REWIND #42

Retro Emulator Vision and Game



Alone in the Dark

Il primo survival horror

Batile Squadron

Un classico senza tempo ritorna ad Halloween

Recensioni: Batile Squadron * Alone in the Dark * Wings * Elvira: Mistress in the Dark * The Lurking Horror * E.S.S.: European Space Simulator * Last Battle * Hokuto no Ken * Scary Monsters * Apollo 18 * Tiger Claw * Language TV

Editoriale Numero 42

Questo è un numero di Halloween come potete vedere dai font usati in queste pagine dove si può esagerare con queste cose per attirare l'attenzione più del solito. Devo dire che sono fantastici. Per ovvi motivi di spazio e dimensioni non è adatto alle recensioni, ma è molto carino.

In questo numero che è uscito proprio ad Halloween avevo pensato di fare un numero pieno di recensioni in tema, ma non ci sono molti giochi di questo genere, quindi ne ho scelti alcuni che potevano essere quelli più caratteristici, in primis, Alone in the Dark che da la copertina di questo numero 42.

Ho scelto comunque altri titoli per dividermi un po' tra recensioni classiche tranquille con alcune più spaventose (ma poi di spaventose non c'è nulla in questi titoli se non nelle trame ricche di sospance e paura).

Un numero interessante per alcuni giochi giapponesi come anticipato nell'anteprima dello scorso numero.

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.



Top Game è il nuovo sistema per giudicare il migliore gioco assoluto o relativo

Sommario Numero 42	Halloween 2015
Battle Squadron	**4-5**
Alone in the Dark	**6-8**
Wings	**9-10**
Elvira: Mistress in the Dark	**11-14**
The Lurking Horror	**15-16**
E.S.S.: European Space Simulator	**17-18**
Last Battle	**19-20**
Hokuto no Ken	**21-22**
Scary Monsters	**23-24**
Apollo 18	**25-26**
Tiger Claw	**29**
Language TV	**31**



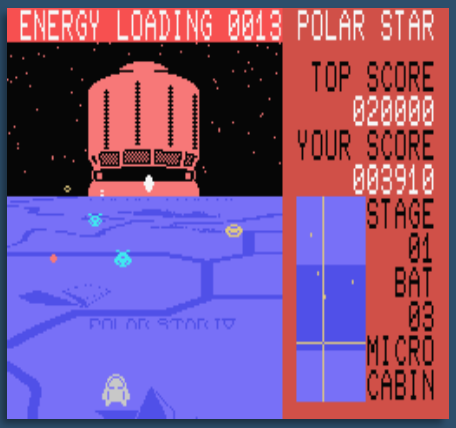
1990, Taito
Liquid Kids

Liquid Kids è un gioco di piattaforme davvero bello, intrigante, avventuroso e con una giocabilità davvero unica che farà divertire grandi e piccini.
Un gioco che ricorda New Zealand Story e Bubble Bobble per i tipi di nemici che sono tutti animali e con bolle d'acqua per distruggerli.
Una grafica da cartone animato per una giocabilità senza precedenti.



1988, Capcom
Tiger Road

Un Beat'em Up con una grafica decisamente orientale, ma con una giocabilità molto buona in versione Arcade e po' meno nelle varie conversioni.
Era uno di quei titoli che il lavoro di conversione ha dovuto limare diversi dettagli sia nella grafica che nel gioco, ma vediamo in uno dei prossimi numeri se è stato veramente questa delusione.



1984, Micro Cabin
Polar Star IV

L'MSX è stato poco recensito su queste pagine e questo gioco in particolare è forse uno dei più belli, uno dei più riusciti perché non è semplicemente uno shoot'em up a scorrimento verticale, ma un titolo che ha una buona giocabilità, uno scenario in 3D con una reale profondità e dei boss di fine livello giganteschi.



1994, Grolier
Firenze: Art, History & Mistery

Firenze è un titolo multimediale per CD32 che vi farà conoscere la citta Toscana patria di Dante Alighieri e di tanti altri grandi personaggi storici.
Il CD analizza l'arte, quindi pittura e sculture, la storia di questa città e anche i suoi misteri.
Ogni città ne nasconde tanti e questo prodotto ve li farà scoprire tutti.



Dragon's Eye Super Shanghai
1991, Hot-B

Dopo giochi di guerra, giochi in cui si tirano pugni e calci ci vuole anche qualche titolo più tranquillo e rilassante; rifatevi gli occhi con un classico del genere.
Super Shanghai è un puzzle game per MSX2 che diverte grandi e piccini e anche se non sembra vi terrà così impegnati che passeranno le ore come fossero minuti.
Nel numero scorso non c'è stato spazio per questo gioco, quindi vedrò di recensirlo nel prossimo numero.

E questi sono solo alcuni titoli che potrebbe essere recensiti nel prossimo o nei prossimi numeri.
C'è già abbastanza materiale per fare un altro interessante numero 43.



"Uno dei giochi più amati dagli Amighisti"

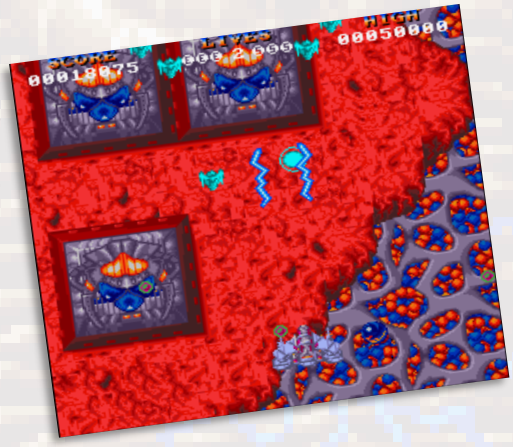
Battle Squadron è il primo gioco di questo numero 42 di Halloween ed è uno dei titoli più giocati e amati dagli Amighisti per aver ricreato l'esperienza Coin-Op in un sistema casalingo come Amiga e Megadrive.
E' bel Shoot'em Up a scorrimento verticale che usa una buona grafica e buon sonoro come vedremo in seguito, ma rimane un classico gioco del genere che non porta innovazione nell'azione. L'innovazione è questa interfaccia tipica di un Coin-Op e una difficoltà esagerata.

La storia del gioco si svolge molti anni nel futuro e in un altro sistema solare dove è in corso da molti anni una guerra tra la flotta Terrestre e l'impero Barrax.
Mentre due comandanti Terrestri, Lori Bergin e Barry Mayers ritornano alla base dopo una missione di sabotaggio di una nuova tecnologia Barrax sul pianeta Urania, vengono attaccati dagli incrociatori Barrax che li catturano e diventano ostaggi sul pianeta Terrainia.
Come giocatore dovete salvare i due comandanti e anche fermare la minaccia Barrax.

Battle Squadron è il seguito spirituale di Hybris di cui condivide alcune caratteristiche come l'interfaccia Coin-Op, lo stesso team di sviluppo, la Copecom, e anche l'azione è molto simile, con vari potenziamenti che non solo migliorano le armi, ma anche la corazza della navetta.



La grafica di Hybris era ancora acerba, ma si vedevano delle cose che saranno riprese e migliorate con la loro successiva produzione. Con Battle squadron l'Amiga viene sfruttata come mai prima di allora fu fatto.



Già con Hybris c'era quella sensazione Coin-Op per musica ed effetti che con Battle Squadron ha un miglioramento qualitativo enorme perchè è una melodia che rimane in testa ed molto orecchiabile.
Potete stare tutto il giorno sulla schermata introduttiva che non smette mai di suonare, dimostrazione che la gestione dell'audio è, nel 1989, un passo avanti a tutti gli altri.
Come detto in corso di anteprima del gioco, è un classico spara e fuggi a scorrimento verticale con una difficoltà davvero esagerata perché superare i primi ostacoli è molto arduo.
I nemici sono tanti sia terresti che aerei e come i classici Arcade sparano tanti di quei colpi che bisogna fare lo slalom tra questi e per chi usa un classico joystick su Amiga rischia di romperlo molto presto.
La grafica in gioco è molto bella e con i colori adottati vengono esaltati i dettagli, ma è così difficile che non si riesce a percepire bene la sua qualità grafica.

La grafica è molto bella, ci sono tanti materiali metallici ben costruiti e credibili per le strutture terrestri e per i nemici in volo.
Belle le esplosioni da Coin-Op con l'ani-





mazione che piace e la si cerca per vedere quanto buon lavoro è stato fatto anche su questi particolari.
Come un classico Shoot'em up Arcade le strutture e velivoli nemici vengono distrutti dopo vari colpi e si vedono le raffiche colpire i loro scudi e dopo qualche colpo esplodono.
Questi scudi nemici non fanno che aumentare la difficoltà perché ce ne sono tanti. I nemici he rilasciano i potenziamenti sono ancora più resistenti e non sono mai soli, ma scortati da altri nemici agguerriti.

In vostro aiuto, come ogni buon titolo Coin-Op del genere, ci sono delle Smart Bomb che distruggono tutto quanto nel loro raggio di azione.
E' un tipo di bomba a esplosione circolare non di grandissima portata, ma sufficiente a togliervi dai guai del momento.
I livelli sono lunghissimi e per passare al successivo non c'è un boss di fine livello, ma un varco di uscita. Basta passarci sopra per entrare in un altro e via così.

Devo dire che si tratta proprio di un Top Game assoluto perché un gioco per Amiga 500, dove bastano solo 512k di memoria per avere una musica di qualità eccellente sempre suonata e che accompagna l'azione come un gioco Arcade di fascia alta, una grafica che sembra un titolo a 256 colori.
La difficoltà è molto elevata e la struttura dei livelli vi terrà impegnati a lungo, ma ad essere sincero, dopo un poco stanca questa lunghezza.
Forse livelli un po' più corti con boss di fine livello avrebbe giovato di più, ma anche questa scelta fa parte delle innovazione di Cope-com.

I paesaggi anche se sono in 2D sono disegnati così bene da ricreare una profondità 3D e c'è il realismo di trovarsi in mezzo a canyon o sopra costruzioni piramidali altissime. E' questo un altro aspetto che molti altri giochi del genere non sempre riescono a garantire.
Non è un caso che questo gioco sia uno dei più amati e cercati su Amiga anche se la difficoltà è troppo esagerata.

Le immagini sono della versione Amiga.

TOP GAME

Amiga= 9,5

E' uno dei più bei spara e fuggi a scorrimento verticale per Amiga. La grafica da Coin-Op, i tanti colori usati sembrano addirittura superiori al massimo ottenibile dalla versione OCS tanto che sembra un gioco AGA.

La musica è eccezionale, di grande qualità e suonata senza mai fermarsi, garantendo un accompagnamento musicale degno di questo gioco.

Megadrive= 9

Non toglie il bollino del Top Game alla versione Amiga di poco. La versione Megadrive è inferiore come qualità audio, colori e animazione, ma ha il parallasse e l'area di gioco è molto grande e scrolla anche a destra e sinistra in certi livelli.

Tra le opzioni ce ne sono alcune davvero speciali: si possono aumentare le vite, la difficoltà, la velocità e il numero dei proiettili nemici.



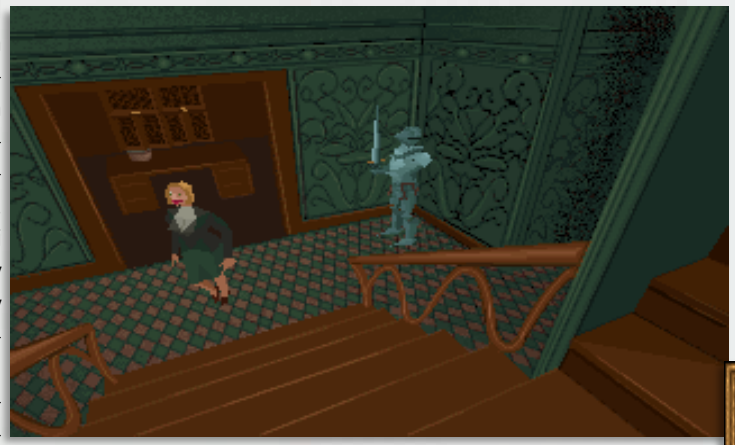
Alone in the Dark

Review



Alone in the Dark è un avventura grafica arcade in terza persona che porta sui monitor dei giocatori PC un gioco totalmente nuovo con una grafica poligonale molto dettagliata e complessa, mentre i fondali sono pre-renderizzati e ripresi da una telecamera fissa che cambia quando il personaggio esce dallo schermo, entra in un'altra stanza o si sposta in un altro punto di essa.
Fondali quindi in 2D e personaggi e mostri in vero 3D con poligoni ai quali sono applicati diversi filtri che ne migliorano l'estetica.
Questo sistema inizialmente è un po' confusionario perché avendo una telecamera fissa alcune inquadrature non permettono bene di capire cosa fare o come muoversi.
Una volta presa confidenza con questo nuovo genere di avventura in terza persona ad inquadrature fisse diventa un titolo che una volta iniziato è dura smettere.
E' il primo tentativo di creare il genere Survival Horror che poi verrà ampliato e migliorato con Resident Evil e simili.

La storia racconta del suicidio di Jeremy Hartwood nella sua villa a Derceto. Per investigare sulla sua morte viene ingaggiato un investigatore privato, voi, nel ruolo di Edward Carnby oppure Emily Hartwood, la nipote di Jeremy.
La morte pe suicidio non è credibile e quindi si pensa ad un omicidio.
Durante l'investigazione si scopre molto presto che qualcosa non gira per il verso giusto.
Zombie, topi mutanti, giganteschi vermi sono i veri colpevoli e dovrete fuggire dalla villa che farà di tutto per uccidervi come ha fatto già in precedenza.



E' un titolo pubblicato nel 1992, anno in cui il mercato vedeva l'Amiga come macchina da gioco preferita e i PC che ancora arrancavano per imporsi, ma per questo titolo l'Amiga non venne presa in considerazione.
Il gioco esce principalmente per i PC con MS-DOS, Macintosh e 3DO. In sequito uscirà anche per il PC-98, l'FM-Towns e l'Archimedes.
Tra le varie localizzazioni c'è anche l'italiano.
La versione su floppy usa i midi per le musiche, mentre la versione su CD usa le tracce audio e i testi sono parlati.

La versione provata su questo numero è quella su floppy disk.

E' un avventura grafica, ma è l'azione è tipicamente Arcade anche se avete un inventario, potete raccogliere gli oggetti, combinarli e usarli in vari modi.
Dato che non c'è un mouse sullo schermo e non basta cliccare su un oggetto per prenderlo, quest'azione va fatta direttamente con il personaggio che si sta usando.
Premendo il tasto "*return*" accederete al menu dove potete cambiare il tipo di azione: aprire/cercare, spostare, chiudere e combattere.
La prima serve per cercare gli oggetti che una volta trovati potete decidere se raccoglierli oppure lasciarli dove sono, la seconda serve per spostare degli oggetti, la terza per chiudere e l'ultima per combattere con i pugni o i calci.
Tra gli oggetti molto importanti ci sono anche le armi da fuoco che come ogni Surival Horror che si rispetti non hanno





munizioni e vanno anche cercate in giro. Queste non sono infinite e quindi vanno usate con parsimonia.

Anche avendo a disposizione diverse armi da fuoco e armi bianche non possono essere usate per abbattere ogni tipo di nemico. Alcuni di questi vanno eliminati in un altro modo, costruendo trappole o usando degli oggetti in un certo modo.

Nell'inventario gli oggetti sono in 3D e animati, quindi li si può vedere a 360° e ognuno di questi può essere usato, ricaricato se un arma da fuoco, lanciato e lasciato cadere per terra o appoggiato da qualche parte.

Procedendo con l'avventura scoprirete che non è possibile semplicemente fuggire dalla villa perché è controllata interamente da una entità malvagia che si nasconde nelle catacombe sotto di essa e va distrutta.

AitD non è solo un arcade in 3D, ma è un avventura a tutti gli effetti e non c'è solo azione, ma bisogna risolvere molti enigmi più o meno facili non solo per superare certe zone, ma anche per eliminare alcuni nemici che sono immuni alle armi.

E' molto bello l'enigma delle statue che ci sono ai lati della porta che si intravedo durante la sequenza introduttiva.

Tecnicamente è un titolo davvero eccellente per come è stato realizzato. La grafica poligonale per gli oggetti e il mobilio con cui si può interagire, i personaggi principali e i vari mostri hanno molti poligoni e alcuni di questi sono ricoperti da texture e sono ombreggiati per rendere il movimento e l'integrazione con il fondale il migliore possibile.

Anche gli oggetti da raccogliere e che sono visibili sono integrati con il fondale 2D in una maniera tale che tutto sembra davvero in tre dimensioni e non ci sono segni di incongruenze e errori di prospettiva. Tutto è nelle giuste proporzioni.

La giocabilità è molto buona e dipende, almeno su PC e Mac, dalla configurazione che si sta usando.

C'è però un particolare da far notare.

Nella versione DOS si può correre, ma per farlo inizialmente sarà un poco problematico perché bisogna dare un secondo colpo in avanti e tenere premuto. Bisogna farci un po' la mano perché quando serve e quando bisogna fuggire da qualche zombi o mostro alato si rischia di fare una brutta fine.

Una volta preso confidenza con questo tipo di procedimento il divertimento aumenta, ma ogni tanto capita che per la fretta o l'ansia non si riesca a correre.

Per quanto riguarda la configurazione su PC c'è da dire che richiede almeno un 286 a 16 Mhz, una scheda audio almeno Ad-Lib e non meno di 2 MB di memoria per godersi tutto quanto anche se la velocità non è proprio entusiasmante.

Quando non ci sono mostri in giro, la velocità è discreta, ma con alcune inquadrature ci sono dei rallentamenti. Quando appare un mostro le cose peggiorano, perché la grafica scatta, ma nel complesso è ancora giocabile.

E' possibile anche cambiare il dettaglio del gioco tra alto e basso.

Con il dettaglio "basso" vengono tolti alcuni dettagli dai poligoni, viene tolta la trasparenza delle finestre e tolti anche i filtri dai poligoni come ombreggiature, riflessi e alcune texture.

Anche con questo settaggio non cambia poi molto, ma lo rende più giocabile in certe situazioni più incasinate che poi si avranno nel corso del gioco.

La musica è molto buona e da quella giusta sensazione di inquietudine e paura e quando entrano in scena dei pericoli o degli enigmi letali, la musica ha un brusco stacchetto che vi farà venire letteralmente i brividi di paura.

Se avete una vecchia Ad-Lib, come predefinito avete solo la musica, mentre gli effetti sonori vanno attivati dal menu delle impostazioni.

Solo con una Sound Blaster o una Sound Master è possibile avere subito musica ed effetti sonori.

In versione DOS è molto buono, una grafica molto dettagliata e nitida anche se la risoluzione è 320x200 o 320x240. Anche i colori usati servono ad aumentare molto quella atmosfera di trovarsi una vecchia villa piena di misteri e di orrori indescrivibili.

Un titolo da giocare proprio ad Halloween.





La versione per Macintosh non cambia niente dalla versione PC a parte la grafica e in parte anche la giocabilità.

Su MacOS quando si lancia vi viene chiesto se volete giocarci in 320x200 o in 640x400.

Chi ha un Macintosh sa bene qual è la differenza tra le due modalità: in

640x400 è tutto schermo con qualità incredibile e un dettaglio così nitido e non leggermente sgranato come la versione DOS.
La 320x200 non è tutto schermo, ma ad 1/4 di schermo con la stessa nitidezza della grafica.
Molto buona la qualità dell'audio che in versione floppy è migliore della versione PC.
Se su un PC per giocare bene ci vuole almeno un 386, su Mac richiede un 68040 anche se è giocabile anche su macchine inferiori.
Per quanto riguarda la giocabilità è migliore su Mac perché per correre c'è il tasto "shift destro" che non vi farà mai penare come l'incasinato sistema su PC.



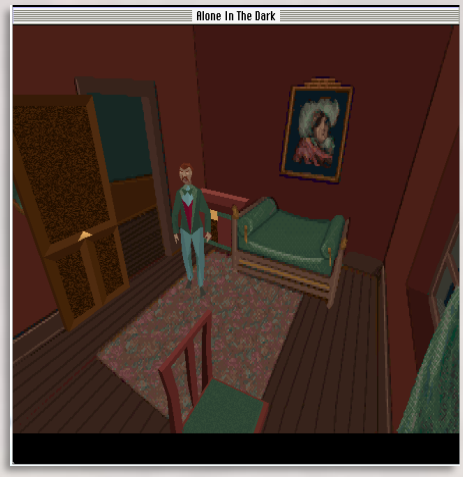




TOP GAME

Mac= 9,5

La versione PC migliorata all'estremo con una grafica in 640x400 e un audio da far impallidire il PC dell'epoca.
Buona anche la giocabilità con un tasto specifico per correre e non è poco per questo gioco.



PC= 9

La versione PC è semplicemente fantastica dove ogni cosa è riuscita bene, ben riproduce la paura e fa raggelare il sangue come un Survival Horror di cui potrebbe esserne il padre.
La grafica è buona e l'integrazione della grafica 3D in un ambiente 2D è eccellente.



3DO=9

Buona come la versione PC, ma non definita come la versione Mac, ma dalla sua ha le tracce audio.
Devo dire che giocare con il joypad non è il massimo, quindi è da provare per bene.

PC-98= 8,5

Graficamente molto buono e uguale identico alla versione DOS però ha uno strano movimento quasi robotico e che non è il massimo. I tempi sono accelerati nel senso che i mostri escono dalle botole o entrano in scena troppo presto e non danno il tempo di preparare una trappola.

La versione Mac è la versione ideale per chi ha un Amiga dato che può emulare un sistema Macintosh quasi in modo virtualizzato dato che condivide lo stesso processore.

Archimedes= 8

E' la versione peggio riuscita almeno dal punto di vista grafico dove sembra scalato per ridurre i 256 colori della versione PC lasciando vedere delle grosse brutture.
E' una versione demo e probabilmente manca di tante cose come la musica.
Il gioco è sempre lo stesso, ma l'impatto estetico è sgradevole.

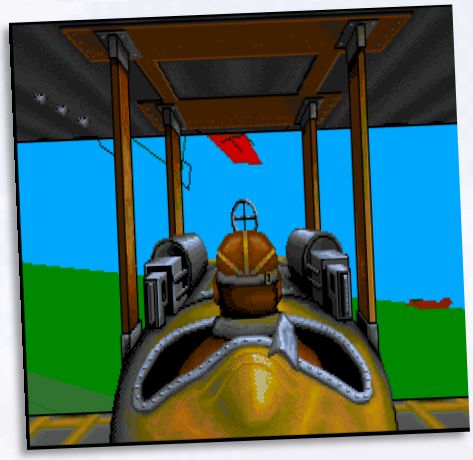


Verso la metà di Ottobre sui siti dedicati all'Amiga ritorna il nome del gioco "*Wings*" perché in tempi recenti fu realizzata una versione "Remastered" che migliorava esteticamente il gioco mantenendo la sua vera essenza in ogni fase delle azioni.
Dato che uscirà una versione di questo nuovo gioco anche per Amiga, voglio un po' riscoprire questo gioco e poi vedere cosa offre di nuovo la versione rimasterizzata.

Wings esce nel 1990 solo per l'Amiga, l'unica piattaforma del periodo che può garantire alla Cinemaware un risultato ottimo per le caratteristiche tecniche e anche di mercato.
L'Amiga viene sfruttata come non prima di allora con una grafica degna di *Defender of the Crown*, unita ad una scenografica cinematografica che l'accompagna per tutto il gioco.
Malgrado l'accuratezza nell'estetica e



nell'audio non ha una storia di pari caratteristiche.
Si tratta semplicemente di un titolo arcade di volo dove dovete svolgere 200 missioni durante la Prima Guerra Mondiale pilotando biplani nel periodo tra il



1916 e 1918.
Molti considerano questo gioco come un simulatore di volo, ma per me è un semplice arcade perché non ha le caratteristiche di simulatore o almeno solo in parte.

Le missioni prevedono tre tipi di azione: un combattimento aereo in 3D poligonale in terza persona, un azione arcade isometrica e un azione arcade con visuale dall'alto.
La realizzazione di questo gioco è immensa perché cambia completamente la grafica delle varie fasi: il combattimento in 3D usa una grafica poligonale per il paesaggio, per gli aerei nemici e per tutte le visuali esterne.



Un gioco più immenso di quello che ci si poteva aspettare su questa piattaforma, ma visto come la Cinemaware ha sempre sfruttato l'Amiga era già un successo annunciato.
All'inizio del gioco c'è anche un impostazione tipica di un RPG perché bisogna impostare delle caratteristiche del pilota in punti che devono essere ripartiti tra alcune abilità.
Wings è molto di più di quello di quello che potrebbe sembrare.
Gioco molto completo perché ha anche una fase di addestramento che serve per imparare a usare il biplano nelle varie visuali. Quando avrete capito il gioco, la sua struttura e come usare le combinazioni del joystick e soprattutto avete fatto il massimo punteggio nell'addestramento sarete pronti ad unirvi ad uno squadrone e iniziare così le 200 missioni.

La Cinemaware si vede subito perché Wings si presenta come un film di prima classe con la prima sequenza introduttiva che racconta brevemente il primo volo.
Durante il gioco ci sono varie sequenze cinematografiche ultra dettagliate e ben animate che introducono alla battaglia o al vostro funerale.
Il dettaglio grafico è notevole perché quello che viene mostrato nelle sequenze di intermezzo viene esattamente riproposto nelle fasi di azione e in particolare in quella isometrica e in quella dall'alto.
Il combattimento in 3D mostra l'aereo che rimane in bitmap su un intero mondo in tre dimensioni.
E' un titolo uscito in un periodo in cui il 3D era molto semplice, quindi paesaggi completamente piatti senza colline o montagne e Wings non fa eccezione. Ci sono molti oggetti come cespugli, campi di grano e quello che si vede è anche ben definito.

Gli aerei sono formati da pochi poligoni e abbastanza spigolosi, ma rendono bene l'idea della battaglia: esplosioni in aria, aerei che precipitano al suolo in fiamme e poi vanno in pezzi al suolo.
Il vostro aereo mostra anche tanti dettagli perché con la visuale dietro il pilota si vede la sua sciarpa svolazzare al vento, gira la testa per seguire i bersagli e vi da un aiuto per sapere dove girare dato che non c'è nessun radar. Come

era nella realtà.
Ci sono anche le visuali esterne che aiutano parecchio, ma sono in soggettiva, quindi come se viste direttamente dal pilota.
Sicuramente questo lo rende più vero, però bisogna dire che questa scelta serve a renderlo più fluido perché nella fase in 3D è lento anche senza influire negativamente sull'azione.

Le altre fasi isometriche e con visuale dall'alto sono completamente in bitmap e quindi non ci sono problemi di fluidità.

La versione di Wings uscità molto recentemente e che uscirà anche per le nuove incarnazione di AmigaOS è una versione rimasterizzata.
Si tratta essenzialmente dello stesso gioco in tutte le sue fasi dalla A alla Z senza cambiare niente della struttura di base. Quello che cambia è la grafica che ora è molto più moderna e che serve anche a strappare una lacrima di nostalgia ai vecchi fan della versione Amiga.

Le migliorie sono tante a livello grafico e sonoro. Per la grafica ora non più in bitmap quindi è completamente in 3D e dove è possibile usa l'accelerazione delle GPU con tutti gli effetti grafici che un gioco moderno può offrire come trasparenze, effetti volumetrici, ombre, nebbia, esplosioni particellari.
La musica è di alto livello e i testi dei diari sono parlati.
Se la versione per i nuovi Amiga sarà allo stesso livello sarà un successo che verrà ricordato negli anni a venire.



Di Wings non si ricorderà molto la parte audio che anche se molto buona non è quel bel suono che su Amiga si imparerà presto a conoscere.
Ha una buonissima musica, buona qualità, ma si sente di meglio.
200 missioni sono troppe e anche alternando missioni con visuale diversa dopo un po' diventa molto ripetitivo anche se la grafica e la cura quasi maniacale di Cinemaware potrebbero allungargli la vita.









Amiga= 9

TOP GAME

La versione originale per Amiga è da Top Game assoluto e forse anche dell'intero numero 42. Cinemaware non si smentisce e realizza un titolo eterno con una sceneggiatura grafica da cinema.
La giocabilità è elevatissima, ma la longevità forse no, perché 200 missioni sono tante e anche se le visuali sono alternate forse dopo un poco diventa noiosetto.

Elvira: Mistress in the Dark

Elvira: Mistress in the Dark è un avventura horror in tempo reale in prima persona dove voi siete l'eroe che deve girare per le varie locazioni del castello di Emelda superando le sue varie creature per salvare Elvira e impedire che la potente strega e antenata della donna possa risorgere a nuova vita.

La trama del gioco segue la fine del film del 1988, quando il perfido Vincent, zio di Elvira muore.

Elvira riporta il castello alla sua antica gloria per trasformarlo in una meta turistica degli appassionati dell'orrore.



La donna risveglia inavvertitamente delle creature al servizio della sua perfida antenata, la Regina Emelda.

I mostri imprigionano Elvira nel castello e si preparano a far rientrare nel mondo dei vivi la loro Regina.

Come giocatore, siete chiamati a salvare Elvira e impedire la resurrezione di Emelda.

Appena iniziato il gioco siete subito catturati dalle guardie della Regina e portati nelle catacombe da dove inizia la vostra avventura.

Si tratta di un titolo originale e non ha niente a che fare con gli avvenimenti visti nel film, ma riparte dalla sua fine.

E' una cosa importante perché spesso i giochi che in qualche modo sono creati in base a quello visto al cinema o in TV sono dei clamorosi flop.



Si tratta di un gioco RPG in 3D classico con visuale in prima persona e dopo il primo avvio con una simpatica sequenza introduttiva che porta al nome del gioco si arriva immediatamente all'entrata del castello.

Nella versione Amiga non ci sono opzioni e tutto viene caricato in modo automatico. Per questa piattaforma i dischi sono 5 e sono tanti soprattutto per chi ha un solo lettore floppy anche se inizialmente



il cambio disco non è molto snervante.

A prima vista sembra un avventura grafica punta e clicca simile a Myst perché ci si sposta in prima persona, c'è un elenco di verbi sulla destra tipici di questo genere.

E' allo stesso tempo un RPG perché ha il sistema di icone per spostarsi e le caratteristiche del giocatore, come forza, energia, abilità, vita ed esperienza.

Non appena iniziate siete all'entrata del castello, ma dopo pochi passi, non appena superate l'entrata sarete catturati dalle guardie e imprigionati nelle catacombe condannati a morte certa.

A liberarvi arriva proprio lei, Elvira, che apre la porta della cella, vi da degli oggetti per iniziare l'avventura e raccomandandovi di trovare il libro magico che le permetterà di impedire la rinascita di Emelda.

Una volta liberi siete nel giardino interno del castello e dovete girare per tutte le sue locazioni per cercare questo libro.

In ogni momento, ogni volta che arrivate nei pressi di qualche porta arriva un soldato armato di spada e vestito di filigra-

na ad ostacolarvi.
Per difendervi dovete usare la spada che avete nell'inventario e il combattimento è abbastanza semplice perché appena avete impugnato la spada appaiono due pulsanti che potete usare per bloccare e parare il colpo e attaccare in due modi diversi.
Per combattere bisogna imparare a mescolare questi attacchi tra difesa e offesa e quando avete poca energia potente recuperarla bevendo una delle pozioni



che Elvira vi ha dato. Si tratta di oggetti essenziali per iniziare l'avventura. Il resto lo dovete cercare da soli.

I 5 dischi purtroppo sono un problema sulla giocabilità perché ogni movimento, ogni azione porta il caricamento e anche appena iniziato il gioco, quando c'è uno scontro armato vi chiederà il disco 5, poi il disco 2, ecc e questa oltre a spezzare l'azione rallenta anche durante il gioco perché tutto si ferma per il tempo di caricare.
L'unico difetto del gioco è questo perché tutto il resto gira molto bene su un Amiga di base con almeno 1 MB di memoria e anche le animazioni sono molto belle, fluide e di grosse dimensioni.
La cosa che colpisce di questo gioco è la qualità davvero molto elevata con colori davvero realistici che riportano in vita guerrieri medioevali con le loro armature in filigrana, e le spade affilatissime.
Buono anche l'audio come musica di accompagnamento in tema con il gioco, quindi lugubre, molto bassa e inquietante.
Buonissimi gli effetti sonori con anche del parlato digitalizzato quando, ad esempio, venite liberati da Elvira.
Sempre di digitalizzazione, le animazioni dei personaggi quando ci sono delle



scene di dialogo sono davvero belle e spettacolare quella di Elvira con la sua ben nota formosità.
A guardarla sembra quasi una digitalizzazione di un attrice in carne ed ossa.
Ci sono altre sequenze e tra queste diversi tipi di morte che cambiano in base alle armi che usano i nemici o alle varie situazioni.
Interessante anche da questo punto di vista soprattutto per l'elevata qualità grafica.

Una versione per Amiga molto bella, molto dettagliata nella cura dei particolari e dell'accuratezza nella ricostruzione del paesaggio e dei vari nemici. Musica inquietante e buoni effetti sonori.
L'unica cosa veramente negativa sono i caricamenti. 5 dischi sono troppi.



La versione per Atari ST che ho provato è installata su HD, quindi caricamenti decisamente più umani e niente cambi disco esasperanti.
Una versione molto buona perché fin da subito non si notano differenze con la versione Amiga. L'audio è la parte peggiore su ST, ma a differenza dell'Amiga la musica iniziale fuori del castello non termina mai e questo è sicuramente un punto a favore.
Molto buona anche la grafica in generale molto ben dettagliata e colorata. Buone le immagini nei dialoghi e stessa cosa per le animazioni di Elvira.
Come per la versione Amiga anche qui c'è il parlato di Elvira.
Per quanto riguarda l'estetica è un RPG e avventura davvero bella e farà felici tutti gli appassionati di questa piattaforma con un titolo di grande qualità.
A sorpresa mi piace molto questo gioco per Atari ST che rispetto all'Amiga ha solo un audio peggiore sia come qualità e come melodia che è sempre la stessa e anche meno inquietante.
Per il resto è ottimo gioco che vi consiglio se volete un eccellente titolo per ST.







Elvira: Mistress of the Dark esce anche in versione Commodoore 64 ed è esattamente un avventura e RPG come avete già letto in versione Amiga e ST.
Per recensire questo gioco ho provato la versione su cartuccia per avere un caricamento immediato e poter vedere facilmente tutte le caratteristiche del gioco su questo 8-Bit.



Anche su C64 c'è la bella sequenza iniziale animata stupendamente e se il buongiorno si vede dal mattino si può dire che è un'avventura davvero bella e con un dettaglio strepitoso per un 8-Bit.
Ovviamente perde parecchio delle versioni a 16-Bit per quanto riguarda le animazioni digitalizzate e il sonoro.
Dove prima si poteva ammirare un Elvira in tutto il suo splendore e mostrare il suo bel fisico animato, ora è solo un immagine.
Restano le animazioni dei combattimenti che sono di grosse dimensioni e ottime di qualità, probabilmente meglio di tanti altri giochi del genere.
Per quanto riguarda l'audio non c'è nulla a parte la schermata iniziale. Tutta la musica inquietante e lugubre che accompagnava questa avventura dell'orrore non ve ne è più traccia così come gli effetti sonori.
Dispiace parecchio perché la versione su cartuccia poteva essere curata un po' meglio da questo punto di vista. Una cosa positiva però è che ha caricamenti istantanei e la giocabilità ne è garantita.
Per giocare si usa il joystick e devo dire che la velocità del joystick non è come quella del mouse o della tastiera.







La versione per MS-DOS è identica a quella vista per Amiga e Atari ST anche se nel setup del gioco si può scegliere se giocarlo in modalità EGA a 16 colori o in VGA a 256 colori.
I 256 colori migliorano l'estetica, ma la versione Amiga è dannatamente così ben colorata che sembrare quasi identica alla versione PC.
A parte questione colori, questa versione è identica in ogni particolare e al modo di giocare.
La difficoltà mi sembra leggermente più elevata, ma gode di un ottima giocabilità e longevità. Un volta finito vale la pena ricaricarlo perchè ha il suo fascino soprattutto in questo periodo dell'anno.
L'audio come musica è buono e ben integrato e cambia in base all'azione. Gli effetti sonori ci sono solo se la scheda audio che usate li supporta. Con le Ad-Lib non ci sono gli effetti sonori.



TOP GAME

PC= 8,5

I 256 colori fanno la differenza tra le altre versioni, ma alla fine non cambia nulla in meglio o in peggio. La velocità è molto buona anche con PC di fascia molto bassa e l'audio dipende solo dalla scheda che state usando. Ne supporta tantissime, quindi ce ne è per tutti.

Amiga= 8

Un avventura RGP 3D davvero interessante con una buona giocabilità rovinata un po' dai 5 dischetti che vanno usati tutti in ogni momento.
La grafica è ottima e non sfigura nemmeno rispetto alla versione PC con 256 colori.
Musica bella e ben integrata con il look Horror del gioco.

Atari ST= 8

Non ci sono differenze con la versione Amiga a parte l'audio ben peggiore e peggio amalgamato con l'atmosfera del gioco. I colori sono tanti anche qui, meno della versione Amiga, ma così ben messi che farete fatica a vedere delle sostanziali differenze.

Commodore 64= 7,5

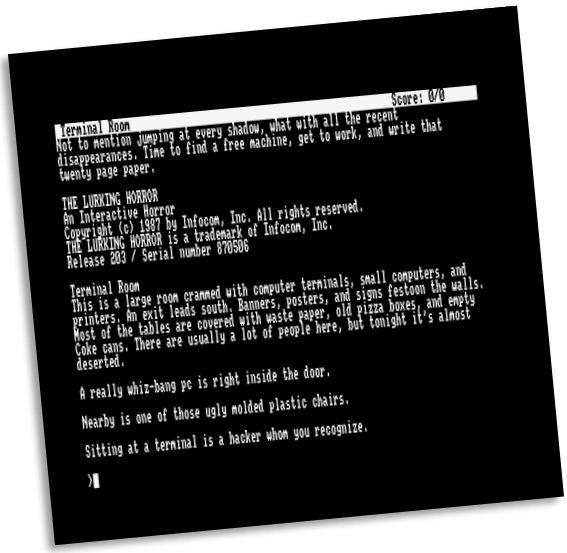
Per la realizzazione si meritava un po' di più vista l'enormità del gioco: un RPG in 3D non cosa che si vede tutti i giorni su un Commodore 64. Purtroppo ci sono troppe mancanze sulla versione cartuccia come l'audio e gli effetti sonori.
Normale per una versione su disco, ma non accettabile sulla versione cartuccia dove avrebbero potuto anche inserire qualche animazione in più.



The Lurking Horror è un avventura testuale horror di Infocom e si svolge in una scuola infestata di mostri durante una bufera di neve che rende impossibile la fuga.
Voi, come giocatore, dovete esplorare le varie locazioni e risolvere tutti gli enigmi presenti facendo anche attenzione ai vari mostri che si incontrano. Queste entità demoniache vanno evitate o sconfitte usando particolari oggetti.

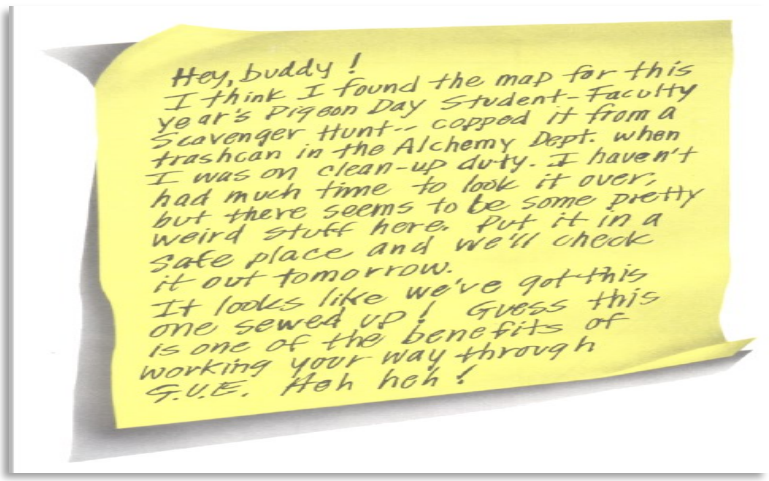
Si tratta di un classico gioco testuale infocom per tutti gli amanti del parser.





La storia è chiaramente d'ispirazione Lovecraft e Stephen King dato che tutto regna nell'incertezza; i numerosi enigmi da risolvere sono per giocatori con una certa esperienza.
Il protagonista del gioco è uno studente al G.U.E. Tech e con il gioco vi viene fornita il tesserino della scuola che in realtà ha il login e la password per iniziare a giocare.

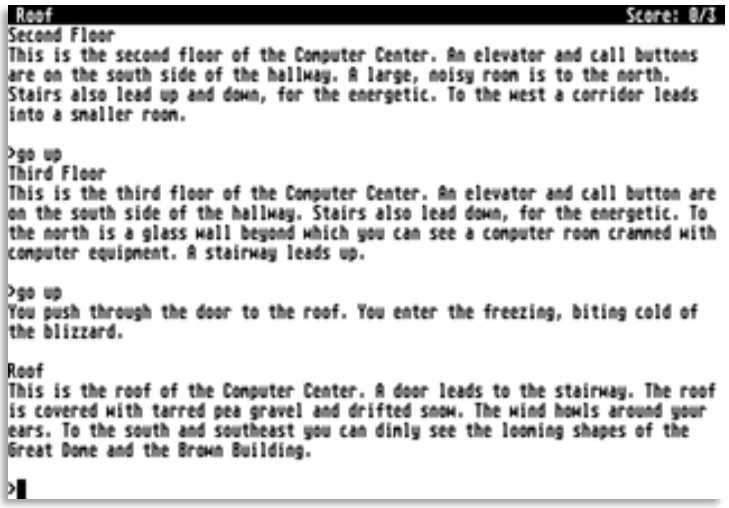
E' un titolo uscito per tante piattaforme sia a 8 che 16-Bit ed essendo testuale questo ha facilitato parecchio The Lurking Horror a girare felicemente su ogni computer per cui è stato previsto.
Il parser è tipicamente Infocom quindi abbastanza semplice da usare perché accetta i comandi essenziali per muoversi, cercare e raccogliere oggetti per andare avanti e riuscire a sopravvivere.



Unica cosa richiesta è la conoscenza dell'Inglese dato che non c'è nessuna localizzazione per altre lingue.
Non è, tuttavia, difficile da capire e si possono usare i comandi essenziali come "verbo" + "oggetto" e praticamente sarete in una botte di ferro.
La prima cosa da fare è scrivere "turn on PC" e inserire login e password.
Per farlo bisogna proprio scrivere "login xxxxxx" e "password xxxxx".
Una volta entranti nel sistema, inizia l'avventura.
Devo dire che anche se i comandi da inserire non sono complicati alle volte

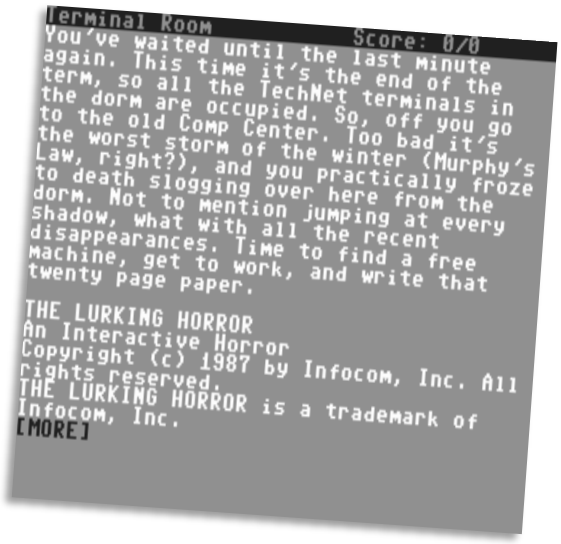
viene richiesto una immedesimazione che ai novellini non verrà mai.
Il gioco inizia con un hacker al computer che riesce ad accedere al sistema operativo.
Una volta entrati nel sistema bisogna cliccare sul menu e poi cliccare su un text editor.
Questa procedura sembra scontata, ma non lo è perché dovete ragionare facendo finta di essere davanti ad un computer e fare esattamente quello che fareste con quello reale.
Le descrizioni delle varie azioni sono precise ed esaustive, ma alle volte arrivare a risolvere un enigma relativamente semplice porta via parecchio tempo.

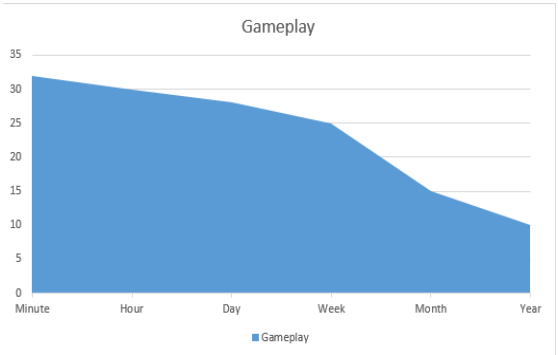
Non ci sono problemi tra le varie versioni provate, ma devo dire che la versione per C64 è alquanto molto lenta a caricare ogni volta che si fa un azione.
Il gioco è molto ampio, ma caricare fino a 7 secondi, non è proprio il massimo.
All'inizio del gioco dovrete leggere un documento per ben 5 volte..
A parte questo è un titolo molto interessante solo per chi ama questo genere di avventure.
Per tutti gli altri giusto il tempo di vedere di cosa si tratta per non caricarlo più.
Solo con le soluzioni a portata di meno per chi non è appassionato la longevità dura solo fino a quando sarà finito.



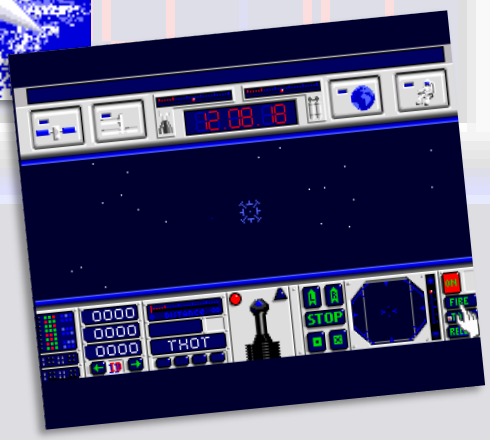
Lurking Horror= 6,5

Da profano di avventure testuali non mi piacciono questi giochi dove bisogna solo scrivere e immaginare con la mente le varie situazioni. E' anche vero però che questo genere incentiva l'uso delle mente, insegna a ragionare e non farsi ingannare dalla vista.
Sono discorsi un po' teorici, perché quando si vuole giocare ad un avventura la grafica conta parecchio, conta troppo e tra la scelta tra un Monkey Island e un Lurking Horror la scelta per i non appassionati è ovvia, mentre per tutti gli altri forse è un po' più difficile.
Il voto è basso perché è giocato da chi non li apprezza, ma alla fine si tratta di un gioco immenso che con tutta la buona volontà non è che vi terrà incollati al monitor per parecchio tempo.









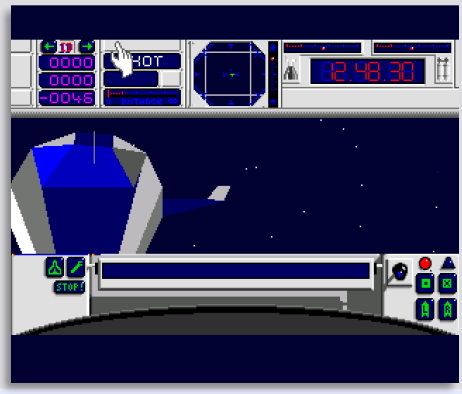
E.S.S. (*European Space Simulator*) è una simulazione spaziale civile dove il giocatore deve gestire il viaggio dello Shuttle con un budget iniziale di 200 mila crediti che possono aumentare o diminuire rispettivamente per i successi e gli insuccessi.
Rispetto alla data di pubblicazione, il gioco si svolge nel futuro e precisamente nel 2010.
Dovete gestire l'intera missione, quindi fare rifornimento, dare energia per il decollo e l'orbita, assegnare scienziati, tecnici e anche un equipaggio per il viaggio.
Il gioco prevede la creazione di una base spaziale orbitante e anche satelliti vari.
Dato che lo spazio dello shuttle è limitato bisognerà fare più viaggi, quindi dovete anche gestire il materiale da inviare.
Tutte le operazioni comportano delle spese, quindi inizialmente bisogna farlo in base al budget limitato.

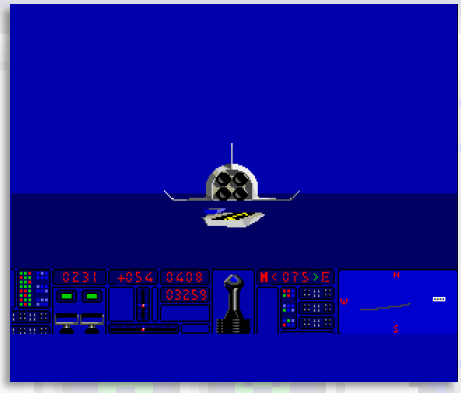


E.S.S. non prevede solo una mera simulazione del viaggio dello Shuttle, ma anche di prendere il ruolo di un astronauta per svolgere determinati lavori e la cosa interessante è che quando lo si impersona la visuale diventa in prima persona.
Gli atterraggi dello shuttle sono invece in terza persona dietro l'astronave con una grafica poligonale.
E' un gioco che a molte persone farà ricordare un altro bellissimo gioco simile che si chiama Apollo 18 che è stato recensito su questo numero.

Il gioco è uscito solo per Amiga, Atari ST e DOS e localizzato in varie lingue compreso l'Italiano.
A differenza della teoria la pratica vi permette di fare quello che volete fin dal primo caricamento.
Terminato di caricare vi troverete nella sala di controllo lancio dello Shuttle con solo 5 pulsanti: il primo a partire da sinistra serve per aggiungere degli scienziati e tecnici, di impostare il carburante e l'energia per le varie fasi dal lancio all'orbita e anche di scegliere se trasportare satelliti e parti per la costruzioni della stazione spaziale orbitante e/o parti aggiuntive.
Il secondo pulsante vi mostra i satelliti in orbita e le destinazioni possibili per piazzare un satellite, il terzo pulsante la stazione spaziale, il quarto pulsante serve solo per salvare, caricare una partita, uscire e iniziarne una nuova.
L'ultimo pulsante serve per il decollo.
Potete anche decollare subito senza aggiungere personale o carico perché come predefinito c'è solo un astronauta, anche se poi non si può fare nulla. E' un modo come un altro per fare pratica.

Dopo un po' di pratica si può iniziare a giocare scegliendo il personale e il materiale da caricare sullo shuttle; tenendo conto del budget dovete scegliere i materiali meno costosi e un equipaggio che si accontenta di un basso stipendio.
Quando avete completato tutte le operazioni pre-lancio si può cliccare sul pulsante di decollo e assistere alla simpatica sequenza di lancio.
Ci sono tre tipi di visuale durante il gioco: la fase in prima persona è quando siete al comando manuale dello Shuttle e quando si prendete il controllo dell'astronauta per fare delle riparazioni. La visuale in terza persona è durante la fase di rientro.
La grafica del gioco è bitmap, ma nelle visuali in prima persona e in terza persona ci sono alcuni oggetti in grafica 3D che sono anche di buona fattura.
La cosa complicata di questo gioco è la procedura per rilasciare i satelliti e le parti della stazione perché una volta in orbita lo shuttle gira intorno alla terra e





per raggiungere la posizione per rilasciare il satellite bisogna cliccare un orbita e poi premere il pulsante "!" rosso nel pannello di controllo dell'astronave.
Questo attiva la propulsione dello

shuttle e bisogna fare 2 accelerazione perfette che si fanno attraverso un sistema di sincronizzazione che è indicato nel pannello di controllo in basso a sinistra. Una volta capito il sistema si comincia a prendere un po' più di confidenza.
Un'altra cosa che è abbastanza snervante sono i caricamenti da dischetto per la versione Amiga e ST. La versione Amiga è davvero lenta a caricare e ci sta parecchio solo per caricare anche un report di missione tra una fase e l'altra.
E se la missione finisce e il gioco vi consiglia di cambiare lavoro bisogna resettare il computer perché il gioco non parte più.
Raramente, il razzo può esplodere in aria, ma è successo solo 1 volta provando la versione DOS.
Non ci sono differenze di gioco, di grafica e dettaglio tra le varie versioni e malgrado in quella DOS ci sia un settaggio per la grafica a 256 colori, io non ho visto differenze con l' Amiga e l' ST.
Le uniche differenze ci sono tra la versione Amiga e quelle ST e PC che hanno una grafica leggermente più precisa per indicare le posizione delle orbite.



E.S.S. Mega è il seguito di E.S.S. e non cambia nulla dal precedente gioco per quanto riguarda la gestione dello shuttle perché dovete cercare piloti, tecnici e satelliti da mettere in orbita e altri da riparare.
Il gioco è disponibile per CDTV e DOS.
Questa edizione può contare sulle tracce audio che aumentano la qualità di questo titolo e sono melodie molto ben azzeccate.

Rispetto al primo gioco non ci sono variazioni nella gestione del lancio, del pre-lancio e come configurare lo shuttle.
Grazie al CD si potuto inserire qualcosa di più come le anteprime animate con grafica renderizzata di alcuni materiali come i satelliti e le parti della stazione spaziale, la sequenza di decollo è molto più realistica anche come disegno.
Non cambiano le scene che rappresentano lo shuttle in orbita o il controllo manuale dell'astronave e dell'astronauta.

Chi ama una simulazione spaziale dello shuttle può rimanere affascinato dalla grafica di questo Mega per i primi avvii del gioco.
Subito però escono di nuovo allo scoperto le stesse problematiche di giocabilità.
In pratica il gioco potrebbe sbloccarsi e diventare un classico se non fosse così complicato giungere a destinazione.
E' molto realistico l'accelerazione nello spazio che deve essere ben calibrata, ma se da una parte è stato molto semplificato nella gestione del pre-lancio rimane molto complicato da gestire nello spazio.
Mega ha un vantaggio rispetto al primo gioco: è stata aggiunta una galleria multimediale con video e foto che riprendono satelliti, razzi delle varie missioni.
La giocabilità è la stessa del primo gioco, ma l'aggiunta di una sezione multimediale aumenterà un poco la sua scarsa longevità.



Amiga, ST, PC= 6

Sembra un bel gioco e non ha tante opzioni da incasinare la vita al giocatore, ma dopo qualche partita ci si rende conto che ha una difficoltà intrinseca che lo trasforma in un gioco da guardare: decollo, orbita, qualche passeggiata nello spazio per ammirare la grafica 3D e poi rientro cercando di non far schiantare lo shuttle.
Alla fine E.S.S. è solo questo per la maggior parte del tempo.



CD Edition= 7

Questa versione è leggermente migliore perché usa le tracce audio e una grafica migliore. In più c'è una galleria fotografica e filmati.
Se il gioco alla lunga stanca o diventa noioso, vi potete consolare con una bella galleria multimediale ben fatta.



Last Battle è un beat'em Up a scorrimento orizzontale dove voi impersonate nella versione occidentale il guerriero Aarzak, esperto di arti marziali che deve sconfiggere i perfidi nemici guerrieri che si fanno chiamare Duke e i tre loro capi che anno rapito la sua ragazza.

L'eroe ha un bagaglio di pugni, calci e un arma speciale che può essere attivata solo quando la barra di energia è al massimo.

Quando succede può scatenare una forza di attacco molto potente che dura per tutto il livello.

Alla fine dei principali livelli c'è uno dei tre generali che deve abbattuto.

La versione Giapponese è basata sul manga *Fist of the North Star* e il protagonista è Kenshiro.

Non ci sono differenze tra le due versioni a parte il sangue e l'esplosione dei corpi.

E' un titolo interessante per gli amanti di Kenshiro, ma deludente nella giocabilità perché l'azione di gioco è anche la sua più grande rovina.

A discapito del nome e del personaggio soprattutto nella versione Giapponese è stato realizzato solo per pochissime piattaforme: Commodore 64, Amiga e Megadrive.

Le varie versioni che sono uscite sono molto simili tra di loro e si è cercato di puntare sulla giocabilità.



La versione per Commodore 64 inizia bene con tre schermate introduttiva che girano in sequenza e accompagnate da una musica con un ritmo determinato e caratterizzato da molti sample.

La versione su Cassetta sta su entrambi i lati e prima di giocare bisogna caricarli entrambi, ma il gioco arriva ad una seconda schermata che dovrebbe evitare di riavvolgere il nastro dell'altro lato.

Per quanto riguarda la giocabilità c'è da dire che è molto buona con una velocità della grafica molto fluida e ci sono anche diversi strati di parallasse.

I fondali ben disegnati danno anche in certi livelli una sensazione di giusta profondità.



Il personaggio principale e i vari Duke sono ben definiti e Aarzak assomiglia vagamente a Kenshiro, però sono male colorati perché quasi tutti uguali.

Il giocatore e i vari nemici hanno tutti gli stessi pantaloni e lo stesso colore.

Nel primo livello il colore degli edifici non è molto diverso dalla pelle; non vi confondete, ma la scelta cromatica non è delle più belle da vedere. Le belle musichette sia sul primo lato che sul secondo lato non ci sono più durante il gioco che ha solo degli effetti sonori che sembrano rippati da altri giochi.

La difficoltà è ben calibrata e diventa già abbastanza complicato superato il primo livello, ma gli schermi di attacco sono tutti uguali: alcuni piovono dal cielo (o forse si lanciano dalle case), altri sono già fermi ad aspettare e nei livelli successivi alcuni usano armi da lancio.

Dopo qualche partita comincerete a stancarvi per alcuni fattori: ci solo pugni e calci anche se per chissà quale motivo ci sono i calci mentre vi muovete, mentre i pugni li tira da fermo. Non doveva essere il contrario? La barra di potenza è sempre quasi a zero anche dopo aver sconfitto un sacco di nemici, ma in questo caso è un particolare negativo del gioco.

La versione per C64 non è poi così malvagia perché ha una storia basata anche su dialoghi con alcuni personaggi che si incontrano alla fine del livello e tra uno e l'altro dovrete anche scegliere il percorso.
In alcune scelte di percorso che portano a strade chiuse dovrete anche tornare indietro e rifare il livello al contrario.
Le animazioni sono buone, i personaggi hanno anche abbastanza frame di animazione.
La grafica del fondale è sempre la stessa, cambiano un po' le strutture delle case, ma nella buona sostanza è tutto uguale e sempre ripetuto.
L'azione di gioco è di un classico beat'em Up, ma meno coinvolgente rispetto ad altri e sembra un titolo realizzato in economia: guardate come cammina Aarzak e il rumore dei suoi passi.



chio vuole la sua parte.
L'azione è un po' lenta e il personaggio si muovo come una lumaca e alla lunga diventa stancante, noioso soprattutto per come attaccano i nemici e come voi rispondete agli attacchi.

Ben diversa invece è la versione per Amiga che mostra una estetica degna di un titolo a 16-Bit con anche una qualità audio degna del suo nome soprattutto nella schermata del titolo.

Con l'Amiga si vede tutta la qualità grafica perché Aarzak ora è ben distinto dai suoi nemici e migliora anche un poco la giocabilità grazie al fatto che può tirare i pugni e usare i calci nel modo giusto.
La barra di energia aumenta decisamente più velocemente della versione C64 e anche questo gli da qualche punto in più.

La versione Amiga perde però il parallasse presente sul C64 ed abbastanza incredibile in senso negativo perchè se da un lato stupisce per la qualità del dettaglio grafico e della bella musica, dall'altro fa rimanere amareggiati per una caratteristica più tipicamente di questa piattaforma.

Durante il gioco, rispetto al C64, c'è la musica insieme agli effetti sonori ed entrambi molto buoni e ben fatti.
Questa immagine parla chiaro e mostra di cosa è capace un Amiga, in questo caso, con 512k di memoria.



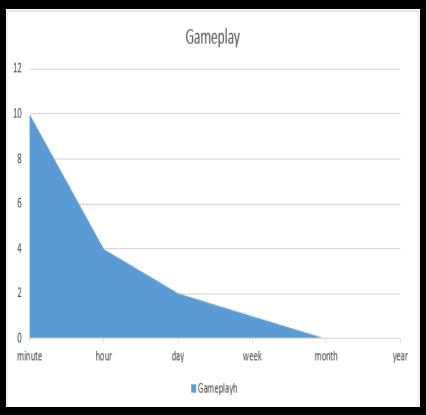
Alla fine però il problema è lo stesso. Tanta bella grafica, buone le animazioni, tanti fotogrammi, paesaggi ben disegnati, ma l'azione di gioco rimane poco convincente.
La giocabilità è di certo superiore a quella vista su C64 perché anche l'oc-

Amiga= 6,5

Perde incredibilmente il parallasse presente sul C64, ma ne guadagna una qualità grafica degna di questo hardware e con un accompagnamento audio durante l'azione non indifferente.
L'azione è uguale a quanto visto sul C64 con un gioco letteralmente lento e ripetitivo che non è longevo nel tempo.

Commodore64= 6

Malgrado le buone intenzioni e tanti strati di parallasse nella grafica, non è un gran beat'em Up.
L'azione è ripetitiva con alcune variazioni, ma non cambia con il passare dei livelli esattamente come la grafica.
C'è tanto parallasse, ma non ci sono poi così tanti colori tra i personaggi che hanno tutti gli stessi pantaloni dello stesso colore.





Hokuto no Ken è un gioco basato sul manga *Fist of the North Star* e il protagonista è Kenshiro, un promettente combattente esperto della mortale arte marziale conosciuta come Hokuto Shinken.
Kenshiro usa questa tecnica per aiutare e salvare gli innocenti contro i criminali, i terroristi che abitano la Terra in un periodo post-apocalittico.
Questo gioco segue la storia iniziale del manga con Kenshiro alla ricerca di Shin.

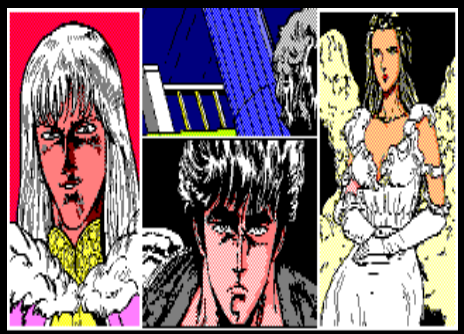
Il gioco in questione è un avventura grafica e dovete esplorare ogni



locazione in cerca di oggetti che possono servire allo scopo.
L'interfaccia grafica mostra 11 verbi da combinare e durante l'esplorazione bisogna cercarne altri da usare con gli oggetti a disposizione.

Ci sono anche dei combattimenti in cui dovrete indicare delle specifiche parti del corpo avversario a cui applicare la tecnica dell'Hokuto Shinken.

E' un titolo solo Giapponese uscito per il Fujitsu FM-7, il PC-88, il PC-98 e lo Sharp -X1.
Il gioco inizia raccontando brevemente la situazione della civiltà umana dopo la Guerra Atomica e la nascita di bande criminali che terrorizzano i sopravvissuti.
Tra questi eventi c'è la storia di Kenshiro e Shin per la donna amata da entrambi e la vittoria temporanea di Shin che lascia sul corpo di Ken i suoi colpi.
La storia riparte da qui, con Ken che cerca Shin per sconfiggerlo e nel frattempo combatte per liberare le persone dalle bande criminali.
La storia è molto più complessa di come si possa comprendere perché ci sono colpi di scena continui, con scontri tra diverse scuole di arti marziali.



Il gioco è stato provato essenzialmente sull'FM-7 e sullo Sharp-X1

Come già anticipato nell'anteprima dello scorso numero è un titolo solo in Giapponese e non si capisce nulla e



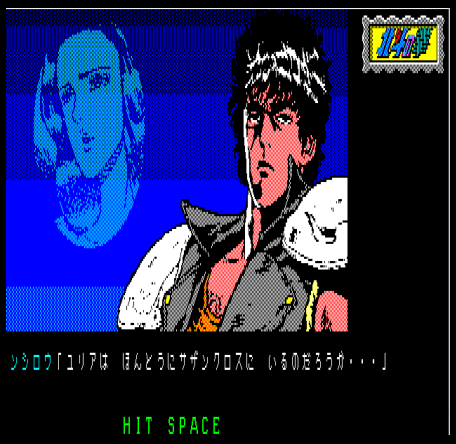
anche con tutta la buona volontà senza sapere come usare i comandi è impossibile farlo.
Per quel poco che si riesce a vedere c'è da dire che tecnicamente è un bel titolo perché mostra un bella qualità del dise-



gno che sembra proprio preso dal manga e in effetti sembra proprio di leggere il fumetto.
La versione FM-7 inizia con una musi-

chetta simpatica e poi per tutto il gioco c'è solo silenzio, ma compensato dal disegno abbastanza fedele con il manga.
Più che avventura sembra una novella basata su Kenshiro e se si potesse conoscere la lingua credo che possa regalare tante belle emozioni visto che c'è la storia originale.
Chi volesse riscoprire questo personaggio e questa storia può provare a vedere cosa riesce a tirarci fuori.
E' un titolo che non è mai stato esportato in occidente e quindi non ci sono localizzazioni a meno che di trovare qualche versione tradotta dagli appassionati.

La versione Sharp-X1 è uguale nella qualità del disegno e anche la velocità di rendering delle immagini è uguale.
Stessa problematica della lingua Giapponese, ma per chi ama le avventure grafiche e il personaggio potrebbero trovare un modo per giocarci anche con



queste difficoltà.
La qualità degli effetti sonori e della musichetta del titolo sembra un po' meglio della versione FM-7.
Non ci sono differenze di nota da rilevare.
E' forse uno dei giochi dedicati a Kenshiro che non rimarrà nella storia dei videogiochi.
I giochi vintage migliori su questo personaggio sono sulle console come lo SNES, la Playstation e il Sega Saturn.

FM-7/Sharp-X1= 6

Il voto è basso perché essenzialmente il gioco è un avventura basata solo sui dialoghi e anche quelle poche battaglie che ci sono fatte allo stesso modo.
La grafica è carina, ben disegnata, ma alla fine risulta troppo poco per avere chance di andare avanti.
I fan del manga e serie TV originale potrebbero essere maggiormente invogliati a provarci.
Il fatto è che su questo personaggio ci sono beat'em up e piacchiaduro molto validi sulle console vintage.



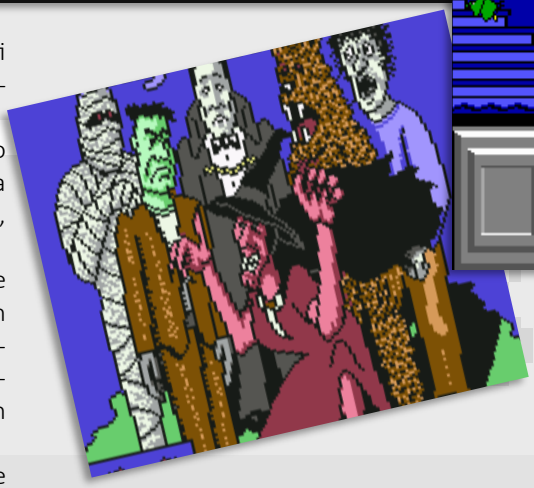
L'immagine qui sopra non deve spaventare troppo perché questo titolo è mostruoso, ma non poi così tanto.
Il gioco in questione è Scary Monsters uscito solo per il Commodore 64 nel lontano 1986 grazie alla Firebirds.

Il giocatore impersona Harry Jones che insieme alla sua ragazza Conny visitano l'isola del Dr. Gravers.
Questo strano dottore ha un ossessione per i mostri e trasforma tutti gli abitanti dell'isola in mummie, pipistrelli, fantasmi, lupi mannari e vampiri.
Come se non bastasse, nel suo castello dormono sei famosi mostri come una strega, una mummia, un lupo mannaro, Frankenstein, Dracula e un gobbo.

Questi mostri devono essere distrutti in un certo ordine e con un arma specifica per ognuno di loro. Queste armi ovviamente non si trovano nelle loro vicinanze, ma vanno cercate in giro per l'isola.
Il gioco ha due visuali: una visuale dall'alto usata per spostarsi sull'isola come una mappa, ma non ha questa funzione e voi siete un omino stilizzato che la percorre tutta in cerca delle strutture dove entrare e poi cercare le armi per distruggere uno dei sei mostri.
La seconda visuale è in 2D per un classico beat'em Up e platform dove dovrete cercare l'arma che avete bisogno di trovare.
Questa è una fase di azione pura dove bisogna saltare i mostri, combatterli con due tipi di armi: un arma da lancio e una specie di smart bomb che distrugge tutti i mostri.
La prima si usa premendo il pulsante di fuoco del joystick, la seconda invece si usa con la leve del joystick in "basso" come quando vi dovete accucciare.
Il giocatore si muove verso lo schermo e gioca con le mani e mostri vengono distrutti.
Nel pannello di controllo potete sempre tenere d'occhio la situazione dell'energia, delle vite a disposizione e le munizioni delle armi che non sono infinite.
Sempre nel pannello di controllo ci sono le sei facce dei mostri che dovete distruggere.
Ci sono sei costruzioni sull'isola e ognuna di queste ha un arma per distruggere questi 6 mostri, ma in ognuna di queste c'è l'arma per un mostro diverso dal padrone di casa.
Nella casa del Lupo Mannaro c'è una croce che è per il Vampiro.
Una volta preso l'oggetto bisogna uscire e cercare la sua casa e poi distruggerlo.
Questo sistema complica il gioco e al







tempo stesso lo allunga e lo fa diventare molto interessante e viene la voglia almeno di distruggere qualche mostro prima di arrendersi.
La difficoltà è alta e quando si finiscono le munizioni e gli special è dura uscire fuori con l'arma perché i mostri sono infiniti. Complicato il salto dato che non è verticale, ma in lungo e questo alle volte porta allo scontro con un mostro che vi fa rimbalzare via come un pallina in flipper. Questi scontri fanno anche diminuire l'energia che poi vi costa una vita.

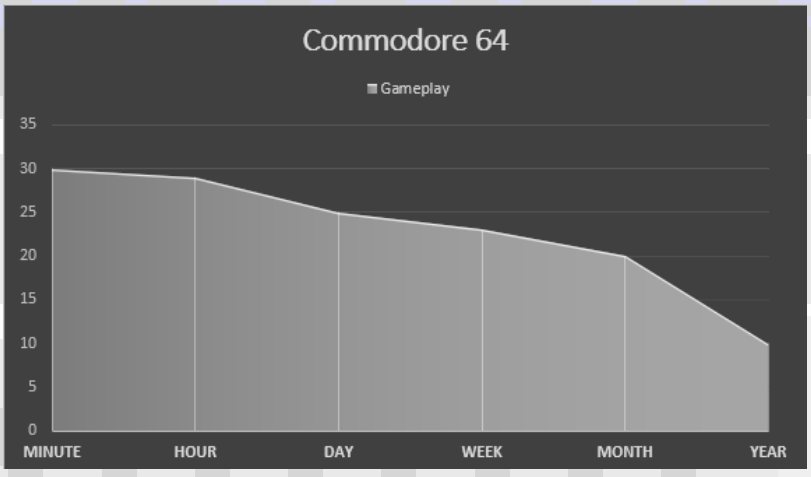
E' un gioco molto carino che ha una musica iniziale davvero bella, molto ritmata e che a me piaceva molto e prima di giocare merita di essere la ascoltata.
Durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori che sono nella norma.

La grafica è molto buona già dalla visuale dall'alto che mostra bene i dettagli dell'isola che fa vedere in 3D con le altezze delle colline, ma in realtà è esattamente come sembra.
Quando passate vicino ad albero, non ci passate sotto, ma sbatterete contro la sua chioma.
La visuale dall'alto inganna e tutto quello che è disegnato in questa mappa è un' ostacolo.
Gli interni delle varie costruzioni sono varie e sono ben disegnati con colori che sono in tema con la mostruosità dei suoi abitanti.
Il buio è ben rappresentato da un colore blue e azzurro ben azzeccato e i mostri sono variopinti e con i loro tipici dettagli.



Commodore 64= 8

**Tra i vari giochi recensiti oggi questo è sicuramente il titolo più bello per il Commodore 64 che si merita un Top Game.
La giocabilità e buona, è un gioco divertente, malgrado l'ambientazione, e il sistema di cercare gli oggetti giusti per distruggere i mostri è molto valida che gli assicurano una certa longevità, almeno fino a quando lo avrete finito.
Anche quando lo avrete completato ci rigiocherete per riascoltare il suo simpatico e bel motivetto iniziale e anche per il gioco che merita di essere rigiocato ancora.**

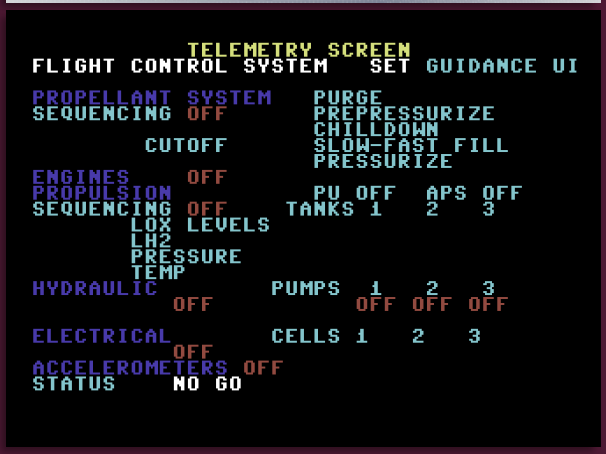


Review



Apollo 18 è un simulatore di volo spaziale civile che simula un missione sulla Luna dei primi anni del 1980.
A differenza di E.S.S., recensito in questo stesso numero, è molto realistico non solo come gioco, ma anche come suono dato che riproduce bene il parlato digitalizzato tra gli astronauti e i controllori di missioni come nella realtà.
Il realismo di questo gioco è dato dalle procedure di pre-lancio.





Non è possibile fare un decollo facilitato o di addestramento, non ci sono opzioni per configurare il razzo e nemmeno scegliere l'equipaggio, il carburante o tutte le altre impostazioni.
Non c'è nemmeno un budget da poter sfruttare.

Apollo 18 ricreare in modo fittizio una vera procedura di lancio di una missione della NASA.
Come giocatori dovete gestire solo la parte tecnica del lancio, quindi dare l'ok dopo aver fatto tutti i controlli dei sistemi.
Quando tutte le luci sono verdi potete dare l'OK finale e poi finalmente effettuare il lancio finale che porterà gli astronauti sulla Luna.

Il gioco è suddiviso in varie sequenze tutte molto realistiche come la correzione di rotta e il sincronismo di velocità e orbita per l'aggancio con il modulo lunare, tentare di atterrare sulla luna per poter effettuare il rifornimento, la passeggiata lunare da fare in un certo temo limitato.
Quando si è pronti per tornare sulla terra verrete chiamati a riparare un satellite.

Apollo 18 è molto più difficile di quanto le immagini o di quante le parole possono dire.
La difficoltà è elevatissima perché è di un realismo senza precedenti e non vi capiterà di trovare un'altra simulazione così reale.
Le procedure pre-lancio sono le più difficili perché queste sono realistiche e all'inizio della missione sono tutte luci rosse che vanno fatte diventare verdi.
Bisogna impostare questi settaggi in modo tale che il missile possa decollare.
Devo dire la verità: non sono mai riuscito ad andare oltre il lancio perché non basta settare le procedure dal rosso al verde nella telemetria, ma durante il conto alla rovescia bisogna ancora controllare l'accensione dei razzi che deve essere il più preciso possibile e bastano pochissimo per far fallire l'intera missione.
Quando riuscite dopo svariati tentativi a decollare, bisogna controllare la correzione di rotta e basta uno squilibrio infinitesimale per farlo precipitare.

Tecnicamente è molto buono e le immagini lo dimostrano perché tutto è riprodotto molto fedelmente e le animazioni sono ben fatte e minuziose come i fumi di scarico che escono dal razzo prima del decollo e tutte quelle che ci sono nella sala di controllo.
Le altre sequenze non le ho mai viste personalmente, ma sono certo che saranno molto stressanti.



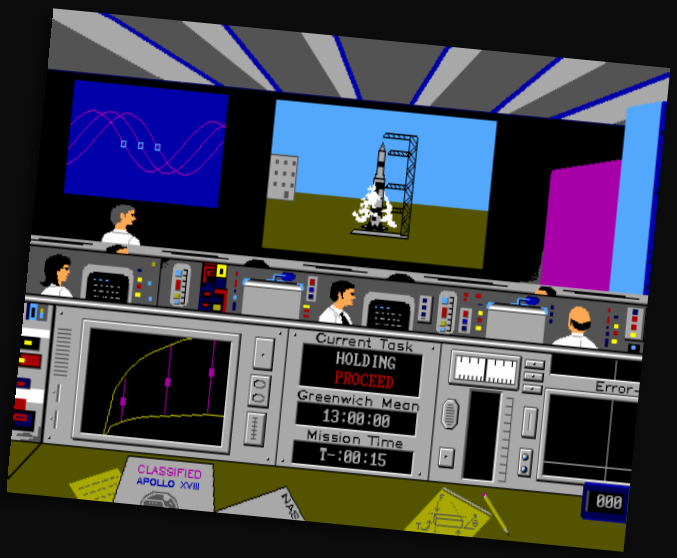
La parte grafica quindi davvero eccellente con colori realistici e vari che mettono bene in risalto il disegno.
Buono il sonoro che riproduce il parlato digitalizzato in ogni momento del gioco tra astronauti e controllo missione come è nella realtà.
La qualità di questo parlato è ottimo e si capisce molto bene.

te alle missioni della NASA, ma dopo un po' diventa stancante ripetere sempre tutto da capo.
Bello da vedere e ascoltare sul Commodore 64 e da vedere solo su PC.
La versione DOS non ha nessun tipo di suono a parte qualche bip.





Il gioco è uscito anche per MS-DOS che non cambia molto rispetto alla versione C64 grazie alla VGA 16 colori anche se è decisamente meno ricca di particolari.
La versione DOS ha un pannello di controllo in primo piano molto più realistico, più vero come estetica.
Non c'è però tanta differenza alla fine dei conti e non cambia nulla sulla difficoltà di questo gioco.



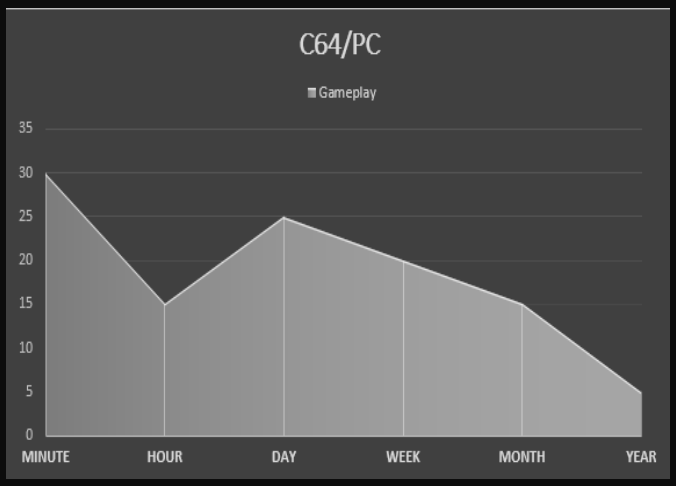
Commodore64= 8

Il gioco è fantastico dal punto di vista audio e di grafica con un realismo delle varie sezioni uniche in questo genere, ma che alla fine dopo svariati tentativi vi stancherà.
Le procedure sono facilitate da una specie di sotto gioco, ma bastano errori infinitesimali per mandare tutto all'aria.
Eccellente il parlato digitalizzato.

PC= 7

Non cambia nulla dalla versione C64 anche come grafica che in parte è migliore e parte è peggiore.
Niente sonoro a parte qualche bip.
Giocabilità grandiosa per l'elevato realismo, ma frustrante al tempo stesso.

La procedura di pre-lancio e lancio è tra le più difficili che ci possano essere. Questa viene in parte facilitata da un sotto gioco dove bisogna fare in modo di centrare una barra rossa il più vicino possibile il centro di questo monitor in basso sulla destra.
Se si riesce a centrare tutte le barre rosse che rappresentano la fase di lancio si supera questa fase per entrare in orbita.
Non è facile perché questo sistema di centramento stressa un po' perché spesso basta pochissimo per abortire l'intera missione.
E' un bel gioco e forse una delle migliori pure simulazione di volo spaziale dedica-



Console Forever

1989, SEGA

In questo numero ci sono diversi generi di giochi basati su Fist of the North Star, ossia la serie di Kenshiro.
Alcuni beat'em Up e altri sono avventure grafiche, ma c'è un po' di confusione tra il beat'em Up in versione occidentale e in versione Giapponese.
Last Battle è il gioco di Ken il Guerriero che in versione occidentale ha i nomi dei protagonisti cambiati e sono diversi anche gli scontri perché in questa versione non c'è





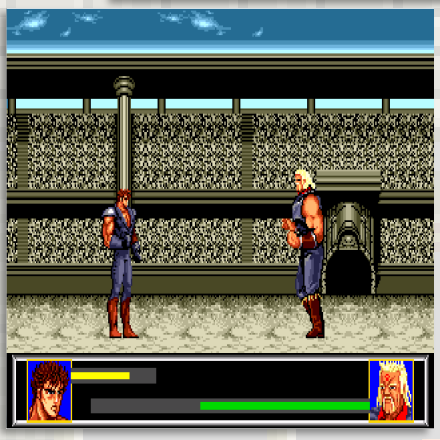
esplosione dei corpi e il sangue.
La versione Giapponese non si chiama Last Battle, ma *Hokuto no Ken: Shin Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu.*
Questa versione ha tutto quello che ci si aspetterebbe da questo personaggio anche se poi a livello grafico, sonoro e di giocabilità è uguale alla versione occidentale.

La versione Megadrive di Last Battle cambia molto rispetto alla versione Amiga dato che è molto più colorato, molto più definito e c'è tutto il parallasse che su Amiga è stato tolto.
La giocabilità è molto migliorata perché l'azione è più veloce, Aarzak si muove per lo schermo più credibilmente .
Sicuramente la versione più giocabile di Last Battle è e resta quella Megadrive sotto tutti i punti di vista.

La versione Giapponese fermo restando la grafica è più fedele al manga come stile di combattimento e di certo piacerà molto di più ai fan.
A facilitare le cose sul Genesis/Megadrive sono i tre tasti separati per calci, pugni e salti che rendono il gioco molto più Arcade rispetto ad ogni altra versione.

Prima di giocare alla versione per Commodore 64 e Amiga vi consiglio di giocare alle due versioni per Megadrive.





TOP GAME

Genesis/Megadrive= 9

E' la versione più bella, più giocabile, graficamente accattivante e con tutto quel parallasse che si era visto sul C64 e perso sulla versione Amiga.
La versione Giapponese poi è ancora più strepitosa con la tecnica mortale dell'Hokuto uguale a quella che si vede nel manga e in TV senza nessun tipo di censura.

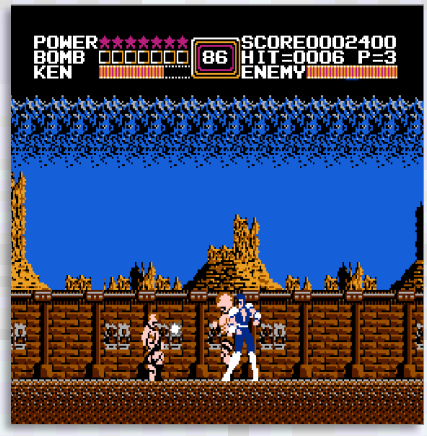


1986, SEGA

Hokuto no Ken esce anche per il Master System, ma non è lo stesso gioco visto su Megadrive, Amiga e C64.
Questo titolo è un classico beat'em Up a scorrimento orizzontale e noioso perché l'unica cosa da fare proseguire nel livello eliminando ogni avversario che esplodono per la mortale arte marziale di Hokuto.
Dopo molto tempo e molti attacchi, si arriva ad un nemico più forte degli altri e non appena viene sconfitto si riparte da li e così via.
Graficamente molto carino, ben disegnato, i personaggi si vedono bene e c'è il parallasse per dare una migliore sensazione di profondità.
La giocabilità è molto buona condita da effetti sonori e musica.
E' un discreto gioco soprattutto perché sembra non avere fine e ad un certo punto si arriva ad una certa ripetitività perché dopo aver affrontato nemici infiniti si affronta uno di loro più forte e poi si avanti così sempre con il solito schema.
Questa tipologia di gioco può stancare molto presto.

Master System= 7

Kenshiro il tutto il suo splendore o quasi fa il suo dovere facendo letteralmente a pezzi gli avversari.
La grafica è carina, c'è il parallasse che funziona bene e anche la giocabilità.
Un po' ripetitivo.



NES= 7,5

Questa versione assomiglia molto a Last Battle con la possibilità di far esplodere i nemici con i pugni e scaraventarli via con i calci.
La grafica è colorata nei limiti del NES, non c'è parallasse, ma c'è musica ed effetti durante il gioco.
La giocabilità è buona e decisamente un titolo molto più divertente e non è ripetitivo.

Review



Tiger Claw è un recente gioco per il Commodore 64, di genere azione e piattaforme e ricorda molto il titolo Bruce Lee nella giocabilità, nel tipo di azione.
Nel gioco dovete recuperare quattro magiche pergamene che sono state rubate da tre signori del male.
Tiger Claw, il vostro alter-ego digitale deve cercare di trovarle prima di "Fire Fist",



"Thunder Chain" e "Angry Tongue".
Il maestro di Tiger Claw è riuscito però a trasferire il potere di queste pergamene all'interno di quattro maschere.
18 sono le schermata da esplorare, 5 diversi nemici, 3 boss da sconfiggere

Buone caratteristiche di grafica molto ben disegnata sia nel fondale che nell'area di gioco principale che è anche tanto animato bene come le cascata d'acqua delle fontane e l'acqua che si muove realisticamente.

I personaggi sono minuti, ma realizzati bene nelle loro animazioni di base e anche nelle tecniche di combattimento che vanno dal tirare pugni e calci.
La dinamica di gioco assomiglia più che a Bruce Lee, che rimane presente come grafica generale, a giochi tipo Renegade o anche Final Fight.
Viste le premesse e la qualità di dettaglio che anche con queste dimensioni si vedono tutte le mosse le combe, dovrebbe essere un gran titolone, ma la giocabilità purtroppo risente di una difficoltà davvero elevata.
A parte il numero di avversari infinito che arriva sullo schermo senza sosta anche quando vengono sconfitti tutti, ci sono difficoltà a centrare un colpo perché bisogna avvicinarsi all'avversario alla distanza giusta, ne troppo lontano, ne troppo vicino, mentre loro colpiscono con una precisione pazzesca.
E' tuttavia un bel gioco, si gioca tranquillamente e la difficoltà elevata non farà altro che aumentare la sua durata nel tempo.
La realizzazione tecnica è dannatamente buona e un Commodore 64 sfruttato molto bene anche come audio dato che ha una bella musica che questi giochi moderni stanno dimostrando.
Se vi è piaciuto Brucee Lee, se vi piacevano i buoni e vecchi beat'em Up, questo gioco saprà farvi passare belle ore di divertimento.

TOP GAME

Commodore 64= 8

Niente male questo gioco che ha un'azione davvero interessante. Assomiglia al vecchio Bruce Lee come disegno dei livelli, ma la dinamica dell'azione è un tipico beat'em Up Arcade, ma con una grafica minuta, ma di eccellente qualità di disegno e animazione.
Non solo disegno, ma anche buoni colori e bella musica che lo rendono un Top Game anche se abbastanza difficile.


Multimedia
Compilation
Office

Review



Language TV è un programma multimediale di insegnamento dell'Inglese attraverso l'ascolto multimediale.
Cosa significa tutto questo?
Non è un programma con una presentazione tipica, non ci sono menu, non ci sono pulsanti per navigare o descrizione testuale di quello che si esplora.
LTV inizia con una voce che spiega come si usa il controller del CDTV con il programma e poi si parte subito con un schermata in cui bisogna scegliere tre argomenti: **Londra**, **Los Angeles** e **Society**.
Ognuna di queste selezioni ha delle sottocategorie, ma sono più degli argomenti che servono per imparare l'Inglese attraverso l'ascolto e con una verifica tipo Quiz per capire se avete ascoltato bene.



E' un po' difficile catalogare questo LTV perché è una via di mezzo tra un classico Quiz e un programma di insegnamento.
Si può considerare più un Quiz basato sull'ascolto della lingua Inglese.
Il programma analizza i tre argomenti attraverso gallerie di immagini dove due narratori (una voce maschile e una voce femminile) spiegano in dettaglio l'argomento principale.



Alla fine del percorso si avvia il quiz dove dovrete rispondere in modo corretto a quello che avete ascoltato.
Ovviamente essendo un programma basato sull'Inglese è totalmente in questa lingua e ci vuole parecchio tempo per riuscire a rispondere alle domande in modo corretto perché se non capite le spiegazioni sarà molto dura.
Il linguaggio usato non è complicatissimo e con un po' di pratica e svariate ore di ascolto riuscirete anche a passare un po' di tempo con soddisfazione.
Alla lunga è un po' stancante perché poi alla fine tutto si riduce solo ad un ascolto anche se accompagnata da gallerie fotografiche composte da tante immagine di ottima qualità. Alla fine però lo scopo è molto limitato.
E' un prodotto un poco diverso dal solito e che era giusto scoprire anche se non è di certo molo conosciuto.

Ci sono poche notizie in rete su questo LTV, trovate un video su Youtube e poco altro.
Nemmeno io sono riuscito a fare un video di questo programma quindi credo che sia giusto che lo riscopriate voi stessi.



CDTV= 7

E' un programma particolare, non è una produzione multimediale classica, ma questa volta le immagini e il parlato servono per imparare delle nozioni che poi dovete usare per rispondere a delle domande.
Per rispondere bene dovete ascoltare attentamente le parole che vengono narrate e le verifiche sono basate sull'ascolto.
La longevità dipende da quanto tempo avete voglia di stare ad ascoltare queste voci e queste immagini per poi vedere quanto avete capito.
E' un CD ideale per chi vuole imparare questa lingua in un modo diverso dal solito.


Al prossimo imperdibile numero
#43
Novembre 2015