REV'n'GE!

#51

Retro Emulator Vision and Game



Coala

Cockpit virtuale su Amiga

Soccer Games

Giocare a calcio in attesa di Euro 2016

RECENSIONI: Italy 1990 * Italia 1990 * Kenny Dalglish Soccer Match * Coala * Microprose Soccer * World Cup 90 * Jail Break * MSX Soccer * ST Soccer * X-29 Fighter Mission * X-Force * World Championship Soccer * Asterix and Son * Asterix: Caesar's Challenge

EDITORIALE NUMERO 51

A giugno iniziano gli Europei di Calcio e anche se Marzo è ancora abbastanza lontano ho deciso di fare un numero più sobrio dedicato interamente a questo sport.

Leggerete tantissime recensioni e mini recensioni di giochi dedicati al calcio e tra uno e l'altro ho inserito qualche gioco un po' diverso per rompere la monotonia perché comunque ci sono tanti giochi calcistici e alla fine potrebbero anche stancare.

Alla fine il gioco del calcio e le regole sono sempre quelle, ma nei videogiochi non è una cosa scontata conoscerle. Con queste numero conoscerete alcuni titoli che infrangono le regole e diventano magicamente più belli, più giocabili e anche più Coin-Op.

C'è una recensione di un bellissimo simulatore per Amiga che si merita la cover di questo numero dedicato al calcio, ma andava premiato perchè con questo tipo di hardware non ideale per questo tipo di simulazione si hanno delle belle soddisfazioni.

CDTV e CD32 non finiscono di stupire perché ci sono ancora programmi multimediali e più di quanto pensavo.

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.

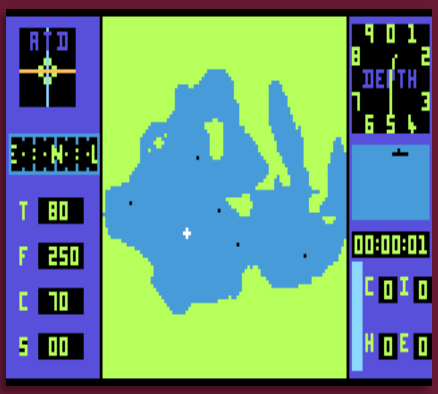
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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 51	Marzo 2016
Asterix and Son	**30**
Asterix: Caesar's Challenge	**31**
Italy 1990	**5-6**
Italia 1990	**7**
Jail Break	**18-19**
Kenny Dalglish Soccer Match	**8-9**
Microprose Soccer	**12-16**
MSX Soccer	**20**
ST Soccer	**20**
World Championship Soccer	**24-26**
World Cup 90	**17**
X-29 Fighter Mission	**21**
X-Force	**22**



Submarine Commander

Un gioco dedicato ad un sottomarino nelle acque del Mediterraneo con lo scopo di distruggere i vari nemici.
Un gioco per Atari a 8-Bit e Vic-20.
Un gioco estremamente vintage.



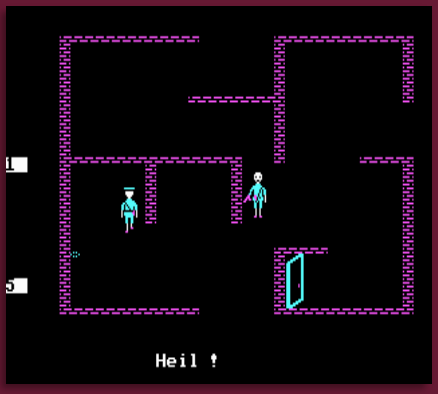
Silent Hunter

Da un gioco vintage ad uno più moderno.
Ancora sottomarini, ma questa volta il PC lo fa alla grande con un titolo interessante solo per DOS.



CDTV Multimedia Educativa

Altre due novelle interattive per Amiga CDTV.
Una è una storia e l'altra un modo per imparare la lingua Francese.
Normalmente i giochi sono sempre in Inglese, ma per Amiga ogni tanto si cerca di impararne anche delle altre.



Beyond Castle Wolfenstein

Dovrete abilmente infiltrarvi in un castello Nazista, trovare delle bombe e distruggere il covo di Hitler



Donkey Kong

Non c'è bisogno di dire nulla su questo capolavoro ludico che ha fatto innamorare il mondo per la sua semplice, ma strabiliante giocabilità.
Uscito ovunque potesse essere portato e che potrete leggere su REV'n'GE! #52 di sicuro.

Review

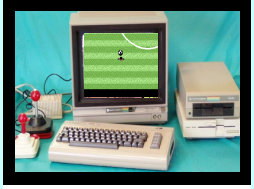
Italy 1990 (*World Cup Soccer*) è un gioco di calcio sviluppato in occasione dei campionati del mondo del 1990 e ha tutte le opzioni per renderlo più realistico possibile.
Ci sono 24 nazioni tra cui scegliere divise in gironi.
Una volta scelta la squadra che volete usare, dovrete qualificarvi per gli ottavi di finale fino ad arrivare alla finale.
L'azione è vista con una visuale dall'alto più o meno dettagliata a seconda della piattaforma.
La versione Amstrad CPC l'avete letta nel numero scorso e purtroppo decisamente pessima come giocabilità.

La versione Commodore 64 è completamente diversa per la grafica durante l'azione perché ne usa una che è molto simile, se non uguale a quella vista in Microprose Soccer, probabilmente uno dei migliori giochi di calcio mai uscito su questa piattaforma.



E' un gioco molto completo con diverse opzioni iniziali per giocare al Campionato del Mondo oppure fare un amichevole tra uno o due giocatori e impostare alcune opzioni tra quella di caricare e salvare.
Per ogni partita dovete scegliere gli undici giocatori che dovranno scendere in campo.
La grafica ha una fluidità davvero eccellente come era da aspettativa ed è molto ben fatta per il campo molto realistico, la palla disegnata bene con tutti i particolari; quando correte rotola e lo si vede chiaramente.
Molto difficile perché il computer è tosto fin dai primi livelli.
Musica solo nell'introduzione e durante le opzioni anche se un po' caotica e durante la partita buoni effetti sonori.
La versione per C64 è bella ed è estremamente giocabile come lo è MicroProse Soccer a parte forse un eccessiva abilità del computer.

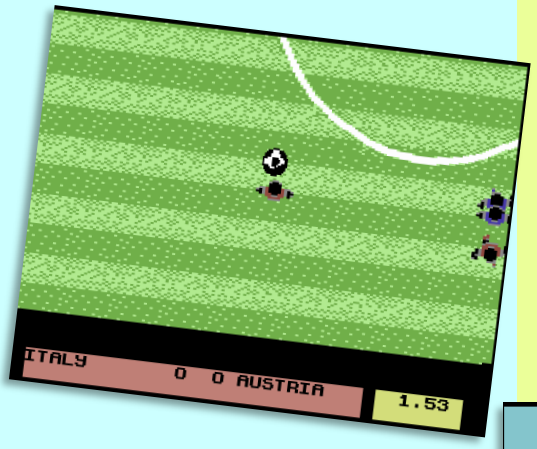
Commdore 64= 7,5

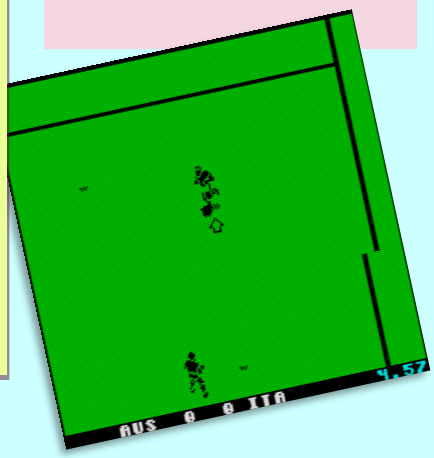


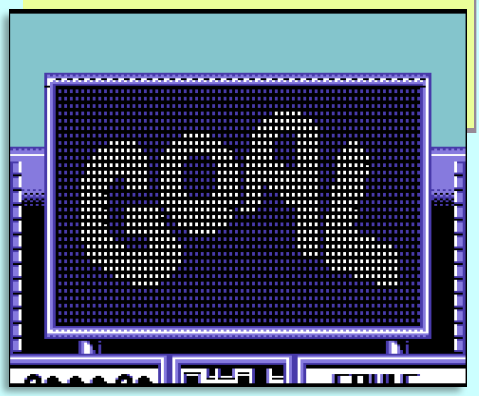
La grafica ricorda molto quella di MicroProse Soccer in tutto. Gli manca la moviola, ma poi ogni dettaglio è davvero bello. Forse un po' troppo difficile, ma divertente.

La versione ZX Spectrum è in soli 2 colori: nero e verde.
Se non bastasse questo ha una grafica molto stilizzata anche se abbastanza definita nelle varie articolazioni dei giocatori quando sono fermi per una rimessa laterale o un calcio di punizione.
In movimento tutto va a scatti come sul CPC.
Niente musica, niente effetti sonori nella versione 48k

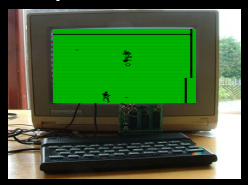
Con la versione 128k si sente una musichetta nel menu e viene aggiunta grafica e immagini che con i 48k non si riesce a caricare.
Buona l'idea di sfruttare bene la memoria aggiuntiva, ma direi che vista la grafica in gioco bastava un 48k.







ZX Spectrum 48k= 4



Brutto sullo Spectrum per una grafica stilizzata e con due colori in croce.
Grafica che scatta e nessun tipo di sonoro.
Per vedere qualche cosa di meglio dovete avere almeno 128k di memoria.

La grafica sul campo di gioco assomiglia molto a quella vista sull'Amstrad e sullo Spectrum e anche in qualche Coin-Op, quindi la qualità è buona.
I giocatori sono ben definiti, ben animati e si muovono per il campo in modo realistico.
Si gioca bene, si riescono a costruire le azioni, fare buoni passaggi e, su Amiga, arrivare alla porta avversaria è molto più facile che non farlo, ad esempio, con un Commodore 64.
La visuale è abbastanza dall'alto e i giocatori sono più piccoli di quelli visti sul C64, ma sono in terza persona quindi si vedono meglio i particolari e il campo è molto più grande.
Amiga ci mette anche il cuore e aggiunge delle sequenze animate aggiuntive che non sono fatte con la stessa grafica del gioco, ma potete considerarle come un anticipo di quelle scenette che si vedono in FIFA e in PES.
Si gioca bene se avete un buon joystick, altrimenti lasciate perdere questo gioco perché il controller è l'elemento più importante in questo specifico titolo.

Atari 520ST= 7,7



E' praticamente uguale alla versione Amiga a parte la qualità del sonoro e qualche fronzolo in meno in alcune sequenze animate.

Per vedere un buon gioco di calcio dopo la versione C64 vi occorre almeno un Amiga, un Atari ST o un PC.
Di certo la grafica conta nei giochi di calcio e se è fatta bene tanto di guadagnato.
L'Amiga ci mette grafica e sonoro per attirare l'attenzione, ma è il campo che dovrà decidere chi è il migliore.
1 solo dischetto, 512k di memoria sono già un buon inizio.



PC DOS= 8



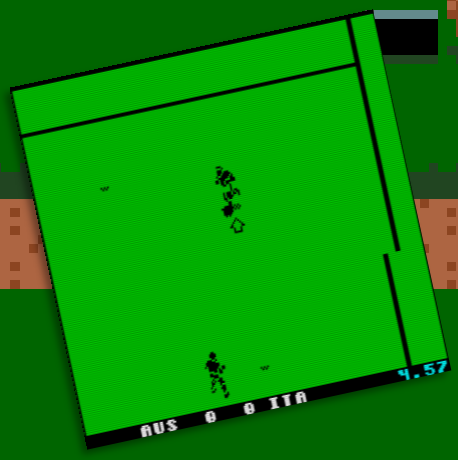
Grafica EGA a 16 colori davvero ben messi, buon sonoro e buoni effetti sonori.
Supporta i joystick e i tasti della tastiera possono essere riconfigurati.
Si gioca molto bene anche con i tasti riconfigurati come vi pare.

Amiga 500= 8



Amiga ci mette anima, cuore e potenza. Il risultato è molto buono con una giocabilità elevatissima che farà felici e contenti tutti gli Amighisti amanti del calcio.
Assomiglia molto a giochi Coin-Op di questo genere.





Non cambia la struttura di gioco nemmeno su Amiga, ma con un impatto visivo decisamente da Coin-Op.

Italia 1990



Italia 1990 è un gioco di calcio uscito solo per Amiga e Atari ST sviluppato in economia e senza troppo pretese.
Non c'è un campionato completo, ma dovete scegliere una squadra (se giocate da soli) tra le 8 disponibili e vincere tutte le partite.
La visuale è dall'alto con scorrimento in verticale.
La grafica delle maglie non c'è perché un giocatore veste la maglia gialla e l'altro la maglia rossa.
Alla fine diventa semplicemente una sfida tra due giocatori: umano contro il computer oppure tra due umani.

La particolarità di questo gioco è che include un sistema di allenamento esterno che prevede una corsa in velocita 100m, pratica di dribbling, allenamento del portiere e la prova rigori e un allenamento interno, quindi esercizi di riscaldamento muscolare.
Molto interessanti queste discipline di allenamento perché in alcune di queste dovrete smanettare il joystick come in "*Track and Field*".
Gioco in economia perché la fase di gioco è semplice senza tante menate. Due soli colori per i due giocatori, niente squadre personalizzate e giocabilità abbastanza scadente.
Alle volte potete tirare da centro campo e la palla arriva in porta senza che nessuno faccia qualcosa per fermarla.
Grafica anche sul campo abbastanza ridotta con le porte senza rete.
I portieri sono esattamente come In International Soccer, quindi la palla gli rimbalza addosso con un effetto strano: si vede la palla che li attraversa e va in rete e poi viene respinta.
Una fase di allenamento decisamente interessante e forse ben più divertente che la vera partita di calcio.
Su ST ci sono due versione che potete selezionare: ST e STE.
Non c'è differenza tra le due a parte che la seconda versione sembra rallentare molto durante la partita.

Atari ST= 5



Brutto nella versione ST con una parte di addestramento ben fatta e la partita vera e proprio realizzata molto male, poco definita e con una giocabilità molto scadente.
Per certi aspetti sembra di rivedere Italy 1990 su Amstrad CPC.



Buona la versione Amiga che si avvia con solo 512k di memoria e una buona qualità audio.
La versione ST era anche un po' lenta nelle opzioni perché ci metteva troppo tempo tra la pressione di un tasto e il successivo caricamento.

I caricamenti sono tutto il contrario che veloci però almeno la qualità audio e video c'è malgrado un titolo sviluppato per il mercato "budget".
E' un gioco dedicato all'Italia e si sente alle volta anche nell'audio soprattutto negli allenamenti qualche parola in questa lingua.
Mano a mano che procedevo alla scoperta di questo gioco cominciavo a pensare che se tutti i giochi fossero fatti in questo modo con poche risorse vuol dire che il denaro non è sempre il motivo per fare bene le cose.
La partita vera e propria ha un altro impatto rispetto all'ST dove ora la grafica è meglio curata, la palla rotola in maniera più credibile perché ha un dettaglio migliore.
Non è giocabilissimo perché il motore è abbastanza scadente però molto meglio su Amiga.
Davvero ben fatta anche la gestione dei portieri che afferrano la palla e la rilanciano a differenza di quanto si vede nell'altra versione.
Le porte sono ora molto realistiche con le reti e un campo di gioco decisamente migliore.

Amiga 500= 6,5



La gicabilità non è elevata perché la palla va un po' dove vuole, la si prende male e con un tiro dalla vostra metà campo arriva quasi in porta avversaria.
Buona invece la realizzazione che mostra una buona definizione, ci sono più frame di animazioni e i portieri si comportano come tali.
Davvero ben fatto l'audio con effetti speciali come le voci.

FIRST HALF 02 24





Si tratta di un gioco di calcio basato su un vero personaggio di questo sport: Kenny Dalglish, un famoso calciatore del Celtic, del Liverpool, della Scozia e il primo a vincere il Campionato Inglese facendo contemporaneamente il giocatore e l'allenatore.
Anche questo gioco ha uno scorrimento laterale e non usa maglie reali delle squadre ma solo due colori per i due giocatori: rosso per il giocatore 1 e blu per il giocatore 2 e viceversa.

Una cosa che accomuna questi vecchi giochi del calcio vintage è che era possibile impostare la durata fino a 90 minuti, quindi giocare come una vera partita di calcio.
E' un opzione interessante, ma dubito che riuscirete a giocare per 90 minuti con il computer. Dopo un po', diventa stancante perché comunque giocare al computer non da gli stessi stimoli che guardare una reale partita di calcio.

Gioco vintage e vintage sono le piattaforme su cui potete giocarci.

Il gioco del calcio su computer richiede un solo requisito: giocabilità e precisione nel controller.
La prima versione che leggerete è quella CPC per vedere un po' se con Italy 1990 è stato un caso isolato.

Purtroppo non era un caso isolato ed è brutto con una definizione veramente di basso livello con una velocità di gioco lenta e a scatti.
La grafica è molto stilizzata, confusionaria e una pessima gestione del joystick.
Le vignette iniziali e durante la partita sono molto carine e ben realizzate.

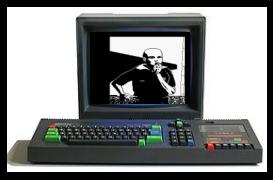




Evidentemente creare dei giochi di Calcio deve essere qualcosa di impossibile per certi sviluppatori perché non vi spiegate come mai su alcune piattaforme siano inguardabili graficamente, non hanno nessuna giocabilità e vi fanno innervosire dopo 10 minuti.

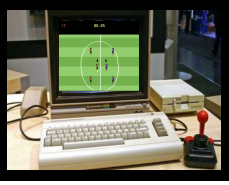
Sul Commodore 64 si ha una grafica decisamente migliore di quanto visto sul CPC, con una colorazione ben più varia e il campo di gioco è realistico per le forme e colori.
La giocabilità è leggermente meglio perché il C64 può garantire la fluidità, ma non è abbastanza per essere divertente anche perché se da una parte c'è la velocità dall'altra ha le stesse limitazione di "International Hughes Soccer".
A me personalmente quel tipo di gestione della palla non piace e qui è resa peggio del passato.
Il controllo della palla è simile a "Kick-Off", ma non è paragonabile al titolo della Anco.
Non vi divertirete molto nemmeno sul C64.

Amstrad CPC464= 4



Lasciate perdere i giochi di calcio sul CPC; davvero pessimi sia di grafica che di giocabilità.
Questo Kenny Dalglish non fa eccezione.

Commodore 64= 5



Graficamente è più bello della versione CPC, è più fluido, ma quello che conta è la giocabilità che è solo leggermente meglio, ben lontana da Kick Off che lo ispira per il controllo della palla.

IMPRESS

Ancora una volta per godere di un buon gioco di calcio vintage bisogna andare a cercare le uniche piattaforme in grado di farvelo godere in ogni aspetto.

La versione Amiga ha una grafica colorata e con un audio davvero bello dove si ascoltano veramente bene gli strumenti musicali degni di un orchestra.

C'è qualche cosa che non va perché la musica mostra qualche cosa poco gradita come piccoli stacchetti musicali che si interrompono ogni tanto per poi terminare del tutto.





La giocabilità c'è ed è quella di Kick Off che a me non piace, però è decisamente un passo avanti rispetto a quanto avete visto per le versioni a 8-Bit.

La grafica è buona, molto colorata e anche se giocatori sono di piccole dimensioni sono molto accurati tanto da vedere la faccia, i capelli, gli occhi e le magliette che hanno varie sfumature anche se poi ci sono solo 2 colori: rosso e blu.

E' un po' lento come gioco e facendo un po' il pignolo si nota qualche incongruenza.

Vedrete qualche frame di animazione che si perde come quando tirate in porta.

La palla ad un certo punto sparisce e avete fatto gol.

Lo si nota con un calcio d'angolo e un colpo di testa o un tiro al volo.

Si vede la palla in primo piano, sparisce nel nulla e avete fatto o subito un gol.

Nel globale è sicuramente un buon gioco che piace ai fan di Kick-Off, ma se cercato un alternativa, questo non è titolo giusto per la lentezza generale.

Amiga= 6,5



Forse è un voto basso malgrado la grafica è fatta davvero bene e anche con varie sfumature che si notano su degli sprite decisamente piccoli.

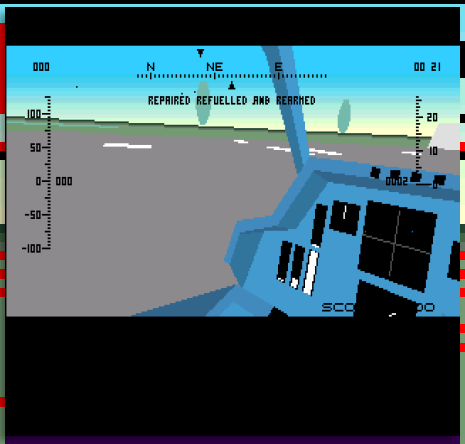
E' come Kick-Off, ma è lento nell'azione, è lento quando i giocatori devono prendere posizione per un fallo o un corner e alla lunga vi stanca.

E' lento anche nello spostarsi, nel cercare la palla.

Non è un brutto gioco, è un titolo che più di altri si avvicina a Kick-Off, ma se amate quel genere, meglio cercare altro.

Review

COALA



Non si tratta di un gioco dedicato agli animali, non è un gioco multimediali sugli Zoo.
A differenza di quanto potrebbe indicare il nome, questo gioco è un simulatore di volo di elicottero da combattimento ed è uscito solo ed esclusivamente per Amiga.
La cosa sorprendente è che è completamente poligonale di alta qualità e ha anche delle visuali che potrebbe ricordare la visione da realtà virtuale.

La cosa più bella di questo gioco oltre alla grafica che quando uscì fu considerato un miracolo, è l'estrema giocabilità.
Questo simulatore è **ECS** e AGA e sta su 3 dischetti organizzati davvero bene: il primo disco è uguale per entrambe le versioni; la versione ECS sta sul terzo disco, mentre quella AGA sul secondo disco.
Ho voluto sottolineare "ECS" perché è forse il primo gioco che non funziona sui vecchi chipset OCS.
Non sperate di poterlo caricare su un Amiga 500 perché richiede almeno un A600 con kickstart 2.0x e 1 MB di memoria e sfrutta tutto l'hardware che trova in aggiunta come memoria FAST.
Richiede anche un processore 68020 che era decisamente in contrasto con l'hardware dell'epoca e che la maggior parte dell'utenza non possedeva.



Io ho conosciuto questo gioco quando avevo un A1200, quindi pienamente compatibile da ogni punta di vista.

Non c'è una vera e propria trama anche per il fatto che siete in mezzo ad una guerra e la natura delle missioni cambia ogni volta che giocate e ha una inusuale IA molto complessa.
Generalmente le missioni comprendono la distruzione di ogni tipo di difesa terrestre e aerea del nemico.
Nel gioco, tuttavia, incontrate delle fazioni reali come la Russia, la NATO, le Nazione Unite e le forze Civili.
A tal proposito, anche se le missioni cambiano ad ogni partita, ci sono degli scenari tra cui poterle scegliere: Foresta in Europa, la Giungla, nello Yucatan in Messico, il Deserto, nel Nord Africa e il Ghiaccio al Polo Nord.
Ci sono diversi tipi di missioni per ogni zona e le prime le dovete considerare come un allenamento per prendere confidenza con l'elicottero, la grafica, le visuali e il modo di combattere.
Tra tutte le caratteristiche di questo gioco sono le visuali esterne e quella virtuale usa il mouse per rendere l'effetto più vero di quanto potreste provare usando un altro controller.

Siete curiosi di vedere Coala in azione?
Avete a disposizione ben 4 elicotteri tra cui scegliere: **AH-64A Apache**, **MI-28 Havoc**, **MI35 Hind** e **AH-88 COALA**.



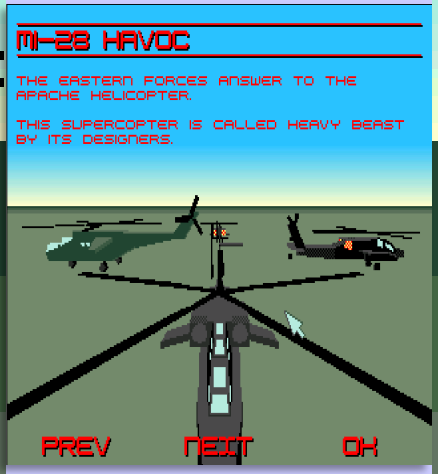
Coala per Amiga ha una bellissima introduzione animata dove potete ascoltare una bellissima musica, varie demo che mostrano la grafica poligonale in azione e tante immagini di alta qualità.
La versione ECS gira anche con 1 MB di memoria, ma la richiesta di un 68020 rende quasi inutile provarla perché a questo punto meglio caricare la versione AGA e poter sfruttare l'A1200/4000 a piena potenza.
Per la recensione provo questa grafica ECS per vedere quanto è valida oppure no.
La schermata delle opzioni è piena di impostazioni di ogni genere: potete scegliere in che zona del mondo svolgere le varie missioni; se giocare di giorno, di notte, all'alba o al tramonto; lo scenario tra quelli offensivi, difensivi, casuali, allenamento o guerra totale; potete scegliere quale elicottero usare; il tipo di armamento e infine iniziare la battaglia.

Vi trovate nell'abitacolo dell'elicottero in prima persona e dovete decollare.
Per riuscire a controllare il volo dovrete studiare bene il manuale, ma per iniziare basta premere i pulsanti numerici per la velocità e i tasti "+" e "-" per alzarsi e abbassarsi di quota.

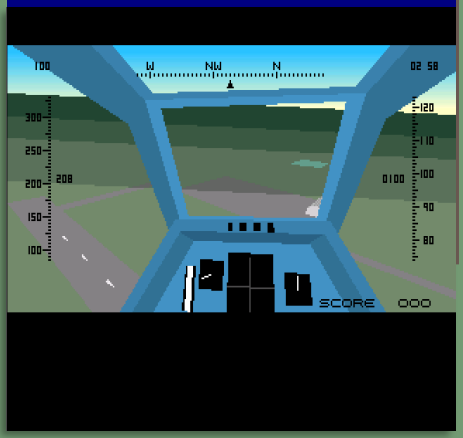
NEXT ADD

La visuale che avete inizialmente non vi permette di pilotare l'elicottero e dovete quindi girare la testa di fronte a voi.
Non viene fatto in automatico ne usando certi tasti come in alcuni simulatori di volo.
E' un simulatore che punta molto ad un cockpit virtuale e quindi dovete immedesimarvi con questo sistema.
Potete girare la testa in ogni momento con il tasto destro mouse, mentre per sparare dovete usare quello sinistro.

Gli elicotteri sono di diverso tipo però quando siete all'interno dell'abitacolo sono quasi tutti uguali. La strumentazione è semplificata al massimo e vedete solo quella essenziale.
E' tutto a poligoni, non ci sono le texture, ma il risultato è molto credibile e si nota un accuratezza tale che ogni pulsante o comunque parti del pannello sono presenti.
Non è stato pensato per stupire con la grafica, ma sulla giocabilità da realtà virtuale come se foste realmente seduti ai comandi di un elicottero e girando la testa la sensazione dovrebbe essere la stessa di un casco virtuale.
Tra la versione ECS e quella AGA c'è tanta differenza anche se al primo impatto non sembra però quando le guardate attentamente le vedete.







La versione AGA è più colorata con un cielo sfumato meglio, ci sono decisamente più oggetti sullo schermo che rendono i paesaggi anche più belli da guardare.
Ci sono delle costruzioni, gli alberi sono più realistici perché formati anche dai tronchi.
Le richieste hardware sono un controsenso dato che gira su tutti gli Amiga ECS, ma in realtà non è così.
Gira solo su sistemi Amiga che hanno un processore 68020 e 1 MB di Chip RAM.
Avere un Amiga 600, un Amiga 500+ e andare a cercare in giro un espansione con 68020, spendere dei soldi e avere una resa grafica buona, ma molto ridotta rispetto all'AGA non ne vale la pena.
Un gioco non espressamente AGA, ma che comunque vi obbliga ad avere almeno un 68020 con una grafica ridotta.

TOP GAME

Amiga 1200= 9,5

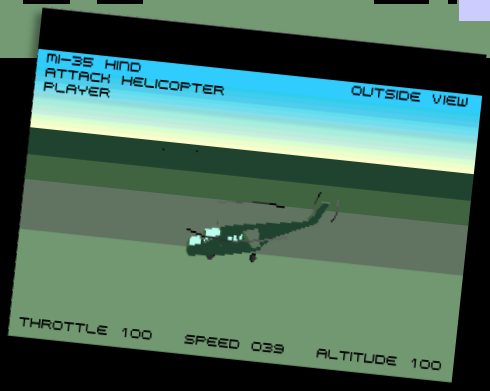


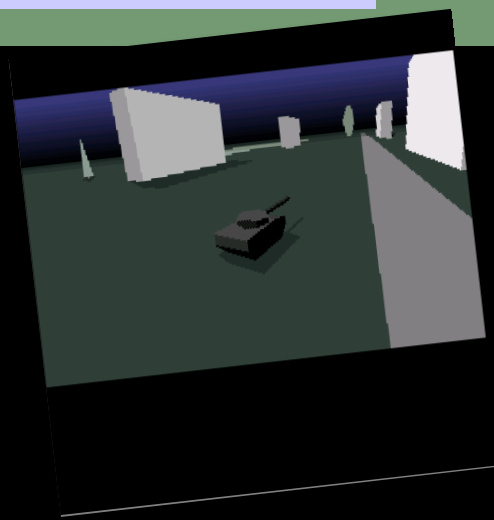
Eccellente è il termine giusto per descrivere questa simulazione davvero fantastica con una giocabilità virtuale davvero ben riuscita. Non sarà come avere un casco, ma l'esperienza può essere simile grazie alla visuale interna libera a quasi 360°.
La grafica poligonale è bella, pulita, dettagliata e molto accurata nella versione AGA.

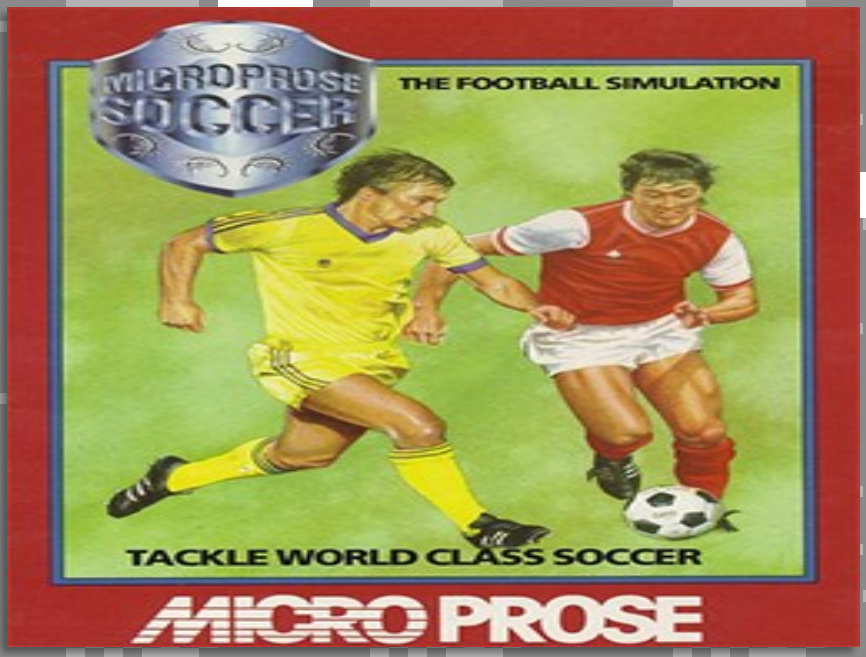
Amiga 3000= 9



La versione ECS è limitata solo a quelle piattaforme che usano un processore 68020 o superiore.
E' un bel gioco molto dettagliato anche se la differenza con l'AGA si vede.
La giocabilità è eccellente grazie a questa volo virtuale in 3D.









MicroProse Soccer è un gioco arcade dedicato al calcio che ne include due tipi: calcio all'aperto e calcio al chiuso.

Il primo è quello classico che si gioca negli stadi e con squadre formate da 11 giocatori ciascuna; quello al chiuso è un calcio a 6, ci sono delle regole diverse ed è formato solo da squadre Statunitensi.

La fama di questo gioco è la versione classica, all'aperto, ed è questo tipo di azione che andrò a recensire oggi su REV'n'GE!

Non c'è molto da dire sulle regole del calcio che ci sono tutte e la caratteristica più interessante di questo titolo è la moviola.

Quando realizzate o subite un gol c'è subito un replay che usa un sistema talmente geniale e bello che in tutte le pubblicità e demo viene sempre mostrato.

E' un normale replay, ma è la realizzazione che piace: l'azione va al contrario a velocità doppia, cambia il colore che diventa grigio con gli effetti di una vecchia televisione a tubo catodico.

Non è solo questo a renderlo davvero bello, ma anche le tante opzioni che offre.



Il gioco è basato principalmente su una Coppa del Mondo e vedrete anche come è stato implementata questa coppa e tutti i dettagli relativi.

Sono forse un po' di parte perché questo gioco io l'ho avuto sul Commodore 64 e credo che sia il migliore gioco di calcio su questa piattaforma. Non esiste niente di meglio che possa scalzarlo da killer application per questo computer.

Lo conoscete tutti come Microprose Soccer, ma in America potreste trovarlo come "*Keith van Eron's Pro Soccer*".

La versione per Commodore 64 è disponile su cassetta, su disco e anche su cartuccia.

Non è multi caricamento, ma la cassetta ha due lati: su uno c'è il gioco classico e sull'altro c'è quello "indoor"

Il gioco ha tante opzioni per personalizzarlo in vari modi, ha la prima schermata delle opzioni molto carina con una bella musica davvero orecchiabile, bella e con la grafica dei giocatori molto ben realizzati.

Le opzioni, come detto, sono tante e prevedono la selezione manuale o automatica dei giocatori vicino alla palla (questa è un impostazione importante); scegliere se avere le condizioni meteo durante le partite, quindi acqua, temporali e neve; la potenza di un tiro ad effetto; la durata della gara che va da 2 a 12 minuti; attivare o disattivare i replay; giocare in bianco e nero o a colori e infine se giocare con gli effetti sonori o la musica.

Potete anche salvare e caricare per non dover fare un campionato tutto in una volta.

Di tutte queste opzioni, quelle predefinite vanno bene tranne la durata della partita, la selezione dei giocatori e la musica che seppure bella, dopo un



MicroProse Soccer

po' diventa stancante.
Un'altra buona cosa di questo gioco sono le condizione meteo che sono così ben fatte che sono in qualche modo anche più realistiche di quanto non lo siano oggi.
Quando piove si vede l'acqua cadere, le gocce si infrangono sul terreno e quando c'è un temporale si vede un lampo che illumina il campo e subito dopo un tuono fragoroso.
Le condizioni meteo influiscono sulla partita perché si gioca male, la palla rotola di meno, prende strane traiettorie e le scivolate vi fanno andare in tutte le direzione tranne che in quella voluta.
Se il campo è ghiacciato la palla tende ad essere pericolosamente veloce soprattutto nei pressi della porta.
Questa opzione deve essere sempre attiva perché non si può rinunciare a questi effetti.
Oggi nei giochi moderni le condizioni meteo ci sono però non sono sempre così ben realizzate .
Giocare sul C64 ad un calcio dove l'azione viene fortemente influenzata dal meteo è qualcosa che allora era incredibile e solo sui giochi più moderni è stato ripreso e non sempre con buoni risultati.

In MicroProse Soccer potete partecipare alla Coppa del Mondo, fare un coppa MicroProse, un amichevole e un torneo.
Se non volete fare niente di tutto questo potete gustarvi una demo.

Voglio subito entrare nel merito "musica" perché questa è sempre presente durante tutte le varie schermate delle opzioni ed è sempre uguale. Se invece decidete di partecipare alla Coppa del mondo, la musica cambia.
Anche da questo aspetto c'è tutta una accuratezza per far risaltare alcune scelte e operazioni rispetto ad altre.

Inutile entrare nel merito delle varie coppe perché ognuna ha le proprie preferenze e sta a voi impostarle come meglio credete.
C'è da dire invece che supporta solo le squadre Nazionali, quindi potete fare solo tornei di questo genere, ma con







tutte quelle che ci sono ci passerete tanto tempo.
L'azione di gioco è arcade, non ci sono falli perché tutti gli interventi sono fatti correttamente, non ci sono le sostituzioni.
E' gioco immediato ed è questo il bello.
La palla sta attaccata ai piedi, non rotola, però è disegnata bene, molto grande quando fate dei cross diventa in primo piano.
Le squadre Nazionali hanno i loro colori originali e anche con questa visuale dall'alto si vedono molto bene perché comunque i vestiti si vedono e anche i loro colori.



Graficamente accurata come pochissimo altri giochi del genere, la velocità di gioco è ottima con una fluidità al 50o di secondo.
Di questo gioco imparare presto dei suoi molti bug che vi aiuteranno a vincere le partite.
Non sono veri i propri bug, ma un po' di stupidità degli avversari.
Alle volte procedendo in linea rette vedete gli avversari tentare scivolate senza che riescano a togliervi la palla e scoprirete che in mezzo al campo c'è un



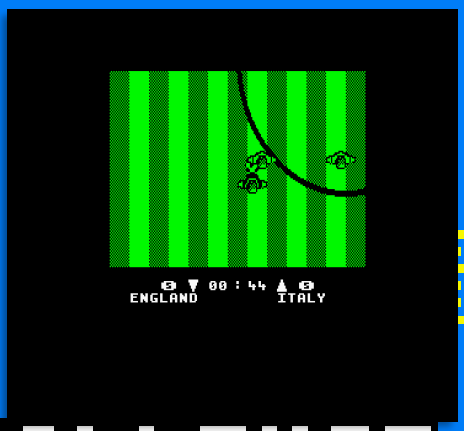
particolare punto che ogni volta che tirate fate gol.
I portiere non sono in grado di parare quando tirate da questo punto che sta a voi scoprire.
Sul Commodore 64 ho vinto più di una Coppa del Mondo grazie a questo trucchetto.
Un'altra cosa da dire sulla grafica è che non c'è la collisione degli sprite.
Quando incrociate un avversario gli passate in mezzo e l'unico modo per toglierli la palla è fare un tackle.

Questi sono un po' i limiti di questi giochi arcade.
La giocabilità prima di tutto.
MicroProse Soccer non è una simulazione calcistica, ma semplicemente un calcio arcade puro e semplice.

Commodore 64= 9



E' di certo una Killer Application per questa piattaforma con una grafica e un sonoro da Coin-Op.
Eccellente la giocabilità, un longevità eterna perché lo giocate, lo finite e ricominciate a giocare di nuovo.
Non ci sono difetti degni di nota, ma solo grandi pregi.



Dopo i scarsi risultati del CPC su alcuni giochi calcistici non troppo elaborati, la paura è che anche abbiano rovinato un capolavoro come Microprose Soccer.
La prima schermata è uguale a quella vista sul C64 con un ottima musica di qualità davvero eccellente e mi ha stupito parecchio.
La grafica che vedete non è sugli stessi livelli e abbastanza semplice, ma ha la stessa accuratezza.
Se sul C64 la musica, ad esempio, non smette mai, sull'Amstrad lo fa. Alcune settaggi sono muti.

Non ha caso ho scelto il verde per questa colonna di testo perché vedrete quando questa piattaforma ama questo colore.
La grafica è completamente monocromatica e trasparente, quindi l'unico colore è il quello del campo.
Non avete quindi il piacere di poter ammirare le divise originale delle varie Nazionali.
Poco male se c'è la giocabilità perché il dettaglio, a parte i colori, è uguale a quello visto sul C64. Molto ben fatto anche il replay, una funzione che non poteva di certo mancare.
E' la giocabilità però che non è assolutamente paragonabile alla versione C64 che resta ineguagliabile.
Non ha la velocità ne la fluidità del concorrente però sforzandosi un po' lo si può considerare un buon gioco.

La versione CPC, tuttavia, ha uno strano sistema di gestione del controller che vi incasina.
Questo gioco supporta due configurazione di tastiera non editabile e il joystik.
Dovete scegliere quale configurazione usare.
Ogni volta che gioca la squadra che avete scelto il sistema vi propone un controller che alcune volte non è quello che volete.
Prima di dare l'ok per la partita dovete controllare le impostazioni e cambiarle perché se non lo fate vi ritrovate a giocare con la tastiera.
Non si può uscire dalla partita se non alla fine del tempo.

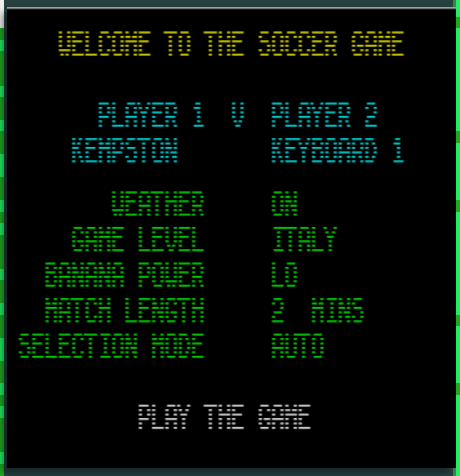
Rispetto ad altri giochi, questo è sicuramente il meglio sul CPC.

Amstrad CPC 6128= 7



Avete letto bene! Il gioco richede espressamente ben 128k di memoria per avere una grafica completamente monocromatica e trasparente con una giocabilità di certo molto inferiore a quanto visto su un C64.
Su un 464 forse era anche accettabile, su un 6128 no.

La versione Spectrum è completamente differente da tutte le altre perché è semplicemente una gara tra due gioca-



tori.
Voi potete scegliere la nazionale, ma non partecipate ad una Coppa del Mondo.
E' una sfida a due: due giocatori umani, un giocatore contro il computer o guardare una gare tra due computer.
E' un gioco molto semplificato, mancano i famosi replay e la grafica è come sul CPC, monocromatica e trasparente, ma, molto dettagliata.
E' indubbiamente un buon gioco di calcio, è più fluido del CPC e la giocabilità è ottima al pari del C64.



Tutto il fascino di questo gioco però si perde in favore di una gara a due.
Se avete uno Spectrum e/o siete fan accaniti di questa piattaforma è sicuramente il miglior gioco di calcio, però sappiate che non è quello che avete visto e giocato sul C64.

ZX Spectrum 48k= 7



E' MicroProse Soccer solo di nome perché del noto titolo rimane solo una partita di calcio tra due giocatori.
La grafica è uguale a quanto visto sul CPC, però è più veloce, più fluida e la giocabilità è pari al C64.
Peccato che non abbia nessun torneo che di certo incide sulla longevità a lungo termine.



mette di fare di più.
I colori sono meglio applicati, ce ne sono di più e comunque si vedono. Sull'Amiga vedete anche una parte del viso che sul C64 era coperta dai capelli.
La palla rotola quando correte ed è decisamente più realistica. Ci sono jingle musicali per l'inizio della partita e quando viene realizzato un gol.
I replay ci sono sempre per ogni gol, mentre sul C64 li si vedeva al primo gol di ogni squadra, mentre per altri non c'era più.
Non è una grafica stravolta in meglio, ma è stato curato ancora di più l'eccellente dettaglio del C64 per avere una versione perfetta.

MicroProse Soccer esce anche per l'hardware a 16-Bit che naturalmente esalta al meglio già l'eccellente versione per C64.
La differenza qualitativa la si vede subito con l'Amiga per la qualità audio che anche se non ancora sfrutta al meglio il suo chip audio e le immagini digitalizzata sullo sfondo dei menu che fanno vedere la differenza.



Non solo questa schermata vi mostra la differenza di qualità, ma anche durante la partita perché sono state aggiunte delle migliorie estetiche.
In generale non cambia molto il dettaglio dei giocatori che rimane più o meno uguale dato che la visuale non per-

TOP GAME

Amiga 500= 9,5



E' la versione definitiva, perfetta dal punto di vista grafico e sonoro con una musica inziale buona, ma non eccellente e tanti jingle durante la partita che sono davvero simpatici.
Tutte le caratteristiche del gioco sono state migliorate come era prevedibile

Stesso giudizio anche per la versione Atari ST che gira senza problemi a partire da 512k di memoria.



La grafica durante le varie schermata è buona quanto quella Amiga e durante la gara avete sempre un ottima qualità nei colori e nel dettaglio.
Di certo MicroProse Soccer era eccellente già con un C64 e l'ST deve fare davvero poco per renderlo ancora più bello.
L'unica cosa che stona un poco è la qualità audio che malgrado suoni davvero bene la musica iniziale si sente il tipico suono che ormai conoscete sull'ST.





ri ST= 9,5

Uguale alla versione Amiga in ogni dettaglio a parte l'audio che ormai non ci farete nemmeno più caso perché è tipicamente ST.



C64 in ogni dettaglio così come la visuale che è proprio la stessa e che non fa vedere una parte del viso come invece succede su Amiga e ST.
Non ci sono jingle musicali e nemmeno testi sull'area di gioco che lo rendevano molto televisivo.
Confermo che anche su PC la giocabilità e la longevità sono eccellenti e pari alla versione Commodore 64.

Essendo un titolo che da il meglio di se usando un buon joystick o joypad giocarci con il PC può diventare un problema.
Questa volta, il gioco per PC supporta anche il joystick quindi una buona occasione a tutti i fan che usano il DOS di riscoprirlo per bene divertendosi.

La versione PC supporta la grafica CGA, EGA, Hercules e Tandy.



Anche se è per PC non è comparabile alle versione a 16-Bit e infatti la grafica è identica alla versione C64 così come la qualità audio malgrado sia suonata via PC-Speaker.
La grafica del gioco è eccellente ed anche questa una copia di quella vista sul

PC DOS= 9



Un PC con l'EGA riprende esattamente la grafica e la giocabilità del C64 con la stessa eterna longevità.
Tutto questo se avete almeno un joystick perché altrimenti le cose diventano più complicate, ma non impossibili.
Se per l'EGA basta e avanza un 286 a 10 Mhz, per la CGA è troppo veloce.

Review



World Cup 90

E' un altro (*ancora direte* :-P) gioco di calcio dedicato alla Coppa del Mondo del 1990 in Italia.
Ci sono tutte le squadre nazionali che parteciparono a quella coppa, ma per problemi di licenza, i nomi non sono quelli reali.

Davvero un peccato avere una squadra originale e poi nomi completamente estranei.
E' un gioco con una grafica semplice e tutta uguale quindi l'unico modo per riconoscere chi è in campo sono i nomi associati alle posizioni o al numero di maglia.
Non è comunque un problema sulla giocabilità avere nomi di fantasia però scoccia parecchio.

Per rimediare a questo limite potete crearvi una squadra del cuore e farla partecipare al torneo.
Un titolo calcistico uscito per due piattaforme: Amiga, C64; in pratica un rappresentante per architettura.
La versione Amiga vi da la possibilità di scegliere se giocare con 512k o 1 MB di memoria direttamente all'avvio in base a quanto ne avete.
Tre sono i tipi di gioco tra cui la Coppa del Mondo, la Finale o una singola partita.
E' un' azione a scorrimento laterale con una grafica abbastanza minuta, ma molto dettagliata tanto che (almeno nella versione Amiga) si vedono bene i dettagli delle divise che non sono tutte a tinta unita.
Il gioco è completo di tutte le caratteristiche compresi i falli e relative ammonizioni.
Buona la giocabilità anche se usando un solo pulsante ogni volta che lo premete tirerete un missile terra aria. La palla resta attaccata ai piedi e aiuta a divertirvi proprio perché non ci sono passaggi o cross, ma solo un potente tiro.
I giocatori si muovono credibilmente in campo così come la palla rotola molto bene.
Giocandoci vedrete un gioco che è molto meglio di quanto le foto possono far sembrare.

Amiga 500= 7,5

Davvero bello, molto di più di quello che potreste immaginare guardando delle immagini.
Ci sono anche i falli e le ammonizioni.
Buona la giocabilità con una grafica credibile e accurata.
Semplice struttura ma efficace per divertirvi.



Diversa invece la versione per il Commodore 64 che tra le varie opzioni vi permette di creare una o più squadre (dato che i nomi dei giocatori sono finti, è una buona idea creare squadre di fantasia per aumentare il divertimento).
Questa ha però più opzioni per quanto riguarda i colori del monitor, la durata della partita e il tipo di competizione.
Ogni opzioni ha delle simpatiche animazioni e anche la grafica delle Coppe è davvero bella e unica perché non c'è nella versione Amiga.

Non ci sono 11 giocatori per campo, ma solo tre per squadra anche per il fatto che è un campo molto piccolo e i giocatori sono ancora più piccoli di quanto visto su Amiga e sono ottimamente animati compresa la palla che gira in maniera impeccabile.
Sul C64 si è aggiunto qualcosa di più che non c'era su Amiga come un calendario più bello per la Coppa del Mondo e durante la gara avete anche la potenza del tiro.

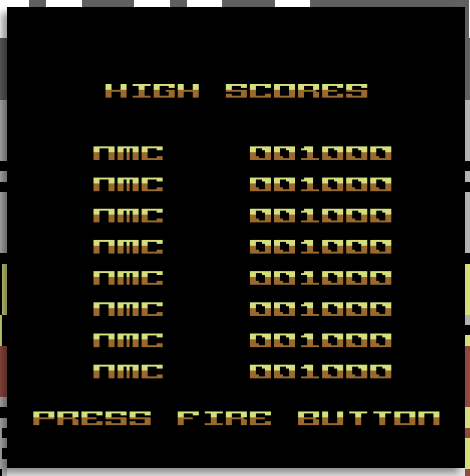
Più tenete premuto e più forte sarà il tiro e viceversa. Nel pannello dei punteggi vedete un indicatore che vi mostra la potenza mentre caricate il tiro e questo vi aiuta a fare passaggi e tirare quando siete presso la porta.
Sul C64, a differenza della versione Amiga, ha una giocabilità in parte migliore e in parte peggio perché ha meno giocatori, non ci sono falli e una IA praticamente a zero.
Se la palla si ferma in mezzo al campo vedrete il computer avvicinarsi, girargli intorno, ma non fare niente per riuscire a prenderla.
Potete andare a fare un giro per il campo e poi andare a prendere la palla con tutta tranquillità. Anche il portiere avversario quando rilancia ve la passa e quindi immaginatevi cosa potete fare.

Commodore 64= 6,5

Non male anche sul Commodore 64 che ha una grafica ben animata per giocatori e palla.
Ha anche un indicatore della potenza del tiro che vi permette di fare passaggi e tiri in porta.
Peccato che tutto sia rovinato da una IA praticamente assente.

Review

JAIL BREAK



Jail Break è un gioco arcade e azione in cui voi impersonate un poliziotto che deve eliminare dei criminali che sono fuggiti dalla prigione e catturato il suo guardiano.
Non ci sono alternative perché lui va salvato ad ogni costo e dovrete fare qualunque cosa per riuscirci.

Un titolo che fa della semplicità la sua migliore caratteristica.
Non dovete stare troppo pensare cosa fare: dovete muovervi per lo schermo, evitare i fuggitivi che vi sparano addosso rispondendo al fuoco.
Lungo il percorso dovete anche salvare degli ostaggi che vi danno delle armi supplementari.

Se nello scontro a fuoco uccidete un ostaggio perdete l'arma che state usando.
Ci sono solo quattro zone da esplorare: la strada, il parco, il ponte e la prigione.
E' un titolo molto famoso che nella versione Coin-Op era molto giocato e chi aveva a casa un Home Computer o una Console sperava di poterci giocare.



Jail Break potrebbe essere basato sul film "Fuga da New York" del 1981.
Malgrado l'enorme successo ludico è stato convertito solo su Commodore 64, Amstrad CPC e Spectrum.
Un po' strano che non ci sia nemmeno una conversione per i 16-Bit perché è un gioco molto famoso.

L'azione di gioco è a scorrimento laterale ed essendo uscito sulla stessa architettura a 8-Bit non ci sono delle differenze così nette tra una versione e l'altra.



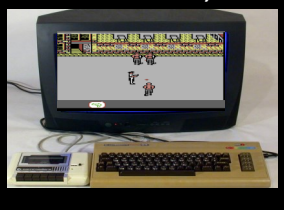
Io ho giocato a questo gioco in versione Arcade ed era bello anche se molto difficile e alle volte anche abbastanza snervante per la difficoltà. Alla lunga però diventava un po' noioso.
Quando lo provai per la prima volta sul C64, ne rimasi deluso, estremamente scontento per la pessima realizzazione.
Sono passati molti anni da allora e ora lo prendo in esame per una più profonda analisi (*forse*) più obiettiva.

Il gioco originale aveva una buona grafica molto colorata e dettagliata, ma rispetto a molti altri giochi, decisamente più abbordabile per una buona conversione.

La versione C64 si avvia con solo una schermata degli "high scores" e la melodia del gioco.
Certo non si presenta in grande stile e quindi abbastanza scialbo.
La conversione non è venuta male perché i carcerati sono fatti abbastanza bene con le palle ai piedi che limitano il loro movimento e anche il vostro personaggio è ben animato anche se tutto è un po' semplificato.
La giocabilità va a momenti perché alcune volte i nemici vi colpiscono anche quando non dovrebbero e poi a differenza dell'originale non potete spostarvi in tutte le direzione, ma solo nei 4 punti cardinali e stessa cosa per i colpi.
Questo comporta movimenti un po' secchi nella direzione presa; vale anche per i nemici, però è un sistema che porta ad annoiarvi dopo qualche partita perché lo rende molto più difficile.
C'è un'altra cosa che stona: la velocità.

Giocandoci non trovate nulla di strano; è meno veloce e fluido dell'originale.
Ogni tanto però vedrete che quando sullo schermo non c'è nulla o ci sono pochi sprite ha un accelerazione molto elevata e poi subito un rallentamento quando appaiono i nemici.
E in 2D, ma simula una profondità di campo perché vi spostate sui più piani come se fosse isometrico.
Probabilmente questo sistema lo rallenta.
Questa accelerazione e rallentamento è brusco e non graduale e vi chiederete perché un gioco 2D fa questa strana cosa.

Commodore 64= 5,5



Non male come altre conversione perchéil gioco è quello, però perde la libertà di muoversi e colpire i nemici da ogni direzione obbligandovi ad allinearvi a loro e che non vi danno il tempo di farlo.
Giocabilità un po' a momenti, ma niente di eccezionale. Anche graficamente non è che sia così bello da vedere.



I carcerati invece sono fatti peggio perché perdono completamente la palla al piedi e lanciano una specie di piatti o dei freesbe (*dovrebbero essere delle bottiglie..*)
Stessa problematica di movimento e una velocità peggiore che sul C64.
Una conversione che da una parte ha buoni colori, buona musica e buon parlato e dall'altra un modo di giocare scialbo e noioso.
Non è per la grafica in se, ma proprio il modo di muoversi che limita l'azione soprattutto perché è stata implementata una profondità di campo che non può essere usata liberamente dal modo di spostarsi.

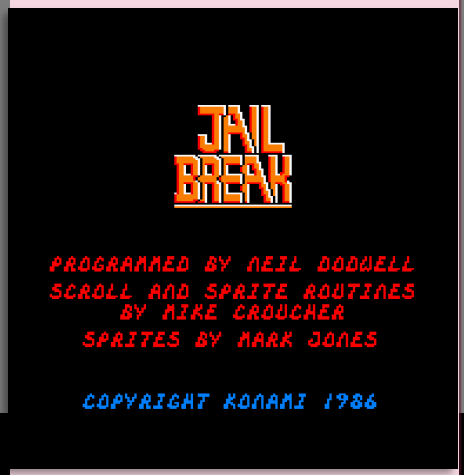
Come sul C64 questa sistema limita molto la giocabilità, la rende casuale e dipende da come vi attaccano i nemici.
Se vi attaccano sullo stesso piano allora va bene, ma dato che arrivano da tutte le direzione diventa un casino.

Amstrad CPC 464= 6



Stessa cosa del C64. E' più colorato, ha una migliore qualità nella musica e negli effetti.
Soffre però nella giocabilità.

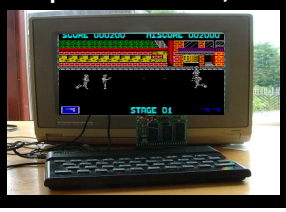
La versione per l'Amstrad CPC premette molto bene fin dal suo caricamento perché avete ora una schermata iniziale e anche parlato digitalizzato come c'era anche nel Coin-Op.



Buona la musica che è proprio quella originale.
Durante questa schermata la musica viene ripetuta quando finisce il sample che comporta anche la ripetizione del parlato di buona qualità e pure comprensibile.
Non male nemmeno la grafica durante l'azione, molto colorata con un paesaggio davvero ben disegnato, decisamente più credibile di quanto visto sul C64.



ZX Spectrum 48K= 6,5



La versione migliore perché ha musica e parlato come la versione Amstrad, ma la grafica la meglio curata di tutte le altre e i nemici non si fermano a creare un muro umano che vi impedisce di passare.
Sono anche armati in modo diverso e queste armi sono visivamente più accurate.

MSX Soccer & ST Soccer



MSX Soccer è un gioco di calcio, questa volta per MSX e non sempre per le solite ben conosciute piattaforme.

E' un gioco molto semplice e che ha una visuale dall'alto con scorrimento verticale.

E' completo di tutto, quindi ci sono i cross, i falli laterale, i calci di punizione, i rigori per avere una sensazione di immedesimazione totale in questo bellissimo genere amato e odiato allo stesso tempo.

Il calcio lo amano tutti, ma è anche vero che molti non lo possono nemmeno vedere e il sapere che ci sono giochi dedicati a questo sport li fa arrabbiare.

Sperò non vi arrabbiate troppo per questo numero fortemente dedicato a questo sport.

Un gioco semplice soprattutto di grafica stilizzata, monocromatica e colore completamente uniforme dalla testa ai piedi.

Con così poco dettaglio è tuttavia divertente e quando iniziate una partita vi impegnerete come in nessun altro gioco perché è realizzato in maniera impeccabile con animazioni ben fatte, ci sono tanti frame di animazione.

Il realismo del gioco è dato anche dalle dimensioni del campo che lo fanno sembrare enorme come quei cartoni animati Giapponesi dove non finisce mai.

Personaggi piccoli e pochi con uno campo di gioco enorme lo fanno sembrare ancora più immenso.

Interessante anche il sistema di cambio del giocatore.

Ognuno di loro ha colori diversi che cambiano quando vi avvicinate alla palla o quando fate dei passaggi.

Un buon sistema che sembra che l'azione non sia portata avanti solo da chi ha la palla, ma anche dai compagni che aspettano.

La cosa più bella di questo gioco però è proprio il modo di giocare che è uguale ai giochi moderni e quindi intrigante.

Iniziate e non smettete finchè non riuscirete a vincere almeno una partita.





ST Soccer è la versione a 16-Bit di International Soccer per l'Atari ST appunto migliorando l'aspetto estetico in maniera notevole.

Non cambia la struttura già vista sul C64 con la scelta dei colori delle squadre, della difficoltà, della durata della partita, del tipo di terreno e se giocare di giorno o di notte.

Bella cosa che ci sono 22 giocatori in campo, c'è l'arbitro anche se sta a bordo campo e una giocabilità discreta anche se non eccezionale come del resto lo era il gioco originale.

Supporta due pulsanti del joystick per i tiri con la palla e il cambio del giocatore.

La potenza del tiro varia a seconda di quanto premete il pulsante del joystick.

Non ci sono tutte le regole del calcio, ma quelle essenziali.

E' un po' meglio come gioco rispetto al C64 e la grafica curata e ben animata è sicuramente un buon biglietto da visita e vale la pena provarlo soprattutto se amate proprio questo tipo di calcio un po' anonimo dato che non ci sono tornei, ma partite secche tra due giocatori.

MSX= 8,5



L'MSX si dimostra una buona piattaforma per questo sport soprattutto se sono giochi originali che non richiedono delle aspettative.

Atari 520ST= 8



Un ottimo gioco del cacio che in versione a 16-Bit migliora sensibilmente la giocabilità.
La versione originale piace e non piace e questo ST Soccer credo che invece piacerà molto perché migliora quello che non si poteva fare molti anni prima.

X-29 Fighter Mission



X-29 Fighter Mission è uno shoot'em up in prima persona con lo scopo di entrare in un territorio nemico e distruggere la loro base.

Questa base è invisibile perché ha un dispositivo di occultamente che viene generato da 10 fari.

Dovete quindi distruggere questi per rendere la base visibile per poterla distruggere.

Questo territorio è pieno di nemici che appaiono sullo schermo uno alla volta, ma non va sottovalutato perché vi sparano contro di tutto e se subite troppi danni perdete.

I nemici non li vedete prima che appaiono davanti a voi, ma siete comunque allertati della loro vicinanza da un bip sonoro.

L'azione di gioco è principalmente questa: un nemico per volta.

Il gioco è uscito solo ed esclusivamente per il Commodore 64.

Simpatica immagine di presentazione con il caccia in questione (che è proprio uguale a quelle reale che vedete in questa pagina.



Come anticipato nella recensione non un arcade molto semplice perché sentite i bip di un pericolo in avvicinamento, ma prima di vedere il caccia nemico, verrete attaccati dai missili e dovrete evitarli.

Solo in un secondo momento sarete abbastanza vicini per vedere il vostro avversario che va distrutto con i vostri proiettili.

L'unica arma a vostra disposizione è un mitragliatore doppio.



Questo gioco non ha nulla di più da offrire ed è anche abbastanza povero come grafica nei paesaggi.

Molto carino il cockpit con tutte le informazioni e uno scanner che vi mostra in dettaglio il bersaglio.

Essendo in prima persona è stato realizzato bene la visuale in 3D con lo scorrere delle nuvole e di alcuni cespugli.

Come sonoro ha solo effetti sonori nella norma e il più importante è il bip che vi avverte di un pericolo che si sta avvicinando.

Molto giocabile, molto difficile perché i missili sono al 50% a ricerca del bersaglio e dovrete usare tutta la vostra abilità per evitarli.

Scontri diretti non facili perché dovrete riuscire a centrare il nemico nel mondo migliore.

Commodore 64= 6,5

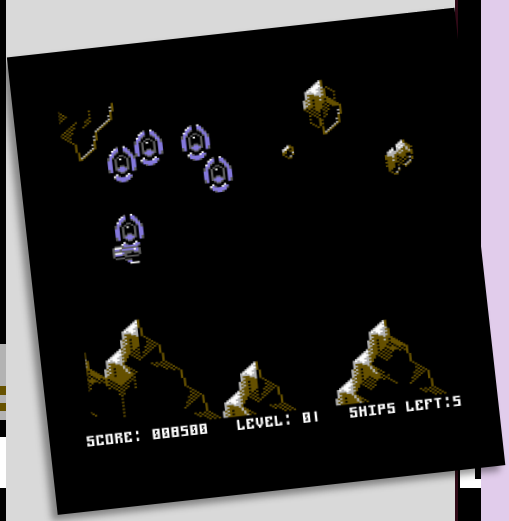


Uno shoot'em up semplice e carino, niente di eclatante, ma fa il suo dovere nella visuale in prima persona con un buon scorrere del terreno e del cielo. Può essere una buona alternativa per staccare la spina dai giochi ultra moderni e ritornare a qualcosa di più semplice e immediato.



X-Force è un altro shoot'em up a scorrimento laterale per il Commodore 64 realizzata nel 2014 dai Psytronik.
Sono giochi molto recenti che cercano di sfruttare al meglio la piattaforma anche se con tutto l'impegno non si possono fare dei miracoli.
La grafica e il sonoro hanno dei limiti, mentre invece è la fantasia a non averne e molti giochi recenti ne sono la prova.
Anche se graficamente non sono migliore dei giochi della sua epoca, tuttavia alcuni titoli sembrano molto più dettagliati e curati rispetto a prima.
Spesso nei giochi commerciali c'era una licenza da rispettare che probabilmente era più importante della grafica o del sonoro.
E spesso era così: si sacrificava l'aspetto estetico e sonoro per i nomi, per i loghi o per rispettare delle scene o delle sequenze legate a quella licenza.

X-Force è libero da questi impedimenti e interessante perché potrebbe stupirvi davvero.



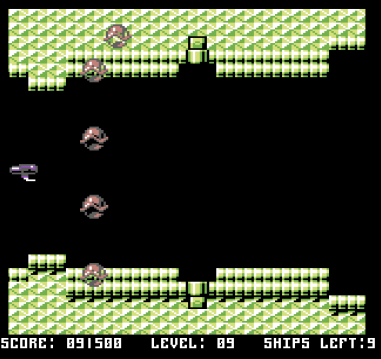
Una immagine introduttiva davvero bella quanto un dipinto e viene il desiderio di poterla vedere in movimento.
E' una delle più belle immagini legate ad un videogioco per C64.
Bellissima la musica che l'accompagna e alzerete il volume per ascoltarla.

Non potete però giocare con la musica e gli effetti sonori e quindi dovete fare una scelta.
Vista la qualità della musica la scelta sembra ovvia, ma poi dipende dai gusti personali.
E' uno shoot'em up estremamente giocabile perché è immediato e non è troppo complicato.
La vostra astronave non ha armi speciali



o smart bomb, ma dei colpi che si possono potenziare con dei bonus che arrivano in mezzo ai nemici.
Questi vi attaccano con formazioni prevedibil e niente di complicato; Sono molto veloci, vi possono sorprendere, ma non più di tanto.
La vera difficoltà sono alcuni muri energetici che non possono essere distrutti, ma che vanno superati al momento giusto.

La difficoltà maggiore è questa: riuscire a evitare questi campi energetici e distruggere i nemici che possono volare in qualunque parte dello schermo anche in mezzo al fondale.
Come difesa avete degli scudi che non sono infiniti, ma vi proteggono abbastanza bene.
I bonus sono caratterizzati da diversi colori per ognuna delle parti che dovete potenziare.
Alla fine di ogni livello c'è un boss da distruggere per poi passare al successivo.
Graficamente è buono, ben definito con paesaggi spaziali molti ben realizzati e anche colorati.
Mi sono piaciute molto le rocce e gli asteroidi che hanno un non so che di

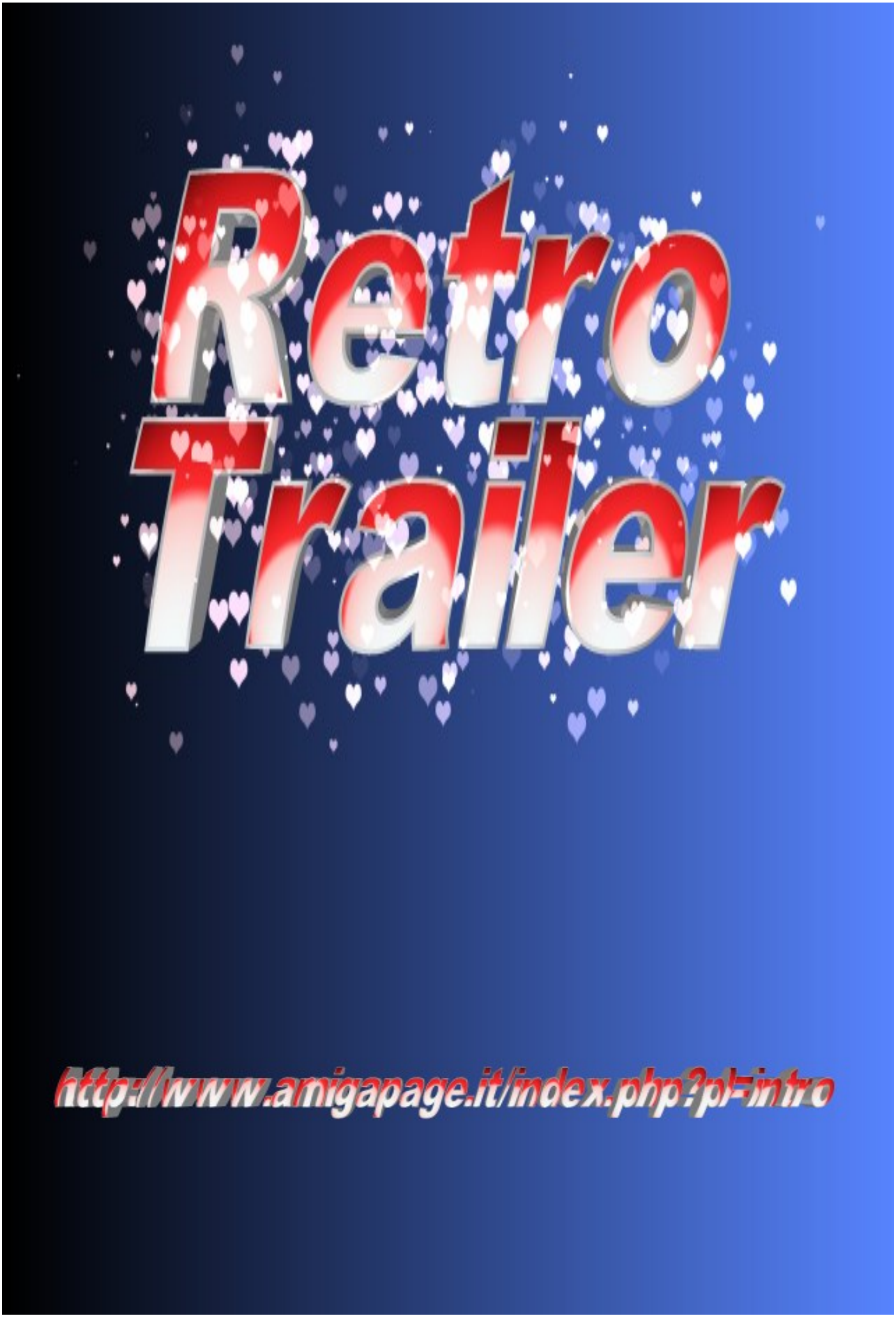


realismo abbastanza raro su molti giochi di questo genere per la piattaforma.
Molto ben realizzati anche i nemici molto vari e con un colore metallico molto credibile.
I fondali sono diversi, ma cambiano ogni 2 livelli, quindi vedrete qualcosa di diverso dal terzo, dal quinto, dal settimo e così via.
La cosa che accomuna questi livelli sono i campi energetici che vi fanno arrabbiare perché sono gli ostacoli più ardui da superare.
Alla fine del gioco c'è anche una sequenza finale animata (*clicca per vederla*) e una frase di congratulazioni.
E' così raro vedere una sequenza finale. Era dai tempi di Turrican II che non ne vedevo una sul C64.

Commodore 64= 8



Uno shoot'em up per il C64 nel 2014 e che lo sfrutta davvero bene, con una bella grafica, un eccellente sonoro e tantissima giocabilità.
Ci sono tantissimi livelli, sono abbastanza ripetitivi come struttura e abilmente nascosta con bei fondali.
Difficile come tutti gli shoot'em up su questa piattaforma soprattutto per dei muri energetici che vi faranno sudare a lungo.


Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Review

World Championship Soccer

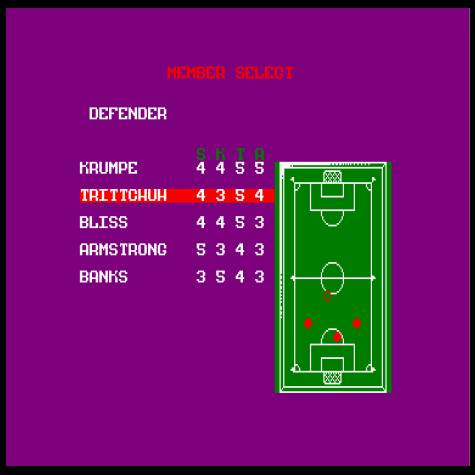


World Championship Soccer è un altro gioco di calcio interessante da scoprire perché è uscito anche sulle Console Sega (**World Cup Italia 90**) e lo si trova anche in versione Coin-Op.

Anche questo è basato sul Campionato del Mondo del 1990 e potete scegliere una qualunque squadra tra le 24 disponibili.

Il tipo di azione è dall'alto a scorrimento verticale ed era tipico dei giochi di calcio di quel periodo perché permetteva di avere una migliore giocabilità, una visuale diretta sull'azione, ma al tempo stesso si riduceva parecchio la grafica del campo, del pubblico e dello stadio.

Per ovviare questa limitazione in alcune occasioni, tipo la rimessa dal fondo del portiere cambia la visuale in terza persona con una piccola animazione per



mostrare lo stadio.

Le conversione su Console sono state solo quella Sega, mentre per Home Computer sono state usate le piattaforme leader del mercato.

La prima versione ad uscire sugli Home Computer, un po' a sorpresa è per Amstrad CPC, ma non più di tanto perché richiede espressamente un CPC 6128 per poter funzionare.

Richieste importanti che fanno ben sperare in un ottima conversione.

Esattamente come su Megadrive stessa schermata di avvio con le tre opzioni principali per iniziare subito al Coppa del Mondo e due amichevoli per uno o due giocatori.

Molto bene il fatto che almeno su questo CPC viene replicato bene lo stesso sistema di selezione della squadra della versione Megadrive; bene per la musica presente, male per la grafica a 2 colori.

Noterete una cosa che lascia davvero scalpore.

La versione per Home Computer non ha problemi di licenza, quindi quando scegliete la formazioni avete i nomi originali delle squadre del 1990.

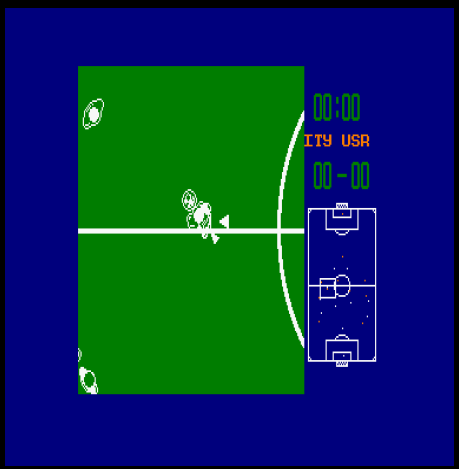
Aaaaargh!
Ma che disastro!!

Non è possibile!!
Ma che razza di gioco è questo?

Quello che vi si para davanti è qualcosa di orrido perché malgrado richieda espressamente un Amstrad CPC 6128 avete davanti una grafica monocromatica.

Il campo è verde uniforme, i giocatori, la palla, le righe sul campo di gioco sono delle stesso colore: bianco.

La palla ha l'ombra, ma è bianca anche questa e quando rimbalza per terra non si capisce più niente perché palla e ombra si sovrappongono e vi confondete.



Se tutto è bianco e trasparente come farete a capire quale sia il vostro giocatore e quello del computer?

Gli sviluppatori hanno pensato bene di evidenziare con delle frecce "bianche" chi ha la palla.

Peccato che anche il computer "bianco" si evidenziato allo stesso identico modo.

Alla fine è un gran casino (*scusate il termine*) perché non si capisce chi è uno e chi è l'altro.

Per correttezza però bisogna dire che il computer malgrado sia trasparente ha la maglia di tinta unita, quindi è più facile da scorgere.

Non basta questa piccola accortezza grafica per aiutarvi a capire perché al primo impatto visivo vi viene un colpo e rischiate l'infarto.

A peggiorare la cosa è la velocità che va a scatti nel movimento e nello scorrere de campo.

Potete immaginarvi le emozioni di giocare a questo titolo che in tutta sincerità si merita uno 0 assoluto sia per la grafica, sia per il sonoro (durate la gara è tutto silenzio a parte il fischio dell'arbitro) e la giocabilità inesistente.

Amstrad CPC 6128= 3

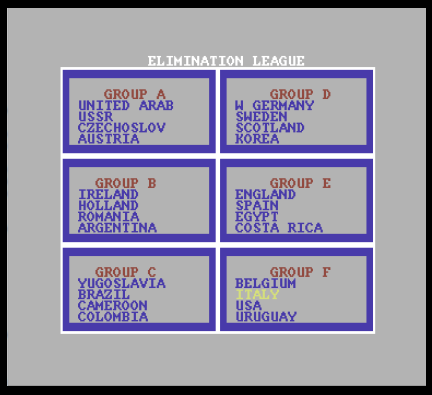


Penoso, squallido, brutto e chi più ne ha metta altri pessimi aggettivi.
Grafica trasparente bianco per entrambe le formazioni, colore bianco che si mescola e confonde con tutto quello che di bianco c'è sul campo.
Movimento lento, a scatti anche nello scrolling in una area di gioco lillipuziana.
Giocabilità praticamente a zero così come la longevità.
128k di memoria per vedere probabilmente uno dei peggiori giochi di calcio mai generati su un computer con così tanta memoria disponibile.

Dopo l'orrore dell'Amstrad (*citando una storia di Lovecraft*) vediamo insieme se il Commodore 64 riesce a farci felici e contenti.



La schermata è la stessa già vista su Megadrive e Amstrad CPC con in più l'indicazione di un tasto per disattivare gli effetti sonori e usare la musica.
A differenza di quanto visto su Megadrive e Amstrad CPC, la selezione delle nazionali è stata complicata da una gestione del joystick incomprensibile.
Il cursore non lo potete spostare dove volete e ci sono delle posizioni ben precise.
Lo spostamento è troppo veloce e incontrollabile e bisogna prendere la mano già in questa tabella. Non era più comodo lasciare libertà di spostare il cursore liberamente?
A quanto pare ragionare per facilitare le cose al giocatore finale non era la prassi.



Con la versione per C64 scoprirete perché erano necessari 128k di memoria sul CPC 6128.
Sul Commodore 64 la formazione non c'è, quindi a parte i nomi delle Nazionali non ne avrete altri.
Problemi di memoria o problemi di licenza; fatto sta che non avete i nomi dei giocatori.
Quello che interessa a voi e anche a me è vedere la giocabilità su questa piattaforma.

La grafica durante la partita è buona, disegnata bene e anche colorata perché le varie nazionali hanno le loro tipiche maglie.
Ottima la palla che è animata davvero bene quasi come sul Megadrive.
La giocabilità purtroppo va male perché malgrado la grafica è veloce, fluida come potete aspettarvi da questa piattaforma è troppo difficile e ci sono dei bug nella gestione di alcuni giocatori.
Il computer è infallibile e sembra un aquila che ghermisce un topolino.
Quando arriva nei pressi della porta si ferma davanti al portiere e se vi mettete davanti alla traiettoria e sta per parare, vi fa gol, quasi vi trapassa.
La gestione del portiere è un po' scarsa, mentre sulla versione originale è difficile che il computer faccia gol perche riuscite a parare molto bene.
Rispetto al CPC, questa versione è, almeno, dal punto di vista grafico abissalmente superiore.
L'area di gioco è grande e tutto quello che si muove è ben animato.
Con tanta pratica forse riuscirete anche a trovare delle soddisfazioni.
Vincere la Coppa, vista la bravura del computer, è impossibile però vi terra impegnati per qualche mese.



Commodore 64= 7

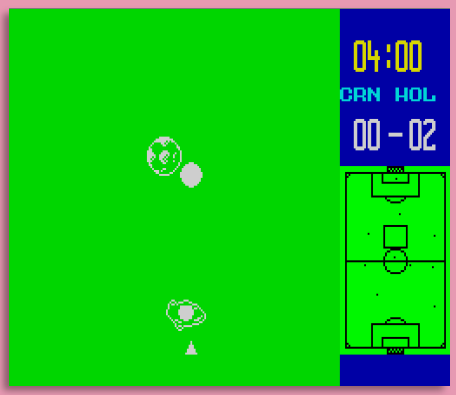


Davvero bello in questa versione che dopo qualche imprecazione per un a pessima gestione del joystick nella tabella per scegliere le nazionali, si rifà alla grande durante la partita con una grafica davvero ottima, ben animata la palla; grafica veloce e fluida.
Musica o effetti sonori è un ottima opzione e potete farlo sempre premendo il tasto "Q".
Giocabilità buona, ma inizialmente è difficile anche per colpa di una pessima gestione dei portieri che non parano nulla.
Vi piacerà, ma la pratica è necessaria oltre che ad un joystick davvero ottimo di qualità e di costruzione perché una sensibilità sbagliata condannano questo gioco all'oblio anticipato.

Gallery and Score







Atari 520ST= 8



Graficamente davvero buono, molto ben animato e con la protagonista palla davvero eccellente.
Si gioca bene, la giocabilità è molto buona, il computer è abile, ma con un po' di pratica gli farete vedere quanto siete abili.
E' un po' troppo lento, molto di più di quello visto sul Megadrive e in questo caso non mi sembra una scelta tecnica, ma più un limite hardware.
Musica durante la gara insieme agli effetti sonori garantiscono comunque un ottimo prodotto.
La licenza garantisce i nomi originali.

Amiga 500/600= 8,5



Davvero eccellente soprattutto la velocità che dimostra che la versione ST è lenta perché probabilmente in questo genere di giochi i custom chip fanno la differenza.
Buona la grafica, ottima la qualità musicale prima e durante la gara.
La velocità di gioco è tale che anche la giocabilità migliora in modo sensibile e con l'Amiga basterà molto meno per fare pratica.
Per il resto vale quanto visto per la versione ST.

ZX Spectrum 128= 3



Esattamente come sul 6128, la versione Spectrum richiede 128k di memoria per avere un po' di musica inziale e assoluto silenzio durante la gara.
Velocità e scrolling a scatti, grafica trasparente e confusionaria in maniera oscena.
Lasciatelo perdere perché vi costringe ad avere 128k di memoria e una giocabilità azzerata.



PC 286= 7,5



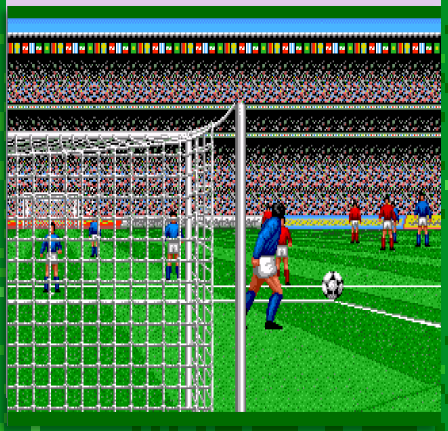
La qualità della versione PC è garantita da una VGA a 16 colori e da una buona velocità se avete almeno un PC da 10 Mhz.
La grafica è ottima, le animazioni sono tutte al posto giusto.
La giocabilità dipende se avete un joystick o una tastiera, ma quando avviate il gioco non vi chiede di calibrarlo quindi è moto probabile che dovrete usare i tasti.
Con i tasti le cose sono più complicate perché ogni tanto vedete i giocatori che non rispondono bene ai comandi.
L'audio è solo via PC-Speaker, ma durante la gara è sufficiente per gli effetti sonori.
Con un joystick il punteggio sarebbe mezzo punto in più.

Console Forever



World Cup Italia90 (Megadrive/ Genesis)

Lo sport del calcio anche su Megadrive che lo ha portato in versione Coin-Op.
La versione Megadrive ha solo tre opzioni di gioco: Coppa del Mondo e due amichevoli.
Come gioco del calcio è molto completo perché ci sono tutte le impostazioni tipiche
La selezione delle Nazionali è completa con le migliori 24 squadre del 1990 e coprono tutto il mondo.
Prima di accettare la squadra avete delle informazioni sulle caratteristiche come velocità, abilità, difesa e attacco.
Il punteggio più alto è 5 e quello più basso è 1.
La squadra non è automatica, ma vanno selezionati manualmente gli 11 giocatori della rosa che per problemi di licenza non hanno i nomi originali.
L'azione di gioco è dall'alto con scorrimento verticale, molto simile a quanto visto in MicroProse Soccer, ed è molto dettagliato perché permette di vedere i colori delle magliette anche se i giocatori sembrano un po' troppo piatti e poco integrati perché mancano completamente le ombre (a parte quella della palla).



I giocatori hanno comunque animazioni molto buone e credibili anche grazie alla palla che rotola in maniera fantastica e ha un disegno di certo migliore di tanti altri giochi del genere.
Molto bello il campo di gioco, di certo, molto reale.
E' la giocabilità il suo pregio migliore perché si gioca bene, c'è un buon realismo e non ci sono falli, quindi è molto violento.
Di contro ci sono azioni colpi di testa e rovesciate da grandi campioni.
E' tuttavia molto difficile perché l'azione è un po' lenta nei movimenti e nel cambiare la direzione e il computer intercetta facilmente ogni passaggio.
Non è lento perché è mal programmato, ma è fatto in questo modo, quindi non riuscirete mai a fare un azione in contro piede.
Dovete procedere con passaggi, ma il computer è abilissimo a intercettarvi sempre.
Il fatto che non ci sono falli, vi permette di massacrare gli avversari e arrivare in porta.
Mi ha colpito molto la giocabilità davvero buona e da Coin-Op e davvero male invece la licenza sui nomi.
Molto ben realizzate anche le sequenza in prima persona per certe rimesse e le immagini di esultanza dopo un gol.



Buona qualità musicale e buoni effetti sonori.
La protagonista però è la palla che è magnificamente animata.

Megadrive= 9



Davvero bello, molto giocabile, molto difficile, ma grazie all'assenza dei falli potete procedere rompendo le caviglie agli avversari.
Davvero bella, lo ripete ancora, l'animazione della palla.

SMS= 8



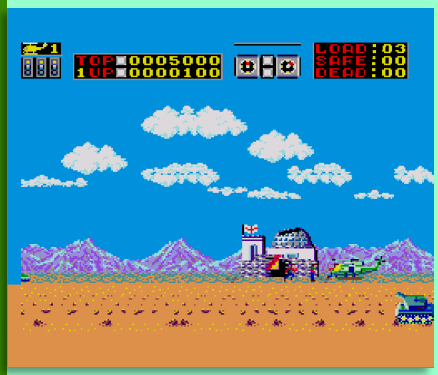
Cambia la grafica per questa console nella selezione delle 28 squadre, ma aggiunge le animazioni dei giocatori e le loro tipiche maglie.
Non potete scegliere la formazione che è già impostata, quindi nessun problema di licenza in quanto non ci sono i nominativi dei giocatori.
L'azione di gioco è come su Megadrive, ma questa visuale è molto più lontana dal campo e assomiglia parecchio a "Goal".
La giocabilità è molto buona e molto simile a quella del fratello maggiore anche se c'è più facilità di fare azioni personali.
Molto forti i portieri che non si lascieranno far passare nessun tiro diretto centrale, quindi dovrete imparare nuove strategie per superarli.

Soccer (NES)

Anche per la console rivale del Sega Master System esce un gioco di calcio per uno o due giocatori.
L'azione è a scorrimento laterale e potete scegliere solo una delle 7 squadre disponibili: USA, Inghilterra, Francia, Brasile, Giappone, Spagna e un'altra che non so individuare dalla sua sigla (FRG).



Cinque sono i livelli di difficoltà e tre le opzioni per la durata della partita.
Non appena caricate il gioco c'è una bellissima musichetta di buona qualità che vi accompagna e che rende le prime fasi di configurazione molto Arcade e che fa davvero piacere.
Bella la grafica durante la gara, ben animata, colorata il giusto e simpatiche le animazioni dei giocatori quando realizzate un gol.



La giocabilità è davvero buona e tra un tempo e l'altro c'è una balletto fatto dalle cheerleaders.
E' molto arcade, sembra molto Coin-Op ed entrate nello spirito del gioco immediatamente.

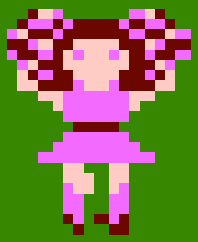


TOP GAME

NES= 9



Davvero bello con una grafica semplice, ma molto allo stesso tempo accurata nelle animazioni.
Giocabilità immediata e anche divertente.
Ci sono tutte le caratteristiche a parte i falli che da una parte lo rendono meno realistico, dall'altra non spezzano l'azione.
Con la selezione del livello di difficoltà si riesce a trovare quella giusta per ognuno e vincere.
Peccato ci siano così poche squadre.
Per l'ennesima volta questa console riesce a stupire sempre soprattutto in una giocabilità davvero buona.





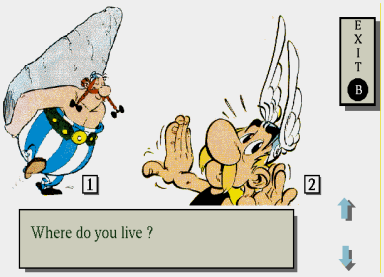

Multimedia
Compilation
Office

Review

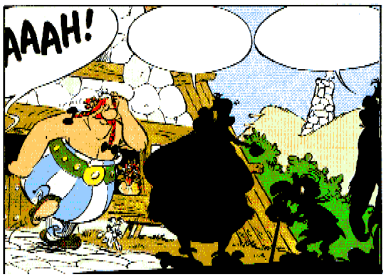


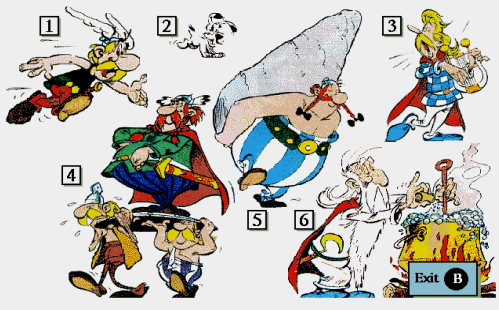
Asterix and Son non è un gioco dedicato al noto personaggio, ma è un prodotto multimediale che vuole farvi conoscere il suo mondo e suoi amici.
E' molto semplice perché potete avere un'anteprima dei personaggi cliccando sui numeri che li rappresentano per ascoltare la loro voce di presentazione.
Potete anche fargli delle domande scegliendole tra quelle predefinite e scegliere quale personaggio deve rispondere.
Molto bello il fatto che è tutto parlato con le voci, credo, originali dei personaggi.
Molto testo, solo in Inglese, e il parlato non ha sottotitoli, quindi ancora una volta un prodotto che per chi non è Inglese deve conoscere bene.
Molto utile il fatto che la domanda la leggete come testo e il programma la rilegge in modo che potete ascoltarne la pronuncia e poi sentire le risposte.
L'intervista viene fatta solo a Obelix e Asterix e alcune risposte sono incomprensibile per chi non conosce molto bene la lingua Inglese.



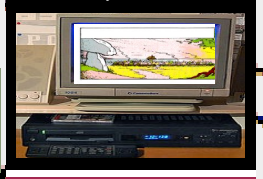


L'ultima parte di questo CD è l'ascolto della storia di Asterix che viene vista come un fumetto con tanto di balloon per il testo che però non c'è perché tutto è parlato.
Sullo schermo vedete la vignetta in corso con una grafica fantastica come se fosse uscita dalla matita di un disegnatore.
Potete iniziare dal capitolo che volete e sfogliare le pagine spostandovi a destra e sinistra con il controller.
Un simpatico prodotto per tutte le età dedicato ad un grande personaggio dei fumetti, film e cartoni animati che piace a tutte le età.
Buon parlato di elevata qualità così come i disegni che potete ammirare ascoltando la sua storia.





CDTV= 9,5



Molto ben fatto questo prodotto che rientra nella categoria delle novelle interattive e vi permette di ascoltare una storia dedicata ad un noto personaggio, di fare delle interviste e conoscere in dettaglio i vari protagonisti.

Review



Asterix: Caesar's Challenge è un gioco per DOS che in pratica è il gioco dell'oca in cui dovete sfidare e sconfiggere Cesare.

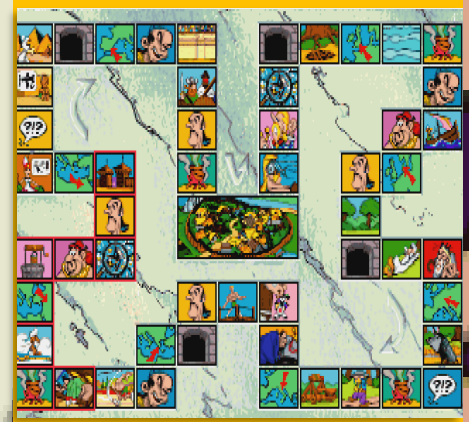
L'ho messo in questa sezione multimediale perché in parte lo è dato che ogni posizione sulla tabella corrisponde ad un mini gioco o a qualche visione multimediale relativo ai personaggi.

Il gioco dell'Oca lo conoscete tutti e in questo specifico caso dovete scegliere un giocatore tra quelli della serie di Asterix e poi iniziare l'avventura.

Il programma si avvia a metà di un cartone animato di Asterix e metà fumetto.

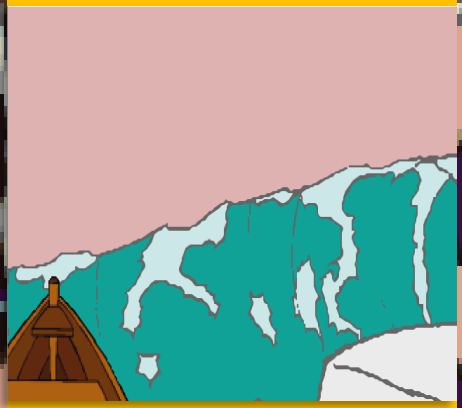
Questo gioco multimediale è fatto in questo modo.

Essendo in tema Celtico/Romano ogni opzione è fatta in questo modo: non ci sono i dadi da lanciare, ma un contatore



che dovete attivare per sapere di quante caselle dovete spostarvi.

Ognuna di queste può essere ogni cosa, da un puzzle, da una semplice animazione multimediale come il riposo, una pausa pranzo oppure una scena di combattimento contro i Romani o una fuga in barca tra pericolosi iceberg e così via.



Non sapete mai cosa vi aspetta.

Ci sono due tipi di difficoltà che dovete stabilire prima di iniziare a giocare e sono correlate.

C'è una difficoltà sulla strategia e sull'azione.

Non potete scegliere la stessa difficoltà per le due modalità, quindi se scegliete l'azione facile dovete scegliere la strategia tra media e difficile e viceversa.

Questo sistema permette di godersi il gioco dell'oca come mai avreste immaginare potesse essere.

Molto ben realizzato con una qualità grafica notevole e non sembra nemmeno un gioco per DOS.



Di solito questa qualità la si vede su Windows.

La musica è uno dei componenti fondamentali per questo gioco ed è quella originale del cartone animato e appena avviato il gioco la ascoltate e vi scenderà una lacrima di nostalgia.

Musiche, effetti sonori e parlato sono proprio di questi personaggi e iniziando a giocare non riuscite più a smettere perché ogni casella, come detto, nasconde una sorpresa che può essere piacevole oppure no.

Alcune caselle vi danno anche l'opzione se volete superarle velocemente oppure rispettare i suoi tempi come rimanere bloccato dietro una porta e aspettare prima di uscire.

Come prodotto multimediale potete terminare e uscire dal programma in ogni momento.

PC DOS= 10



Esagerato forse il voto, ma ogni elemento che compone questo puzzle multimediale è perfetto e non ci sono difetti.

La cosa ancora più interessante è che gira sotto DOS quando molte produzioni multimediali di alta qualità sono solo su Windows.

Il suo altro vantaggio è che gira su una vasta quantità di PC grazie al sistema operativo.


Al prossimo imperdibile numero
#52
Aprile 2016