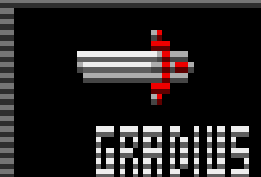


REV'n'GE!

ESTATE

#37

Retro Emulator Vision and Game



J.R.R. Tolkien

Si conclude la lunga trilogia

Giochi dall'Oriente

Un pompiere, un palazzo in fiamme e ostaggi da salvare



RECENSIONI: Riders of Rohan, Toki, Shadows of Mordor - Wonder Boy in Monsterland - Mollusk Redux - Bubble Bobble 4CPC - Txupinazo! - Battle City - 1942 - Gold Fever! - Epic Encyclopedia - Print Shop Deluxe



EDITORIALE NUMERO 37

Ed eccoci al numero 37 con le nuove pagine provate con il numero 36 e che sono piaciute. Da questo numero ogni pagina dovrebbe essere più leggibile dato che ho fatto in modo che la pagina di sottofondo sia più chiara.

Nel numero scorso avevo dato la data di questo numero per Luglio/Agosto, ma dato che vorrei iniziare a registrare i video dei giochi NES, voglio farlo nel mese di Agosto, quindi il numero 38 uscirà a Settembre con nuovi e interessanti giochi con nuove e colorate pagine.

Numero dopo numero, questa Fanzine cresce sempre in meglio, o almeno, spero.

Questo numero che conclude le uscite estive potrebbe, ma non è detto che poi sarà così, chiudere alcune sezione come quella dei giochi da Edicola, i giochi orientali e l'angolo Vic-20. Il mese di Settembre sarà interessante per vedere se ci saranno delle novità oppure la stessa roadmap.

Questo è un numero anche ricco di giochi moderni per piattaforme vintage e ho voluto concludere la trilogia de "Il Signore degli Anelli" con titoli per le più svariate note piattaforme. I giochi basati su questa trilogia si sono concentrati sul primo libro e ancora di più sul secondo che ha dato il via ad una serie di svariati titoli.

Con il numero 37 auguro a tutti una buona Estate e un arrivederci a Settembre.

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 37

Luglio 2015

Riders of Rohan	4-5
Toki	6-9
Shadows of Mordor	10
Wonder Boy in Monsterland	11-17
Mollusk Redux	18
Bubble Bobble 4CPC	19
Txupinazo!	20
Battle City	21
1942	22-25
Fireman	27
Gold Fever!	28
Epic Encyclopedia - 1996 Edition	31
Print Shop Deluxe for Windows	32

1991, Konami Riders of Rohan

“Le Due Torri come non l’avete mai giocato
prima d’ora”

Riders of Rohan è un altro gioco basato sulla trilogia di Tolkien e sul secondo libro: “Le Due Torri”.

Il gioco inizia poco prima della battaglia del Fosso di Helm tra le forze di Rohan contro le legioni del perfido mago Saruman.

Lo stile di gioco è quello già visto in War in the Middle Earth, quindi con una mappa che mostra tutto il territorio circostante con zoomate quando ci sono i combattimenti che questa volta sono completamente diversi, molto arcade e di 4 tipi diversi: colpire gli orchi con arco e frecce in terza persona, un combattimento alla Street Fighter II, un duello di magia e il combattimento sul campo di battaglia tra i vari schieramenti

Prima di iniziare una partita si può fare pratica con tre combattimenti, si possono vedere i personaggi principali che hanno una bella paginetta descrittiva molto accurata. Si possono anche vedere le varie armate presenti nel gioco.

La partita inizia vicino a Isengard e si deve procedere cercando di eliminare tutte le forze di Saruman intorno ai confini di Rohan, ma essendo la storia de Le Due Torri bisogna cercare di liberare Rohan e poi affrontare la battaglia al Fosso di Helm.

Nel gioco non ci sono solo i cavalieri



di Rohan, ma nella mappa è possibile trovare anche Aragorn. In questo gioco non c'è un personaggio principale, dato che il giocatore può guidare e interagire con ogni alleato contro le forze del male e la storia comunque procede linearmente.

Nella mia partita dopo una breve vittoria di Rohan mi hanno decimato completamente annientando anche Eomer. Nel frattempo Aragorn raggiunge la foresta di Fangorn e qui incontra Treebeard (dovrebbe essere Barbalbero).

Qui il gioco segue molto linearmente la storia, ma alcune cose sono accelerate come ad esempio l'arrivo di Gandalf e poi insieme al gruppo di Aragorn raggiungono Meduseld dove cercheranno di liberare Théoden dalle forze oscure.

Per farlo il gioco diventa un'avventura a risposte multiple dove, ad esempio, verrà chiesto a Gandalf di lasciar il suo bastone e la storia potrebbe subire

della variazioni in base alle scelte che il giocatore decide di fare.

Chi si ricorda il libro o il film avrà maggior fortuna di proseguire nell'avventura.



La storia procede linearmente e il giocatore verrà chiamato ad affrontare le varie situazioni, quindi lottare con gli Ent contro le forze di Isengard e contro tutti i nemici che poi incontrano sul loro cammino.

Una volta che la storia prende il via alcune personaggi sono controllati dal computer e il giocatore dovrà solo decidere se affrontare la battaglia in tempo reale, ritirarsi o evitarla.



I combattimenti in cui si può interagire per decidere l'esito della battaglia sono solo quelli alla Street Fighter.

Graficamente è ottimo nella grafica dei combattimenti alla Street Fighter II, molto stilizzata per le battaglie sul campo e quelle colossali come al Fosso di Helm, ma i guerrieri sono ben definiti e colorati e quindi è un piacere da guardare.

La grafica sulla mappa è ben definita, molto colorata e si riconoscono bene le pianure, i fiumi, le montagne e le foreste. Anche le varie armate sono di grafica stilizzata, ma molto definita perché le forze di Rohan

sono indicate con un'icona a forma di cavallo, le forze di Saruman con una mano bianca. Gandalf è un omino bianco, mentre gli altri protagonisti sono grigi o marroni e solo queste forze sono indicate sulla mappa.



Quando si arriva in una locazione, tipo Meduseld, Isengard o Rohan, ci sono delle schermate statiche in cui viene mostrata la grafica di questi posti che anche se non è delle migliori è molto chiara e precisa.

Il gioco può andare avanti anche se il nemico vince molte battaglie o distrugge il Fosso di Helm. I protagonisti devono sopravvivere e finché rimangono vivi la storia va avanti anche se poi le cose sono più complicate.

Per quanto riguarda l'audio invece si fa molto presto dato che non ce ne è per la maggior parte del tempo. C'è una musica iniziale durante la breve introduzione, ma poi silenzio assoluto nei menu, durante l'uso della mappa e nemmeno durante gli scontri delle armate.

Ci sono degli effetti sonori durante gli scontri in cui può partecipare attivamente il giocatore, dei jingle musicali quando si vince o si perde e un breve motivo musicale quando si raggiungono determinate locazioni.

Il gioco è molto diverso da War in the Middle Earth perché anche se la mappa è molto simile, ora è molto più semplice da usare.

Basta cliccare su una unità alleata per avere un menu che permette di impostare una direzione e lasciare al caso quello che viene. Se si incontrano dei nemici il gioco chiederà se affrontare direttamente la battaglia, evitarla o ritirarsi.

E' un gioco molto silenzioso, ma dotato di una giocabilità senza rivali perché in un unico gioco ci sono tanti generi: combattimenti alla Street Fighter, avventura e elementi di strategia.

PC= 8

E probabilmente il gioco migliore basato sul libro le "Due Torri" di Tolkien per una gestione strategica facilitata dalle scelte disponibili, almeno tre tipi di azioni diverse per i combattimenti più una quarta generale per le battaglie colossali.

Il gioco è lineare perché segue fedelmente il libro, ma il giocatore viene chiamato in causa per affrontare più eventi contemporaneamente e le sue scelte condizioneranno la vittoria o la sconfitta.

Toki

1989, Tad Corporation

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Genesis, Lynx, NES

L'eroe di questo gioco è un indigeno della giungla che si chiama Toki ed è chiamato a dimostrare tutto il suo coraggio quando un malvagio mago di nome Dr. Stark rapisce la sua ragazza Wanda.

Quando Toki cerca di salvarla, viene trasformato in una scimmia. Ora deve cercare di trovare il Dr. Stark nel suo palazzo, salvare Wanda e ritornare un essere umano.

Il gioco è un mix di azione e piattaforme con molti livelli e per difendersi dai vari nemici può saltargli in testa oppure spuntargli addosso.

Questi sputi possono essere potenziati fino a diventare palle di fuoco.



Commodore 64 (1991, Ocean)

La versione a 8 bit di casa Commodore esce abbastanza in ritardo rispetto al Coin-Op, ma l'attesa non è vana.

Su Commodore 64 il gioco è molto fedele all'Arcade per quanto riguarda la costruzione dei livelli, la posizione dei mostri e delle trappole e anche l'introduzione animata.

Due sono le versioni per questo gioco: disco e cartuccia e vivamente consiglio la versione su cartuccia per evitare i continui caricamenti che ci sono su disco.

Una cosa che da molto fastidio in questa conversione è che non si può giocare con musica ed effetti sonori insieme, però si può scegliere una delle due opzioni all'inizio di ogni livello.

Il giocatore ha molte vite a disposizione perché è un titolo molto difficile e oltre a questo c'è un limite di tempo.

Quando si perde c'è la possibilità di continuare, ma non dal punto in cui si è arrivati, ma dall'inizio del livello. Anche quando si decide di continuare una partita appare la scelta di usare musica o effetti sonori.

La qualità degli effetti sonori è davvero poco curata e ce ne sono pochi anche come quantità, quindi meglio puntare sulla musica che rende il gioco più accattivante.



Dal punto di vista grafico è molto buono anche se poco colorato, ma questo non pregiudica la sua qualità. Il disegno del protagonista è ben riuscito con tutte le animazioni a disposizione e i nemici sono anche questi molto dettagliati anche se alcuni sono ancora abbastanza rozzi, soprattutto quelli di grosse dimensioni che sono poco definiti.

I fondali sono discreti, abbastanza ben realizzati anche se non molto ricchi di particolari o esageratamente complessi, ma fanno il loro dovere e immergono abbastanza bene il giocatore nell'avventura.

La cosa sicuramente che fa più piacere di questo gioco oltre ad una buona fedeltà grafica è la giocabilità che è rimasta proprio tale e quale all'originale con gli stessi schermi, la posizione dei bonus e armi supplementari esattamente dove dovrebbero essere. E' anche abbastanza difficile più di quanto si potrebbe ricordare e le numerose vite a disposizione sono lì a testimoniare.

Amiga (1991, Ocean)

La versione per Amiga richiede solo 512k di memoria e questo è di certo già un buon punto di partenza, ma non è l'unico in questa conversione che ancora prima di iniziare a parlarne è davvero ottima.

La presentazione è tale e quale l'originale con il perfido mago che rapisce Wanda e uno stregone che trasforma Toki in una scimmia. L'unico appunto negativo di questa prima parte è che è totalmente in silenzio sia di musica che di effetti.

Dopo poco tempo il gioco si avvia da



solo al primo livello che viene abbondantemente descritto con una mappa molto animata che fa vedere tutti i livelli.

A differenza di quanto visto sul Commodore 64, qui si gioca con musica ed effetti sonori. Musica davvero ben fatta e anche se si ripete ad libitum per tutto il livello da una mano alla giocabilità. Effetti sonori di buona qualità Amiga.

Il gioco non cambia da quello visto nella versione a 8 bit, ma nella versione a 16-Bit le cose migliorano drasticamente nei colori del giocatore, molto credibile e realistico. I nemici sono colorati esattamente come nella versione Arcade con le loro tipiche animazioni e gli stessi bonus che rilasciano quando vengono distrutti.

I nemici più grossi sono disegnati molto bene, sono definiti e animati come l'Arcade. La loro difficoltà è anche aumentata e sono più difficili da

affrontare rispetto alla versione a 8 bit. Essendo più complesse le trappole o i nemici è ora più complicato trovare un modo per abatterli.

Non solo qualità grafica, ma anche un numero maggiore di nemici e oggetti presenti su schermo che lo rendono una conversione da non perdere.

I fondali sono eccezionali; sono stati ben riprodotti con un dettaglio notevole e c'è davvero una sensazione di buona profondità perché ci sono due strati di fondale, uno dettagliato in primo e piano e uno in lontananza più semplice, ma è un effetto voluto e ben riuscito.

I colori a disposizione della versione Amiga sono tanti e ben distribuiti in ogni parte, ma la cosa che stupisce forse sono i fondali che sono così definiti che viene voglia di fermarsi e ammirarli.

Anche su Amiga, la giocabilità è su altissimi livelli perché se questo gioco ha fatto sognare nel Coin-Op lo farà anche su Amiga grazie a tanti fattori uno dei quali una



difficoltà ben calibrata, musica ed effetti sonori di qualità.



Atari ST (1991, Ocean)

Anche la versione ST parte con solo 512k di memoria, ma in questa versione l'introduzione animata ha la musica anche se non è piacevolissima da ascoltare perché la qualità è proprio tipica Atari ST.

Anche sull'Atari si gioca con musica ed effetti sonori insieme che purtroppo da questo punto di vista le orecchie non avranno vita facile, ma non si può avere tutto.



Graficamente è come la versione Amiga per il personaggio principale e i mostri che sono ben colorati, ben animati, mentre il fondale è decisamente più brutto.

Un fondale che non solo è stato stravolto come scelta cromatica, ma an-

che più semplice. Molto disegno è stato tolto, alcune parti sono state drasticamente ridotte anche nei colori.

Purtroppo anche alcuni mostri di grosse dimensioni subiscono la stessa operazione e come se non bastasse ci sono anche dei pesanti rallentamenti quando su schermo ci sono troppi oggetti.

E' una versione che subisce un po' troppo passivamente i limiti hardware della piattaforma, quindi una musica che in decibel da noia alle orecchie, una grafica che perde molti colori e dettaglio sul fondale e troppi rallentamenti che sono fin troppo incomprensibili soprattutto sapendo che la risoluzione dello schermo è più piccolo di quello Amiga e ha un processore più potente.

L'Atari ST non ha i co-processor grafici dell'Amiga e forse con Toki ne paga la mancanza.

Atari ST= 7

Il gioco c'è, ma audio e grafica sono brutti per una macchina a 16-Bit. Musica assordante e di scarsa qualità, grafica un po' tagliata e rallentamenti appena c'è qualche cosa di troppo sullo schermo.

nemici sono completamente cambiati e sembra un gioco completamente nuovo.

Lo schema originale è cambiato quindi non ha più niente a che vedere con la versione originale come Shadow Dancer che nella versione Genesis/Megadrive cambia radicalmente.

Anche gli attacchi dei nemici sono diversi perché cambia il sistema di attacco. Alcuni nemici volanti rilasciavano delle



monete, mentre su Genesis rilasciano degli oggetti o frutta come le banane.

Anche le trappole non sono più come nella versione originale o nelle altre conversioni, quindi si trovano in determinati punti e si generano quando il giocatore si avvicina. Un altro modo di giocare, più prudente e non allo sbaraglio come per la versione Arcade.

Cambiando lo schema di gioco cambiano anche i livelli che sono più lunghi e sono divisi in sezioni.

Giocare su Mega Drive ha un altro impatto perché abituati a giocare su Amiga, su C64 o nella versione Coin-op, subito spiazza un po' perché ci si trova davanti ad un titolo che a parte il nome ha ben poco dell'Arcade.

Non deve però far preoccupare questa scelta perché tutto il resto è di grande spessore a partire dalla musica e dalla qualità grafica in generale.

Devo dire però che graficamente mi aspettavo molto di più perché è poco colorato e anche poco definito. Toki è disegnato bene, e buone anche le sue animazioni. I suoi colori sembrano pochi

Commodore 64= 7

Bella conversione e fedele nella giocabilità Arcade. Ci rimette un poco nella grafica rozza del fondale e di alcuni grossi nemici, ma molto buona per Toki e mostriciattoli vari.

Da non perdere!

Genesis (1991, TAD Corporation)

La versione per Megadrive è un po' diversa dalle altre (*toh, tanto per cambiare*) e lo fa in meglio fin dalla presentazione che è molto più lunga e mostra qualcosa che rimaneva un po' ambigua nelle altre versioni, ma anche nell'originale.

Lo schema di gioco, la costruzione di livelli, le varie piattaforme e anche i

Amiga= 8,5

Fantastico gioco che riprende ottimamente quello visto nel Coin-op. Bell'uso del colore e fondali stratosferici.

Giocabilità di alto livello così come la longevità.



e i fondali anche se sono ben curati sono poco definiti, si sono semplificati.

Ad accompagnare la grafica c'è un buon audio e buoni effetti sonori.

Genesis= 7

Mah! Sono abbastanza deluso da questa versione che tecnicamente si difende discretamente. La grafica sembra essersi impoverita, decisamente meno dettagli nei fondali e schemi di attacco ripetitivi anche per il fatto che le piattaforme non sono varie, si ripetono abbastanza spesso.

I livelli sono divisi in più sezioni abbastanza ripetitivi.

Se la versione per Amiga fosse AGA, quella Genesis sembra la versione OCS.

Lynx= 8

Pur con tutti i limiti che ha questa piccola console portatile, si è di fronte ad un gioco che ha cercato di mantenere tutto quello che era possibile dall'Arcade riuscendoci sotto ogni punto di vista. Fatica nella grafica e nel sonoro, ma è una gran conversione.

NES= 8

Ottima versione che gode di una giocabilità quasi unica, forse anche meglio di hardware ben più potenti. A prima vista sembra tutto semplice, ma non lo è.

Atari Lynx (1989, Fabtec)



La versione per Atari Lynx è davvero da capogiro, soprattutto pensando alle caratteristiche tecniche di questa console portatile.

A parte l'audio un po' gracchiante e che ricorda molto un CPC è un buon titolo che è molto fedele all'originale grazie ad una buona grafica e un buon dettaglio.

Il gioco è molto fedele negli schemi e nella costruzione dei livelli e la giocabilità è molto buona e piena di suspense perché i nemici sono ostici, forse anche di più delle altre versioni. Anche se la grafica è un poco grezza, poco precisa ha buoni colori, un bel fondale e i frame di animazioni ci sono tutti.



Un'altra cosa molto positiva di questa versione è la musica ed effetti durante il gioco. Come già detto la qualità audio non è delle migliori, ma avere entrambi durante la partita aiuta anche nella giocabilità che è eccellente come tutte le altre conversioni.

Con l'hardware in dotazione si è riusciti

to a tirare fuori un buon gioco e come già detto anche se graficamente non è paragonabile alle versioni 16-Bit è una via di mezzo tra quella del Commodore 64 e l'Atari ST.

NES (1991, TAD)



Anche la versione NES è un ottimo gioco e già nella schermata del titolo e nella prima presentazione si può vedere una certa cura.

Devo dire che è un altro gioco che incolla il giocatore allo schermo ed è stata l'unica versione in cui sono riuscito ad arrivare al secondo livello. Una giocabilità davvero ottima, unita ad una difficoltà ben calibrata e non esasperante.

Tecnicamente è curato, buoni colori e una grafica pulita, definita, lineare anche se in alcune parti è abbastanza semplice, poco complessa, ma ha una grafica tipica da NES.

Alcune parti del gioco sono state decisamente semplificate per non pesare troppo sulla fluidità e anche se a primo impatto potrebbero far storcere il naso, ad una più attenta analisi è stata invece un'ottima decisione. Di certo gli sviluppatori hanno puntato a divertire che renderlo troppo frustrante.

Musica ed effetti sonori sono presenti durante il gioco di buona qualità e aiutano anche nell'azione.



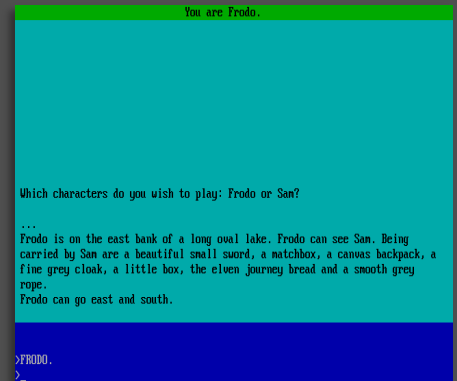
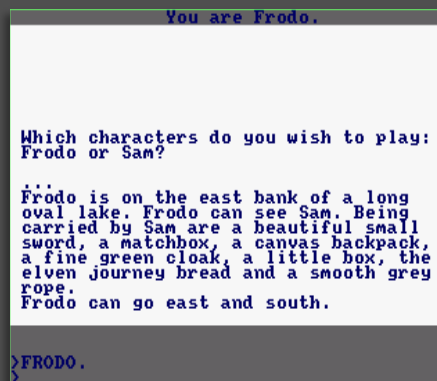
1987, Melbourne House

Shadows of Mordor è un gioco ufficiale basato sulla trilogia di J.R.R. Tolkien "Il Signore degli Anelli". Non si tratta questa volta di un RPG o strategico, ma di un'avventura testuale con immagini e principalmente basata su "Le Due Torri".

In questo SoM il giocatore può scegliere se giocare con Frodo o Sam e il gioco segue esattamente la trama del secondo libro molto fedelmente. Ogni locazione viene presentata con un'immagine.

A differenza di altre avventure testuali, questa è in tempo reale perché, ad esempio, se ci si ferma a riposare le creature si spostano di locazione in locazione.

Questo sistema rende questo gioco molto interessante soprattutto a chi ama i parser e risolvere situazioni senza usare mouse o joystick.



SoM= 6

E' un altro titolo della lunga e prospera serie di una bella trilogia, ma in versione testuale, secondo me, ci perde parecchio e non invoglia molto ad andare avanti se non agli appassionati di questo genere.

Il voto è basso perché alla maggior parte dei giocatori potrebbe piacere per il titolo, mentre gli amanti del parser testuale possono aggiungerci qualcosa in più.

Unica cosa interessante è che gli eventi sono in tempo reale.

E' un gioco uscito per varie piattaforme e non c'è differenza tra una e l'altra a parte le immagini.

Super Wonder Boy

1987, SEGA

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Sega Master System, TurboGrafix-16, ZX Spectrum

Super Wonder Boy si svolge 11 anni dopo gli eventi narrati del primo gioco. Tom Tom, il nome del protagonista ha salvato la sua ragazza Tanya del perfido Re e riportando la pace in Wonder Land che finalmente ritorna produttiva e un paradiso dove vivere.

Gli abitanti di questa regione sono così fieri di Tom Tom che gli hanno affibbiato il leggendario nome di Wonder Boy.

Il periodo di pace però anche se molto lungo non è eterno e infatti viene messa in pericolo da un ferocissimo drago sputafuoco che porta caos in Wonder Land.

Data la natura pacifica dei suoi abitanti e privi di ogni difesa, questa terra diventa presto popolata da mostri di ogni tipo, creature che hanno solo un cuore e un'anima malvagia.

Wonder Land si trasforma in Monster Land.

L'unica speranza è che Tom Tom possa sconfiggere il Drago e riportare tutto alla tranquillità viaggiando ed esplorando 12 locazioni che includono la città di Wonder Land, la Valle della Pace, la città Costiera di Boroboro, il Deserto Principale e le Isole di Poroporo.

Commodore 64 (1989, Activision/Sega)



Per il Commodore 64 ci sono ben 3 versioni: una su cassetta, una su disco e una su cartuccia.

Non cambia praticamente nulla da una all'altra a parte i caricamenti e qualche extra in più nella versione su cartuccia, ma niente che possa fare la differenza.

Terminato il lungo e noioso caricamento su cassetta e disco appare una schermata introduttiva essenziale senza musica che invita il giocatore a premere il pulsante di fuoco.

È un gioco di azione e piattaforme, ma ha le caratteristiche di un'avventura perché ha una trama complessa e anche la meccanica di azione è più tipico di questo genere che quello che effettivamente si vede durante il

gioco.

Il giocatore parte senza armi e senza nessun tipo di difese che vanno acquistate guadagnando i soldi che si ottengono da alcune piattaforme e dai nemici uccisi. Sulle piattaforme bisogna saltellare come forsennati per guadagnare dei soldi che appaiono magicamente come se fosse un vero e proprio rituale.

Per guadagnare soldi dai mostri bisogna trovare un'arma bianca, una spada, ma è celata, non è visibile e non si può né acquistare né raccogliere. La prima spada (ce ne sono diverse da trovare durante il gioco) viene data in dono da alcuni abitanti che sono rimasti a Wonder Land per aiutare Tom Tom.

Ci sono ogni tanto delle porte a cui bussare (con il tasto "spazio") per entrare e trovare negozi per acquistare scarpe, armature, scudi, armi speciali come bombe, palle di fuoco, tuoni e tornadi. In alcune di queste porte ci sono degli abitanti che in modo o nell'altro danno in dono degli oggetti, informazioni e missioni da completare.

Per passare da una zona all'altra delle varie locazioni sono necessarie delle chiavi che si possono trovare solo sconfiggendo dei boss di quella zona e sono nascosti dentro a queste porte.

Giocandoci per la prima volta non si sa mai chi ci sarà dietro ad una porta quindi la sorpresa è letteralmente dietro l'uscio.

Alcune di queste porte hanno però dei simboli che aiutano il giocatore a capire cosa nascondono, soprattutto i



GOLD Sword:



negozi.

Una volta entrati nelle varie porte e aver acquistato qualcosa, la porta viene chiusa con una grafica che fa vedere che le porte sono inchiodate in modo che nessuno potrà mai più usarle. Il giocatore ha una sola possibilità di scegliere l'oggetto giusto e se sbaglia dovrà cercare altri negozi, ma quelli successivi sono molto più cari.

Alcune di queste porte però non sono sempre visibili e vengono rilevate perché quando ci si avvicina appare un messaggio di chi ci sta dentro e invita il giocatore a bussare.

Anche per i mostri c'è un particolare: hanno tutti la caratteristica di rinascere una volta sconfitti, ma i soldi vengono dati solo la prima volta perché la seconda volta rilasciano solo dei punti. Questa rinascita crea complicazioni quando si perde una vita o si continua perché questi mostri sono solo un ostacolo che fanno perdere del tempo.

Il tempo è un altro nemico, dura il tempo di una clessidra e quando questa gira per ricominciare si perde un poco di energia, ma ogni tanto appaiono delle clessidre da recuperare per resettarlo.

I Boss sono di 3 tipi: quelli che rilasciano soldi e chiavi per passare da una locazione all'altra, quelli che rilasciano solo soldi e quelli che danno armi più potenti. Alcuni di questi però durante l'esplorazione subiscono delle variazioni perché li si re-incontra spesso, ma hanno caratteristiche diverse rispetto alla prima volta. Alcuni di questi ad ogni contatto invece che togliere ener-

gia rubano i soldi che sono estremamente importanti per proseguire l'avventura.

Wonder Boy in Monsterland è un gioco fiabesco e anche se i mostri sono demoniaci mantengono un aspetto bonario anche se il loro contatto provoca la perdita di energia e poi la morte.

Il giocatore ha una vita sola, ma quando perde tutta l'energia può usare un antidoto per recuperarla tutta. Questo antidoto ce ne è uno solo, ma è possibile trovarne altri in speciali negozi e alle volte alcuni mostri lo rilasciano, ma è molto casuale questa fortuna.

La versione Commodore 64 mantiene fedelmente la stessa giocabilità dell'originale e non è stato tolto proprio nulla sotto questo aspetto e anche la difficoltà è così ben equilibrata che si gioca davvero bene.

La grafica è stata decisamente ridotta come qualità e come disegno, ma tutto è rimasto molto fedele e anche lo stesso tratto bonario, fiabesco del gioco originale.

La prima volta che lo caricai sul mio C64 in versione cassetta mi diede una forte emozione perché sembrava proprio il Coin-Op stesso vista la buona riproduzione anche dal punto di vista grafico.

I colori sono generalmente messi bene per tutto il paesaggio delle varie locazioni e giocandoci le piccole imperfezioni spariscono, ma è doveroso però citarle.

Tom Tom ha praticamente un solo colore, quando è vestito, quindi tutto basato sul verde: armatura, scudi, scarpe sono di questo colore, ma il C64 pur non essendo una scheda Arcade è una conversione eccellente.

Una cosa che stona è l'indicatore dell'energia dei mostri che è rappresentata da un cuore rosso. Nell'Arcade quando si colpisce un mostro questo cuore cambia colore e permetteva di rendersi conto di quanti colpi manca-

vano per vincerlo. Su C64 rimane questo cuore rosso, ma solo per figura perché non cambia di tonalità. Era un effetto davvero bello nel Coin-Op.

La musica è molto buona ed è diversa per ogni zona e locazione e quando il tempo sta per scadere questa accelera per cercare di avvertire il giocatore che bisogna trovare una clessidra per non perdere preziosa energia.

Una conversione ottima che malgrado qualche imperfezione grafica qua e là soprattutto nella scelta dei colori un po' predominante sul verde, rimane una conversione su un 8-bit strepitosa. Ecco un gioco dove si è raggiunto quell'equilibrio perfetto tra grafica, musica e giocabilità.

Commodore 64= 8,5

E' sicuramente un gioco che si merita il punteggio per la fedele conversione per quanto riguarda la giocabilità e la difficoltà anche se ogni tanto è leggermente un po' più alta che l'originale. Buona la grafica dei fondali e delle varie locazioni. Peccato per il personaggio principale che ha armi e armatura di un solo colore e ogni aggiunta non si vede perché il vestiario viene applicato subito non appena si prende la prima spada.

Bella la musica che cambia ad ogni zona ed molto varia che aiuta a dare ritmo ad un'azione tipica di una fiaba.

Amstrad CPC (1989, Activision)

Aaaargh!!! Ma cosa hanno fatto?

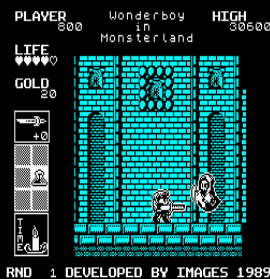
Questa non può essere la versione CPC, questa è quella Spectrum! Qualcuno ha fatto un scherzo a tutti..

E in effetti qualche scherzetto gli sviluppatori lo hanno fatto: il gioco non parte su Amstrad CPC con 64k di RAM, ma richiede ben 128k di memoria.

Appena caricato il gioco si ammira una schermata introduttiva che ricorda molto fedelmente il gioco Arcade così come la musica che sembra proprio uscire dal cabinato anche se di qualità Amstrad.

Doppio Aaaargh! Hanno rovinato proprio tutto questo sviluppatori. La bella musica iniziale sparisce completamente con il gioco e rimangono scialbi effetti sonori. La grafica è letteralmente monocromatica e Tom Tom e le creature sono in bianco e nero.

L'area di gioco è molto piccola dato che hanno dovuto tagliarne una buona parte per metterci il pannello laterale e malgrado questo, l'azione va al rallentatore, lo schermo scrolla a scatti come quando si fa un salto.



La giocabilità è inesistente perché questa lentezza fa venire la noia in

breve tempo che condiziona pure il controller che diventa impreciso. Ha ereditato dal Coin-Op una caratteristica interessante che su C64 non c'era.

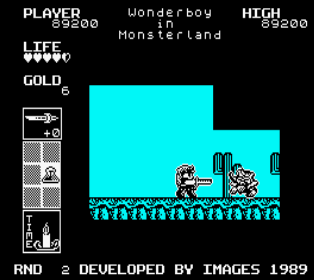
Inizialmente si cammina, ma continuando si accelera. Con lo schermo che scrolla al rallentatore e di così piccole dimensioni andare troppo veloce si rischia di finire addosso ad una creatura che viene rilevata troppo tardi.

Tom Tom inizia il gioco già investito di armatura, di spada, in pratica ha già tutto che renderebbe inutile andare dalla vecchietta iniziale che da in dono la spada però va fatto per poter attivare il masso che trasporta l'eroe su una nuova piattaforma.

Dal punto di vista grafico è un brutto gioco, ma il disegno di TomTom e delle altre creature è davvero ben fatto, di una qualità davvero eccelsa. I colori però praticamente basati sull'azzurro, il gioco in bianco e nero, la lentezza dell'azione, lo scrolling a scatti rendono tutto quanto un pessimo gioco anche se facendo finta di niente e con molto sforzo ci si può giocare.

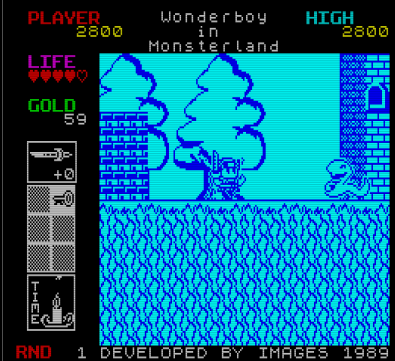
La cosa più scandalosa è la richiesta di memoria: 128k a cosa servono? La grafica è monocromatica e in generale è in bianco e nero. Le creature perdono anche le loro tipiche animazioni perché quando muoiono esplodono e non si accasciano.

Robert Hylands, Tony Mak e Jason Lihou, sviluppatori del gioco hanno fallito con questo titolo. La presenza di David Whittacker è solo durante la schermata del titolo.



Amstrad CPC= 4

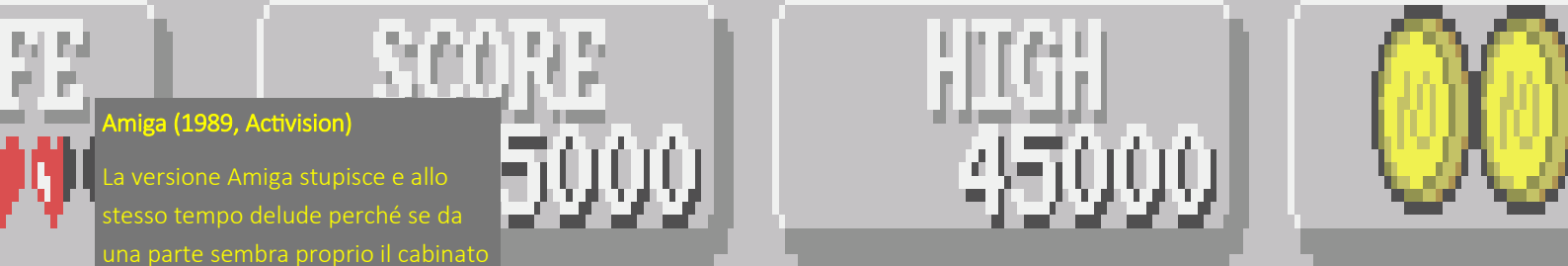
128k di memoria per avere uno schermo ridotto, fondale azzurro, oggetti e creature in bianco e nero. Scrolling a scatti, azione lenta e controllo impreciso.



ZX Spectrum= 6

La versione Spectrum è uguale alla versione CPC a parte i colori che ora invece di essere in bianco e nero su sfondo azzurro hanno i contorni blu e la parti interne azzurre. Negli interni i colori sono diversi, ma i personaggi prendono i colori del fondale. La velocità è lenta, ma lo scrolling è più fluido. Niente musica ed effetti sonori scialbi.

Graficamente deludente, ma recupera qualcosa nella giocabilità, ma deluderà parecchio gli appassionati sullo Spectrum.



Amiga (1989, Activision)

La versione Amiga stupisce e allo stesso tempo delude perché se da una parte sembra proprio il cabinato originale per la grafica e il dettaglio, c'è il fatto che sono stati rimossi dei particolari addirittura presenti nella versione Commodore 64.

Le cose positive sono che gira con solo 512k di memoria, ha una grafica davvero bella e molto curata in tutti i dettagli e l'area di gioco è proprio quella dell'Arcade incastonata in un pannello di controllo che mostra molto bene e chiaramente l'energia vitale, i soldi accumulati, le armi in uso e l'inventario con gli oggetti che si sta usando in quel momento, se ce ne sono.



La musica è ben fatta, molto orecchiabile e ricorda molto bene quella del Coin-Op e come già sentito su C64 cambia in base alle varie locazioni e accelera quando sta per finire il tempo.

Di negativo c'è il fatto che le porte sono anonime e non sia cosa contengono, quindi il fatto di entrare e uscire per cercare un armatura, uno scudo o delle scarpe migliori è un perdita di tempo e in questo caso il tempo non è denaro, ma è energia vitale.

Un'altra cosa che da veramente fastidio è l'indicatore dell'energia sui mostri che nella versione a 16-Bit è molto visibile e ben chiaro e non cambia colore quando si colpiscono i mostri come invece succede nell'Arcade. Il colore finale è il rosso dopo il quale il mostro muore. Su Amiga come in altre conversioni, il cuore è già rosso anche se poi bisogna colpirle le creature più volte.

Il secondo Boss che si incontra ha perso la sua capacità. Nella versione Arcade e

in quella C64, ad esempio, attacca lancia piccoli esseri uguali a lui, mentre nella versione Amiga perde tutto questo e risulta molto più facile e richiede meno colpi. E non è l'unico caso.

Un altro aspetto da far notare è l'armatura. Nel gioco originale Tom Tom è in costume e rimane così fino a quando non indossa l'armatura. Nella versione Amiga, ma anche in altre, non appena ha indosso la spada ha già l'armatura, le scarpe e toglie di certo un po' la voglia di scoprire cosa potrà indossare durante il gioco.

Dato che questa versione stupisce per la grafica molto dettagliata, per l'alto numero di colori, si perde in piccole cose che poi diventano quelle più fastidiose.

La velocità di gioco è buona, lo scrolling non è fluidissimo come si vorrebbe però questo è davvero cercare il pelo nell'uovo. I caricamenti sono osceni. Lenti come peggio non si potrebbe immaginare.

Amiga= 8

La grafica, la musica e la giocabilità sono fuori discussione, ma ci perde alcune cose presenti su C64 e sono imperdonabile come le porte anonime e alcuni mostri facilitati.

SCORE
280

HIGH
30000



Atari ST (1989, Activision)

La versione per Atari ST è uguale alla versione Amiga e vale esattamente tutto quello detto per l'altra versione.

La grafica è molto buona e i 16 colori dell'ST in questo gioco sono stati usati molto bene e le differenze con la cugina sono davvero minime.

Quello che cambia è che l'Atari non si smentisce perché ogni tanto ha dei rallentamenti abbastanza fastidiosi anche quando sullo schermo non c'è nulla. La velocità è buona ed è leggermente più fluida che su Amiga, ma si tratta di piccolezze di poco conto.

A parte questa differenza è davvero un titolo da non perdere per gli appassionati di questo computer e anche per chi lo vuole usare per la prima volta.

Molto ben fatto anche l'audio che per l'occasione l'ST si mette in tiro facendo sentire una musica di buona qualità e quindi pienamente promosso a pieni voti.

Atari ST= 8,5

L'ST questa volta stupisce per una qualità audio e grafica davvero buona. Si perde in qualche rallentamento, ma la giocabilità è davvero alta.

Amiga non viene sfruttata al massimo per questo gioco, mentre l'ST sì.



Sega Master System (Sega)

La versione Master System è davvero uno spettacolo perché è la versione più bella fra tutte quelle provate fin' ora.

Ha un area di gioco molto più grande dell'originale e si può osservare molto bene la situazione.

La grafica è davvero ben fatta, molto dettagliata e come le altre conversioni Tom Tom ha fin da subito l'armatura, ma questo particolare ormai non lascia più amareggiati perché evidentemente la conversione ha portato questo cambiamento.

La cosa bella è che i mostri hanno l'indicatore funzionante e quindi quando si colpisce una creatura il colore del suo cuore cambia e quando diventa rosso è pronto per il colpo finale.

La giocabilità è dannatamente buona perché ha una fluidità che si vede solo nella versione Coin-Op, buon uso dei colori e musica ed effetti sonori che riportano il giocatore ai tempi dell'Arcade.

La struttura dei livelli non è proprio uguale alla versione originale però in linea generale è abbastanza simile.

La versione per Master System guada-

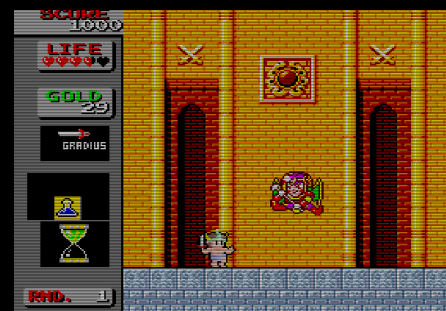
gna in giocabilità anche grazie al controller che permette l'uso di due tasti, uno per sparare e l'altro per saltare che in determinate situazioni danno una precisione decisamente superiore a chi invece deve per forza fare tutto con un tasto solo e usare anche la tastiera per aprire le porte.



Le porte non sono anonime, ma hanno tutte un'icona che le identifica e questo permette di non perdere troppo tempo.

SMS= 9

Grafica, colori, musica, effetti sonori davvero da capogiro. Una console a 8-Bit che sbaraglia la concorrenza anche di macchine ben superiori. Chi ha giocato questo gioco nel Coin-Op non può lasciarsi sfuggire questa versione.



TurboGrafix-16 (1987, Hudson Soft)

La versione di Super Wonder Boy per questa console si chiama Bikkuriman World ed è in versione solo Giapponese, ma essendo un gioco arcade e di piattaforme l'unica cosa di incomprensibile sono i messaggi delle persone che cercano di aiutare Tom Tom.

Purtroppo c'è un boss di fine livello che richiede una risposta esatta per essere sconfitto e in

questa versione solo Giapponese potrebbe creare qualche grattacapo. L'unica soluzione è andare un po' a caso e sperare di azzeccare la risposta.

Questa versione è completamente differente dall'Arcade per i boss da sconfiggere che sono completamente diversi, sono tutti in armatura, ma tutte le altre creature sono quelle originali.

E' buffo vedere il terzo boss che sembra un samurai o un robot che spara però i funghetti come l'originale mostro. Un Monster Land rivisitato in versione tipicamente Giapponese.

Anche in questa versione di nuovo non c'è più l'indicatore funzionante della durata di un mostro. Ora hanno tutti un cuore blu che rimane tale anche quan-

do viene colpito più volte.

Tom Tom è davvero uno spettacolo perché sembra un principe con tanto di corona e un portamento più regale rispetto all'Arcade e a tutte le altre conversioni.



Molto buono e molto fedele il suo vestiario che è esattamente come nel Coin-Op. Rimane nudo finché non indossa la sua armatura.

Tutto è replicato alla perfezione, la grafica è definita, dettagliata, i colori mettono in risalto ogni particolare e la musica è proprio quella che si sente nel cabinato.

I grossi boss sono diversi e sono diversi anche i personaggi che aiutano Tom Tom o gli danno delle indicazioni per trovare armi o destinazioni per trovare oggetti necessari allo scontro finale.

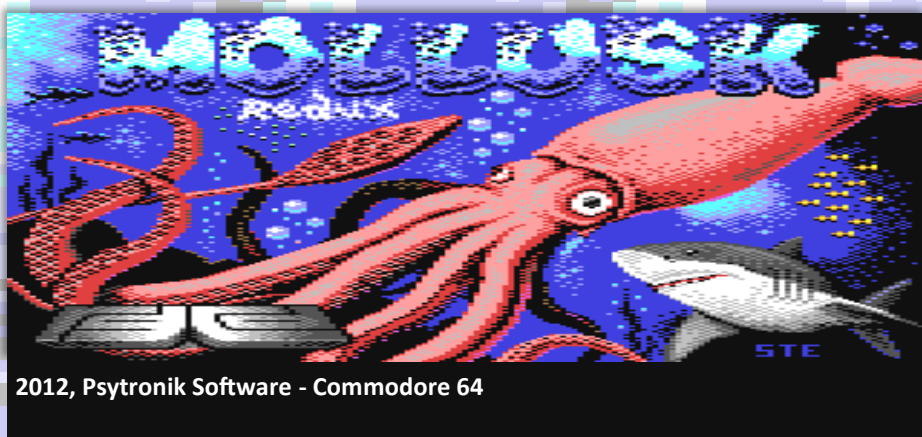
Da non perdere!

TurboGrafix-16= 9,5

Fantastico e ancora fantastico. Grafica anche meglio dell'originale perché Tom Tom sembra decisamente migliore sotto tutti i punti di vista.

I grossi mostri hanno subito un restyle davvero bello che migliorano il gioco di base.

Musica, giocabilità, velocità sono proprio quelli del Coin-Op



tanti dei mari possono rallentare il movimento e bisogna fare attenzione anche a particolari pesci che possono essere velenosi oppure che sono predatori naturali.

L'inchiostro serve per eliminare queste minacce, ma non serve a niente contro gli squali.

Un gioco semplice come meccanica, un ibrido tra uno shoot'em up e un collect'em up con una grafica simpatica e come Psytronik ha già dimostrato, ben curata e anche ben animata.

Tutti gli abitanti del mare si muovono realisticamente e il mollusco protagonista è animato grandiosamente sia quando nuota sia quando usa i tentacoli per afferrare il cibo.

Bellissimi i fondali che riproducono molto bene un fondale marino con i colori al posto giusto e con le tonalità per ricreare proprio questo tipo di paesaggio.

Un altro titolo davvero ben riuscito da parte di questo gruppo.

Mollusk Redux è un titolo acquatico della Psytronik che riporta il giocatore tra le profondità del mare.

Sarà un altro grande titolo come Sub Hunter?

La musica che accompagna la schermata iniziale è molto bella, complessa e orecchiabile. Fa molto piacere non proseguire con il gioco per potersela ascoltare bene. La schermata del titolo è abbastanza semplice con una musicchetta che però non è della stessa bella qualità dell'altra, ma lo stesso ben curata.

Mollusk Redux è un titolo dove il gioca-

tanto cibo da raccogliere.

Per difendersi, questo calamaro può sparare dell' inchiostro, ma le sue riserve non sono infinite, quindi va usato solamente quando non se ne può fare a meno.

Dal secondo livello le cose cominciano già a complicarsi perché ci sono già i predatori che bisogna evitare a tutti i costi.

Il giocatore non ha nessun tipo di energia, quindi il semplice contatto con un predatore provoca la morte. Ci sono solo tre vite a disposizione che non sono tante perché l'area di gioco è grande, ma piena di ostacoli sottomarini come le rocce che di fatto portano spesso a restringimenti del percorso con gli squali che cercano di mangiarsi questo prelibato mollusco.

Il gioco si svolge nei principali quattro oceani: Oceano Atlantico, Oceano Pacifico, Oceano Indiano e Oceano Antartico. Ognuno di questi ha 6 livelli, quindi un totale 24 livelli in cui bisogna sopravvivere.

Durante i vari oceani e i vari livelli non ci sono solo gli squali, ma anche altri nemici che non provocano la morte, ma altri spiacevoli effetti.

Il contatto con altri abi-



tore è un calamaro che deve cibarsi di pesce e stare attento a non essere divorato dai predatori.

L'azione di gioco è tipicamente uno shoot'em Up a scorrimento orizzontale dove bisogna cercare di mangiare un certo numero di pesci per poi passare al livello successivo che diventa di volta in volta più difficile perché aumentano i predatori.

Il primo livello serve per impraticarsi e infatti non ci sono predatori, ma solo



Commodore 64= 8
 Davvero bello questo gioco, azione pura di un classico arcade, ma divertimento assicurato. Bella la grafica, belle le animazioni e davvero belli i fondali che cambiano non solo tra un oceano e l'altro, ma tra gli stessi livelli dell'oceano in corso di esplorazione.

1UP 00000000 HIGH SCORE 00030000 2UP 00000000

CODE & GRAPHICS:
CESAR NICOLAS GONZALEZ

MUSICAL SUPPORT:
HERVE "T&J" MONCHATRE

FRONTIER PACHER:
MAGNUS LIND & METALBRAIN

TM MEMORIAM:
FUKIO NTJ MITSUJI, 1960-2008

TAITO

ENG
SOFT

BUBBLE BOBBLE (C) TAITO 1986

REMAKE BY ENGSOFT 25/12/2011

ESC: REDEFINE

CREDITS 6

2011, GNGSoft - Amstrad CPC

Bubble Bobble 4CPC è un rifacimento per Amstrad del noto gioco di piattaforme conosciuto in tutto il mondo, Bubble Bobble.

Il gioco originale su questa piattaforma

era brutto con una grafica molto peggior di altre versioni a 8-bit; molto spartana, bolle trasparenti e inglobamento poco preciso perché si catturava un mostro anche quando non era perfetta-

mente in linea con la bolla e poche animazioni in generale. Musica completamente assente e scialbi effetti sonori.

Questa versione rifatta dimostra cosa si può tirare fuori da un CPC 464, quindi una grafica molto più colorata, il disegno dell'area di gioco uguale all'Arcade con tutte le informazioni sulle vite e sui punteggi esattamente nelle stesse posizioni; la giocabilità è aumentata a dismisura e le differenze con l'originale si sono assottigliate molto.

La meccanica di gioco è la stessa di sempre, però la grafica dettagliata delle piattaforme, dei draghi e dei mostri danno un maggior risalto a tutto il gioco.

Nella vecchia versione CPC era tutto molto superficiale perché non c'era distinzione nel colore delle bolle dei due draghi e quando venivano sparate avevano delle sfumature per ricreare



L'effetto di una classica bolla di sapone, ma con un effetto orrido. In 4CPC tutto è migliorato nelle bolle sparate e nell'inglobamento più fedele.

Non solo bella grafica, ma anche musica molto buona e qualità che riproduce molto bene il tema di Bubble Bobble anche durante il gioco insieme ad ottimi effetti sonori.

La fedeltà originale del gioco si ha anche nel passaggio da un livello ad un altro con il drago che si sposta dentro una grossa bolla.

Le immagini parlano chiaro e si vede cosa è questo 4CPC e giocandoci si ha proprio la sensazione di avere tra il joystick una versione che non vi farà rimpiangere il Coin-Op e nemmeno la versione per Amiga.

La difficoltà è molto buona e ben calibrata perché si va molto avanti senza perdere vite anche grazie al fatto che ora si possono usare ben due tasti, uno per sparare e l'altro per saltare.

Questo nuovo sistema di controllo facilita le cose così tanto che in passato questa mancanza era un punto fondamentale di molti insuccessi.



CPC= 9

Bubble Bobble come nessun appassionato Amstrad ha mai visto sulla sua piattaforma. Con la versione 64k c'è tutto: grafica, musica, effetti sonori di ottima qualità durante il gioco.

Molto fedele in ogni sua parte e una volta iniziato a giocare si cerca di andare avanti il più possibile anche grazie ad un sistema di controllo a due pulsanti davvero ottimo.

Txupinazo

2007, Imanok - MSX

Txupinazo! è un gioco con un nome che non lascia immaginare di cosa si tratti, ma è un gioco molto carino.

Si tratta di una sfida che si rifà ad un evento realmente esistente nella quale vengono liberati dei tori per le vie cittadine che inseguono la popolazione che deve fuggire o almeno non farsi travolgere.

La cronaca però riporta sempre incidenti di persone travolte e alla fine il bollettino riporta sempre persone ferite e qualche morto.

E' una competizione sbagliata sotto tutti i punti di vista, ma mettere in gioco la propria vita contro tori scatenati in corsa è una cosa che non riesce a fermare nessuno.

Questo gioco riprende questa festa, chiamiamola così, quindi una corsa sfrenata in cui bisogna correre in un dato percorso dall'inizio alla fine senza farsi travolgere.

Il gioco in questione è abbastanza semplice come concetto perché il giocatore deve semplicemente spostare la levetta



del joystick da sinistra a destra e arrivare in fondo al tracciato senza farsi colpire.

Il giocatore non è tutto solo, perché ci sono tutte le altre persone che cercano di fuggire dai tori, quindi quelle più indietro vengono travolte, mentre procedendo a destra si incrociano quelli davanti che bisogna evitare. Il contatto con altre persone rallenta la corsa e di conseguenza l'avvicinarsi dei tori scatenati. Essere travolti comporta la perdita di una delle 2 vite a disposizione.

Gioco divertente con una grafica coloratissima e molto dettagliata che mostra bene tutti i particolari che ci sono sul terreno di gioco e nei fondali che sono rappresentati dalle strade cittadine e la gente che guarda questi fortunati che si giocano la vita cercando di fuggire dai tori.

La grafica ha uno stile da cartone animato e buffo, quindi tutto il gioco è esaltato da questo tipo di disegno. Non manca la musica davvero bella e molto orecchiabile sin dalla schermata del titolo al gioco stesso.

MSX= 9

Un gioco davvero carino e con un concetto così semplice che lo rendono strepitoso da giocare. Attenzione che il gioco può dare assuefazione. Una volta iniziato non si riesce più a smettere.

Musica e grafica mostrano ancora una volta cosa può fare questa piattaforma nel 21° secolo.

1995, Mr. Ltd

Spectrum

Battle City era nel 1985 una versione migliorata del gioco Arcade "Tank Battalion" dove il giocatore doveva difendere la propria base dall'attacco di due dozzine di carri armati nemici.

Questa versione è una edizione moderna di quel gioco per lo Spectrum sul quale non è mai uscito.

E' un gioco molto semplice: il giocatore guida un carro armato che deve difendere la sua base dall'attacco di carri armati nemici.

A prima vista si direbbe un titolo molto semplice anche nella giocabilità, ma così non è perché ci sono alcune caratteristiche che lo rendono decisamente difficile.

La prima cosa è il controllo del carro armato che si sposta al contrario di come si muovono le levette del joystick, quindi muovendo in alto si va in basso, se si posta in basso si va in alto e così per tutti i movimenti.

Il carro armato si muove solo in alto, basso, destra e sinistra. Non si sposta in diagonale e questo rende più difficile spostarsi per intercettare e distruggere gli altri carri armati.

La seconda difficoltà è che non ci sono vite a disposizione, non c'è energia, le munizioni e il carburante sono limitati. Il giocatore non può scontrarsi contro un altro carro e deve per forza distruggerli tutti prima che i nemici distruggo

distruggano la base.

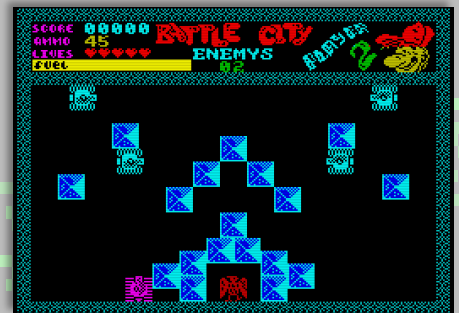
Ci sono degli ostacoli lungo il percorso, ma questi non fermano gli avversari dato che possono essere facilmente distrutti, ma possono essere delle trappole perché il giocatore potrebbe usarli per annientare i carri nemici.

Questo sistema di movimento e attacco è inizialmente abbastanza caotico e quando s'incomincia ad avere la pratica e l'abilità di controllarlo la partita finisce.

Alla lunga diventa un poco stancante perché viene naturale aspettarsi che il carro si sposti nella direzione che impostiamo e ogni sbaglio è letale perché difficilmente si riesce a recuperarlo.

Tecnicamente ha una grafica molto carina, abbastanza colorata e definita. La musica presente nella schermata del titolo è ben curata, ma è riciclata da un altro noto gioco.

E' un titolo interessante soprattutto se giocato in due giocatori che possono difendere la base nel modo migliore.



ZX Spectrum= 6

Gioco simpatico e versione Spectrum migliorata rispetto all'originale, ma alla lunga il controllo del carro e la difficoltà per un giocatore solo è così alta che potrebbe stancare molto alla svelta.

1942

1984, Capcom

Amstrad CPC, Commodore 64, FM-7, Game Boy Color, MSX, PC-88, Sharp X1, ZX Spectrum, NES

1942 è un gioco spara e fuggi a scorrimento verticale per uno o due giocatori. Il gioco si svolge proprio nel 1942 e lo scopo è quello di terminare tutti i livelli contro avversari di questo periodo.

Un titolo in cui non è vi è una trama, ma solo una battaglia durante la Seconda Guerra Mondiale dove il giocatore deve spazzare dai cieli i caccia avversari.

La versione originale era caratterizzata da un misto di giocabilità elevata e una grafica semplice, ma molto coinvolgente e uno shoot'em Up senza armi speciali o mega bombe per evitare le situazioni più incasinate. Il giocatore poteva solo fare un giro della morte per riuscire a togliersi da situazioni davvero incandescenti.

Nel gioco Arcade gli aerei nemici sono tutti uguali, ma ogni tanto arrivano dei gruppi di colore rosso che se abbattuti tutti rilasciano dei potenziamenti delle armi.

La grafica di questo gioco era a 256 colori con una risoluzione di 224x256 pixel, quindi abbastanza elevata e una qualità di definizione molto alta con esplosioni molto colorate e ben animate.

Il gioco ha 32 livelli e si inizia da questo per arrivare al primo che è quello finale.

Commodore 64 (1986, Elite)= 6



La versione per Commodore 64 si presenta molto bene con una schermata ben disegnata e accompagnata da buona musica e degli slideshow di immagini del fondale per i crediti come era nello stile dei vecchi giochi Arcade.

Il gioco vero e proprio è abbastanza ridotto rispetto al gioco originale perché ha subito alcune pesanti modifiche anche negli schemi di attacco. Su C64 i nemici non solo attaccano dall'alto verso il basso, ma spesso sbucano dal basso verso l'alto prendendo alla sprovvista il giocatore che non può assolutamente prevederli a meno di imparare a memoria gli schemi di questi attacchi.

La grafica è abbastanza poco colorata con aerei principalmente grigi quelli normali, verdi quelli grigi e rossi quelli speciali che rilasciano i potenziamenti. Nella versione C64 questi potenziamenti però sono alle volte regalati a caso abbattendo un caccia normale senza un perché.

Sicuramente è vantaggioso per chi gioca però sembra sviluppato un po' superficialmente e questi attacchi dal basso verso l'alto frustrano il giocatore che non sa come muoversi e soprattutto non sa quando appariranno sullo schermo rendendo anche inutile usare il giro della morte.

Giro della morte via tastiera, quindi bisogna staccare la mano dal joystick e azionarlo che alle volte è inutile perché quando sbucano aerei alle spalle non si ha il tempo di usarlo.

I fondali sono buoni per le isole che ricordano abbastanza bene l'Arcade, ma sul resto sembra una conversione poco curata anche nella giocabilità.

Le esplosioni sono poco colorate, ma hanno molti frame di animazione come l'originale.

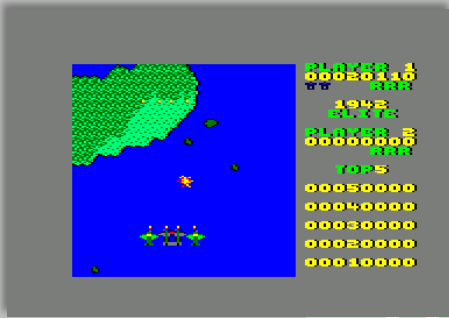
I livelli sono scesi da 32 a 24, ma poco male. Quello che è male è la gestione delle collisioni. Il caccia del giocatore spara due raffiche parallele di colpi, ma molto spesso vedrete che una di questa passa letteralmente in mezzo ai nemici. Un aereo nemico si abbatte solo quando lo si colpisce in pieno. Quando ci sono molti aerei e bisogna evitare quelli che arrivano alle spalle questa mancata collisione lo rende molto complicato più di quello che è già.

ELITE SYSTEMS LTD 1986

©1984 CAPCOM

elite

Amstrad CPC (1986, Elite)= 6,5



La versione CPC è decisamente convertita più seriamente della versione C64 soprattutto perché non ci sono attacchi alle spalle, gli schemi sono più fedeli al Coin-Op, la grafica più colorata permette un dettaglio molto più elevato e ci sono tutti i 32 livelli originali.

La grafica non è meglio di come è disegnata sulla piattaforma Commodore, ma ci sono più frame di animazione e ogni frame ha colori diversi, quindi gli aerei nemici arrivano verso il giocatore di un colore e quando virano si vede la fusoliera di un colore diverso, esattamente come era il gioco nel Coin-Op.

I bonus sono rilasciati dagli aerei rossi e giocare con il CPC a questo gioco è sicuramente più appagante.

C'è da dire però che ha un aggiornamento video molto lento e quindi lo scorrimento dello schermo non è molto fluido, ma la giocabilità rimane anche per una buona gestione delle collisioni.

Sono rimasto molto colpito dalla qualità della musica nella schermata delle opzioni che sembra meglio di tanti altri giochi per questa piattaforma. Durante il gioco però ci sono solo effetti sonori che fanno il loro dovere.

Il voto sembra basso, ma il 6 dato alla versione C64 è solo politico, perché ha tanti punti negativi che rendono questo voto sul CPC molto alto nel confronto.

Fujitsu FM-7 (1987, ASCII)= 7



La versione per l'FM-7 all'avvio sembra la copia allo specchio della versione CPC, ma appena si lascia la porta aerei si vede un gioco degno di un Con-Op perché tutto è molto fedele soprattutto nei colori che anche se non sono 256, sono davvero tanti e permettono una bella serie di sfumature molto vicine al cabinato.

La bella realizzazione grafica purtroppo viene rovinata da una lentezza davvero opprimente, molto peggio di quello visto sul CPC. Sull'FM-7 la velocità va a scatti anche nel movimento dei singoli aeroplani oltre che allo scorrimento. E' sicuramente una bruttura non da poco, ma non incide sul voto perché la giocabilità c'è tutta e la difficoltà è ben calibrata anche per il fatto che il gioco supporta i due tasti del joystick, cosa non da poco.

Molto belle le esplosioni che sono proprio identiche alla versione Coin-op.

MSX (1986, ASCII)= 6,5



La versione MSX è davvero carina con una grafica molto colorata anche se nel suo stile, quindi con colori uniformi a tutti i fotogrammi di animazione. Non ci sono colori diversi per ogni aereo come visto sul CPC e l'FM-7, ma ha una bella giocabilità anche se leggermente più difficile delle altre.

Il gioco originale c'è in versione MSX e buono il supporto ai due pulsanti per poter usare agevolmente il giro della morte.

Anche se i colori sono praticamente applicati totalmen a tutti i frame di animazione, ce ne sono molti durante il gioco e la qualità generale è migliore rispetto al C64 che per molti giochi ha

PUSH SPACE KEY

rappresentato uno scoglio insuperabile.

Non mi piacciono assolutamente le esplosioni normali che sembrano realizzato con il SEUCK, mentre molto bello abbattere i grossi aerei che prima di esplodere precipitano al suolo o in mare.

Anche su MSX lo scrolling è molto lento, ma tutta l'altra grafica è molto fluida e ha un area di gioco a tutto schermo.

Anche in questa versione i livelli sono 32 e di nuovo c'è da chiedersi perché nella versione C64 sono solo 24.

Spectrum (1986, Elite)= 7



La versione Spectrum non è monocromatica come l'immagine farebbe pensare, ma è come la versione MSX anche se di colori ne ha molti di meno. Anche qui c'è un colore unico per l'area in tutti i suoi fotogrammi, ma ad esempio il caccia del giocare e gli aerei normali sono neri, gli aerei più grossi sono blu, mentre quelli per i bonus sono rossi.

La cosa da far notare è la fluidità dell'azione di gioco e dello scorrimento dello schermo e questo è un buonissimo punto di partenza visto le altre versioni (a parte quella C64 che storicamente non ha mai deluso da questo punto di vista).

Ci sono però diversi aspetti da far notare.

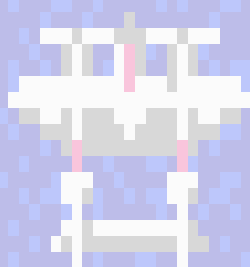
Gli schemi di attacco dei nemici sono un po' diversi perché sembra che siano stati al tempo stesso facilitati e resi ancora più difficili. Giocando ai primi livelli e ricordando un po' come era l'Arcade, sembra abbastanza più semplice, ma procedendo poco più avanti si ha la sensazione che i nemici puntino allo scontro come dei kamikaze.

Questo però può essere un buon elemento in più di sfida e anche per mettere a dura prova le abilità di combattimento del giocatore che impersona, ricordiamolo, un pilota "Super ACE".

Ci sono alcune cose sulla gestione della grafica, ma solo per lo più delle curiosità: quando il giocatore nella versione Coin-op esplodeva il resto degli aerei nemici continuava a girare come se niente fosse e così fanno tutte le conversioni. La versione Spectrum fa qualcosa di diverso. Quando il giocatore esplode, tutti i mezzi presenti in gioco esplodono.

Di certo è un metodo per liberare la memoria perché lasciare andare avanti il gioco per i fatti suoi costa troppo, quindi morto il giocatore, viene tutto cancellato.

E' un bel gioco che ha un ottima giocabilità e malgrado la grafica sia abbastanza stilizzata vale la pena di giocarci almeno per qualche partita.



Game Boy Color (1999, Capcom)= 6,5



Il gioco per il Game Boy Color è abbastanza ben fatto perché ha una bella scelta cromatica che riproduce bene il Coin-Op però perde molte animazioni come ad esempio le eliche dei motori che in alcune versioni (non l'ho citato, ma ci sono) si muovono.

Sul GBC tutto è fermo. E' vero che ci sono diversi colori, ma anche questi sono uniformi a tutti i fotogrammi e la difficoltà non esiste perché a impostazione predefinite il gioco è facilissimo; i grossi nemici si abbattano con pochissimi colpi e per tutto il primo livello raramente un avversario spara un colpo.

E' la prima versione in cui sono riuscito a terminare il livello con un accuratezza di colpi dell'85% cosa che con le altre versioni provate è dura arrivare a metà livello.

E' un titolo estremamente giocabile, fluidissimo, ha diverse schermate con bella grafica che completano i livelli, è il 1942 giocato per anni in sala giochi, ma mi lascia un po' perplesso sull'azione vera e propria.

PC-88= 6,5



Avete presente la versione FM-7? Ecco lo stesso gioco uguale in tutto per tutto anche nei colori che mostrano di averne diversi nei vari fotogrammi, quindi una palette più estesa per ricreare bene il volo di un aereo e poterlo vedere in tutte le angolazioni.

Non c'è nessuna animazione delle eliche però nel caccia del giocatore queste hanno un colore diverso e si è cercato di metterlo in evidenza.

La velocità di gioco è uguale, quindi con lo schermo che scrolla a scatti, ma qui ogni tanto ci sono dei rallentamenti più vistosi. Il PC-88 è un PC a tutti gli effetti con una velocità di 4 Mhz quindi quando c'è troppo su schermo rallenta.

Sharp X1= 5



Il voto non è dato per la grafica che va bene ed è come la versione FM-7, ma per la velocità che è lentissima e questo impedisce di giocare come si deve. Il volo va a scatti e il giro della morte è così lento che non finisce mai. Quando

ci sono troppi oggetti schermo diventa tutto ingestibile.

NES (1986, Capcom)= 8



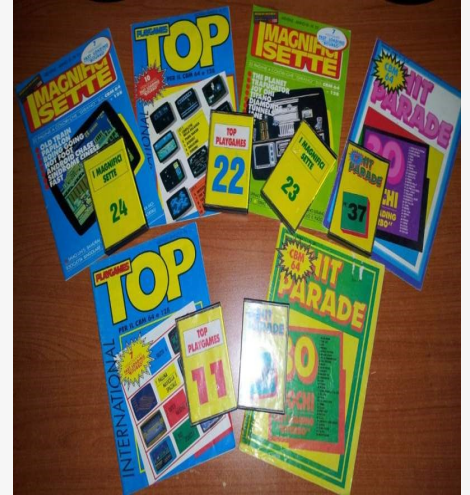
La versione NES è molto fedele all'originale e anche se non ha gli stessi colori di altre versioni. La giocabilità è quella originale e la difficoltà è così ben calibrata che si riesce tranquillamente a superare i livelli con la giusta attenzione.

Il computer non è troppo rompiscatole in attacchi strani e questo aiuta nel proseguo del gioco.

L'area è a tutto schermo e le informazioni sono segnate esattamente come l'Arcade, quindi una cura non solo nell'azione vera e propria, ma anche nel contorno.

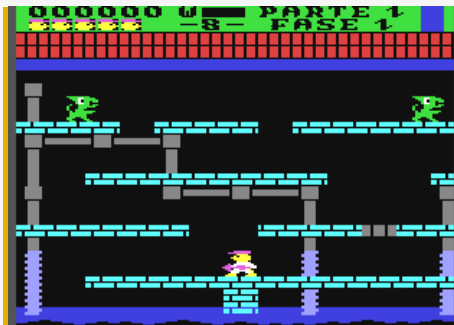
Ancora una volta un NES che stupisce. Non ha tanti colori, quindi alcune formazioni hanno cambiato completamente tonalità, ma la giocabilità è mantenuta al 100%.

8-Bit in Edicola: C64

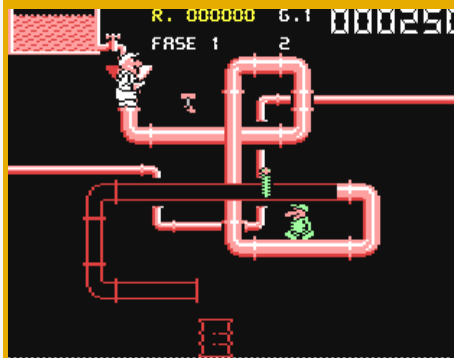


Ecco altri quattro titoli che vi metteranno a dura prova per riuscire a trovare il nome originale.

Uno di questo è molto facile.



Questo gioco si chiama "Il Trovatesori", pubblicato sul numero 3 di TuttoComputer



Questo gioco si chiama "Tubature", pubblicato sul numero 04 di Super Game 2000



Questo gioco si chiama "Vanguard"



Questo gioco si chiama "Vegas", pubblicato sul numero 08 di Commodore Club

Giochi dall'Oriente



1994, Human Corporation
- SNES

Con questo caldo immaginare di essere nei panni di un pompiere impegnato a spegnere un caldo fuoco, farebbe sudare ancora di più, ma grazie ai videogame questo non accade.

The Fireman mette il giocatore nei panni di un pompiere che deve entrare in un palazzo in fiamme, salvare le persone intrappolate e spegnere il fuoco.

Il gioco prevede l'uso del pompiere guidato dal giocatore e poi un altro compagno gestito dal computer che ha un'ascia che usa per farsi largo in certe zone, ma anche per spegnere il fuoco. Questo secondo giocatore serve anche per portare in salvo le persone che si trovano all'interno del palazzo.

Il giocatore ha a disposizione ben tre sistemi per spegnere il fuoco: un potente cannone ad acqua per spegnere le fiamme di grosse dimensioni, un getto più corto per spegnere le piccole fiammelle sul pavimento e delle



granate speciali che esplodendo spengono il fuoco.

Il capo squadra dei pompieri, il giocatore, ha una sola vita, ma ha dell'energia che decresce quando viene colpito dalle fiamme e si rigenera quando viene trovata persona che viene salvata.

Generalmente le fiamme non sono pericolose, ma alcune di queste sembrano vive tanto che si dirigono verso il pompiere, ma si spostano lungo delle tubature o cavi sotto il pavimento. Sono

pericolose e vanno spente alla svelta.

Il gioco è molto bello perché graficamente è curato in ogni dettaglio soprattutto le fiamme che sembrano vere e l'acqua che si usa per spegnerle sembra proprio reale. Il fumo che si trova in alcune stanze poi è così verso che sembra palpabile.

Un gioco che mostra le buone capacità grafiche e sonore dello SNES. La visuale alla Final Fantasy aiuta parecchio e permette di vedere tutta la qualità del dettaglio. In alcune stanze c'è addirittura il fumo che viene reso credibile perché rende leggermente opaco lo schermo e ci sono proprio banchi più o meno densi che si spostano per la stanza.

Angolo Vic-20



1983, Tronix

Gold Fever è un gioco di piattaforme dove il giocatore deve guidare un minatore alla ricerca dell'oro. Ci sono 5 livelli pieni di tesori da scoprire, ma anche pieni di creature che li proteggono e che vanno evitati a tutti i costi dato che non ci sono armi a disposizione.

Quando vengono trovati tutti i tesori di quel livello bisogna fuggire attraverso un passaggio che si trova in basso a sinistra.

La difficoltà di questo gioco è la velocità dato che questa è molto alta e per passare da una piattaforma all'altra non si può semplicemente buttarsi nella piattaforma sottostante, ma bisogna usare le scale e fare un percorso obbligato per raggiungere l'oro.

Ogni piattaforma ha un serie di creature che le infestano e sono indistruttibili. Il giocatore può solo saltarle, ma non si può fare un salto in corsa, ma solo un salto in alto in verticale.

Bisogna scendere e risalire le scale, saltare da fermi eventuali creature e poi raggiungere le piattaforme con l'oro.

Queste creature sono obbligate come il giocatore a passare da una piattaforma all'altra usando le scale rendendo il gioco più equilibrato. Sembrerebbe tutto facile, ma non lo è perché le creature sono tante e anche due o tre per piattaforma.

E' un gioco che usa una grafica molto stilizzata, ma funzionale e il vero nemico è la velocità perché tutto si muove così velocemente che anche salire o scendere una scala diventa quasi un'impresa.



La giocabilità è più che buona e questa regola di scendere e salire le scale per prendere l'oro che si trova lì vicino, ma raggiungibile solo attraversando l'intero livello allunga la longevità perché 5 livelli sono davvero pochi.

Da provare.

Vic-20= 7

Simpatico gioco di piattaforme con una grafica stilizzata, ma molto funzionale. 5 livelli sono davvero pochi, ma obbligando a passare da una piattaforma all'altra usando le scale rendono i livelli molto più lunghi e complessi di quelli che in realtà sono.

La giocabilità e la velocità sono i veri protagonisti di questo gioco.

Seiya

Retro Trailer

The text 'Retro Trailer' is rendered in a large, 3D, red-to-white gradient font. It is set against a dark blue background that is filled with numerous small, glowing hearts in shades of pink, purple, and white. The overall aesthetic is nostalgic and romantic.

**Retro
Trailer**

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



Multimedia Compilation Office



1996, Epic - Amiga AGA

Non solo per CDTV e CD32 ci sono titoli multimediali come le Enciclopedie.

The Epic Interactive Encyclopedia è un prodotto per tutti gli Amiga che non sono CDTV e CD32 e che hanno un lettore CD che viene gestito da un filesystem di terzi parti come IDEfix e tanti altri.

Dopo l'esperienza multimediale sulle due console Amiga, questo titolo ha un'interfaccia molto professionale decisamente più elaborata e con una grafica curata nei più piccoli dettagli.

Questa Enciclopedia ha due versioni: una completa in versione AGA e una "lite" che sarebbe la versione OCS. Le differenze tra le due sono tante perché la versione Lite sembra una demo della versione completa.

La versione AGA ha tutte le funzioni principali come la visione di videoclip, di campioni audio se sono presenti ed è possibile ascoltare il testo completamente parlato con il narrator.device che è possibile impostare con la qualità della voce anche se poi il risultato fa un po' ridere.

La cosa più importante però è che quando si guardano dei contenuti multimediali la voce è reale e di qualità eccellente come solo su CD si può apprezzare.

La parte enciclopedica ha poche opzioni, quindi si ha una lista dalla A alla Z di



parole che ognuna di queste ha descrizione più o meno lunga e se contiene dei video o dell'audio è possibile vederli. I termini hanno quasi tutti un'immagine che è possibile anche mettere a tutto schermo.

Ci sono altri due modalità di visione: Il Media Show che permette di esplorare degli argomenti con una sequenza di immagini con un tema predefinito in altissima qualità e con la descrizione parlata anche questa eccellente.

Con l'Explorapedia si può anche vedere qualche animazione, quindi ci sono dei temi predefiniti con immagini pieni di oggetti.



Cliccando con il mouse su uno di questi si può assistere ad una breve animazione, o un suo suono tipico. Si tratta però di animazioni molto semplici, pochissimi fotogrammi, ma di grande effetto.

La qualità di questo titolo in versione AGA è grandioso perché le immagini sono di ottima qualità come il parlato e gli effetti sonori nel Media Show e in Explorapedia. Purtroppo non c'è accesso diretto dal programma ai contenuti multimediali come campioni audio e video clip senza dover per forza cercare i termini che permettono di vederli o ascoltarli.

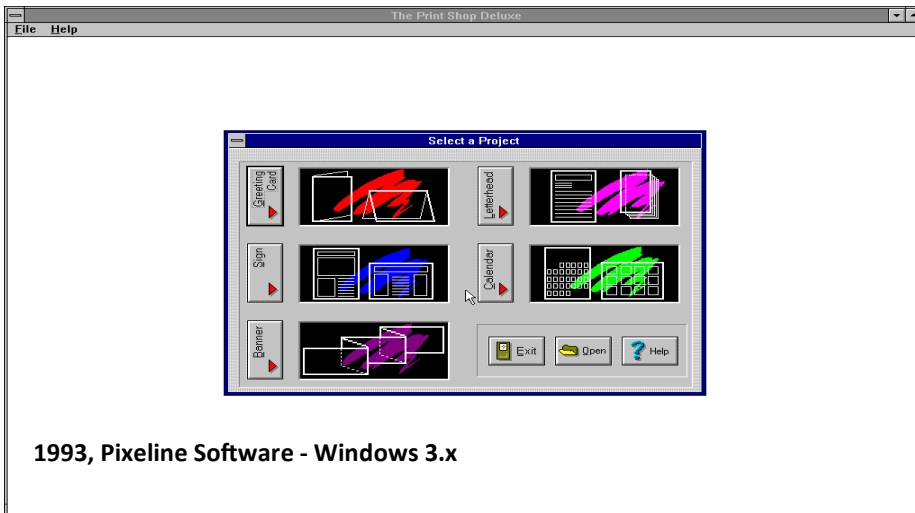
È un buon prodotto di qualità con una interfaccia davvero superlativa soprattutto rispetto a quelle viste sul CD32. È tuttavia meno interattiva e così si è obbligati a uscire e cambiare tipo di esplorazione.

Sicuramente per chi non ha un CDTV o un CD32 questo titolo è assolutamente da non perdere perché comunque gli argomenti sono tantissimi e coprono buona parte degli interessi di chi la consulta.

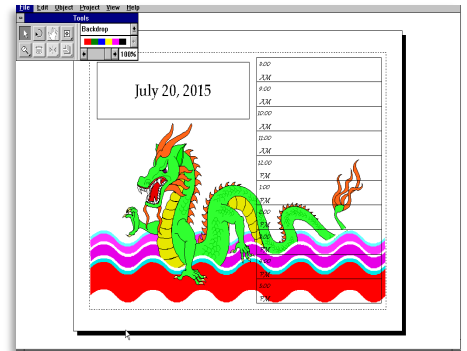
Amiga= 8

Il CD32 è la macchina AGA migliore per gustarsi un'Enciclopedia Multimediale, ma questa prima versione per Amiga AGA con CD non è affatto male soprattutto nella cura professionale dell'interfaccia grafica davvero Amigosa, ma ben lontana dalla snellezza di quelle Windows.

È possibile aggiungere termini con audio, immagini e animazioni grazie ad un programma esterno di una facilità estrema.



1993, Pixeline Software - Windows 3.x

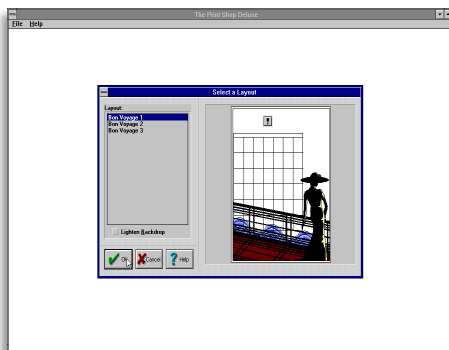


Nel numero scorso ho descritto Print Master per MS-DOS e in questo numero presento la versione Deluxe per Windows 3.x.

Cosa cambia rispetto alla versione DOS?

La prima cosa che si nota è l'interfaccia grafica tipica di Windows che permette di avere una più chiara visione del programma con le anteprime dei programmi inclusi.

I programmi per la creazione di cartoline, banner pubblicitari, poster, calendari ecc, sono ora più chiari e ogni volta che si accede alle loro



sottosezioni l'interfaccia del programma permette maggiori impostazioni.

Nella versione DOS erano incluse alcune titolazioni già preparate, mentre nella versione Windows ce ne sono molte di più, quindi c'è una grande scelta per creare materiale stampabile di qualità decisamente superiore.

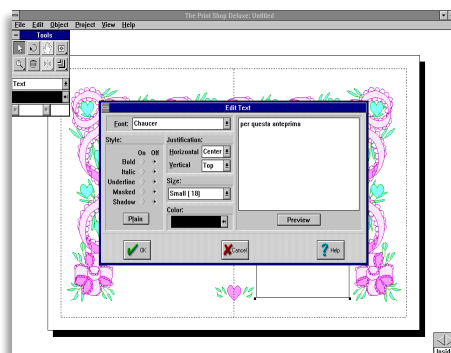
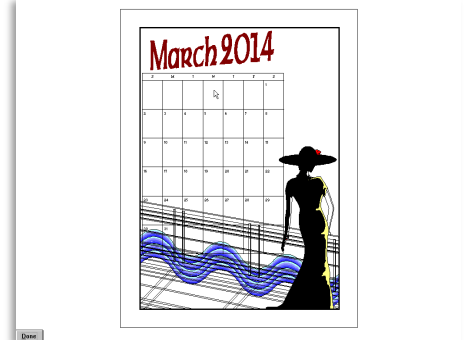
Questa nuova interfaccia permette una maggiore quantità di opzioni di editing di produzione, quindi la scelta dei font più convenienti, il testo da inserire, la sua direzione e anche una anteprima prima di inserirlo.

La versione DOS ha un fascino tutto particolare per il tipo di programma che richiede un certo editing che per natura sotto DOS è molto complicato. La ver-

sione Windows facilita tutto quanto in maniera davvero egregia e ci sono così tante opzioni da perdersi anche perché molto di queste sono per la maggior parte delle gente poco utili o troppo difficile da usare.

Le potenzialità sono senza fine perché già con la quantità di clipart e font ce ne è per tutti i gusti, ma in più si può usare

una libreria esterna per caricare altre immagini per aumentare a dismisura la possibilità di creare produzioni stampabili di eccellente qualità e anche professionale.



PC DOS= 8

Se Print Shop per DOS era superbo, la versione per Windows 3.x è davvero stratosferica perché ha una potenza di editing davvero elevata. Un software per tutti gli appassionati che vogliono crearsi i propri calendari o creare cartoline personalizzate stampate in alta qualità.

Al prossimo imperdibile numero

#38

Settembre 2015

