REV'n'GE! #59

Retro Emulator Vision and Game



0,00 Euro 10 Luglio 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 59

Blocky Skies

Un puzzle game per Amiga di nuova concezione

Penguin Mind

Un pinguino innamorato inventa un gioco di velocità e logica

ALTRE RECENSIONI: Bangkok Knights * Barbie * Escape from the Planet of the Robot Monsters * Team Suzuki * Warm Up * Formula 1 3D * The Cycles * Nigel Mansell's World Championship * Nanaku Descend to Hell * Strip Poker Live * Dyna Blaster * Varie Utilità

EDITORIALE NUMERO 59

Benvenuti al numero 59 che contro ogni predizione uscirà regolarmente nel mese di Luglio con interessanti recensioni da leggere. Anche questo dovrebbe essere un numero divertente per i fan del retrogaming.

Non solo giochi del passato, ma anche uno del 2016, quindi proprio attuale e che io ho recensito pochi giorni dopo l'uscita ufficiale e che vuoi leggerete solo una quindicina di giorni dopo.

Periodo estivo, molto caldo, pensavo di non avere tempo per riuscire a completare i due numeri al mese, ma il tempo c'è e quindi dovrei essere in grado di assicurarvi l'uscita regolare almeno fino a tutto il mese di Luglio, quindi con questo numero. Da agosto non so, forse un solo numero, ma anche qui dipende dalle giornate e dal tempo disponibile. Appena chiudo con questo numero mi metto subito a scrivere il numero 60 in modo da portarmi avanti con la prossima uscita.

Un numero 59 ricco di vari generi e mi sono un po' concentrato anche su alcuni giochi di corsa automobilistica e motociclistica perché ne valeva la pena per via di un titolo in particolare, Warm Up, che in passato fu pubblicizzato in un certo modo e poi all'atto pratico non era proprio come veniva descritto. La cosa mi ha incuriosito parecchio e da li ho deciso di recensire alcuni giochi di questo tipo, anche per le Console.

Buona Lettura

Sommario Numero 59 **Luglio 2016**

Bangkok Knghts	**5-6**
Barbie	**8**
Blocky Skies	**7**
Dyna Blaster	**22**
Escape from the Planet of the …	**9-11**
Formula 1 3D	**16**
Nanaku Descend to Hell	**20**
Nigel Mansell's World Champ..	**19**
Team Suzuki	**12**
The Cycles	**17-18**
Penguin Mind	**20**
Strip Poker Live	**21**
Warm Up	**13-14**
Utility	**29**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

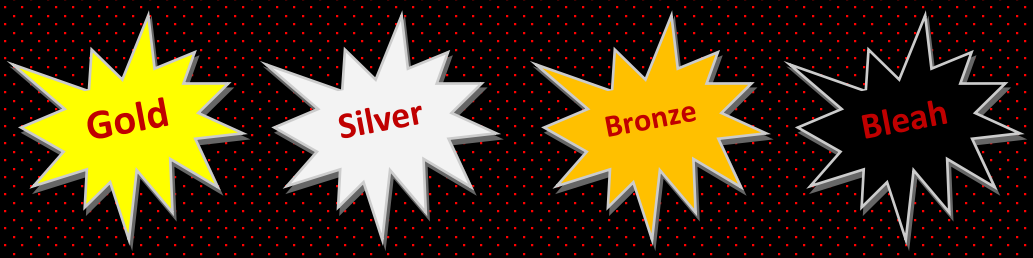
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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.

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer



PREVIEW #60



Uno o più giochi dedicati al gioco del Poker contro una bella ragazza che si spoglia se perde.
Sembra scontato che siano bei giochi, ma non è detto che lo siano.



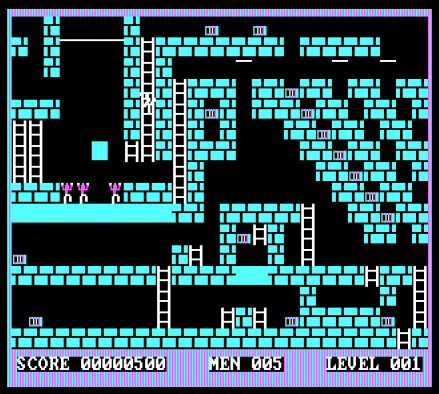
Little Sara Sister 2 (2012, C64)

Un ipotetico seguito di Giana Sister perché come dice il nome, Giana ha una sorella e questa è la sua avventura.



Strikes-N-Spares Professional (1995, Amiga)

Un titolo dedicato al gioco del Bowling, ma in maniera professionale come del resto dice il nome. Ora ci sono molte più opzioni, molte più impostazioni per riuscire a colpire tutti i birilli.
Saranno davvero necessari tutti questi pulsanti per riuscirci?



Lode Runner (PC Booter)

Un gioco arcade divertente in cui dovete semplicemente trovare dei tesori in vari labirinti e liberarvi degli avversari costruendo delle trappole.

REVIEW



Commdore 64 (1987, System 3)

Amiga (1989, System 3), 2 DD, 512k

Atari ST (1989, System 3), 1 DD, 512k

Bangkok Nights è un gioco di combattimento simile come tecnica a Thai Boxing; è uno sport che mescola la boxe classica a quella Thailandese che prevede oltre ai pugni anche i calci.

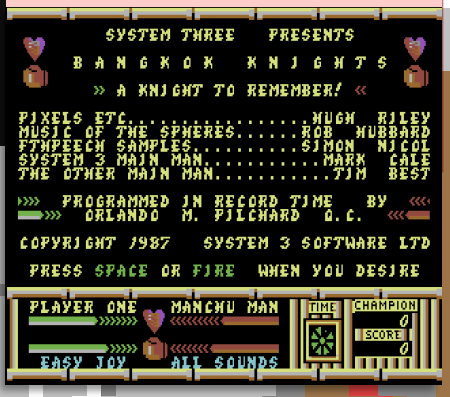
Come risultato è che è uno sport molto più brutale, pericoloso e devastante ma anche molto più emozionante per chi lo guarda.

Questo titolo riprende questo genere che ha una fase di qualificazione che si svolge tra le strade e la campagna Thailandese. Se battete tutti i vostri avversari avete l'accesso allo Stadio Lumpini dove dovrete combattere contro i più grandi esponenti di questo sport, i Bangkok Knights.

Il gioco omonimo è stato prodotto e pubblicato dalla System 3 (quelli di Last Ninja per citare un loro ben noto titolo) che garantisce, o cerca di farlo, la qualità.

E' un titolo che nasce inizialmente sul Commodore 64 e viene convertito nelle versioni a 16-Bit qualche anno dopo.

La mano della System 3 si vede fin da





subito con belle immagini durante il caricamento e un menu delle opzioni ricco di testo e musica che ricorda un po' vagamente Last Ninja anche per dei font abbastanza in tema.

Il combattimento vero è strutturato come un incontro di box con tanto di bella ragazza che mostra i vari round, ma ce ne sono solo 3, quindi dovete vincerne il maggior numero per poter proseguire la vostra ascesa per diventare il campione.

Graficamente davvero ben fatto con personaggi di grosse dimensioni ben animati e ben colorati e si vedono molto bene le loro caratteristiche soprattutto i volti che sono la parte migliore.

Il corpo è più è meno uguale per tutti mentre la diversificazione la si vede nei volti tutti diversi; chi con baffi e pizzetto, chi mascherati da Ninja, ecc.

Il vostro personaggio principale però dal colore della pelle è Thailandese,



mentre il volto ha linee più Occidentali, ma si sa che l'eroe deve avere dei tratti speciali per differenziarsi da tutti gli altri.

Non solo buona grafica dei personaggi, ma anche del fondale che è fatto bene e anche animato in alcune parti.

L'area non è fissa, ma è più grande dello schermo quindi spostandovi a destra e sinistra riuscite a vederlo tutto, potendo allontanarvi per bene dal vostro avversario.

Bene anche il sonoro con i tipici effetti di pugni e calci.

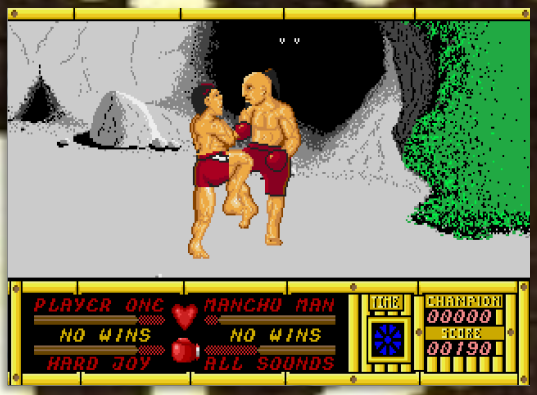
La difficoltà è molto alta perché appena iniziate dal primo avversario non vi darà tregua e userà tante tecniche che voi dovete imparare perché tutte le mosse di pugni e calci sono gestiti con un solo tasto del joystick.

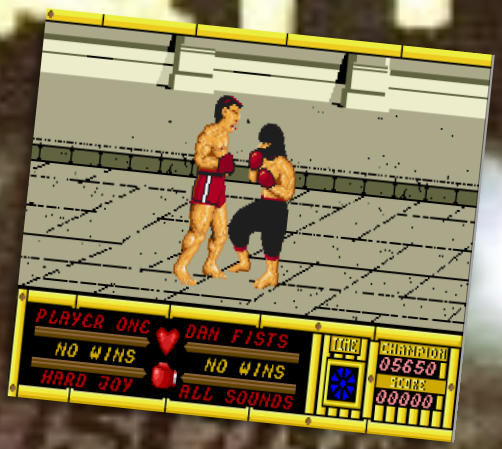
Ci sono tante combinazioni e il computer non vi lascia molto tempo a provare quindi inizialmente comincerete a smanettare come matti il joystick senza sapere cosa state combinando.

3 round non sono tanti per impratichirsi, ma con un po' di pazienza riuscirete

a scoprire tante cose di questo titolo.
Si vede la System 3 in questo gioco per la qualità grafica che permette di avere personaggi di queste dimensioni su un terreno di combattimento libero e non confinato da un ring della boxe regolare.
Se comincio a fare il pignolo c'è qualcosa che non va bene come ad esempio le ombre dei personaggi che non ci sono e quindi potrebbe sembrare che non ci sia nessun tipo di legame tra lottatori e fondale.
Questo è però essere fin troppo pignoli perché la qualità c'è, si vede e i personaggio hanno diversi colori ciascuno.
E' un po' difficile, ma se vi è piaciuto Thai Boxing, questo Bangkok Nights vi piacerà molto e ci giocherete per parecchio tempo.







Commodore 64= 8,5

La qualità dei giochi System 3 si vede e la si tocca con mano. Bei personaggi molto grossi come dimensioni, molto ben animati e definiti tanto da vedere i loro dettagli anche più piccoli soprattutto sulle facce.
La giocabilità è buona anche se un po' difficile perché dovete imparare alla svelta tutte le combinazioni di pugni e calci con un solo tasto del joystick.
Ben strutturato anche il gioco come un incontro di Boxe con tanto di ragazze tra un round e l'altro che rendono i combattimenti anche sulla strada ufficiali.
Bene la grafica e bene anche il sonoro.

Amiga 500= 9

Grafica e sonoro sono decisamente meglio di quanto visto sul Commodore 64 con un dettaglio davvero elevato e una definizione superlativa.
E' molto più semplice e facile perché se mettete l'avversario ad un qualunque angolo lo massacrate di calci e vincete ogni round senza subire troppi danni.
In pratica tenendo premuto il pulsante del joystick e usando una qualsiasi direzione non gli date scampo.
Troppo facile!
Tecnicamente buono con anche la musica durante i combattimenti che non fanno che aumentarne il divertimento.
E' un titolo che non fa vedere molto differenza generale con un C64 e devo dire che sono rimasto molto più colpito dalla varietà di colori sulla versione 8-Bit che su Amiga.
In questa versione a 16-Bit ci sono tante cose in più, ma guardando bene anche i fondali noterete che la differenza globale è davvero minima.

Atari ST= 9

Uguale alla versione Amiga per quanto riguarda la qualità grafica, mentre quella sonora decisamente meno bella, ma per questo tipo di giochi non fa nessuna differenza.
Non ha l'auto fuoco e quindi molto più difficile combattere e di certo sarà più dura mettere un avversario all'angolo.
E', tuttavia, più facile di quanto visto sul C64 e questo di certo è un buon fattore giocabilità.
Per il resto nessuna differenza con la versione Amiga.

Blocky Skies

Amiga (2016, Enable Software), 1 DD, 512k



Blocky Skies è un gioco per Amiga uscito per questa recensione da pochissime ore e per voi da una quindicina di giorni.
La cosa interessante è che sono disponibili tre versioni: la versione su dischetto richiede 512k di memoria, la versione installabile su HD richiede 1 MB di Chip RAM (meglio se fosse stato 512k di Chip + 512k di Fast) e una versione per CD32 (E' un immagine ISO che occupa solo un dischetto da 880 Kb).

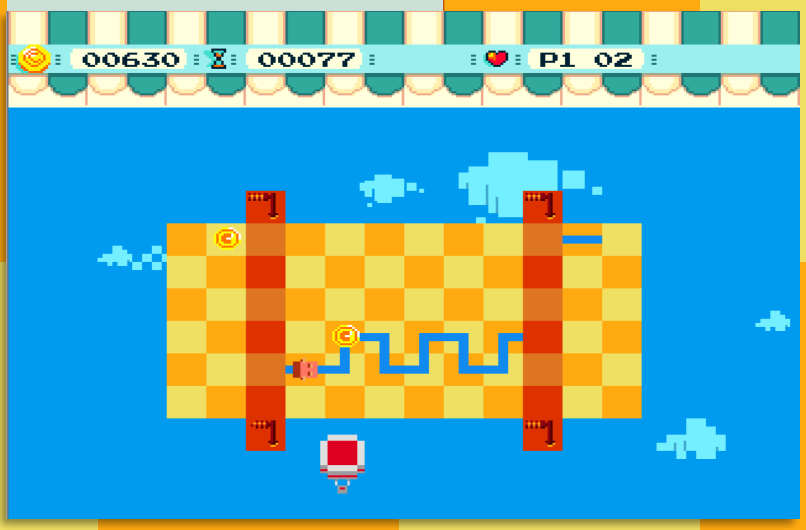
L'azione di gioco è a scorrimento laterale, ma con visuale dall'alto in cui dovete percorrere un preciso percorso in un tempo limite su delle scacchiere che sono sospese e potete vedere in basso delle isole.
Sembra tutto facile, ma in realtà non è così perché le caselle che compongono queste scacchiere sono instabili e alcune di queste si possono rompere sotto i vostri piedi e farvi precipitare nel vuoto.

Dovete in pratica trovare il percorso giusto per arrivare ad una piattaforma stabile prima di poter iniziare un altro viaggio.

In vostro aiuto ci sono delle caselle che quando ci salite sopra mostrano temporaneamente il percorso giusto che potete memorizzare oppure seguire alla svelta per arrivare alla prossima sezione.
Lungo il percorso ci sono anche dei bonus da raccogliere: se siete fortunati questi oggetti saranno sul percorso, ma altri invece sono messi in caselle che potrebbe essere letali.
L'autore del gioco ha pensato bene di complicare le cose perché c'è anche il tempo che porta alla distruzione del percorso alle vostre spalle e quindi dovete sempre muovervi nel percorso giusto e prima che le caselle dietro di voi scompaiono facendovi cadere nel vuoto.

Un gioco di azione molto frenetico perché dovete muovervi velocemente per il tempo che distrugge il percorso alle vostre spalle e seguire la linea guida il più velocemente possibile prima che scompaia lasciandovi nei guai.
La grafica è bella, molto semplice, molto retro, ma assomiglia molto a quei giochi da Tablet e Smartphone che non puntano all'estetica, ma alla giocabilità e questo Blocky Skies ce l'ha.
Bellissime le musiche che sono sempre diverse, alcune davvero di ottima qualità, altre un po' meno.
Ero un po' scettico sul gioco guardando le immagini, ma è davvero un titolo da non perdere perché è divertente e fa passare tanto tempo in relax senza diventare frustrante.

L'unico difetto sui cui dovrebbe lavorare l'autore è di non limitare la versione HD a 1 MB di Chip RAM e per la versione CD32 usare in futuro delle tracce audio.



Amiga 500= 9



Ero scettico perché dalle immagini non sembrava un granchè, ma giocandoci ho scoperto di sbagliare e anche tanto. Un titolo che merita di essere giocato a chi ha ancora un Amiga e anche a chi non ce l'ha. Blocky Skies è un omaggio alla grafica dei vecchi tempi e dannatamente giocabile!



Gold

Commodore 64

Il 99,9% dei giochi che ci sono in giro sono un po' maschilisti perché l'eroe di turno è un uomo e anche pochi giochi dove la protagonista è una donna è comunque un personaggio maschiaccio.
E' giusto però ricordare che ci sono giochi per tutti, ma più indirizzati ad un pubblico femminile come quello che vi propongo.

Barbie è un titolo per il Commodore 64 dedicato al famoso personaggio delle bambole che per questa occasione presta il suo volto in questa simulazione che può ricordare un po' Sims.
Voi controllate la ragazza nella sua attività giornaliera, quindi andare per negozi e scegliere i vari vestiti da indossare; tutto via joystick selezionando un tipo di oggetto che si vuole usare.
Lo scopo è quello di avere un appuntamento con Ken e quindi dovete prepararvi per essere bella e attraente.

E' un titolo uscito solo per il Commodore 64 con una bellissima grafica a tutto schermo con il personaggio principale molto grande e particolareggiato così come tutti i vari oggetti e vestiti che potete indossare.
Il gioco si avvia con una telefonata da parte di Ken che vi invita ad un appuntamento e tutto questo viene ascoltato perché è parlato digitalmente dal vostro Commodore 64.
A questo punto cambia la schermata in cui siete nella vostra auto per cercare negozi per comprare le varie parti dei vestiti per essere bellissime al vostro appuntamento.
I vestiti possono anche essere personalizzati perché potete aggiungere delle trame ai vostri abiti per renderli meno uniformi.
Non è un gioco come altri, non c'è il tempo, non ci sono delle vite, non ci sono pericoli, è un titolo educativo dedicato a Barbie nel quale dovete girare per la città e farle indossare i vestiti per renderla bella e attraente.
Quando saranno le 18.00 avrete questo appuntamento con Ken e subito dopo il gioco ricomincia da capo dandovi la possibilità di fare altre scelte sugli abiti.

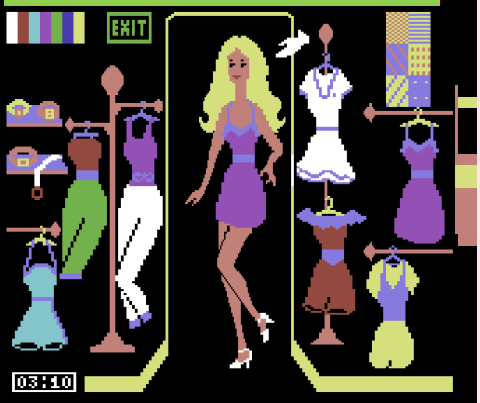
Avete tantissime possibilità di personalizzare Barbie con vestiti classici, vari tipi di costume, scarpe e anche acconciature di capelli.
La grafica è molto bella, molto colorata e potete personalizzare anche nei più piccoli particolari anche come una cintura sulla vita.

Buono l'audio per il parlato digitalizzato e la musica simpatica e carina durante le varie fasi della vestizione.



Un titolo diverso dal solito perché siete liberi di fare quello che volete senza limiti di vite, di tempo e di mostri.
A parte il personaggio il videogioco è un titolo per tutti per la sua estrema e divertente giocabilità.





Commodore 64= 10



Massimo punteggio per un gioco perfetto in cui potete personalizzare il famoso personaggio per farla diventare bellissima per l'appuntamento con Ken.
Graficamente eccellente e anche un buon parlato digitalizzato di qualità e comprensibile.
Ottima la giocabilità e la longevità che è praticamente senza fine.



Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Sam Coupé, ZX Spectrum

Atari Games, 1989

Escape from the Planet of the Robot Monsters è un gioco Coin-op che come tale ha creato quell'ansia e quella aspettativa da conversione che poi si è rivelata essere giusta.
Come già detto in altre occasione le conversione da Arcade sono per lo più dettate dalla licenza, dal nome e non sempre la giocabilità o l'aspetto estetico sono di pari livello.

I malvagi Reptilons tengono gli umani in ostaggio sul pianeta X e voi e/o un vostro amico vi teletrasportate per salvarli, distruggendo le frotte di mostri robot nemici che vi sbarrano la strada.
Siete armati con delle pistole laser e un numero limitato di bombe.
Dovete fare molta attenzione perché c'è il fuoco amico nel senso che gli ostaggi possono essere uccisi se li colpite per sbaglio.



EftPotRM (*uff, abbreviandolo diventa ancora più impronunciabile*) è una parodia di quei film di fantascienza di serie B e la sua struttura ricorda un po' Gauntlet (*guarda caso della stessa Atari*) e aggiungo anche Alien Syndrome anche se i livelli a scorrimento sono visti da un punto di vista 3D isometrico.
Il gioco originariamente era caratterizzato da una introduzione a fumetti e una piccola dose di parlato digitalizzato e una giocabilità davvero ottima.
Nell'originale dovete stare attenti non solo i mostri, ma anche dove mettete i piedi perché potete cadere nel vuoto o sbattere la faccia contro i muri.
Ci sono tante animazioni umoristiche e tanto parlato digitalizzato nelle prime fasi di gioco che vi informano su come si usano i bonus, come attivare gli ascensori o le porte, come salvare gli ostaggi e tanto altro.



Molto simpatica la scenetta di quanto state per precipitare nel vuoto e sentite dire dal vostro personaggio "Oh oh".
Ovviamente è tutto questo extra che normalmente si perde nella conversione.

La versione per il Sam Coupé è davvero carina perché ha un'introduzione davvero simpaticissima a fumetti come l'originale, ma in questo caso è una demo che potete gustarvi in modo completo senza bisogno di giocare.
Buona musica e buona grafica colorata, ma poi durante il gioco è la giocabilità che non va perché ha un sistema di controllo tipico dei giochi isometrici su Computer.
In pratica dovete prima girarvi nella direzione voluta e poi premere il joystick in alto per spostarvi.
Questo sistema rallenta l'azione in maniera esagerata e anche se la grafica è abbastanza fluida, ci sono gli effetti sonori e la musica insieme di buona qualità rende questo modo di muoversi complicato soprattutto perché i mostri si muovono liberamente in ogni direzione molto più velocemente e agilmente di voi.
A parte questo sistema di guida poco piacevole, rimarrete colpiti dalla grafica che è ottima, molto colorata e dettagliata.
La difficoltà è elevata fin da subito, ci sono meno mostri che nell'originale, ma con questo sistema di movimento ci sono fin troppi nemici a rompervi le scatole.
Una versione a 8-Bit che mostra una qualità superiore allo standard.

Sam Coupé= 7,5



Esteticamente e molto buono e superiore allo standard 8-Bit; la giocabilità è messa a dura prova da questo sistema di movimento un po' strano: scegliere la direzione e poi proseguire per quella.
Ci sono dei rallentamenti quando lo schermo è un po' troppo affollato, il modo di camminare non è molto fluido, ma è comunque una conversione davvero buona anche per la qualità dell'audio.

Rimanendo in tema 8-Bit sarete curiosi di sapere se la conversione è stata buona anche per il Commodore 64.



Ci sono già delle differenze con la versione precedente perché non si può giocare con musica ed effetti insieme e quindi dovete fare una scelta durante il gioco, quindi in tempo reale potete rispettivamente attivarla/disattivarli

Anche la schermata del titolo è abbastanza sobria senza grafica, ma la qualità della musica è molto buona e non vi stanca ad ascoltarla.

Quando caricate il gioco vi sembrerà di aver sbagliato computer chiedendovi se state giocando con uno ZX Spectrum!

La grafica è monocromatica per le strutture, gli ostaggi, mentre è colorato solo per voi e per i mostri nemici.

Non fatevi ingannare però da quello che vedete perché la giocabilità è davvero eccellente, molto di più di quanto avete letto per il Sam Coupé.

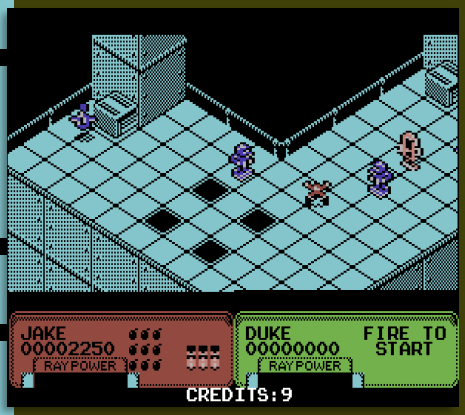
I movimenti sono liberi in ogni direzione e vi spostate nella direzione che volete senza impedimenti.

La grafica è veloce e fluida e non ci sono rallentamenti di nessun tipo.

E' vero che non avete musica ed effetti in gioco, ma vista la loro qualità è meglio ascoltare la musica che è buona, molto bella e da un reale ritmo all'azione.

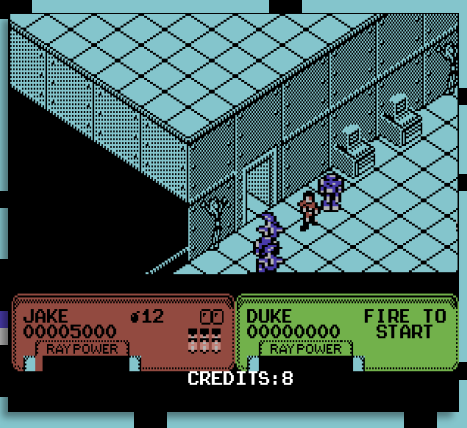
Se sul Commodore 64 si è andati al risparmio sulla grafica non lo è stato per la difficoltà perché ci sono tanti robot nemici diversi, ci sono trappole sui pavimenti che non ho visto ne nell'originale ne nella versione Coupé.

La velocità, il sistema di controllo eccellente e nemici che hanno una resistenza come era nel Coin-Op lo rendono una conversione bella dal punto di vista della giocabilità.



Si può storcere il naso sulla semplicità dell'azione perché, ad esempio, gli ostaggi da salvare sono delle ragazze legate alle pareti, mentre nell'originale c'erano scienziati uomini e donne che erano obbligati a lavorare come schiavi.

Sul Sam Coupé succede la stessa cosa, ma anche qui ridotti alle sole donne, mentre sul C64 è ancora più semplificato, ma ancora una volta non lo giudicate in fretta perché si tratta di una conversione fatta bene e ve la raccomando.



Commodore 64 = 8,5



Graficamente sembra uno Zx Spectrum, ma la giocabilità unita ad una qualità musicale davvero eccellente lo rendono una conversione da non perdere per gli amanti di questa piattaforma.

E' un po' sempliciotto come meccanica, ma è fedele nella conversione sulla resistenza dei mostri e sulla libertà di movimento.

Giocateci e vi divertirete!



posizionati dove devono essere e fanno le stesse cose che vi ricordavate.
Gli interruttori per le scale mobili o i mobili con bonus all'interno sono posizionati fedelmente e quindi sapete già dove andare a cercare.
La giocabilità è molto buona perché vi spostate liberamente nella posizione scelta come era sul C64 e il Coin-Op e questa è una cosa da non sottovalutare in questo tipo di giochi.
Tutto è riprodotto fedelmente come il raggio laser delle pistole e anche il teletrasporto degli ostaggi.

Amstrad CPC6128 = 7



La versione CPC richiede ben 128k di memoria e ha una grafica molto colorata anche se poco definita.
Molto ben fatte le pistole laser che hanno un effetto di fuoco molto simile alla versione Coin-Op.
In generale assomiglia molto alla versione Coupé con lo stesso brutto sistema di movimento con la scelta della direzione prima di muoversi.
La velocità è decisamente migliore, non ci sono rallentamenti ma giocare in questo modo vengono rese complicate anche le cose più facili.

ZX Spectrum 48k = 7



La versione ZX è uguale alla versione CPC e Coupé. Stesso strampalato sistema di movimento che rende inutile avere una bella estetica se poi diventate matti a capire come muoversi velocemente per spazzare via i nemici e salvare le fanciulle

Le cose cambiano radicalmente in meglio con le due versioni a 16-Bit.
Con la versione Atari ST (che richiede 512k di memoria) si può ammirare la qualità originale come nella prima introduzione all'avventura con lo stesso tipico fumetto e con una discreta qualità musicale.
L'azione di gioco è fedele al Coin-op in ogni dettaglio e vista la qualità originale non poteva che essere anche su ST di pari livello.
Mancano gli effetti sonori durante il gioco, quindi anche su ST o uno o l'altro,



ma la giocabilità è proprio quella originale.
Quando vi teletrasportate siete attaccati da un numero elevatissimo di mostri come del resto era nel Coin-Op; gli ostaggi da salvare sono esattamente

Atari 520ST = 9



Eccellente anche se non si può giocare con gli effetti sonori insieme alla musica.
Giocabilità e grafica molto fedele al Coin-Op e quindi il punteggio è quasi massimo.

Amiga 500 = 9,5



La versione Amiga ha qualcosa in più rispetto alla versione ST: qualità audio migliore ed effetti sonori insieme duranta l'azione di gioco e anche lo stesso parlato digitalizzato durante l'introduzione come il Coin-Op.
La grafica è buona, c'è musica di alta qualità e effetti sonori di parli livello.
Cosa volete di più?
E' la versione migliore, la conversione meglio riuscita.



Racing Games

Team Suzuki

Silver



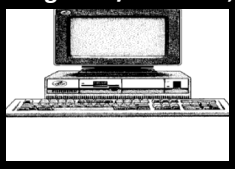
Si tratta di un gioco di corsa motociclistica in prima persona con grafica poligonale.
Voi siete alla guida della moto e vedete davanti a voi il cruscotto e le vostre mani sul manubrio.
Cruscotto davvero molto bello e realistico riprodotto nei più piccoli particolari e le mani sono ben animate per l'accelerazione e la frenata.

Per la versione Amiga e Atari ST avete due tipi di controller: Joystick e mouse che ha due impostazioni: normale e alternativo.
Con la modalità normale accelerate con il tasto destro e frenate con quello sinistro, mentre con la versione alternativa dovrebbe darvi un realismo sulla guida soprattutto per quanto riguarda l'accelerazione e la frenata tipiche di una motocicletta.

La versione DOS invece ha più controller disponibili come la tastiera, il joystick (digitale e analogico) e il mouse (anche in questo caso in modo normale e alternativo).

Gioco immediato perché potete fare la pratica per i comandi, fare una corsa singola oppure partecipare al campionato. Per ogni opzione potete scegliere il numero di giri che vanno da 5 a 50 e anche la pista su cui vorrete correre (se fate la gara singola).
Il controller migliore è il joystick perché vi permette di avere una migliore sensibilità (con la versione DOS potete anche impostarne il livello per una migliore sensazione di guida).
Giocare con il joystick le prestazioni sono molto buone e non ci sono problemi di velocità durante la gara e le curve

Amiga 500/520ST= 8,5



Un buon gioco motociclistico in 3D con una bella visuale e un cruscotto riprodotto molto fedelmente.
Si gioca molto male con il mouse perché basta poco per un testacoda. Consigliato usare il joystick.

anche quelle più angolate non creano troppi problemi come invece succede con il mouse.

Non c'è un opzione specifica per il dettaglio grafico, ma durante il gioco potete premere il tasto "M" per aggiungere il pilota alle moto che rende molto più completo il gioco sia in prima persona che in terza persona con tutti i movimenti quando si fanno le curve con i ginocchi quasi a toccare terra.



Prestazionalmente buono per Amiga e ST in qualunque visuale.
La grafica gira veloce, non ci sono tanti poligoni, però quando sono presenti fanno un bell'effetto;
C'è tuttavia un forte rallentamento con le visuali esterne cinematografiche ossia quelle che riprendono la corsa a bordo di un elicottero.

La versione PC con un 286 di pari fascia Amiga e ST gira leggermente peggio, ma durante la gara in prima persone e in terza persona non avrete nessun tipo di problema.
La versione PC non può usare musica ed effetti sonori insieme quindi dovete scegliere se ascoltare uno o l'altro.

PC 286= 8,5



E' uguale alle altre due versioni per quanto riguarda dettaglio e definizione.
Richiede un 286 almeno a 10/12 Mhz per essere fluido e non avere troppi rallentamenti nelle visuali esterne.
Per il resto vale quanto detto per le versioni Amiga e ST



Commodore 64	
Amiga	

La copertina di questo gioco è presa direttamente dalla pubblicità che si faceva negli anni 90 e che mostrava un titolo con una visuale dall'alto per il Commodore 64 e una grafica 3D poligonale per l'Amiga.
Guardando questa pubblicità mi ha incuriosito parecchio perché non mi ricordavo affatto che Warm Up fosse in 3D e in effetti entrambe le versioni sono in 2D con visuale dall'alto.
Questa pubblicità con immagini per la versione Amiga in 3D dove le hanno presa, a cosa si riferisce?
Questa immagine si vede male perché è foto di una foto però ci sono delle somiglianze con Formula 1 3D della Simulmondo che poi vi farò leggere in questo stesso numero.

Warm up è un gioco di corsa automobilistica di Formula 1 in cui dovete scegliere tra otto vetture che hanno diversi tipi di marce (manuali e automatiche), potenza di accelerazione e decelerazione; potete anche personalizzare ulteriormente la vettura scelta per migliorare l'assetto in corsa.

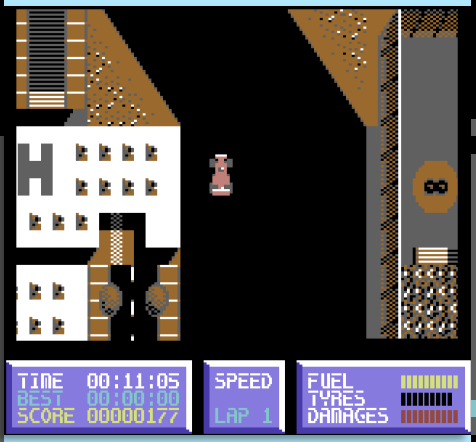


La versione Commodore 64 è molto sobria con una schermata del titolo e poi avviato il gioco avete solo due opzioni: pratica e campionato.

Due opzioni, ma molto complete e tante scelte da fare prima di arrivare ai box con il vostro meccanico per attuare le personalizzazioni che includono la scelta della vettura e dello sponsor (*tra l'altro il vostro meccanico sembra un alieno* :D).
Soldi permettendo potete migliorare l'auto oppure aspettare di vincere qualche gara per avere un budget per permettervi di apportare migliorie importanti.



Il controllo dell'auto (almeno in questa versione) è strano e poco comprensibile perché non potete usare il joystick come sembra naturale, quindi prendere una direzione e accelerare. Non si può fare in questo modo.
Con il pulsante di fuoco accelerate e quando lo rilasciate vi fermate, ma quello che è complicato sono le sterzate perché con il joystick potete muovere l'auto in tutte le direzioni, ma per fare le curve dovete usare delle combinazioni che devono essere precise e senza tentennamenti altrimenti farete un testacoda.
Con la pratica imparate a guidare le auto come si deve però non è facile perché la visuale dall'alto non vi permette di vedere tutto il tracciato, ma solo una parte e le curve vi appaiono all'ultimo momento e dovete essere veloci e bravi a sterzare.
I danni non ci sono solo uscendo di strada, ma anche consumare le gomme è considerato un danno e dipende da come affrontate la gara.
Inizialmente è normale andare piano, accelerare e decelerare, ma questo comporta l'usura delle gomme e se vi succede durante le qualifiche avete perse e dovrete ricominciare tutto da capo.



Questa versione ha una discreta giocabilità perché è comunque molto fluida come ci si aspetta da un C64, le auto sono davvero belle nei garage e si riconoscono l'una dall'altra perché sono diverse;
Un dettaglio in corsa molto semplice, auto piccole e nessuna animazione supplementare, ma sono ben riconoscibili; i paesaggi lungo i tracciati sono ben disegnati e li completano bene, ma niente di eccezionale.
Vi ricordo ancora che accelerare e decelerare per paura di non vedere il percorso danneggia l'auto e quindi vedrete tanti "Game Over" prima di prenderci la mano e anche per imparare a memoria i percorsi.

Commodore 64= 6,5



Graficamente non è la fine del mondo, le auto sono ben disegnate e sono riconoscibili però sono decisamente semplici e non hanno nessuna animazione che dimostri che stanno veramente correndo sulla pista.
Il sistema di controllo dell'auto e i danni causati dalla pratica per memorizzare i percorsi lo rendono parecchio difficile e spesso vi farà arrabbiare.
Un buon gioco di Formula 1 anche se sul C64 c'è di meglio.

Tante le differenze con questa versione che sembra già fin da subito venire incontro alle vostre esigenze.
Come è diversa la versione per Amiga!!
Io ho scelto facile e il campionato per provare un po' la sensazione di guida e finalmente è come speravo e che giocabilità incredibile.
La direzione ora è corretta in base alla posizione del joystick e non andrete mai in testa coda per movimenti sbagliati; se uscite di strada durante le qualifiche non ci sono danni, non rovinate nulla e potete cercare di fare i tempi migliori per la gara.
Se uscite di strada e finite nel bosco, niente paura, potete rientrare in pista tranquillamente e riprendere la vostra qualificazione.



La cosa più sorprendente è la velocità perché quando raggiungete quella massima è talmente veloce che quasi vi viene l'ansia di cosa possa succedere in un eventuale scontro. Non succede nulla e vi fermate.
Le curve non sono a sorpresa perché sono indicate sul terreno anche se ovviamente a 300km/h le vedete all'ultimo momento, ma la precisione del joystick e dei comandi normali vi permettono di completare un giro di pista in maniera normale e divertendovi.

Bellissima la grafica di questa versione perché le auto sono ultra dettagliate anche con la visuale dall'alto con i tipici colori, tipici sponsor e le ruote girano dando ancora più sensazione di velocità.
I paesaggi sono buoni, completano i tracciati e sono fatti bene di bella qualità, ci sono tanti colori; l'asfalto della strada e linee di contorno sono ottime e realistiche.



La versione Amiga inizia subito alla grande con una bella introduzione animata che anticipa grandi miglioramenti rispetto alla versione a 8-Bit.
Ora con questa versione ci sono molte più opzioni perché potete scegliere di partecipare ad un campionato, fare una gara singola, fare pratica, guardare una demo, controllare i punteggi e per ogni scelta potete impostare la difficoltà tra facile, media e difficile.
Con la versione Amiga potete già configurarlo decisamente di più per venirvi incontro senza farvi impazzire subito tra controlli e incidenti.

Con questa versione c'è un ulteriore personalizzazione per il pilota. Per problemi di licenza i piloti non hanno i loro nomi originali, ma potete cambiarlo e usarne uno di fantasia oppure il vostro nome.



Gold

Amiga 500= 9



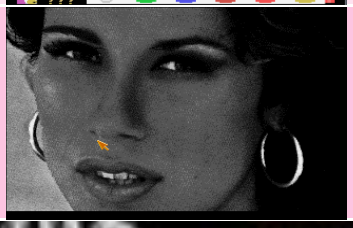
Dopo aver visto la versione per C64 avevo qualche dubbio per la versione Amiga, ma la gestione del joystick è davvero grandiosa e la scelta della difficoltà vi permette di godere di questo gioco senza problemi anche a 300 km/h.
La grafica è ottima, ultra definita e ogni auto ha le sue reali distinzioni.
E' un titolo da avere e da giocare perché merita davvero più di una occhiata.

Volume 2, Numero 59
Luglio, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Blocky Skies	
Penguin Mind	
Strip Poker Live	

Formula 1 3D

Bleah

1991, Simulmondo
Amiga 500, 512k, 1 DD

Formula 1 3D è un gioco automobilistico di Formula 1 sviluppato e pubblicato dalla Simulmondo.
Anche se il nome è lo stesso e medesima è la Software House la versione per Amiga e Commodore sono completamente diverse e non hanno niente in comune.
La versione per Amiga è una corsa in prima persona con grafica poligonale,



mentre per il Commodore 64 è un titolo manageriale ed è il seguito di F1 Manager.

A differenza degli altri titoli di questo genere avete la scelta delle principali scuderie per le vetture, ma la gara si svolge solo sul tracciato Italiano di Monza con lo scopo di vincere il Grand Prix Italiano.
Anche se ha una fase di qualifica è un gioco arcade perché lungo il percorso



oltre a superare tutti gli avversari ci sono anche dei checkpoint per poter continuare.
Per quanto riguarda il cambio questo è la difficoltà perché a livello più facile è automatico e a quello più difficile è manuale.

Il gioco è disastroso perché non ha nessun parametro minimo per garantire la giocabilità dato che è strutturato come arcade contro il tempo.



La cosa fastidiosa è che il tempo non parte dalla linea di partenza, ma diversi metri prima, quindi quando attraversate questa linea sono già passati diversi secondi.
Non c'è speranza di farla questa qualifica perché le curve vanno fatte alla velocità più bassa perché altrimenti finite contro le protezioni lungo il tracciato facendo un bel testacoda e perdendo secondi preziosi.
Se lo fate in modo intelligente, quindi massima accelerazione nei rettilinei e rallentando in curva non c'è speranza che in 65 secondi riuscite a fare più del 20% del tracciato; manca il tempo per farlo e i checkpoint sono lontani.
Se il tempo finisce non partite dall'ultima posizione di qualifica, ma termina il gioco e dovrete ricominciare da capo.

Esiste una scappatoia nel togliere tutto il dettaglio (non ci sono poi tanti poligoni da gestire) e potete recuperare del tempo passando in mezzo all'erba e tagliando la strada (con il dettaglio massimo non si può fare perché sbattete contro le protezioni).
Malgrado si possa usare questo subdolo trucchetto, il tempo comunque è troppo poco per riuscire a farcela e i checkpoint sono troppo distanti.
L'auto non si può scegliere, ma se quel che penso è vero è davvero una scelta poco saggia (provatelo per scoprire se è possibile cambiare auto e in che modo)
La grafica è discreta, i poligoni sono molto pochi e perciò la velocità è eccellente. L'auto non lo è, ma ha un buon cruscotto, il volante gira e sterzano le ruote (almeno anche queste girano).
Il suono durante la gara è odioso e ha una intensità in decibel che non si può ascoltare.
Per me è un gioco completamente insufficiente perché se la grafica passa, è bocciato per la giocabilità.

Amiga 500= 4,5



Pessimo gioco per la giocabilità inesistente, un audio pessimo e inascoltabile per i decibel.
Grafica tutto sommato buona, ma tutto rovinato da un sistema arcade mal strutturato che impedisce di divertirsi.



1989-1990 (Accolade)

Amiga 500, 1 DD, 512k

Amstrad CPC

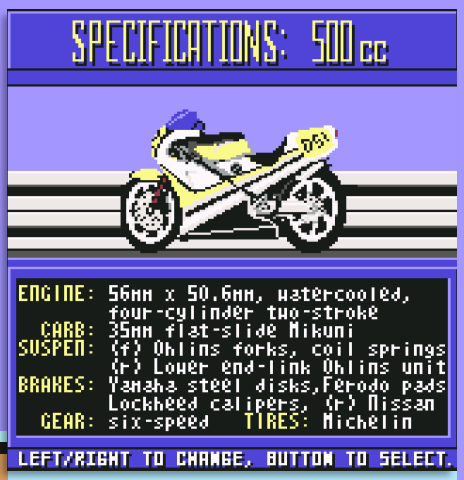
Commodore 64

ZX Speculum

PC 286, 1 HD, 512k

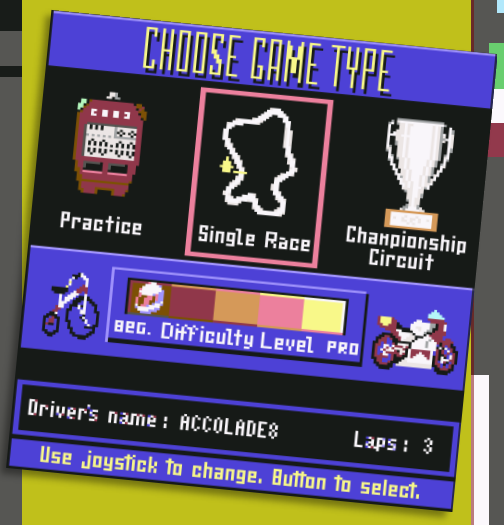
E' un titolo che ricorda molto Team Suzuki per visuale in prima persona anche se non è in grafica poligonale e quindi accessibile un po' a tutte le piattaforme del periodo.
Giocando a questo gioco c'è un forte deja-vu con 4D Sports Driving perché è stato sviluppato dallo stesso team, i Distinctive Software.
Non solo stessa sensazione di guida, ma anche la musica (almeno nelle versioni a 16-Bit) è molto simile negli strumenti e negli arrangiamenti.
Se con le versioni a 16-Bit c'è forse troppo similitudine con 4D Sports Driving forse non lo è con le versioni precedenti.

Molto buona la prima fase di caricamento sul Commodore 64 ricca di immagini di qualità e musica che continua ancora durante il menu delle opzioni che è esattamente uguale in tutte le versioni anche quelle a 16-Bit e in cui dovete scegliere le principali opzioni per la gara.
Se non fate nulla si avvia una demo molto completa anche nel settaggio delle varie impostazioni che può essere utile per vedere un anteprima del gioco.
Prima di iniziare a correre potete scegliere se fare pratica, se fare una gara



singola, partecipare al campionato completo, impostare il livello di difficoltà, il nome del pilota e il numero di giri; insomma le impostazioni tipiche per godersi il gioco il meglio possibile.

Potete scegliere le tre principali cilindrate: 125, 250 e 500cc, ognuna con le proprie caratteristiche e infine il tracciato su cui volete correre (se decidete di fare la gara singola).
Il sistema ha un settaggio del tempo interno perché se vi distraete e non fate nulla ritorna al menu principale anche se siete all'ultimo settaggio prima della

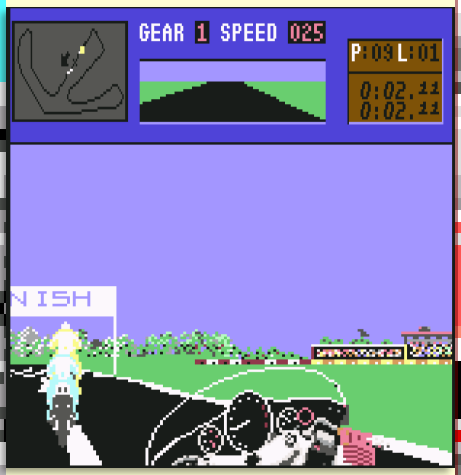




gara. In pratica dovete sempre muovere il cursore per evitare il reset delle impostazioni in corso e ogni tanto diventa un po' stressante perché non vi lascia un attimo liberi di pensare a cosa fare o leggere bene le vari informazioni sulle moto (*questa cosa è abbastanza noiosa*).
Quando siete pronti alla gara siete in pista sulla moto con una visuale in prima persona davvero bella soprattutto per il cruscotto molto particolareggiato che ricorda molto quello visto in Team Suzuki con anche un bel vetro trasparente.
Non c'è nulla a bordo strada tranne e un fondale generico che rappresentano le tribune per il pubblico eppure scatta molto perché è un vero paesaggio 3D e quindi anche se praticamente piatto è

difficile da gestire per un hardware a 1 Mhz.
La giocabilità, tuttavia, è molto buona perché la mota si guida bene e si riesce a stare in pista anche a velocità molto elevate (dipende anche dalla difficoltà scelta) e anche andando fuori strada non ci sono problemi dato che rientrate velocemente in pista.

Non è strepitoso nella grafica che esalta una corsa di questo tipo però ha un bel cruscotto che funziona molto bene, molto realistico nelle sterzate e durante le gare potete vedere i vostri avversari anche se non hanno dei colori molto sgargianti e non felicemente definiti, però aiutano a mantenere alto lo



spirito di sfida.

Amstrad CPC464= 4



Orrenda questa versione perché inizialmente si sente un abbozzo di parlato digitalizzato che cerca di riprodurre la parola "Accolade", ma poi i vari menu e le scelte sono davvero brutte da vedere, ridotte di qualità e di sostanza.
La cosa peggiore è la corsa perché l'area di gioco è separata dal cruscotto che non sterza in nessun caso e le curve sono semplici spostamenti laterali.
Se non bastasse questo è anche molto lento.

offre quella varietà del tracciato che lo rende più interessante.
Male invece la gestione colori degli avversari che sono tutti uguali, ma almeno



ognuno di loro ha un proprio numero sulla tuta per diversificarli un poco.
Giocabilità molto buona per la varietà dei tracciati, del suono decisamente buono e anche i fondali semplici sono disegnati meglio.

Non cambia la sostanza delle cose nemmeno con la versione per Amiga che mantiene la stessa struttura generale



con una grafica durante la corsa decisamente spoglia di particolari supplementari e con le stesse impostazioni pregara anche se la piattaforma ci mette più colore, una definizione migliore e qualche cambio nelle icone.
L'Amiga non si ferma qui, ma introduce qualche animazione alla Test Drive per la scelta delle moto che anche se non essenziale gratificano la vista.
La gara si svolge allo stesso modo con la visuale in prima persona con un cruscotto ancora più realistico di quanto visto sulla versione migliore a 8-Bit.
Molto più interessante questa versione per la strada che non è completamente piatta, ma ha delle ondulazioni che dovrebbe rispettare quelle originali e che

Amiga 500= 7,5



Non cambia molto dalla versione C64 con una grafica migliore, ma non travolgente.
La buona giocabilità già vista si riconferma anche su Amiga e questo sicuramente gli danno mezzo punto in più.
I fondali ora sono più realistici con elementi tipici dei tracciati.

Commodore 64= 7



Esteticamente è buono per il cruscotto mentre per resto del paesaggio è vuoto a parte le tribune sullo sfondo. Non vedrete differenze sostanziali tra un circuito e l'altro a parte la forma del tracciato.
Buona la giocabilità

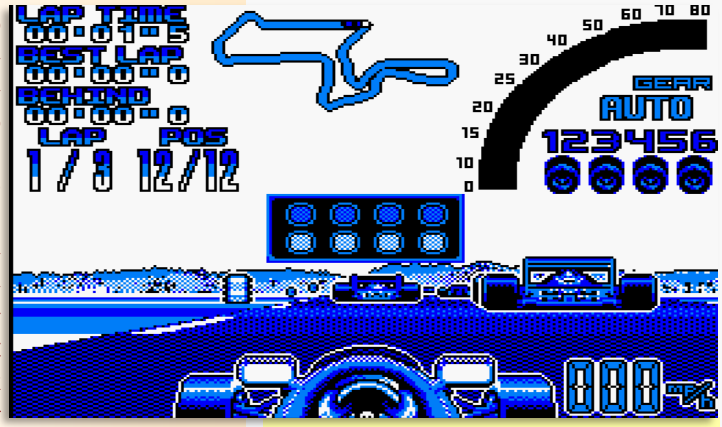
PC 286= 7,5



A parte la grafica EGA e il PC-Speaker per i rumori durante la gara non ci sono differenze con la versione Amiga.



Amstrad CPC6128 (1992, Gremlins)



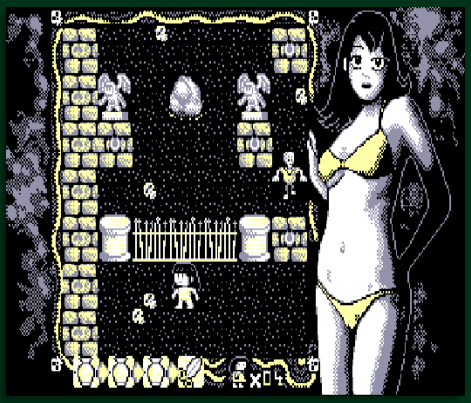
Un titolo che non ha bisogna di presentazioni perché l'ho già recensito sulla fanzine in qualche vecchio numero.
La cosa interessante è che questa versione è per l'Amstrad CPC anche se a 128k quindi solo per sistemi tipo il 6128 o superiori.
E' un gioco che ha una sua qualità intrinseca e quindi la giocabilità deve essere al meglio, ma anche la grafica già ammirata su Amiga, Atari e PC dovrà dire la sua.

La prima cosa da dire è la qualità della musica che anche se abbastanza tipica è molto bella, molto orecchiabile, dura in eterno e non stanca mai.
La prima cosa che noterete è una forte predominanza per il blu sia nella schermata del nome, sia nelle opzione e anche nel gioco.
Il titolo è completo in ogni sua parte, nelle varie opzioni, nelle sottosezioni esattamente come avete già letto in passato ed è bello constatare quanto buon lavoro c'è dietro questa edizione.
La grafica, come già accennato, è monocromatica e completamente blu, ma questo non impedisce di vedere una eccellente e fantastica grafica. Sembra proprio la versione Amiga o PC magicamente teletrasportate su un Amstrad CPC.

La grafica conta poco perché è la giocabilità il fattore più importante per questo genere e devo dire che c'è anche se in certi frangenti diventa un po' caotica perché non sempre è molto fluido, ma vedere un dettaglio Amiga su un CPC è pazzesco, incredibile e giocandoci ci sono esattamente le stesse sensazioni.



Il gioco Amiga, PC e Atari sembra magicamente esportato sull'Amstrad con risultati eccellenti malgrado la grafica sia solo blu.
Non ha la stessa fluidità delle architetture migliori, ma è davvero incredibile vedere girare su questo hardware un gioco di una tale qualità.
Non è un gioco moderno, non è un gioco freeware, ma un prodotto commerciale della Gremlins del 1992.



Nanaku: Descend to HELL

Nanaku è un avventura 2D con visuale dall'alto in cui vi muovete in aree labirintiche non all'interno di caverne o altro, ma dovunque quindi anche in una palude tra rocce e piante, in zone chiuse o dovunque l'avventura vi porti.
Interessante è l'eroe di turno, una ragazza in costume, molto carina che vedete in una sua immagine a lato dell'area di gioco.
La grafica è molto bella e definita perché anche durante il gioco potete vedere i personaggi davvero ben fatti e molto particolareggiati e vedete bene che la protagonista in sprite è uguale a quella disegnata, quindi un ottima accuratezza in ogni situazione.

Non avete armi visibili quindi se incontrate un nemico dovete evitarlo a meno di non avere un oggetto nell'inventario che viene usato automaticamente per distruggerlo.
Potete raccogliere solo 4 oggetti e metterli nell'inventario e quando ne raccogliete uno si forma un blocco che diventa un ostacolo.
Ci sono degli oggetti che a prima vista non servono perché quando affrontate un nemico perdete una vita, mentre con altri non succede. Bisogna imparare a trovare gli oggetti giusti per ogni situazione. Vi anticipo che per i mostri bisogna possedere l'acqua sacra.

Graficamente interessante soprattutto per l'alta definizione dei personaggi e anche per gli elementi che rappresentano bene il terreno dove vi spostate che sono molto vari.
Non so se è una scelta dei programmatori, ma ogni volta che cambiate un quadro cambia totalmente colore, quindi un zona può essere tutta rossa, tutta blu o tutta giallo. Il fatto è che cambia colore anche la grafica intorno all'era di gioco. Sembra una scelta per rendere l'esplorazione più ardua e anche esteticamente carina da guardare.
Ha una bella introduzione fatta a fumetto dove in parte capirete la missione che è distruggere una volta per tutte il perfido Yhop-Uthas.



Amstrad CPC= 8

Che bella avventura con una grafica molto carina e ben definita. Sembra un titolo di poco valore e interesse, ma giocandoci scoprirete come usare certi oggetti e acquisterà una forza incredibile.



Penguin Mind

Il pinguino che controllate è innamorato, ma il cuore della bella non sarà facile da conquistare.
Per farla innamorare di voi, avete inventato un gioco di velocità e logica: dovete trovare una combinazione di colori attraverso un gioco uguale a Frogger.

In pratica dovete scegliere un colore, attraversare prima una strada piena di veicoli e poi un mare ghiacciato per posizionare questo colore su delle piattaforme.
Dovete fare questa procedura 3 volte e alla fine scoprirete se i colori scelti sono giusti, altrimenti dovrete ricominciare, ma avete solo 9 tentativi per riuscirci, 4 vite e un tempo limitato che è rappresentato da una barra a destra.

A differenza di Frogger che non appena giungete nella tana ricominciate dalla strada, con Penguin Mind dovete ritornare indietro dalla piattaforma ghiacciata per andare a prendere un nuovo colore.
Molto bello graficamente perché è molto colorato e quando prendete un colore il pinguino cambia il suo in base a quello che avete scelto.
Carina anche la musica che vi accompagna e rende più divertente affrontare questa missione per conquistare la ragazza dei vostri sogni.
Non è facile perché dovete fare avanti e indietro manualmente e questo porta a impegnarvi di più di quanto forse vi aveva abituato Frogger.



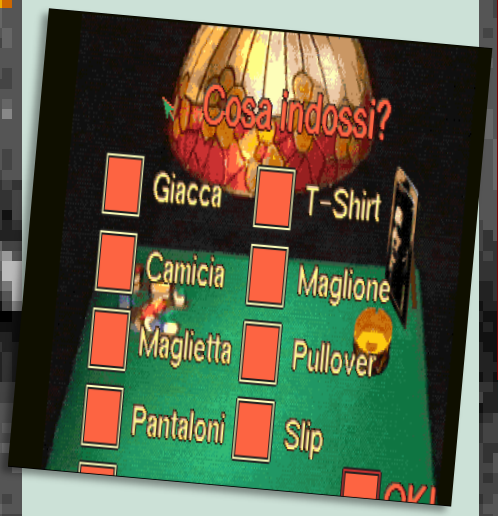
MSX= 8

Molto bello, molto divertente clone di Frogger con delle variazioni per il fatto che dovete fare avanti e indietro, quindi affrontare i pericoli più di una volta per ogni colore scelto.
Davvero molto giocabile, divertente e l'idea scelta per questo titolo è valida e quindi raccomandato



CDTV (1994, Interlance Publishing)

Non c'è molto da spiegare su questo titolo perché è un normalissimo gioco sul poker con la variante di vedere spogliarsi i propri avversari quando perdono.
Questo titolo specifico è uscito per CDTV quindi può sfruttare la capienza del CD-ROM per tracce audio e qualità delle immagini superiore ai tanti giochi simili usciti su dischetto.
Strip Poker Live è disponibile in due lingue: Italiano e Inglese.
A differenza di altri titoli non vedete durante la partita l'avversario (in questo titolo può essere uomo o donna), perché siete in una sala molto buia e l'avversario è nascosto da una lampada che illumina il tavolo.
Molto simpatica l'idea di mostrarvi comunque una sua miniatura sotto forma di fotografia messa sul tavolo.
Tutte le opzioni sono gestite dai due pulsanti del controller del CDTV che deve spostare il puntatore su alcuni oggetti presenti sul tavolo da gioco.
Per puntare basta cliccare sui gettoni che sono sul tavolo, mentre per accettare un opzione dovete usare il tasto "B" del controller.
La ragazza non si mostra se non alla fine quando ha perso tutti i soldi (alle volte venite accusati di aver barato e si blocca tutto impedendovi di proseguire),
Se riuscite a vincere lealmente (il gioco mi ha accusato di aver imbrogliato sulle puntate in denaro) vedrete la bella ragazza spogliarsi con una bellissima animazione fotografica in grafica HAM davvero ben fatta.





La difficoltà del gioco non è alta, anzi è abbastanza facile vincere perché ad ogni mescolamento del mazzo avrete spesso già una coppia e con un cambio carte potrebbe diventare anche un tris.
E' poker poco snervante e il computer non è un genio perché lo scopo è quello di ammirare la vostra (o il vostro) avversario senza vestiti.



CDTV= 9



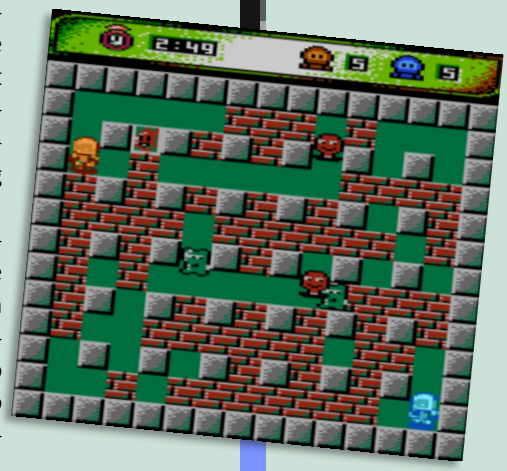
E' uno strip poker molto bello soprattutto per la qualità degli strip fotografici grazie alla modalità HAM.
Non è difficile e grazie a questo la giocabilità è molto buona.
Il consiglio è di giocare con la versione Inglese perché forse quella in Italiano potrebbe avere qualche bug.



Atari 800XL (2004, MadTeam)

Si tratta di un titolo che ci avete potuto giocare in versione Coin-Op e nelle varie conversione a 16-Bit.
I fan dell'Atari 8-Bit riportano in vita questo gioco per la loro piattaforma e nel 2004 esce Dyna Blaster che è proprio quello giocato nel Coin-Op e visto che è uscito in tempi recenti cerca di sfruttare al massimo il suo hardware e anche la bravura del team di sviluppo.

In un lontano futuro nasce un nuovo sport tra robot e i campioni sono Bomber Man e King Bomber.
King Bomber diventa cattivo e attacca l'umanità con i suoi scagnozzi e l'unico che può fermarlo siete vuoi, Bomber Man.

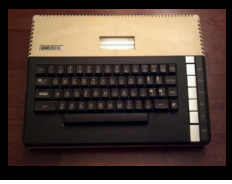


Un titolo che ha originariamente una musica molto simpatica e una giocabilità di una facilità estrema e per questo ha incantato chiunque ci abbia giocato.

La versione per L'Atari x800 richiede 64k di RAM, un monitor a colori e ha il suono in stereo.
E la versione per la piattaforma in questione dimostra di avere i numeri per avere la stessa giocabilità dell'originale grazie ad una grafica molto ben accurata, colorata e definita.
Tutti gli elementi del gioco a partire dalle esplosioni delle bombe, le fiamme e i nemici hanno le loro tipiche caratteristiche che non fanno altro che aumentare la bellezza.
Ora non ricordo bene se era uguale anche nel Coin-Op, ma ci sono alcuni mostri che hanno l'abitudine di attraverso i muri come se niente fosse e quindi con loro dovete attuare nuove tattiche.
La differenza con il Coin-Op è che è una sfida a due giocatori e non potete giocare con il computer, quindi lo scopo è di fare più punti dell'avversario.
Quando fate saltare i muri per trovare dei potenziamenti sulla lunghezza delle fiamme e sul numero di bombe che potete lasciare, alle volte trovate dei teschi.
Sono una specie di involucri che contengono dei mostri, quindi se potete lasciateli stare oppure distruggeteli per avere una sfida in più.

Bello da guardare, belle le animazioni, ma alla lunga se non avete un amico con cui giocare diventa noioso perché non c'è l'avanzare dei livelli, non c'è uno scopo, ma solo un torneo a due giocatori nel quale la CPU non è prevista.

Atari 800XL= 6,5



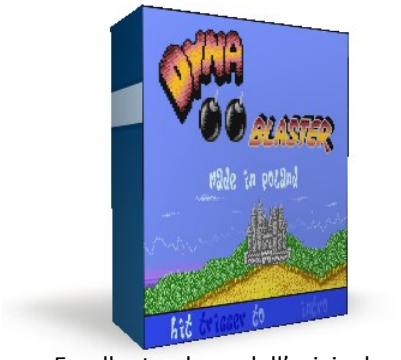
Come grafica e giocabilità ricorda molto il Coin-Op, ma è però strutturato come un torneo a due giocatori umani e da soli diventa una sfida personale contro i mostri.
Vincerete molte battaglie perché i mostri attaccano l'altro giocatore che non viene controllato da nessuno.
Peccato la mancanza di una modalità a giocatore singolo.



2000 to 2016 Games



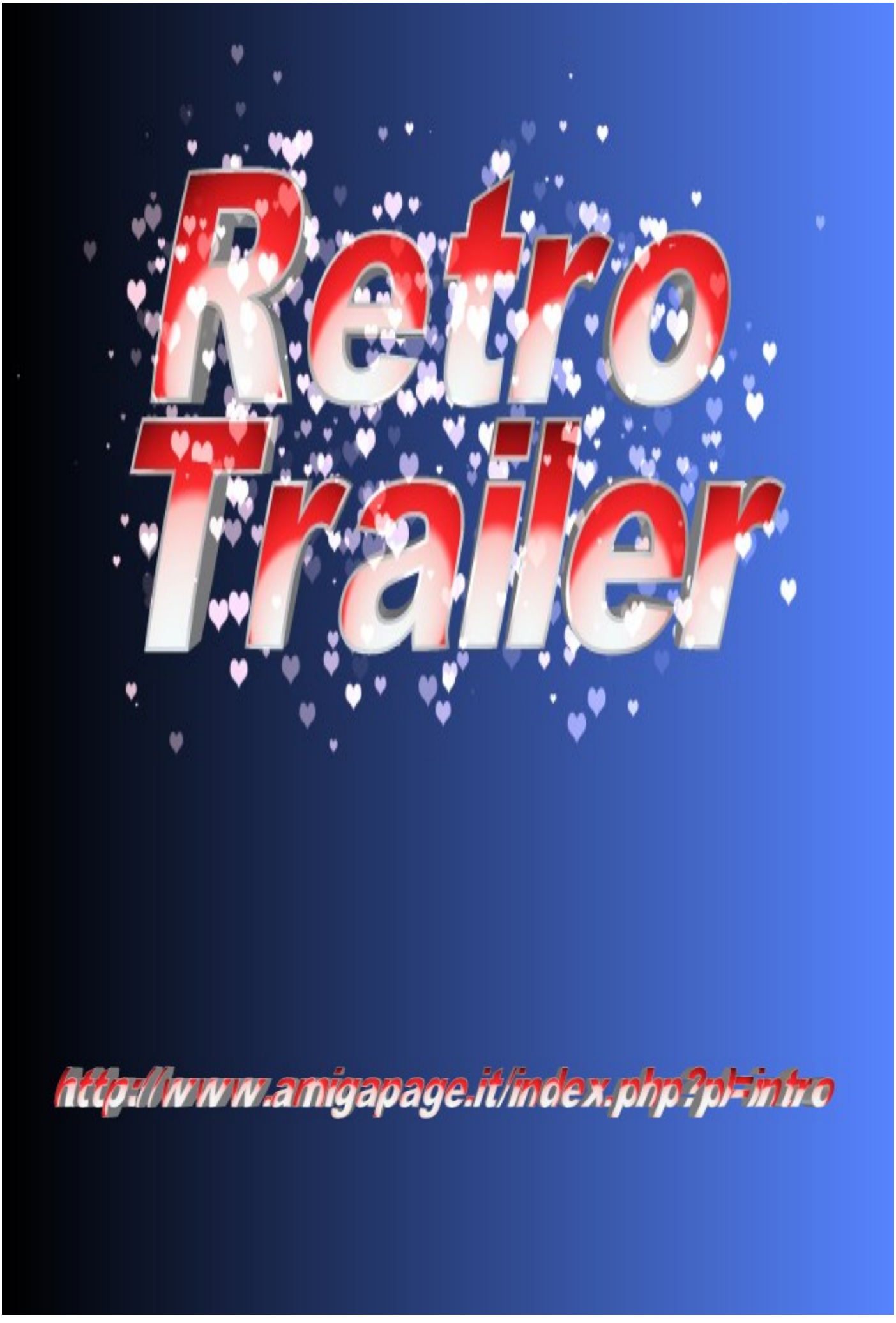
Un demake di Android su Amiga con risultati davvero eccellenti con un sacco di giocabilità inedita.
Da non perdere!!



Eccellente clone dell'originale per Atari 800XL sia per la grafica che per la giocabilità.
Peccato non sia pensato per il giocatore singolo.



Un bellissimo titolo per MSX che mescola l'originale Frogger con un puzzle game molto noto e che vi darà filo da torcere.


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

Console Forever



Aero Fighters (SNES, 1994, McO'River)

Si tratta di uno shoot'em up a scorrimento verticale che è stato convertito solo per il Super Nintendo dalla versione Coin-Op.
Essenzialmente dovete attraversare vari livelli distruggendo tutti i nemici e affrontare dei boss di fine livello.
Niente trama ufficiale, ma solo una ipotetica battaglia contro il male.
Per questa missione avete da scegliere uno dei due piloti per le quattro nazioni disponibili tra USA, Svezia, Regno Unito e Giappone ognuna con il proprio tipo di aereo.
Ognuno di questi aerei ha un sistema di armamento e fuoco diverso dagli altri e anche un proprio di sistema di potenziamento.

Questo gioco vi permette di



variare tra diversi tipi di caccia, diverse armi per poter arrivare alla fine del gioco e poterlo rigiocare ogni volta con un aereo diverso.
Il bello di questo Aero Fighters è che ogni aereo delle varie Nazioni ha un sistema di combattimento diverso dall'altro e questo permette di avere tante variazioni sul tema.
Ci sono giochi molto simili a questo



che hanno diversi caccia, ma poi tutto uguale nel combattimento e tutto si riduce solo ad una variazione estetica fine a se stessa.
Oltre alle armi di base avete anche 3 smart bomb per risolvere alcune situazioni caotiche perché non ci sono solo boss di fine livello, ma anche durante il tragitto che possono essere grossi aerei o delle basi da distruggere per proseguire.
La versione Coin-Op ha una grafica molto buona, tantissimi colori, esplosioni cinematografiche, suoni e rumori realistici.
Per la versione SNES ho provato lo stesso pilota e stessa nazione delle versione Arcade per vedere come è stato convertito.

Una ottima conversione dal punto di vista grafico anche se le esplosioni gigantesche sono state notevolmente ridotte; la giocabilità è ottima perché c'è tutto della versione arcade come gli schemi di attacco, le formazioni nemiche, i bonus e i tipici potenziamenti delle armi in base all'aereo che avete scelto.



Qualcuno direbbe eccezionale veramente anche se c'è qalche cosa a livello estetico che è stato tagliato come le esplosioni cinematografiche e alcuni effetti grafici di alcune strutture quando vengono ripetutamente colpite.
Differenze che non cambiano l'estrema giocabilità e longevità dato che ci giocherete anche dopo averlo finito.

Knight Rider Special (1989, Pack-In-Video, PC-Engine)

Sembra di guardare un clone mal riuscito di Chase H.Q. II. Vi incuriosisce per Kitt e tutti i vari personaggi originali, ma poi tutto si riduce ad una mera corsa non molto eccitante.







Si tratta di un titolo basato sulla serie TV "Supercar" già uscito anche per il NES, ma sul PC-Engine ha una visuale in terza persona.
Lo scopo del gioco non è quello di un tipico episodio della serie, ma semplicemente una corsa automobilistica per cercare di arrivare al traguardo per primi.

Ovviamente potete sfruttare le caratteristiche di KITT per superare gli avversari, superarli con un balzo grazie al turbo oppure colpirli con le armi a disposizione.
Durante la gara potete anche potenziare la vostra auto parlante.
La difficoltà principale del gioco è quella di cercare di rimanere in pista perché uscendo di strada si perde tempo e poi le tante auto avversarie che faranno di tutto per non farvi vincere.

Il gioco si avvia molto bene con l'introduzione originale della serie TV è il tema musicale ben riprodotto. Purtroppo l'emozione iniziale si spegne un po' con il gioco che malgrado una grafica in corsa discreta per Kitt e gli avversari non c'è molto da vedere o ammirare.
La velocità è ambigua perché in più di un occasione vi sembra di andare molto piano malgrado venga segnata una velocità di 200 km/h.
A parte qualche difetto qua e là, una velocità non sempre chiara, a me personalmente, non ha colpito molto a parte la bella musica della serie TV.

La versione per NES è in prima persona all'interno dell'abitacolo di KITT con la strumentazione davvero bella che ricorda proprio il cruscotto originale. Peccato la qualità audio davvero scadente quando parla KITT con l'animazione rossa al centro del cruscotto.
Graficamente molto povero, auto decisamente bruttine e anche la giocabilità non è che sia davvero così bella come ci si aspetterebbe da questo titolo.

Un NES che in questo gioco non mi piace per la giocabilità, per la difficoltà della guida anche se i tasti del joypad sono messi molto meglio rispetto al PC-Engine.
L'interesse per questo gioco è solo per il nome perché per il resto c'è ben poco da ammirare.

PC-Engine= 6,5

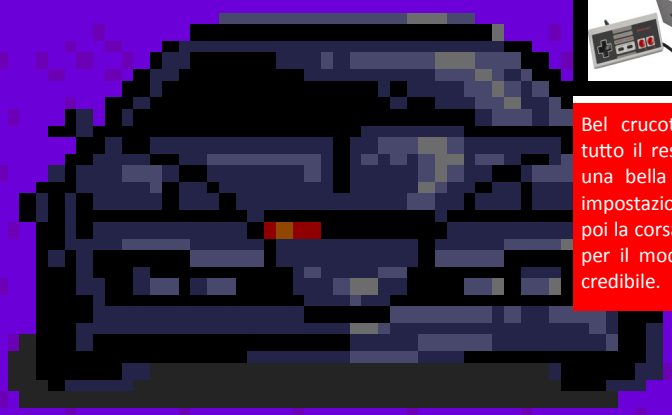


Il personaggio e il nome del gioco richiamano bene l'attenzione del giocatore, ma il gioco in se potrebbe non essere molto interessante. La grafica è simpatica, niente di eccezionale e non molto varia.
Bella musica della serie TV, ma per il resto è da vedere e da provare.

NES= 5,5



Bel crucotto di KITT, ma è tutto il resto che manca. C'è una bella fase di briefing e impostazione dell'auto, ma poi la corsa è mediocre anche per il modo di guidare poco credibile.







The Yakiuuken Special (Playstation)

Si tratta di un titolo per Playstation (ma è uscito anche per 3D0 e Sega Saturn) su 2 CD-ROM per un totale di 12 ragazze asiatiche che fanno uno spogliarello se vincete ad un semplice gioco molto casuale e in parte dalla fortuna e dalla vostra abilità.

Si tratta del classico gioco Pugno, Carta e Forbice in cui bisogna vincere la mossa dell'avversario.
Se il computer fa carta bisogna batterla con la forbice, se il computer fa un sasso, voi dovete vincere con la carta e così via.
Ogni volta che batterete il computer, che poi è la ragazza in questione che avete scelto, lei si spoglierà sempre di più fino ad essere completamente nuda.

Anche se è un titolo per adulti non è volgare e i video mostrati sono molto soft come in un qualunque gioco dello Strip Poker.
Devo dire anzi che è molto più soft di Strip Poker ed è più giocato sui movimenti, sullo spogliarello in se, ma non è mai volgare e non delude sotto questo aspetto.

Tantissime le animazioni, tantissima la qualità grafica dei video, anche se non eccellente vista la risoluzione della Playstation e belle musiche che accompagnano la visione degli spogliarelli.

Se vi piace il genere Strip Poker questo titolo usa un puzzle game interessante e molto più semplice per arrivare allo stesso scopo (spogliare la ragazza) più velocemente e con video rispetto a fotografie o disegni.

Mi ha colpito molto la sobrietà delle ragazze in questi video che si spogliano con grazia e soprattutto meno nudo di quanto si possa vedere in uno strip poker.
Non si tratta di censure, ma proprio



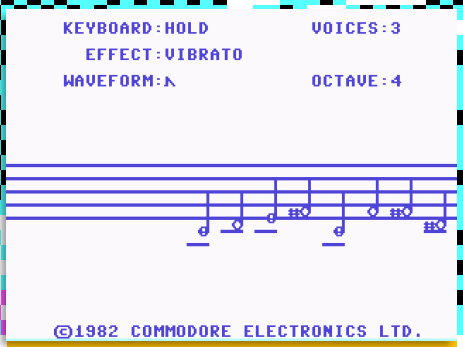
una mentalità di catturare l'attenzione del giocatore senza esagerare, senza volgarità e dargli curiosità senza però mostrare troppo.

Playstation= 9

E' un gioco per adulti, ma più soft di Strip Poker malgrado qui ci siano video piuttosto che foto o disegni.
Tutto viene fatto molto sobriamente, senza censure, ma soprattutto senza volgarità gratuite.

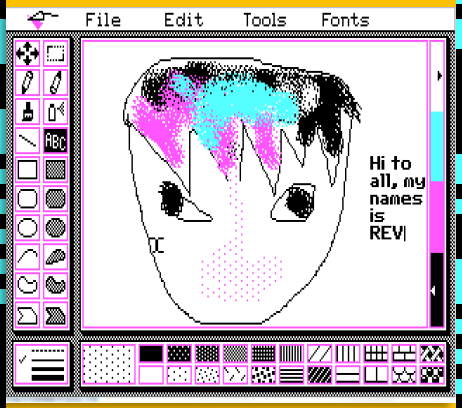

Multimedia
Compilation
Office

Office and Multimedia



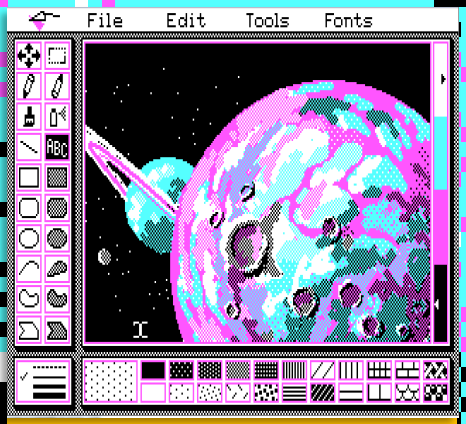
Music Machine (1982, Commodore Electronics)

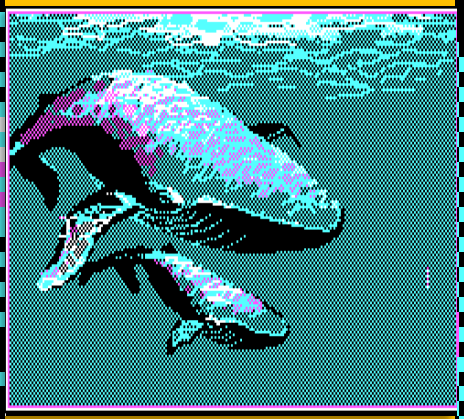
Non è un programma per scrivere musica, ma semplicemente per impararla con il vostro Commodore 64.
E' un semplice programma tutto via tastiera che vi fa vedere sullo spartito le note relative ai tasti che premete e potete cambiare alcune impostazioni come le ottave, il numero delle voci, gli effetti del suono e il suo sostegno.
Non creerete nulla da salvare, ma potete ascoltare le vostre creazioni in tempo reale con vari effetti.



PC Paint v1.00a (1984, Mouse System)

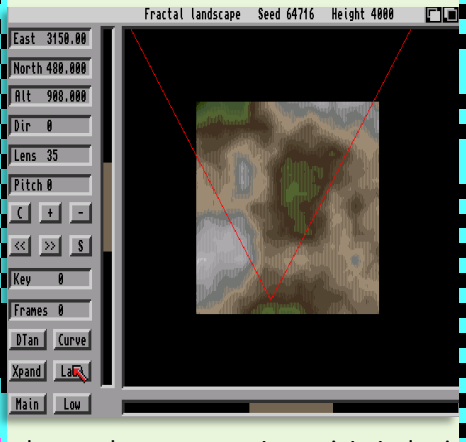
Dal nome è chiaro che si tratta di un programma di disegno per PC (DOS) sulla falsariga di Deluxe Paint. Questo è molto vecchio e usa solo una grafica in CGA a 4 colori.
E' un programma semplice, ma ha tutti gli strumenti per chi vuole cimentarsi nella creazione di una immagine dettagliatissima e accurata anche con soli 4 colori.
Io non essendo molto pratico con questi programmi non è che sono riuscito a tirare fuori un capolavoro, ma vi possono assicurare (e lo vedete dalla seconda e terza immagine) che si possono ottenere dei prodotti finiti di buona qualità e anche molto dettagliati.
Il programma è molto buono e con tutti gli strumenti per venirvi incontro in ogni direzione.

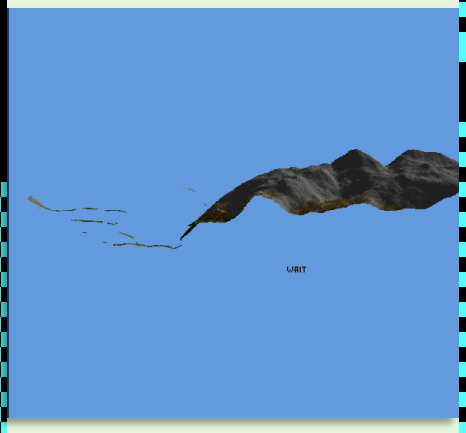




Scenery Animator (1991, Amiga, Natural Grahics)

Scenery Animator è un programma di rendering di paesaggi frattali molto simile a Vista Pro con meno opzioni ancheche se davvero emozionanti i risultati che si possono ottenere.
Il programma permette di aggiungere elementi al paesaggio per renderlo sempre più complesso (neve, rocce, erba, terra, oceani, onde, nuvole).
Ogni elemento viene generato casualmente con dei seed (sono valori numeri interi che li creano e poi voi potete modificarli in seguito (prima del rendering) tipo l'altezza minima per la neve, per le rocce, per la terra o l'erba, l'altezza delle nuvole e dell'acqua se è un fiume o un mare.
La prima cosa da fare è creare casualmente una mappa oppure dare dei valori reali.
La velocità di creazione dipende dall'Amiga che avete. Il programma ha anche un eseguibile ottimizzato per il coprocessore matematico.
Prima del rendering finale potete spostare la camere di visione della mappa e poi controllare le varie opzioni degli elementi che volete siano renderizzati.
Io con Scenery Animator e ImageFX ho creato dei paesaggi davvero spettacolari.






Al prossimo imperdibile numero
#60
Agosto 2016