono davvero belli.

Il BBC si conferma una leggenda nei giochi

# 8-Bit in Edicola: C64



Ecco altri quattro titoli che vi metteranno a dura prova per riuscire a trovare il nome originale.

Due sono abbastanza facili, mentre gli altri sono decisamente più complicati.



Questo gioco si chiama **"Attacco Aereo"**, pubblicato sul numero 01 di Game 2000



Questo gioco si chiama **"Uomo dei Boschi"**, pubblicato sul numero 12 di Game 2000



Questo gioco si chiama **"Rocce"**, pubblicato sul numero 01 di Game 2000 Nuova Serie



Questo gioco si chiama **"Tarzanino"**, pubblicato sul numero 25 di Game 2000



### Mac=8

Quando un simulatore di volo ha una grafica bella che gira bene in alta risoluzione è un piacere da guardare e giocare. Cobra Strike è difficile da pilotare, ma una volta imparato a farlo, grazie a 6 missioni di addestramento, diventa un titolo da non perdere.

Anche i Macintosh sono macchine vintage sia in versione 68000 sia in versione PowerPC e su questa fanzine leggerete anche di questa piattaforma.

Nel numero estivo di questo mese scoprirete il gioco Cobra Strike, un simulatore di volo di elicotteri in grafica 3D poligonale esaltata dall'alta risoluzione tipica dei giochi Mac.

A differenza di altri simulatori di questo genere per altri computer è che c'è un'interattività con il sistema operativo, quindi un gioco che gira in finestra su MacOS e che sfrutta le sue funzionalità come i menu a ten-

dina che contengono tutte le opzioni di gioco. Qualsiasi modifica delle missioni o dei vari settaggi vengono fatti da questi menu mettendo però il gioco in pausa.

E' una simulazione che non prevede una campagna completa, ma una carriera che si svolge tra 10 missioni diverse di cui 6 sono dei voli di addestramento, ma sono delle missioni a tutti gli effetti che possono portare alla morte del pilota.

Prima di iniziare a giocare la propria carriera tra queste 10 missioni bisogna crearsi un pilota con 3 tipi di difficoltà.

E' un gioco che è decisamente complicato per il sistema di controllo che prevede l'uso del mouse che però deve essere usato sia per pilotare l'elicottero sia per puntare le armi contro gli obiettivi.

Quindi una volta sulla pista di decollo bisogna premere il tasto "R" per iniziare l'ascesa e poi usare il mouse solo per navigare. Se c'è bisogno di usare la mitra-

gliatrice bisogna premere il tasto "spazio" per usare il mouse solo per puntare e sparare.

Non si può navigare e sparare allo stesso tempo e quindi bisogna abilmen-

te raggiungere l'obiettivo, cambiare impostazione e usare il mouse per centrare e distruggere gli obiettivi.

Ci sono anche le visuali esterne che sono diverse e molto belle, ma non si può sparare con la mitragliatrice. Con queste visuali esterne si possono però usare le altre armi in dotazione.

Per quanto riguarda il dettaglio c'è da dire che è molto buono a dettaglio massimo anche se non c'è tantissimo, ma quello che è presente è fatto davvero bene e di alta qualità perché la risoluzione minima è la 640x480 e si può impostare le dimensioni delle finestre in base al tipo di hardware a disposizione.

A guardarlo non sembrerebbe, ma usa 256 colori e richiede un monitor che li supporti, ben 4 MB di memoria e un processore almeno 68030 con il System 6.



Il gioco è completamente poligonale pieni senza nessun tipo di retinatura e non è un paesaggio piatto, ma ricco di avvallamenti e catene montuose e anche se non è particolarmente complesso ha bisogno di un buon processore per girare molto bene.

Molto buoni anche gli effetti sonori che riproducono bene tutte le parti dell'elicottero, dal rumore del motore a quel del rotore e delle armi.

Una volta preso confidenza con questo sistema di controllo un po' incasinato, diventa un titolo molto interessante e che deve fare parte della vostra game tecca.

# Giochi dall'Oriente

## NET:GUARDIAN 大狂宴

**1987, Moguraya Soft -  
PC98**

Net Guardian è uno sparatutto a scorrimento verticale per il PC-98, un computer Giapponese in grado di sfruttare il suo ottimo hardware.

La storia si svolge in un mondo virtuale dove i criminali hanno trovato il modo di nascondersi tra i componenti del computer e con la loro presenza li danneggiano. Il giocatore è un Net Guardian, una creatura angelica dotata di varie armi che deve spazzarli via.

Il gioco è una parodia a molto videogiochi perché i vari livelli sono rappresentati da grafiche e paesaggi di altri giochi, ma non solo questo. I bonus che vengono rilasciati da alcuni nemici sono quelli tipici di altri titoli.

Alcuni nemici rilasciano dei potenziamenti che hanno l'icona della fiamma di Bomberman per aumentare la potenza di fuoco. Il secondo livello, ad esempio, sembra una parodia ad un gioco di ruolo vagamente simile a Zel-



da e così via per i vari livelli.

Ha una giocabilità davvero ottima e con una difficoltà davvero ben calibrata quindi non troppo facile e non troppo difficile e anche i vari boss di fine livello non sono impossibile da sconfiggere.

In molti giochi per il PC-98 ci sono sempre immagini di bellissime ragazze e questo gioco non fa eccezione.

Graficamente è un bel gioco, con una grafica particolare, non molto sofisticata, ma ricercata

per enfatizzare la parodia agli altri giochi.

Al primo impatto sembra un gioco senza troppe pretese anche dal punto di vista realizzativo, ma non è così. Il gioco è davvero tosto sotto tutti i punti di vista ed è un piacere giocarci.

Anche l'audio fa la sua parte con una buona melodia di buona fattura,

Computer famoso per le sue donne poco vestite e con una grafica da par impallidire il miglior disegnatore, ma che anche nei giochi Arcade fa vedere cosa è capace di tirare fuori.

Net Guardian è un titolo da non perdere perché ha tutti gli elementi per divertire e offre una bella longevità perché ogni livello è una parodia ad un gioco quindi viene naturale la voglia di scoprire quello che c'è dopo.

# Angolo Vic-20



## 1982, Nufekop - Vic-20

No! Non si tratta di un tie in del famoso gioco della Sierra con protagonista Roger Wilco nella sua primissima avventura.

Space Quest per Vic-20 ha in comune solo il nome (*o forse alla Sierra si sono dimenticati del titolo della Nufekop? Io direi che è questo il caso*), infatti si tratta di uno spatutto in 3D.

E' interessante leggere sempre il termine "3D" dove mai pensereste di trovarlo, ma ultimamente sbuca da tutte le parti.

Si tratta semplicemente di uno spatutto che narra la vita giornaliera di un eroe che deve ripulire varie zone della galassia infestate da esseri ostili. Per farlo usa una mappa dove sono segnate le varie zone da esplorare.

Non vi resta che indossare il casco, salire a bordo del vostro caccia stellare, azionare i motori e fare un ipersalto.

E' un titolo molto interessante (*in questo numero ho davvero scelto bene direi*) perché ci sono diverse scene di azione e non solo combattimenti in 3D.

La mappa ha un ruolo molto importante perché ci sono tre tipi di zone: quelle senza niente sono quelle in cui c'è il combattimento in 3D, quelle con dei puntini sono campi di asteroidi e quelle con il pianeta sono zone per il rifornimento di carburante.

I campi di asteroidi sono visti con una visuale dall'alto in cui l'astronauta deve evitarli passandoci in mezzo, ma è davvero difficile perché ce ne sono tanti e ravvicinati, quindi ci vuole tanta abilità di guida.

Il rifornimento si trova all'interno del pianeta, quindi bisogna attraversarlo tra stretti cunicoli in cui bisogna evitare di sfracellarsi contro



le pareti e alla fine c'è il premio: rifornimento.

Nelle zone libere possono trovarsi degli alieni come il nulla assoluto, quindi bisogna girare per tutte le zone cercando qualcuno da distruggere.

Il carburante diminuisce anche usando la mappa per scegliere la destinazione, quindi spesso bisogna affrontare i pericolosi viaggi sui pianeti per rifornirsi.

## Vic-20= 7,5

Molto semplice nella grafica, quindi decisamente essenziale, ma che offre ben tre tipi di azione diverse che lo rendono interessante da scoprire.

Molto difficile volare tra gli asteroidi e nei cunicoli dei pianeti, ma è un titolo che va giocato per rendersi conto del suo buon valore.

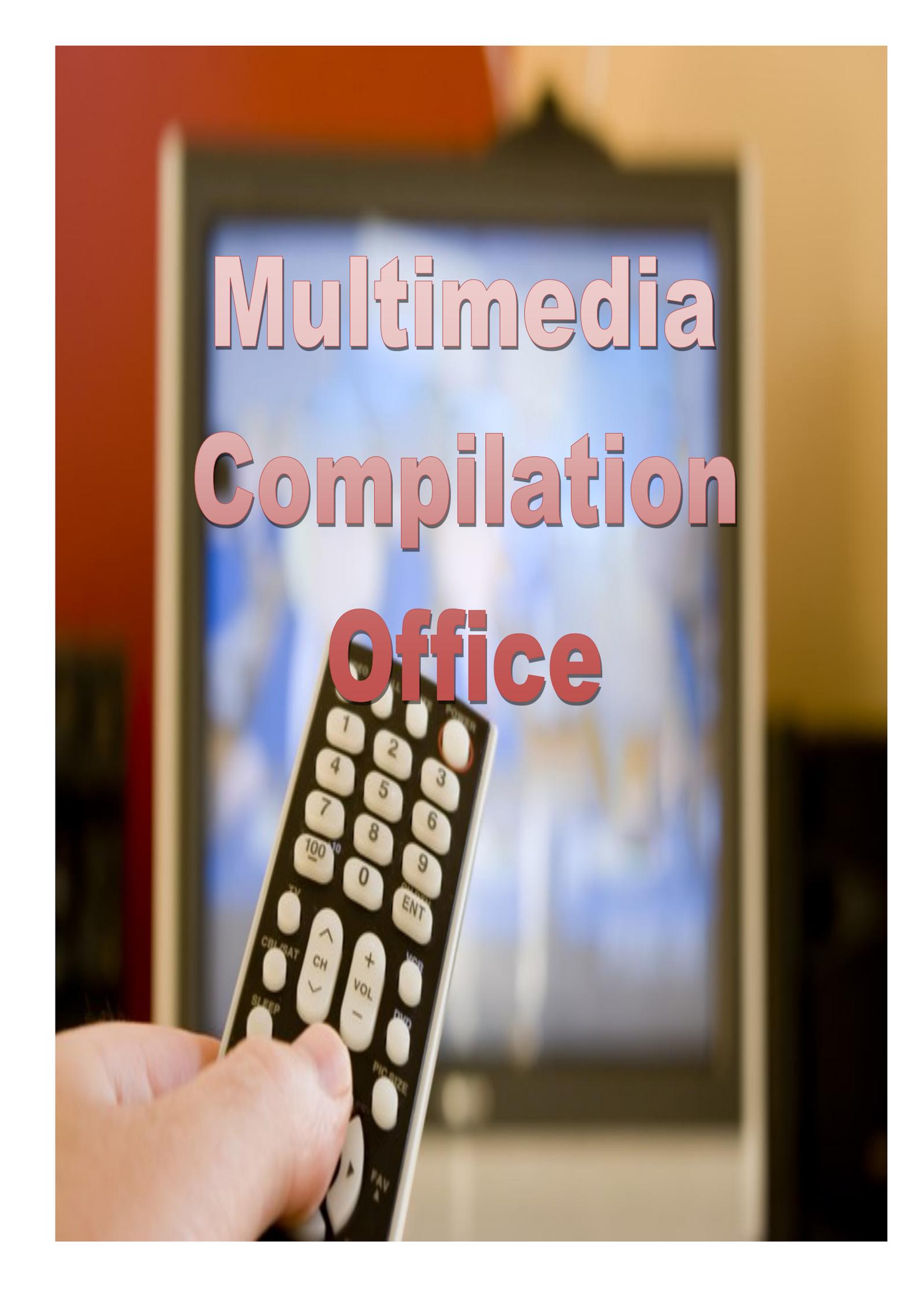
Seiya

# Retro Trailer



**Retro  
Trailer**

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



# Multimedia Compilation Office



1993, oPeNBook 9003inc - Macintosh | MacOS 7-9

Wow, due giochi per Mac nello stesso numero e uno dei quali è anche nella sezione multimediale! In 34 numeri non è mai successo di dedicare due intere pagine al Macintosh...Solo su REV'n'GE! poteva succedere :-)

Aquazone è un programma che trasforma il computer in acquario completo e funzionante, permettendo di creare un ambiente sottomarino in grado di ospitare la vita. Si possono creare fondali diversi, aggiungere piante, sistemi di illuminazione, controlli per la temperatura e diversi tipi di pesci che richiedono un tipo di acqua e ambiente completamente diverso da altre specie.

Il programma si apre con due sole opzioni: quella di creare un acquario nuovo e quello di aprirne uno già pronto o salvato in precedenza.



Quando si crea un nuovo acquario il programma chiede di impostare il monitor e una volta scelto si inizia subito con l'acquario già riempito d'acqua, ma completamente vuoto, quindi bisogna aggiungere gli oggetti di abbellimento e infine i pesci.

Gli oggetti sono divisi per categoria e per alcuni ci sono delle scelte aggiuntive, tipo le piante che possono essere di

piccole dimensioni a grandi dimensioni, oppure i pesci che sono divisi per tipo, ma anche per habitat.

Tutti gli oggetti che si possono inserire sono descritti abbastanza dettagliatamente anche con le loro dimensioni per avere un'idea dello spazio che possono occupare nella vasca. Ogni oggetto o pesce da inserire ha una finestra di anteprima per vedere cosa si va a mettere dentro.

Bisogna tenere conto che ogni oggetto occupa dello spazio e che ne porta via ai pesci che spesso hanno bisogno di un quantitativo di acqua non indifferente.

I pesci sono indicati con i nomi di persona e per sesso, quindi maschi e femmine per cercare anche di creare un ambiente in cui due pesci possano

riprodursi e dare vita ad una famiglia.

Oltre a giocare a creare acquari di vario genere sempre più complessi c'è anche una libreria di informazioni sull'acquario creato quindi si può in ogni momento vedere le informazioni sui pesci che si è inserito per scoprire che tipo di habitat preferiscono, il cibo che mangiano e i filtri che bisogna aggiungere per farli sopravvivere.

Una volta creato l'acquario di base si può editare ulteriormente per spostare gli oggetti per fare spazio ai pesci per nuotare e per non sovrapporre più oggetti uno su l'altro.

In ogni momento è possibile controllare la temperatura, il pH dell'acqua e se ci sono variazioni che possano provocare danni ai pesci si fa sempre in tempo a intervenire. Ci sono anche gli antibiotici quando i pesci si ammalano.

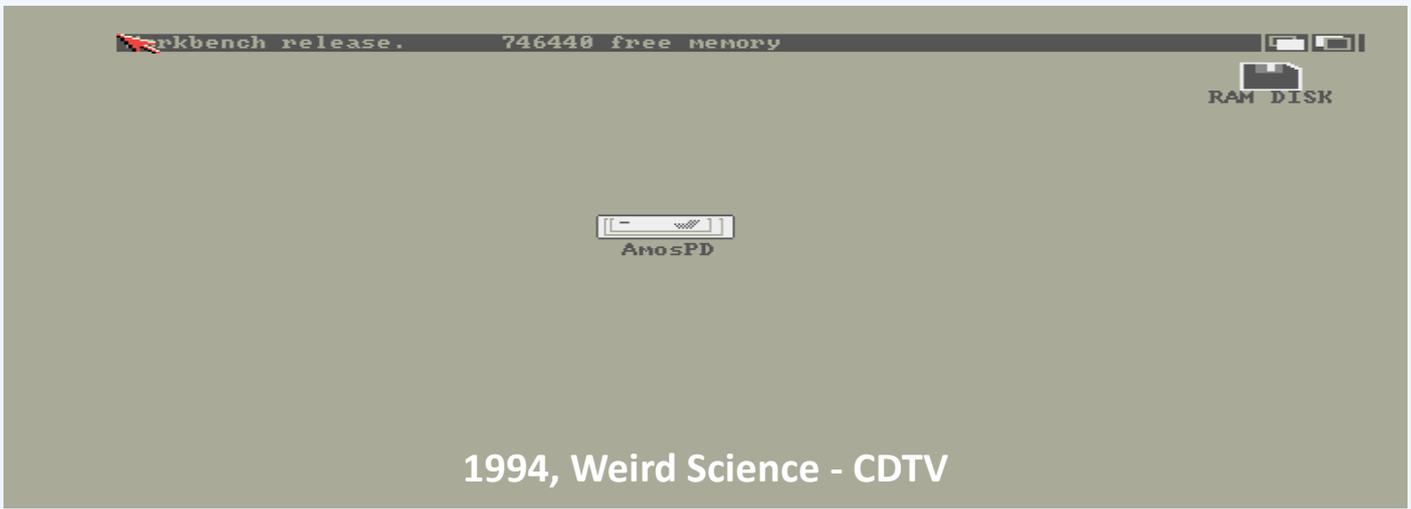
Insomma è un gioco multimediale che non solo fa divertire, ma che permette di scoprire come funziona un acquario e un giorno costruirne uno reale.

È un prodotto molto buono anche dal punto di vista realizzativo perché la grafica è molto realistica sia degli oggetti che costituiscono l'ambiente e l'habitat e degli stessi pesci che nuotano in modo realistico.

### Mac= 8

Per chi ha la passione dei pesci, per chi ama gli acquari, questo un titolo da non perdere perché è ricco di informazioni molto dettagliate e anche tecniche sulla creazione e gestione di un acquario.

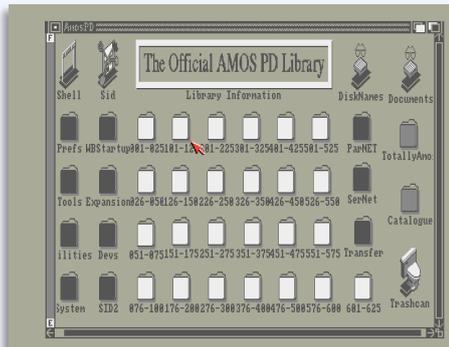
È una versione acquatica del Tamagotchi, quindi prendersi cura dei propri pesci e farli vivere il più a lungo possibile e magari anche permettergli di riprodursi.



The Official AMOS PD Library è una collezione di programmi e utilità varie che sono prodotte in formato P.D., ossia di pubblico dominio e realizzate con il linguaggio AMOS.

Questa compilation contiene 621 dischetti della collezione AMOS PD e ci si può accedere direttamente dal CD ed eseguire subito i programmi.

Se gira su CDTV, il workbench caricato è quello dell'1.3 e quindi molti programmi sono nascosti e quindi inaccessibili se non da shell o usando un file manager.



Il sistema operativo contenuto in questa raccolta non è molto indicato per eseguire certi programmi che andrebbe scompatti su un dischetto e poi avviati, però il vantaggio è che in un solo CD ci sono 620 dischetti.

La raccolta software è notevole e per chi usa ancora AMOS e ha bisogno di esempi o programmi da testare o per imparare a programmare questo linguaggio ha bisogno di questa bella compilation.

Per gli altri è interessante anche se per potersela gustare come si deve ci vuole almeno un CD32 non per la memoria o per il processore, ma proprio per poter accedere facilmente ai vari programmi senza usare una scomoda shell.

Il programma funziona anche con il CD32 che cambia per diventare più compatibile con la console, quindi ha un'interfaccia più colorata con una schermata introduttiva davvero bella.

E' molto più semplice accedere ai programmi perché si può visualizzare il contenuto di una cartella ed eseguirli.

Sono tuttavia dei programmi che sono stati scritti per essere avviati da dischetto e molti di questi hanno degli assign oppure una volta avviati cercano dei dati aggiuntivi solo ed esclusivamente da dischetto ignorando completamente il CD.

E' una raccolta che contiene dei programmi scritti per girare da disco, quindi vanno copiati su disco e poi avviati da lì, ma è comunque possibile cercare di avviarli anche da CD con tutti i limiti che hanno con questo supporto.



Il programma include programmi di trasferimento file via seriale o parallela con i noti programmi "ParNET" e "SerNet". E' stato incluso un sistema di trasferimento che permette di usare un DF0 collegato sulla rete SerNet ed eseguire i programmi direttamente dal CD32. In pratica il CD32 lancia il programma da un DF0 che si trova su un altro computer.

E' stato incluso un disco di supporto SerNet/ParNET che deve essere per forza trasferito su un floppy in DF0 che sia di un Amiga reale oppure di un Amiga in rete.

### CDTV/CD32=6

E' una compilation abbastanza ostica per via di programmi scritti per essere eseguito da floppy e da CD creano problemi di funzionalità.

Un CD da avere come raccolta di programmi in AMOS.

**Al prossimo imperdibile numero**

**#36**

**Luglio 2015**

