REV'n'GE! #60

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 1 Agosto 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 60

Liverpool

Una licenza ufficiale per gestire uno storico club

SORXZ 4

Un gioco recentissimo per Amiga OCS

ALTRE RECENSIONI: Strip Poker * Strikes-n-Spares * Little Sara Sister 2 *Leading Lap MPV * Formula 1* Little Puff in Dragonland * Championship Lode Runner * Starter 3D * Frogger 07 * Covert Girl Strip Poker * The Magic School Bus: Vulcano Adventure

EDITORIALE NUMERO 60

Il numero 60! Sembra incredibile essere arrivati a questo numero , un bel traguardo e soprattutto una fanzine che credo sia parecchio migliorata dai primi numeri. Questo è il numero di Agosto, un mese molto caldo e alcune recensioni che per un certo verso lo sono anch'esse. E le scoprirete sfogliando queste pagine.

In questo numero ho voluto anche recensire un po' di giochi più recenti per alcune piattaforme e uno davvero attuale perché si tratta di una produzione del 2016, quindi fresca nel momento in cui scrivo, mentre per voi passerà circa un mesetto. Un titolo interessante perché porta una ventata di freschezza, non è un titolo che farà fare i salti di gioia, però è un valore aggiunto per quella piattaforma e può essere una bolla d'aria importante almeno in campo ludico.

Un estate come al solito con poche novità interessanti se non sempre le solite che sono stancanti e ripetitive e non portano niente se non le solite aspettative che per la maggior parte delle volte è sempre deludente. Sperò che io vi possa portare almeno in parte un po' di cose da scoprire e riscoprire con le vostre piattaforme preferite.

E' stata dura trovare tre giochi per la Top 3, ma alla fine credo che la scelta sarà condivisa da tutti voi :)

Buona Lettura

Sommario Numero 60 **Agosto 2016**

Championship Lode Runner	**19**
Covert Girl Strip Poker	**21-22**
Formula 1	**15**
Frogger 07	**20**
Leading Lap MPV	**14**
Little Puff in Dragonland	**17-18**
Little Sara Sister 2	**8**
Liverpool	**9-11**
Starter 3D	**19**
Strikes-n-Spares	**7**
Strip Poker	**5-6**
Sqrxz 4	**12-13**
The Magic School Bus: Vulcano	**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.

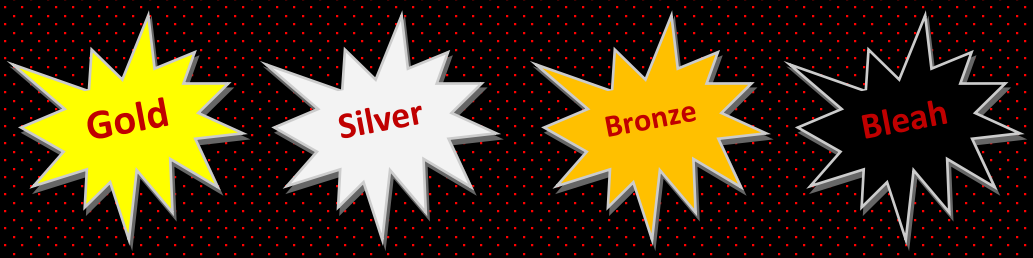
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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



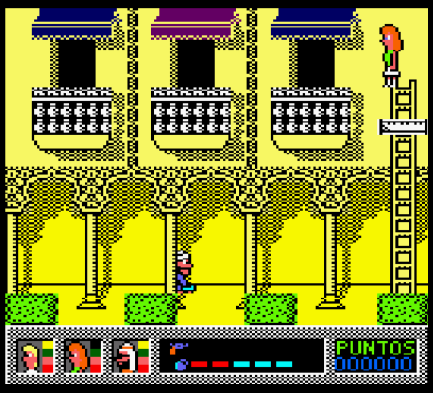


PREVIEW #61



Innocent Until Caught

E’ un avventura grafica interessante che si svolge in futuro prossimo e protagonista è un ladro, un malvivente che però avrà in mano non solo il suo destino, ma anche quello di molti altri.



Mistero del Nilo

Un gioco di piattaforme misto a beat’em up che si volge in Egitto con una giocabilità da scoprire bene anche grazie alla varie piattaforme sui cui è uscito.
E’ un titolo che mi piaceva molto malgrado la sua alta difficoltà.



Dangerous Streets

Un picchiaduro interessante per la grafica che è sicuramente il suo biglietto da visita più importante, ma dopo aver visto Street Fighter 2 in azione la grafica può far paura sull’effettiva giocabilità.
Lo vedremo nel prossimo numero.



Droids

Un titolo per Atari ST uscito nel 2004 di cui non so assolutamente nulla e lo scoprirò durante la recensione che ci sarà nel prossimo numero.

REVIEW



Commdore 64 (1987, System 3)

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

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

Come vi avevo promesso nelle anticipazioni dello scorso numero ecco un titolo che ha fatto storia nel genere gioco di carte perché si gioca contro una ragazza che si spoglia lentamente ogni volta che perde i soldi a disposizione per continuare la partita.

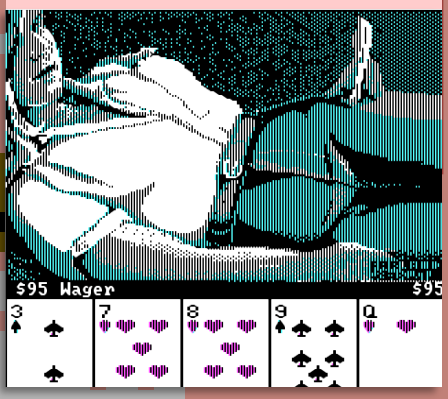
E' il primo della serie che migliora graficamente ad ogni uscita lasciando inalterato il sistema di gioco.

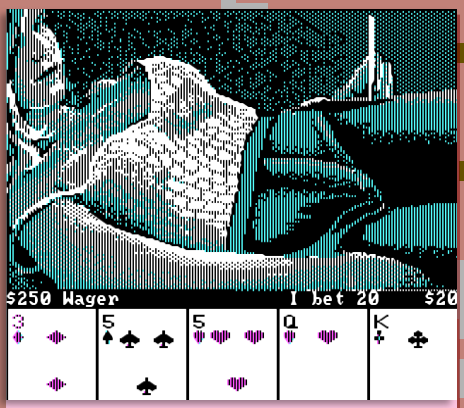
Il Poker è un gioco di carte particolare perché ogni giocatore ne riceve 5 e per fare punti bisogna avere almeno una coppia di numeri uguali che rappresenta il punteggio più basso.

Per avere più possibilità di vincere bisogna avere le carte migliori e quelle con più alto punteggio: gli assi nel poker valgono il massimo, poi ci fono le figure, ossia il RE, la REGINA , il FANTE e a seguire.

Avere in mano una coppia di "2" è il punteggio minimo per avere qualcosa, ma non danno assolutamente sicurezza di poter battere gli avversari.

Il Poker vi permette però di cambiare delle carte a vostra scelta in base a quello che avete.





Se in mano avete una coppia potete cambiare le altre 3 per sperare di creare un tris di carte, 4 carte uguale sarebbe difficile anche per l'avversario potervi battere.

Tra le varie combinazione c'è anche il cosi detto "Colore", la "Scala" e la "Scala reale" che sono delle combinazioni particolari che battono qualsiasi altra combinazione e non c'è Asso che possa tenere.

La scala sono 5 carte con numeri in sequenza, ad esempio, "23456" di qualunque colore, mentre se lo avete delle stesso segno è una "Scala colore".

La "Scala Reale" che è il massimo punteggio è formata da 5 carte dello stesso segno (cuori, denari, fiori o picche) e così formato: "Asso, Re, Regina, Fante, 10".

C'è anche la combinazione "poker" che è formata da 4 carte uguali, ma anche di segno diverso.

Insomma ci sono tante combinazioni e questo gioco ne supporta quasi tutte perché il Poker è nato ai tempi della colonizzazione dell'America.

Diverse sono le versioni di questo primo titolo, ma che se si assomigliano tutte perché nel 1985 non c'erano delle piattaforme che potevano mostrare una qualità delle immagini meglio di altre.

La versione PC ha solo due ragazze (Suzi e Melissa, ma erano disponibili dei data disk contenenti altre ragazze), usa una grafica CGA standard ed era una versione per i PC Booter che si avviano da dischetto.

Un titolo che si gioca solo con la tastiera, quindi niente mouse o joystick e lo si fa in maniera molto immediata anche se è molto difficile battere il computer dato che le carte che avete sono così casuali che un po' dipende dalla fortuna e un po' dalla vostra abilità di gestire le carte.

A differenza di Strip Poker Live visto nello scorso numero è difficile spogliare la ragazza e molte partite le perderete per delle carte davvero orrende che vi capiteranno in più di un occasione.

PC Booter= 6,5

E' un buon gioco di carte per imparare a giocare a Poker anche con la speranza di spogliare la vostra avversaria, ma vista la qualità grafica vi impegnerete a vincere non tanto per il premio finale, ma per sconfiggere il computer.

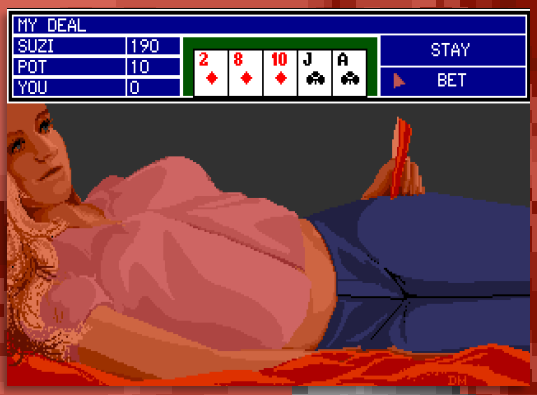
La grafica. Tuttavia, non è male e anche a 4 colori il dettaglio è discreto.

La giocabilità è buona ed pur sempre un Poker.

La versione per C64 è meglio colorata e ha una grafica digitalizzata che migliora sensibilmente l'aspetto delle due ragazze già incontrate con la versione PC (Suzi e Melissa e/o ragazze aggiuntive via Data Disk).
E' meglio colorata della CGA però la digitalizzazione su questi computer era molto limitata nei colori però sul C64 si



ha un buon impatto grafico.
Stessa giocabilità e stessa difficoltà per un titolo che è molto casuale nella scelta delle carte e lo striptease è molto più difficile da conquistare.





Commodore 64= 7

La grafica digitalizzata da un impatto estetico decisamente molto bello anche se poi a guardare bene è abbastanza più sgranato della versione PC.

Atari 520ST= 7,5

La grafica di una piattaforma a 16-Bit si vede anche se non particolarmente impressionante perché è più creata come un fumetto e come tale però ci si è potuti concentrare sulle forme abbastanza sinuose delle vostre avversarie.
Le carte sono decisamente semplificate perché non ci sono le figure, ma solo una lettera che le identifica e questo è molto peggio rispetto ad un C64 o al PC.
Devo dire che cambia la giocabilità in meglio perché si gioca con il mouse e molto bene con tutti comandi sulla barra principale del gioco.
A differenza però di Amiga e PC il computer sembra molto più facile e le vostre carte in mano sono sempre molto buone e avete quasi sempre delle ottime possibilità di vincere.

Amiga 500= 7,5

Con la versione Amiga si ascolta una musica iniziale con una interfaccia di scelta migliorata rispetto a quanto visto sull'ST, ma peggiora decisamente nell'area di gioco che è un po' diversa.
Graficamente è migliore dell'ST per i colori in più che si notano subito, però la parte dedicata alla carte mi piace di più sull'ST che è molto meglio ordinata e precisa.

Strikes-N-Spares

Amiga 600 (1993, Beyond Entertainment), 1 MB

Amiga 500 (1995, Beyond Entertainment), 1 MB



Non ci sono molti titoli su Computer dedicati al Bowling con 10 birilli e questo titolo in particolare è stato realizzato da un amante di questo sport perché c'è molta accuratezza per ricreare il massimo realismo.

Strikes-N-Spares è un gioco multi giocatore pieno di statistiche sui punteggi applicati in modo reale con un campo di gioco in 3D con una forte attenzione alla fisica dei birilli quando e con quanta forza vengono colpiti.

A tal proposito ci sono due tipi di controllo: uno classico in cui dovete impugnare la palla, spostarvi con il mouse a destra e sinistra e poi lanciarla muovendo in avanti il mouse per simulare il braccio che la lancia.

Il secondo metodo invece è completamente diverso perché prevede l'uso di un pannello di controllo in cui potete modificare ogni aspetto dell'azione per renderlo più scientifico.

Un'altra cosa interessante di questo gioco è che è solo per Amiga e in particolare solo per Amiga 600 dato che richiede il kickstart 2.05, 1 MB di Chip RAM e il chipset ECS.

Dopo la schermata del titolo avete una semplice schermata delle opzioni per scegliere il numero dei giocatori che va da 1 a 8 e iniziare la gara.

Una volta scelto uno slot per il giocatore e il nome siete in campo con il controllo della palla senza tante moine o impostazioni varie.

Molto semplice la modalità diretta in cui dovete prendere la mira e tirare verso i birilli tenendo conto che con un buon tiro centrale e potente potete fare uno strike, ossia il massimo punteggio: buttare a terra tutti i birilli in un colpo solo.

Ovviamente sembra facile, ma con il mouse basta davvero poco per buttare la palla nel canale laterale e non fare punti oppure mirare male e colpire solo i birilli laterali.

Lo scopo del gioco è fare il massimo punteggio, quindi buttare quanti più birilli a terra con un solo colpo.

Potete uscire dalla modalità diretta e usare il pannello di controllo premendo il tasto sinistro del mouse e giocare solo con questi settaggi: potete impostare la potenza del tiro, l'effetto speciale di curva da dare alla palla, il senso e poi premere il pulsante "Bowl" per tirare.

Prima del tiro avete un ultimo aiuto rappresentato da un cursore che vi da la possibilità di centrare l'obiettivo.

Quando avete finito tutta la serie di lanci viene salvato il punteggio su disco (che dovrebbe essere sprotetto e se non lo è vi da un errore, ma niente di grave perché potete rientrare subito nel gioco) e poi il gioco ricomincia dal menu principale.



Amiga 600= 6,5



A leggerlo sembra davvero bello e molto accurato ed è vero in parte perché ha un settaggio molto avanzato del controllo palla che lo rende appetibile a chi ama questo sport in maniera scientifica che calcola ogni azione matematicamente.

E' un po' troppo dispersivo se si incomincia a smanettare a casaccio le varie opzioni di lancio.

La versione Professional ha delle impostazioni in più e la possibilità di guardare giocare il computer o attivare una connessione modem per giocare online con gli amici.

Non cambia la sostanza, non cambia il giudizio perché a parte qualche impostazione rimane uguale anche come grafica e sonoro.



Commodore 64 (2012, Ice Team)

Commodore 64

Little Sister Sara 2 è un titolo per il Commodore 64 rilasciato nel 2012 e nel 2013 è uscito la trilogia che contiene tutti e tre i giochi di questa serie dove come sorella di Giana **dovreste** superare dei livelli molto simili infestati da diversi nemici, raccogliere le varie gemme che vi danno punti, migliorare il vostro potenziale con armi aggiuntive e bonus speciali che vi fanno diventare temporaneamente più grandi.

Voi interpretate Sara, la sorella di Giana in questa avventura che ha la stessa giocabilità già ammirata in passato senza stravolgere la grafica che rimane praticamente la stessa.

Giana Sister era anche bello per la parte musicale molto orecchiabile con bei jingle prima e dopo aver premuto il pulsante di fuoco che creavano quella aspettativa dei livelli che si dovevano superare.

Anche in Little Sara 2 c'è tutto questo perché ha una musica nuova, ma decisamente buona di qualità e nuovi jingle musicali che sono stati fatti per questa nuova eroina che vedete nella schermata del titolo e vi va venire una gran voglia di vederla in azione.

La prima impressione nel sentire nuove musiche e nuovi jingle non è piacevole, ma dopo un po' di tempo che le ascoltate sentirete la loro qualità sia negli strumenti che negli arrangiamenti.

La musica del tema di Giana Sister forse è unica e insostituibile, ma in Little Sara Sister 2 sentirete quanto è migliore rispetto al passato e quanto starete fermi ad ascoltarla perché merita.

La giocabilità forse non è allo stesso livello di Giana Sister perché è meno accurato da questo punto di vista dato che lo scopo è solo quello di andare avanti, saltare sulle varie piattaforme e trovare un modo per evitare o distruggere le forme di vita che vi contrastano. Non c'è altro.



Manca purtroppo quella splendida giocabilità vista con Giana Sister, la ricerca di gemme nascoste, i bonus per le armi, il bonus di crescita che vi rende più abili e una struttura dei livelli che ricorda molto Mario Bros anche come modi di giocare e relativi bonus.

Little Sara Sister 2 non ha niente di tutto questo, ma conserva un personaggio simile a Giana, con però animazioni non gradevolissime.

Sembra un gioco fatto con il Seuck: riprende i personaggi di Giana, ci sono più colori anche su uno stesso personaggio, ma non ha quella carica emotiva che si provava in passato.



Alla prima partita con Giana Sister ho superato vari livelli senza problemi, mentre con Little Sara Sister 2 nemmeno il primo livello riesco a superare per una lunghezza troppo esagerata e con troppi nemici diversi contemporaneamente che non sempre hanno una buona gestione delle collisioni

Commodore 64= 6



Il nome attira come le api attratte dal miele. Bella musica di qualità, ma giocandoci scoprirete che non è assolutamente migliore di Giana Sister e nemmeno riesce a imitare quella fantastica giocabilità di Mario Bros.
Little Sister Sara 2 è una rivisitazione per un ipotetico seguito che però non riesce a convincere.



Liverpool: the Computer Game

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC, DOS

1990-1993 Grandslam Entertainments

Si tratta di un gioco calcistico che ha la licenza ufficiale del Liverpool per riprodurre i giocatori reali del periodo. Un titolo che quando lo si cerca viene associato ad Amiga e Atari ST del 1992/93, ma esiste anche per il DOS, per il Commodore 64 e per l'Amstrad CPC.

In realtà è uscito nel 1990 solo per Amstrad CPC con licenza regolare della società calcistica Liverpool e convertito successivamente per i computer a 16-Bit in grafica isometrica 3D e successivamente per il Commodore 64 con una visuale diversa.

Alla fine si tratta dello stesso gioco, ma realizzato in maniera anche completamente diversa per ogni piattaforma.

E' ora di scoprire questo calcio che per un motivo o l'altro è stato male associato ad un computer o ad un altro oppure si è persa traccia del titolo originale che ha dato il via a tutte le altre edizioni.



La versione originale è quella Amstrad del 1990 della Grandslam che è caratterizzata da una visuale laterale non completamente piatta, ma con una prospettiva isometrica come "International Soccer".

Il noto capostipite dei giochi di calcio era molto semplice, non aveva tutte le funzione di una reale competizione e nemmeno falli, rigori o punizioni.

Liverpool per Amstrad CPC è anche questo decisamente semplice come presentazione, ma con una buona serie di opzioni interessanti come giocare un amichevole e/o iniziare un nuovo campionato.

E' possibile anche salvare e caricare una partita per non dover giocare tutta una lega in una sola giornata, ma divertirsi nel tempo.



Le opzioni del menu sono molto ben fatte e chiare e c'è anche una buona animazione che migliora la loro funzione.

Essendo una licenza Inglese, il campionato, le amichevole e le squadre sono di questa Nazione, ma ne avete abbastanza per divertirvi per parecchio tempo.

Potete giocare da soli contro il computer, guardare il computer sfidarsi da solo oppure giocare tra amici.

Devo dire di essere rimasto un po' basito dalla caricamento del campo di gioco che viene mostrato molto lentamente e questo sembra quasi presagire una lentezza di gioco da rovinare tutto quanto.

I giocatori assomigliano parecchio a quelli di International Soccer, ma sono ben animati e con una maggiore cura del dettaglio.

L'area di gioco non è molto grande però sufficiente a giocare bene.

Nella parte sottostante il campo da gioco avete un pannello informativo con il radar che mostra tuti i 22 giocatori (*anche qui non tanta cura dei particolari perché i colori sono diversi da quelli in campo, vabbè è un dettaglio trascurabile*); l'orologio che mostra il tempo e l'indicazione delle due squadre che si affrontano e c'è anche una barra che mostra la potenza del tiro o della rimessa come i giochi moderni.

La cosa che di certo vi interesserà sapere è: ma com'è la giocabilità?

Dopo pochi secondi di gioco posso confermare quello che avrete già letto di questo calcio: ci sono diversi bug appena l'arbitro fischia l'inizio della partita come, ad esempio, due giocatori si scontrano e si bloccano in mezzo al campo e deve intervenire un terzo giocatore a prendere la palla e continuare l'azione. Questo è il difetto maggiore di questo titolo perché succede in continuazione dato che quanto correte con la palla ai piedi (*che sta attaccata e non scappa via come International Soccer e a me piace molto questo sistema*) il computer vi tallona e appena cambiate direzione vi scontrate e spesso rimanete bloccati/congelati.

La velocità di gioco purtroppo è molto lenta e movimento e scrolling vanno a scatti che oggi vi impediscono di diver-

tirvi.
Si riesce comunque a giocare molto bene anche con un po' di fatica; non ci sono falli, non ci sono rigori, colpi di



testa e altre specialità.
C'è però una sorta di scivolata per riprendersi con forza la palla, ma che visivamente sembra uno sgambetto, ma non essendoci falli è valida per riprendere il controllo della palla.
Rettifica:
In realtà ci sono i falli, ma non ho capito come sono applicati perché due giocatori si sono scontrati, ma ad un certo mi ha dato un fallo a favore. Sembrano applicati in modo aleatorio. Non si capisce bene la regola anche perché ogni tanto come dicevo, due giocatori si scontrano e si bloccano entrambi eppure non vengono dati falli. Interventi duri per riprendere la palla spesso non sono fischiati.
Un'altra cosa che complica il gioco è il sistema di tiro che va capito con la pratica perché se state correndo e tentate di tirare in porta la palla non si allontana molto dai piedi perché ci andate dietro.
La cosa migliore sarebbe fermarsi e tirare solo che ci vuole un po' di tempo per caricare il tiro e il computer se è vicino vi porta via la palla.
E' difficile come International Soccer per tiri e passaggi, ma ha il vantaggio di avere la palla attaccata ai piedi e quindi potete fare anche azioni personali.
Tecnicamente carino, ben animato nei movimenti e le squadre sono tutte originali nei nomi e nei colori sociali quindi il campionato Inglese è ben riprodotto almeno esteticamente.
Non tanto bene la giocabilità perché a parte la lentezza dell'azione ci sono momenti di confusione e blocco di giocatori in mezzo al campo senza motivo e che fanno congelare l'azione in attesa di un terzo giocatore a prendersi la palla.
L'azione è spesso rallentata anche per il fatto che le rimesse del portiere sono fatte da un giocatore che deve attraversare tutto il campo per arrivare; durante le rimesse laterali alcuni giocatori vicino alla palla la ignorano e bisogna aspettare che ne arrivi un altro per riprendere l'azione.
Il tiro è buono perché ha una barra di potenza e una barra per l'effetto che non è male, ma non si capisce molto bene perché anche alla massima potenza avete un tiro che sembra un passaggio.
La giocabilità lascia quindi un po' a desiderare.

Amstrad CPC464= 6



Graficamente è carino, ma la giocabilità lascia a desiderare malgrado la palla attaccata ai piedi che vi permetterebbe di fare qualunque cosa.
Ci sono troppe pause nelle rimesse e qualche bug di troppo che messe insieme alla lentezza dell'azione non lo fanno diventare un titolo da ricordare e giocare a lungo.
La sufficienza la prende grazie alla licenza che ha per i nomi, le squadre e colori sociali originali.



Dopo la versione per Amstrad il gioco si chiama "**Liverpool: The Computer Game**" e con la versione C64 cambia anche la visuale che diventa esattamente come Kick-Off, ma con scorrimento verticale.
Ci sono molte più opzioni per la scelta della durata della partita, se fare una partita di pratica, il Campionato completo oppure partecipare ad una Coppa.
Non è proprio lo stesso Liverpool visto sul CPC perché ci sono delle differenze di impostazioni sul funzionamento della gara.
L'azione di gioco è un clone spudorato di Kick-Off con la differenza di avere il controllo migliore della palla che sta più attaccata ai piedi, ma il computer è dannatamente bravo e vi impedirà di fare il vostro gioco anche perché vi ruba la palla in una maniera da farvi sentire degli imbranati, come se non aveste mai giocato ad un titolo di questo genere.
Non c'è un controllo della forza del tiro o del passaggio e quindi ogni volta che premete il pulsante di fuoco fate un tiro, quindi c'è poca partecipazione con gli altri membri della squadra.
Per il resto ci sono i falli e calci di punizione e molto probabilmente anche i calci di rigore.
In questa versione "Computer Game" non potete controllare le squadre che volete, ma nella modalità a singolo giocatore potete usare solo il Liverpool e sembra anche che sia strutturato come un tipico Coin-Op, quindi si procede con il campionato solo se vincete perché altri-



menti termina il gioco e tornerete al menu delle opzione per ricominciare.
E' troppo spudorato come clone e anche graficamente, colpa della visuale, non si nota molto.

Commodore 64= 5,5



E' un clone spudorato di Kick-Off senza poter scegliere la squadra che si vuole. Il computer è di un'abilità sconcertante che vi impedirà di toccare la palla.
Si va avanti a caso e arrivando in porta senza costruire un azione e i vostri compagni sono inutili dato che i passaggi non esistono.

PC= 8

Versione fantastica con una giocabilità finalmente come si deve. Si gioca molto meglio, si possono evitare gli avversari con la tecnica e anche se i passaggi in pratica non esistono riuscite comunque ad arrivare in porta o sfruttare un lancio lungo nella speranza di raggiungere un compagno. Molto bene!!
Buona la grafica e peccato per il sonoro completamente assente durante la partita.

Ben diverse sono le due versioni a 16-Bit non tanto per la grafica e il sonoro migliorati, ma anche per la struttura di gioco e una nuova visuale che rende il torneo calcistico più interessante rispetto alle versioni a 8-Bit.
Le impostazioni di base sono esattamente le stesse viste con la versione per il C64 anche se ora sono state aggiunte più caratteristiche come il cambio di formazione rispetto a quello predefinito e manualmente dovete scegliere quali giocatori mettere in campo.
La pratica è molto più personalizzabile dato che potete scegliere le condizioni del campo, la durata della partita, la parte del campo che volete usare per allenarvi (quindi la parte in alto o in basso).
Se decidete di partecipare al campionato di calcio potete usare solo la squadra Liverpool affrontando di volta in volta le varie squadre avversarie.

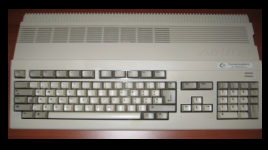
La qualità Amiga si può vedere in tutto il suo splendore perché i giocatori sono ben fatti, ben definiti e molto accurati soprattutto nelle divise che sono quelle originali e con varie sfumature che li distinguono.
Anche le animazioni sono davvero ottime e movimenti sono realistici.
Il campo da gioco è anche questo superlativo, con anche la sensazione che ci sia proprio l'erba sotto i vostri piedi.
La visuale è in 3D isometrica che permette un ottima visione dell'area di gioco e facilitandovi nella corsa verso la porta avversaria.
Tutto buono quindi?
Non è così perché soffre degli stessi difetti della versione C64. Impossibile creare una impostazione di gioco, non è possibile chiedere aiuti ai proprio compagni perché ogni volta che premente il pulsante del joystick la palla



sfreccia alla velocità della luce impedendovi di intercettarla come si deve. Se fate una scivolata il pallone schizza velocissimo attraverso tutto il campo da gioco e anche questo non da un reale coinvolgimento.
Un altro aspetto strano è che certe situazioni sono esagerate perché quando il pallone entra in rete, velocemente si riparte da centro campo senza ammirare il pallone che gonfia la rete; se tirate fuori non si vede nulla, ma già il portiere pronto alla rimessa.
Dal punto di vista grafico è buono, ci sono 22 giocatori in campo, c'è l'arbitro durante tutta la gare e ci sono anche i guardalinee che sono proprio quella cosa in più che mancava in tanti titoli simili a questo.
Buono anche sonoro con di tanto in tanto il tifo che aumenta di intensità.



Amiga 500= 6,5



La grafica è buona, ma la giocabilità lascia molto a desiderare perché la palla sfreccia così veloce che anche i passaggi diventano dei missili terra-aria che non li intercetterete mai. Il computer riesce a fare di tutto come assist perfetti e tiri al volo. Si può fare, ma forse richiede troppo tempo per tenervi incollati a questo titolo.

Atari 520ST= 7



E' uguale alla versione Amiga, ma ha qualcosa in più come l'introduzione che mostra la storia del Liverpool e la grafica del campo sembra vettoriale, simile a Sierra Championship Soccer. E poco giocabile come la versione Amiga, ma leggermente meglio lo è comunque.

SQRXZ 4

2016, Retroguru
Amiga 500, 1 MB

Sqrxz 4 (*un nome impronunciabile*) è un gioco di piattaforme per Amiga OCS recentissimo dato che stato rilasciato a Luglio 2016.
Voi interpretate questo personaggio che da il nome al titolo di questa avventura che segue la storia finita con il terzo capitolo e ora in pratica siete a corto di denaro e dovete trovare un lavoro.
Quale migliore occasione e anche sfida



il recuperare dei pezzi di marmo ghiacciati; dopo le peripezie per salvare la sua Ive nella giungla questo lavoro sembra facile.
Venite trasportati in un arcipelago pieni di questi marmi ghiacciati e non potrete ritornare a casa senza averne recuperati 354. Una bella sfida.

1 MB di memoria (divisa tra Chip e Fast), 1 solo dischetto per un sano divertimento e avventura. Diverse opzioni interessanti soprattutto per l'audio con una sorta di jukebox per ascoltarne le belle melodie dal gusto retro.
Prima di entrare nell'avventura c'è una introduzione con una bellissima grafica molto accurata che vi prepara a quello che dovrete fare e quindi capirete quale è la vostra missione. Buona l'idea di far avanzare l'introduzione manualmente cliccando sul pulsante del joystick in

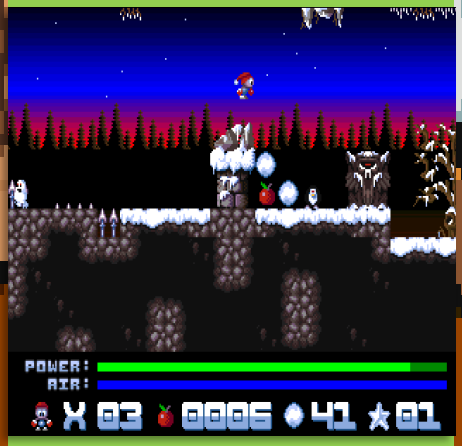


modo da poter gustare e ammirare tranquillamente la grafica e la musica.

L'azione di gioco è tipicamente di piattaforme, decisamente veloce e frenetico fin da subito con trappole e mostri che non vi danno tregua e che potete mettere a tacere saltandogli in testa. Con questa unica vostra abilità alcuni di questi modo vengono eliminati, mentre altri vengono storditi solo temporaneamente.
Si gioca solo con lo stick del joystick mentre il suo tasto viene usato per mettere in pausa il gioco con la scelta di continuare oppure far suicidare Sqrxz.
Avete solo tre vite per riuscire nella vostra impresa, ma ci sono continue infiniti che di certo vi aiutano parecchio anche perché non è facilissimo visto che queste isole sono piene di trappole come il pavimento che si rompe sotto i vostri piedi e vi fa precipitare in un baratro, punte di freccia che spuntano dal terreno e mostri che vi danno noia anche dove dovrebbero lasciarvi in pace dato che sarà il terreno di gioco il vostro nemico più agguerrito.
Di certo passeggiare su una lastra di ghiaccio che si rompe sotto i vostri piedi e pupazzi di neve che vi inseguono diventa tutto molto complicato.
Non c'è un tempo limite per finire i livelli ma la vostra energia principale diminuisce lentamente e dovete ripristinarla mangiando i frutti che trovate lungo il percorso.

Non è un titolo innovativo perché sa di già visto però riprende quei titoli retro di vari anni fa e li porta su una piattaforma che oggi è avara di giochi, anzi probabilmente è ancora viva ma dal punto di vista ludico è morta da molti anni.
Questo titolo non è espressamente per Amiga, ma comunque di un genere che può sfruttare le caratteristiche della piattaforma come grafica e sonoro.

La grafica durante il gioco di Sqrxz 4 è buona, un po' minuta, ma decisamente dettagliata e colorata e i personaggi sono tutti ben riconoscibili malgrado le loro dimensioni e questo è



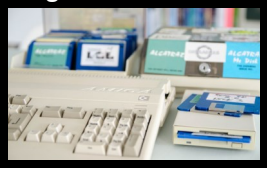
sicuramente un ottimo lavoro da parte dell'autore.
Anche i fondali, a prima vista, niente di eccezionale, lo sono perché mostrano di essere perfettamente in tema e dan-

no quella giusta sensazione di dove vi trovate.
Un cielo ben sfumato per ricreare un orario che è una via mezzo tra il tramonto e la notte con gli alberi dettagliati nel l'oscurità che lasciano intravedere solo le loro forme.
Niente di elaborato, niente di stratosferico o chissà quale tecnica; solo la bravura di ricreare un paesaggio tipico polare a partire dalle sfumature del cielo, gli oggetti dello sfondo che rimangono visibili in parte e poi anche gli oggetti in primo piano che sono perfettamente in tema.
Anche se avete questa sensazione di deja-vu diventa ogni volta che ci giocate sempre più coinvolgente perché è quasi un mix di titoli che riprende alcune loro



tipiche caratteristiche.
Non è tutto perfetto perché di negativo, secondo me, è il fatto che ogni volta che perdete una vita ricominciate tutto da capo e forse era meglio mettere dei checkpoint nei pressi dei punti più critici per non essere costretti tutte le volte a ricominciare e arrivare stremati e un po' annoiati al punto dove avete perso una vita.
A lungo andare diventa un po' noioso se siete costretti a ripetere le stesse azioni per più tempo. Alcuni passaggi sono difficili, altri un po' meno, ma la presenza di nemici nei punti chiavi di passaggio li possono rendere insuperabili e alla lunga diventa stressante.
Ci sono anche degli enigmi da risolvere tipo posizionare certi blocchi per creare un passaggio o una strada per raggiungere un ascensore che vi porta a prendere degli oggetti essenziali.
Alcuni di questi sono incomprensibili e continuando a morire e ricominciare tutto da capo ad un certo punto vi scappa la voglia di rifare tutto e comincerete a lasciare perdere frutta e bonus per andare di corsa al punto dove avete perso una vita, ma così facendo poi nella fretta sbagliate e non ci arriverete più.

Amiga 500= 7



Tecnicamente è molto carino con una bella grafica minuta, ma decisamente accurata, dettagliata e colorata.
La giocabilità è un po' divisa per il fatto che subito è elevata per l'aspetto estetico gradevole, la musica di buona qualità e che in se racchiude diverse giochi dove riprende alcune loro tipiche caratteristiche rifondendole per se.
Alcuni passaggi sono complicati e basta davvero niente per perdere una vita che comporta ricominciare tutto da capo e alla lunga rifare ogni volta gli stessi percorsi anche 10 volte, stanca.
Le scelte quindi sono due: o mettere checkpoint nei punti critici oppure ripartire da dove si muore.
I continue infiniti non servono a niente se bisogna ripartire ogni volta dall'inizio.
Di certo la possibilità di salvare una partita aiuta parecchio a preservare una partita nei livelli più avanzati però è così difficile che sarà durissima portarlo a termine.

Leading Lap MPV

Amiga (1995, Black Legend)



Leading lap MPV è titolo di corsa automobilistica per Amiga OCS e AGA con grafica 3D poligonale che punta alla giocabilità più che alla forma. MPV significa Moving Point of View per enfatizzare ancora di più la sua grafica completamente in 3D e le tantissime visuali esterne che mostrano in certi frangenti una grafica molto complessa e spettacolare.

Dalla schermata del titolo sembra un classico gioco di F1, ma in realtà non lo è perché voi potete scegliere tre tipi di auto tra F1, Rally ed Endurance e correre una stagione automobilistica con l'auto scelta gareggiando contro quattro avversari che hanno anche loro uno dei tre tipi di auto a disposizione.

Il problema maggiore di questo titolo sono le richieste hardware che nella versione OCS non sono tipiche dato che richiede kickstart 2.0, mentre per la RAM va bene anche 1 MB diviso tra Chip e Fast RAM.

Per chi ha Amiga 500 con il kickstart 1.3 dovrà caricarsi in memoria il kickstart 2.0 per poterci giocare; nessun problema per chi ha un Amiga 500+/600.

Il gioco si avvia con una demo che mostra il gioco in tutte le sue sfaccettature e le varie visuali con una bella musica davvero di elevata qualità.

Questo titolo ha la caratteristica di essere completamente retinato in ogni poligono che vedete sullo schermo e in questo caso non è stato applicato per incrementare i colori, ma per renderlo più fluido perché ci sono tanti poligoni e anche in questo modo scatta davvero tanto.

Prima di iniziare a correre in pista dovete scegliere un pilota tra i cinque disponibili ognuno con le proprie caratteristiche e statistiche e alla fine scegliere se gareggiare con auto di Formula Uno, di Rally oppure di Endurance.



Le opzioni sono importanti perché riguardano il dettaglio grafico che per la versione OCS, quindi per Amiga 500 sono al minimo (e scatta parecchio).

Le opzioni prevedono anche di aggiungere le nuvole, la mappa del percorso e il fondale.



Le immagini che vedete sono a dettaglio minimo perché altrimenti non c'è speranza di poterci giocare decentemente.

Devo dire che con un 68000 di base è impossibile giocarci, troppo lento anche a dettaglio minimo così come anche muoversi con il cursore tra le varie opzioni.

Leading Lap MPV è un altro di quei giochi Amiga ambigui perché ci sono due versioni, una con 2 dischi per Amiga 600 e l'altra su 3 dischi per la versione A1200 che però viene caricata anche con il chipset OCS e ECS (a patto di avere 2 MB di memoria), ma poi la grafica è completamente corrotta e non potente giocarci.

Se fosse veramente AGA non vorrebbe nemmeno caricato e non arrivereste mai a sentire la musica della schermata delle opzioni.

La differenza tra le due versioni è la velocità. Con un 68020 gira alla perfezione ed è uno spettacolo anche al massimo dettaglio.

La grafica rimane completamente retinata, ma assicura prestazioni eccellenti!

Amiga 600/A1200= 8



A parte la grafica completamente retinata e che non c'è nessuna differenza tra la versione OCS e AGA è un bel gioco di corsa poligonale compreso il cruscotto con tanto di mani anche queste con la stessa grafica.

La possibilità di scegliere tre tipi di auto da usare in corsa e 5 piloti diversi con ognuno le proprie caratteristiche è buono per aumentarne la longevità.

Il maggior pregio del gioco sono i poligoni che sono tantissimi e che a dettaglio massimo sono uno spettacolo per gli occhi.

Su Amiga 500/600 si pagano le prestazioni, mentre su A1200 non ci sono problemi nemmeno di giocabilità.



Amstrad CPC	
	1985, CRL

Si tratta di un altro gioco di corse in auto e precisamente di Formula Uno, questa volta per l'Amstrad CPC e manageriale quindi non partecipate direttamente alla gara.
E' un titolo con varie opzioni molto ben comprensibili e potete fare quello che volete in base al budget iniziale per poi cambiare in base alle vittorie; se le avrete.
Devo dire che non è male nemmeno nella parte grafica anche se è principalmente tutto testuale.
La gara è vista lateralmente e vedrete solo le auto sfrecciare davanti a voi e il pubblico che segue la corsa (vedrete che girano la testa da destra a sinistra)
Le auto sono davvero belle nella loro semplicità perché sono disegnate bene in tutti i particolari e hanno i loco colori principali per riconoscerle.
Visivamente non vedrete loghi o pubblicità degli sponsor, ma un auto rossa è



una Ferrari, quella nera è una Lotus e così via con più o meno gli altri colori ufficiali.

La prima cosa da fare dopo il caricamento è di rifiutare di caricare un salvataggio se non lo abbiamo (dovete premere il tasto "n"), scegliere il numero dei giocatori da 1 a 6 (potete anche giocare da soli, ma gestire più di uno scuderia singolarmente), il vostro nome come dirigente e poi scegliere la scuderia tra le 6 disponibili (Brabham, Ferrari, Lotus, Williams, McLaren e Renault).
A questo punto potete modificare alcuni parametri per la gestione piloti oppure lasciare le impostazioni predefinite e andare avanti nella scelta di due sponsor (nelle immagini qui sopra non lo vedete, ma ogni giocatore ha una



schermata di colore della scuderia scelta per facilitare la comprensione di quale giocatore è attivo in quel momento).
Inizia ora la gestione dei piloti che dovete assumere in base al vostro budget iniziale che è comunque molto alto per poter iniziare la vostra carriera manageriale e far vincere la vostra scuderia non solo il maggior numero di gare, ma diventare il campione assoluto.

Una volta scelti i 2 piloti inizia subito la gara del primo tracciato che ha un certo numero di giri che comunque non li vedrete tutti perché ogni tanto si attiva l'accelerazione del tempo per velocizzare la gara altrimenti passerete ore e ore girandovi i pollici (durante la gara potete intervenire solo per richiamare i piloti al pit-stop oppure guardare gli eventi che si susseguono).
Le varie schermate di statistiche, di risultati possono anche essere stampati, quindi una funziona per avere su carta un ricordo della vostra prestazione.
Terminata una gara e dopo un breve resoconto finanziario inizierete subito la gara successiva.





Una gestione di una scuderia di Formula Uno ben realizzata con scelte comprensibili per la creazione della squadra per la vostra carriera.
Una volta che avete fatto le vostre scelte tutto il campionato potete scegliere di stare a guardare l'evolversi della corsa o intervenire per chiamare i piloti al pit-stop per cambiare l'assetto dell'auto o fare delle riparazioni.
Non c'è molto grafica da guardare, ma durante la corsa ne vedete un po' che non è male.

Volume 2, Numero 60
Agosto, 2016

REV'N'GE!

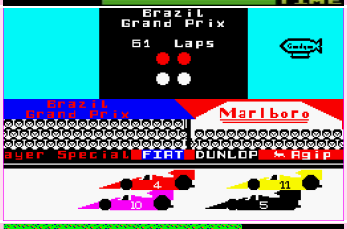


Top 3

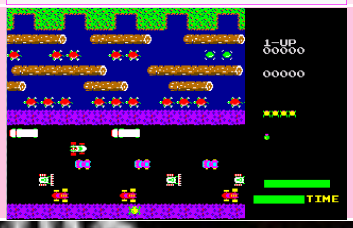
Frogger 07

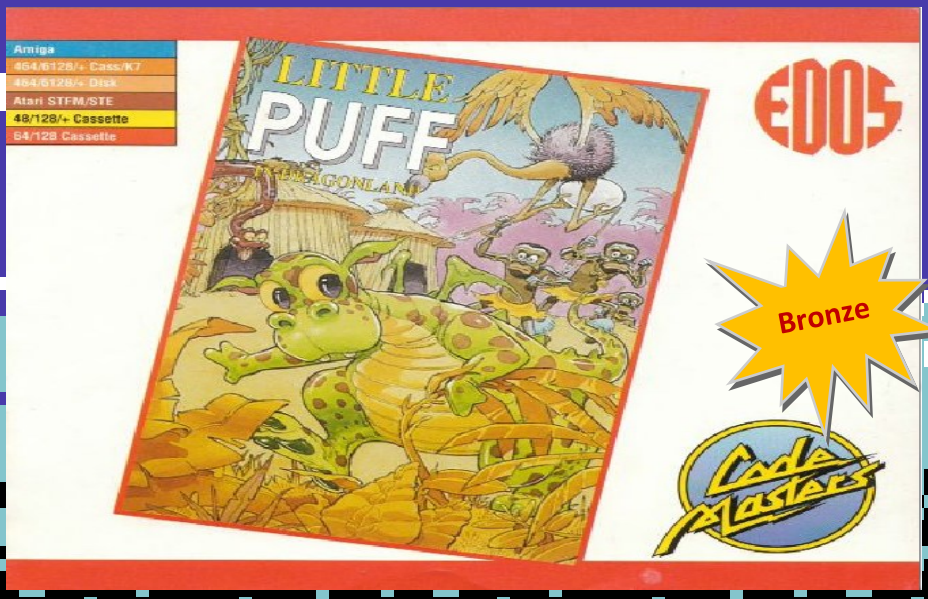


Formula 1



Frogger





gioco di piattaforme.
La grafica è carina, ben disegnata e animata. I colori sono ben fatti e gli oggetti da trovare sono molto dettagliati e accurati. Sul CPC i colori sono molto vivaci e molto meno sul Commodore 64, ma la grafica e il dettaglio sono gli stessi.
La versione Spectrum è uguale alla versione CPC con la stessa tonalità nei colori, quindi davvero vivaci e grandissima la giocabilità come tutte le altre versioni a 8-Bit.
La giocabilità è il suo punto forte e si gioca davvero bene. L'unica vita a disposizione vi costringe a giocare senza lanciarvi senza ragionare a prendere un oggetto che sembra facile.

Little Puff in Dragonland è un gioco di piattaforme dove il drago Puff un bel giorno decide di esplorare il mondo dove abita, ma sfortunatamente si è perso e ora vuole tornare a casa! Puff è troppo piccolo per affrontare da solo questa avventura e sta a voi guidarlo per trovare la via di casa attraverso molti livelli, risolvendo degli enigmi, evitando trappole e trovare anche



quattro pezzi di una mappa che serve a trovare la strada giusta per Dragonland.
Anche se è essenzialmente un gioco di piattaforme è anche un avventura in cui bisogna raccogliere degli oggetti che devono essere usati per risolvere degli enigmi e lo scoprirete subito appena iniziate a giocare.
Non c'è una direzione da prendere, ma potete andare dove volete: lo scopo è quello di trovare degli oggetti da raccogliere per poteri usare.



Siete un drago, tipicamente di colore verde come vuole la tradizione popolare e come arma avete il vostro alito infuocato che deve essere alimentato con delle pozioni.
Come drago avete delle ali che possono essere usato in certe locazioni, ma non in modo automatico, ma sempre usando degli oggetti presenti sul posto.
Avete solo una vita per trovare la via di casa e il mondo che state esplorando è pieno di pericoli e trappole e gli oggetti servono proprio ad evitarle.
L'alito di fuoco serve a superare certi ostacoli che a prima vista vi sbarrano la strada.
Un titolo molto interessante perché è molto di più di un classico

CPC/C64/ZX= 7,5



Davvero bello questo titolo che non è un semplice gioco di piattaforme, ma un avventura ad oggetti che devono essere raccolti per essere usati per superare degli enigmi che subito sembrano non avere soluzioni.
Molto ben disegnato in linea generale per tutte le tre piattaforme in prova con bei colori soprattutto su CPC e ZX molto vivaci.
Il C64 ha colori più sbiaditi, ma una grande fluidità nella grafica.
La versione ZX ha buoni colori, ma ogni tanto è trasparente e il fondale prende il colore dello sprite principale





La versione a 16-Bit della versione ST è sicuramente più interessante per una grafica molto e forse esageratamente dettagliata con fondali coloratissimi e soprattutto molto più grossi come dimensioni rispetto a quanto visto nelle versioni a 8-Bit.
Il paesaggio ora è diverso, si svolge in una foresta piena di alberi in primo piano e se ne vedono altri in lontananza in ombra che danno una reale sensazione di profondità.
L'area di gioco non è a tutto schermo e assomiglia molto al sistema visto in *Batman: The Caped Crusader*, quindi in una finestra più piccola dentro l'area di gioco, ma questa rimane fissa per tutte le locazioni visitate.

Devo dire che il drago delle versioni a 8-Bit erano più simpatico; più bonario. Questo drago su ST è bello, fatto bene e assomiglia ancora di più ad un vero drago grassoccio e poco abile, però non c'è quella sensazione di coinvolgimento.
La versione ST ha la musica durante l'azione, ma è davvero odiosa da ascoltare perché anche a volume basso da noia e non aiuta a tenere alta la tensione. Del resto sulle altre versioni la musica non c'era e si giocava bene.
Ci sono delle differenze anche nella struttura di gioco perché oltre alla grafica migliorata esteticamente ci sono delle trappole in più e alcune sono diverse e venendo da una versione Amstrad o C64 troverete delle differenze a volte piacevoli a volte spiacevoli.

La versione per Amiga invece ha un audio decisamente più ascoltabile, ma allo stesso tempo di poca utilità per il gioco che non è un elemento importante e determinante per la giocabilità.
Anche questa versione è uguale in tutto e per tutto a quanto visto per la versione ST.

Conclusione:

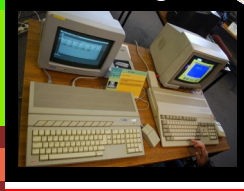
E' un bel gioco di piattaforme con la raccolta di oggetti da usare per superare certi enigmi.
Le versioni a 8-Bit graficamente non sono molto appariscenti hanno però una ottima giocabilità e si giocano dannatamente bene.
Le versioni a 16-Bit vi colpiscono per la qualità grafica, mentre per l'audio è noioso fino allo sfinimento nella versione ST, mentre su Amiga è meglio, ma niente di importante.
La giocabilità è buona nelle versioni a 8-Bit perché è un mix di grafica e azione che vi fanno procedere bene per molto tempo.
Le versioni per ST e Amiga cambiano in molti passaggi e rendono gli stessi enigmi un po' troppo complicati e a volte un po' troppo fiscali che vi portano a ricominciare da capo.

Amstrad CPC6128 (1992, Gremlins)

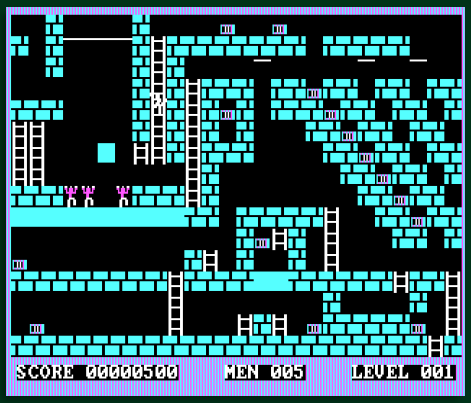
Con Riserva

Promosso

Atari ST/Amiga= 7



La grafica è decisamente meglio, però c'è la sensazione che sia troppo confusionaria nel senso che c'è troppo e alla fine la giocabilità su queste due piattaforme non è meglio di quanto visto sulle versioni a 8-Bit.
La giocabilità non è al massimo perché anche qui si è voluto un po' strafare sugli enigmi cercando di renderli più complessi, ma alla fine poi ci rimette il giocatore che si stuferà molto prima del previsto.



Championship Lode Runner

Championship Lode Runner è un gioco arcade di piattaforme a singolo schermo in cui dovete trovare dei tesori nei vari piani e accedendovi con le scale o delle funi sospese.
Ovviamente i padroni di casa non vogliono permetterlo e cercheranno in tutti i modi di impedirvelo.

Nella versione originale del gioco (Lode Runner) voi siete un agente segreto che deve infiltrarsi nell'Impero Bungeling per recuperare i tesori che sono stati rubati e difendervi dalle guardie robot in 150 livelli.
Queste guardie hanno tutte le abilità umane di potersi arrampicare sulle scale, correre e usare le funi sospese per cercare di uccidervi.

La versione Championship mantiene la stessa struttura dell'originale con 50 livelli in più.
Avete 5 vite per superare le varie stanze e un arma speciale che vi permette di scavare delle buche nel pavimento per cercare di far caderci dentro i robot e bloccarli.
Potete però usare questa tecnica anche per crearvi dei passaggi di fuga se venite circondati.
Non ci sono problemi di cadute perché potete lanciarvi da qualunque altezza senza perdere vite, ma la stessa abilità ce l'hanno anche i vostri nemici

Questa è la versione per PC Booter con una grafica CGA molto bella, molto dettagliata e con una giocabilità unica nel suo genere e vi da la voglia di finire il gioco.
La difficoltà è ben calibrata ed è uno dei quei pochi titoli che anche una volta finito lo rigiocherete tranquillamente.
Ah, dimenticavo! Per passare alle stanze successive dovete raccogliere tutti i tesori della stanza in cui siete. Alla fine troverete una scala che vi porta alla prossima stanza piena di tesori.
Le buche che scavate per i mostri possono però essere letali anche per voi se le fate al piano terra e ogni livello presenta anche degli enigmi da risolvere perché alcuni piani non hanno uscite.



PC Booter= 8,5

Un gioco semplice di grafica e struttura, ma che ha una giocabilità davvero eccellente tanto che una volta iniziato non riuscite più a smettere se non quando avrete perso tutte le vite.
Giocandoci scoprirete tutto il suo potenziale, ma attenzione che sembra semplice, ma non lo è.



Starter 3D

Starter 3D è un corsa automobilistica di Formula Uno in grafica vettoriale per l'Oric-1 e pubblicato nel 1984 da Landscape.
Un titolo classico di corsa, ma di certo impreziosito dalla grafica vettoriale trasparente, ma di grande impatto visivo per l'accuratezza del disegno, dei buoni colori applicati e per la riproduzione davvero buona della strada, ma anche del fondale che è anche questo completamente vettoriale come anche le nuvole in cielo.
Molto spesso in giochi di questo tipo dove la grafica in movimento è in 3D i fondali sono disegnati, sono bitmap appoggiati allo schermo per dare una sensazione di completezza.

In Starter 3D è tutto vettoriale anche gli oggetti a lunga distanza come alcune città e alberi.

Alcuni fondali non sono fatti bene perché appena accennati, ma fanno parte di un sistema per rendere più reale la profondità, la prospettiva che avete quando guidate.

E' un gioco nel 1984, moto semplice e infatti non avete un campionato completo, ma solo una gara su un tracciato predefinito e nel quale ci sono anche degli ostacoli sulla strada che se colpiti vi porteranno a fare un bel testacoda perdendo preziosi secondi.

Malgrado la grafica in 3D l'auto non sterza in modo reale, ma gli spostamenti a destra e sinistra sono semplici movimenti laterali che però non rovinano l'atmosfera.
Difficile il controllo perché dovrete pigiare diversi tasti soprattutto nelle curve dato che anche a bassa velocità non riuscirete facilmente a superarle.



Oric-1= 8

Una grafica vettoriale davvero buona e funzionale che offre una buona prospettiva e profondità di campo con anche il fondale fatto con la stessa grafica.
Molto difficile la guida soprattutto nelle curve, ma prima di giocare dovrete memorizzare un bel po' di tasti.



Gold

Vic-20, 2007

Il gioco della rana è un titolo che non passerà mai di moda e nel tempo sono uscite varie versioni, edizioni e anche dei remake sul tema principale.
Frogger '07 è uno gioco uscito nel 2007 per il Vic-20 a dimostrazione che l'amore per questa piattaforma non è mai tramontata e nemmeno per la rana in questione che torna con il suo gioco più tipico: portarla nelle sue tane dopo aver attraversato una strada piena di autoveicoli in corsa e subito dopo attraversare un fiume pieno altri pericoli.
Avete 2 vite per completare la missione che è quella di riempire tutte le 5 tane per poi passare ad un livello più difficile.

A differenza di un altro gioco della rana provato sulla fanzine qualche numero fa e che aveva una pessima giocabilità per via di una velocità degli autoveicoli impossibile da superare, con questo Frogger si torna davvero ai fasti del passato con una giocabilità davvero eccellente tanto che sembra proprio l'originale Frogger anche grazie ad una grafica molto colorata, molto dettagliata e anche ben animata.



La rana che guidate voi non è particolarmente animata, ma lo è tutto il resto soprattutto le tartarughe sul fiume che lentamente si immergono e se ci siete ancora sopra affogherete (*strano vero? una rana che affoga :-)*).
La velocità delle auto è calibrata per permettervi di passare in tranquillità e



anche le piattaforme sul fiume scorrono bene e vi permettono di divertirvi senza stressarvi.

Giocare a questo gioco su un Vic-20 è davvero straordinario per, come dicevo prima, i colori che sembrano così vicini a quanto era l'originale.
Evidentemente ritornare oggi su un titolo del passato permette di migliorare i primi tentativi commerciali e relativa licenza di quei giochi dove probabilmente l'hardware non era assolutamente sfruttato come di poteva fare.
Fantastico!



Vic-20= 9



Eccellente titolo per il Vic-20 non solo per una grafica fantastica per i tantissimi colori, ma anche per la definizione molto accurata.
La giocabilità è eccellente grazie ad una difficoltà molto ben calibrata e i vari ostacoli possono essere tranquillamente superati senza patemi.
Da non perdere!!



CDTV (1992, Emotional Picture)



Cover Girl Strip Poker è un gioco del poker in cui dovete vincere e anche cercare di costringere la vostra avversaria a fare un striptease ogni volta che perde una puntata oppure termina tutti i soldi.

La versione in prova su REV'n'GE! È quella per CDTV che sfrutta il CD-ROM per la tracce audio e per il parlato digitalizzato che è stato tradotto in varie lingue compreso l'Italiano.



In questa versione (che potrebbe differire dalle altre su cassetta o disco) ha otto ragazze: Jane, Trine, Sofia, Signe, Maria, Donna, Ginny e Amada.

Con il controller dovete scegliere la vostra avversaria e poi cercare di batterla e costringerla a spogliarsi.

Il gioco in se è uguale a tutti gli altri titoli di questo genere perché il Poker ha le stesse regole e lo stesso punteggio.

Dovete puntare del denaro per iniziare a giocare (si può anche usare la tastiera se ce l'avete perché il controller non è proprio il massimo per questi giochi) e sicuramente questa edizione su CD è molto buona per il fatto che ci sono i commenti dell'avversaria anche sulla quantità di denaro che puntate.

Devo dire che i vari giochi di Strip Poker hanno puntate simboliche quindi da 5 a 25$ al massimo e quindi l'abitudine è di fare puntate di questo tipo.

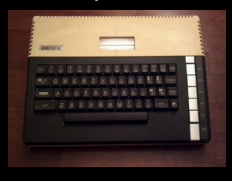
Con Covet Strip Poker avete una quantitativo reale di denaro, fino a qualche migliaio di dollari e le puntate per cercare di attirare l'attenzione della vostra avversaria devono essere molto alte.

Gli striptease non sono immagini, ma video in FMV che sono visti attraverso la platea di un cinema anche se ho la sensazione che ci sia qualcosa che non vada per il verso giusto.

Prima di tutto i video sono in bianco e nero, di buona qualità, però in assoluto silenzio e lo spogliarello è totale e non solo per quella ragazza, ma si vedono spogliarelli di altre ragazze.

Di certo lo Strip Poker prevede lo spogliarsi lentamente per creare un'aspettativa, mentre qui invece si vedono anche altre ragazze.

CDTV= 6,5



Su CDTV è molto buono per le musiche su tracce audio che comunque però poi scompaiono dal gioco (c'è un jukebox iniziale che ve le fa ascoltare tutte, ma poi più nulla.

La qualità delle immagini è assai scadente, mentre la qualità dei video è buono anche se in bianco e nero.

Non è facile vincere e molto dipende dalla fortuna e anche se saprete bluffare a modo giusto.

Io trovato dei problemi con questa versione, ma potrebbe essere la mia configurazione di prova.

Il gioco è disponibile anche sul Commodore 64 dove le ragazze sono diminuite a sei: Ginny, Amanda, Trine, Maria, Sophia e Jane.
Differente la loro presentazione con delle miniature digitalizzate in bianco e nero e di certo si poteva fare di meglio perché è un titolo su disco (che tra l'altro ha anche tempi di caricamento



decisamente lunghi.
Anche per questa versione sono presenti più traduzioni per far felici la maggior parte dei giocatori, quindi si parte dalla Spagna e si arriva in Germania passando per Francia, Italia e Inghilterra.

La buona cosa che ha questa versione è la musica sempre presente durante la partita e che di certo è un elemento in più che è utile poter ascoltare (anche se decisamente ripetitiva).
Quello che invece vi darà fastidio è che la grafica anche durante la sfida sarà sempre in bianco e nero, digitalizzato da vere ragazze, ma senza colore e questo purtroppo porta via un po' di buonumore, ma la digitalizzazione non è poi così male perché i dettagli delle ragazze sono ben visibili anche se le dimensioni sono ridotte al minimo.
Dopo aver provato nello scorso numero "Strip Poker Live" che era decisamente facile vincere, con questo Cover Girl non sarà lo stesso anche perché dipende molto dal caso avere subito 5 buone carte con cui giocarsela e il computer ha sempre in mano qualcosa per fare punti.
La sensazione dopo diverse partite è che il computer è un baro perché ha sempre e comunque una coppia di qualunque genere, ma ce l'ha sempre.

Commodore 64= 5

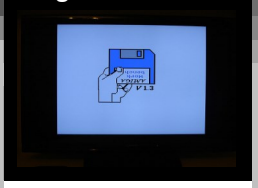


Le carte sono disegnate anche bene, ma è il resto che manca perché le immagini digitalizzate sono in bianco e nero, di dimensioni davvero piccole, ma almeno di decente definizione.
Aggiungeteci che il computer è un osso duro da battere e dopo qualche partita comincerete a pensare che sia pure un baro. Vi fa scappare la voglia di andare avanti.

La versione per Amiga è praticamente quella vista con il CDTV con la differenza che non ci sono le tracce audio, ma la musica iniziale è davvero di ottima qualità e la qualità grafica è la stessa quindi un buon punto per l'occhio anche se si poteva fare di meglio.
Una cosa che stupisce di questa versione che occupa 3 dischetti è che la musica è sempre presente esattamente come sul Commodore 64 e la sua qualità è orecchiabile.
La grafica è sullo stesso livello di quanto visto sul CDTV ed è lo stesso gioco con la stessa sensazione: il computer vi lascia giocare tranquillamente al primo giro e poi comincia a diventare subito più ostico e dovrete sudare per spogliare la vostra avversaria.
Una cosa simpatica è che potete fare degli ingrandimenti delle ragazze con i tasti numerici ed è una buona cosa quando riuscirete a spogliarla per bene.

Essendo in versione disco il filmato in FMV è sostituito da uno slideshow e come sul CDTV è in bianco e nero. Non ci sono problemi o strani bug.

Amiga 500= 7



Non ha le tracce audio, ma la versione Amiga suona la musica di qualità durante tutto il gioco e poi funziona un po' meglio della versione su CDTV.
Mancano i video in FMV, ma la giocabilità è leggermente meglio su un Amiga 500.
Per il resto non ci sono differenze a parte qualche traduzione in meno e l'icona del parlato sulla versione floppy che in realtà poi non c'è.
Per funzionare richiede solo 512k di memoria.

PC 286= 7



La versione PC è uguale alla versione Amiga, ma con una qualità delle immagini leggermente meglio, musica di buona qualità (non a livello Amiga, ma comunque di buona fattura) e medesima giocabilità.
Manca la visione dello spogliarello nel cinema e quindi vedete solo le immagini delle ragazze con meno abiti addosso.
Anche la versione PC richiede poca memoria, quindi con 1 MB (640k) non ci sono problemi.

Divertiamoci con i Box



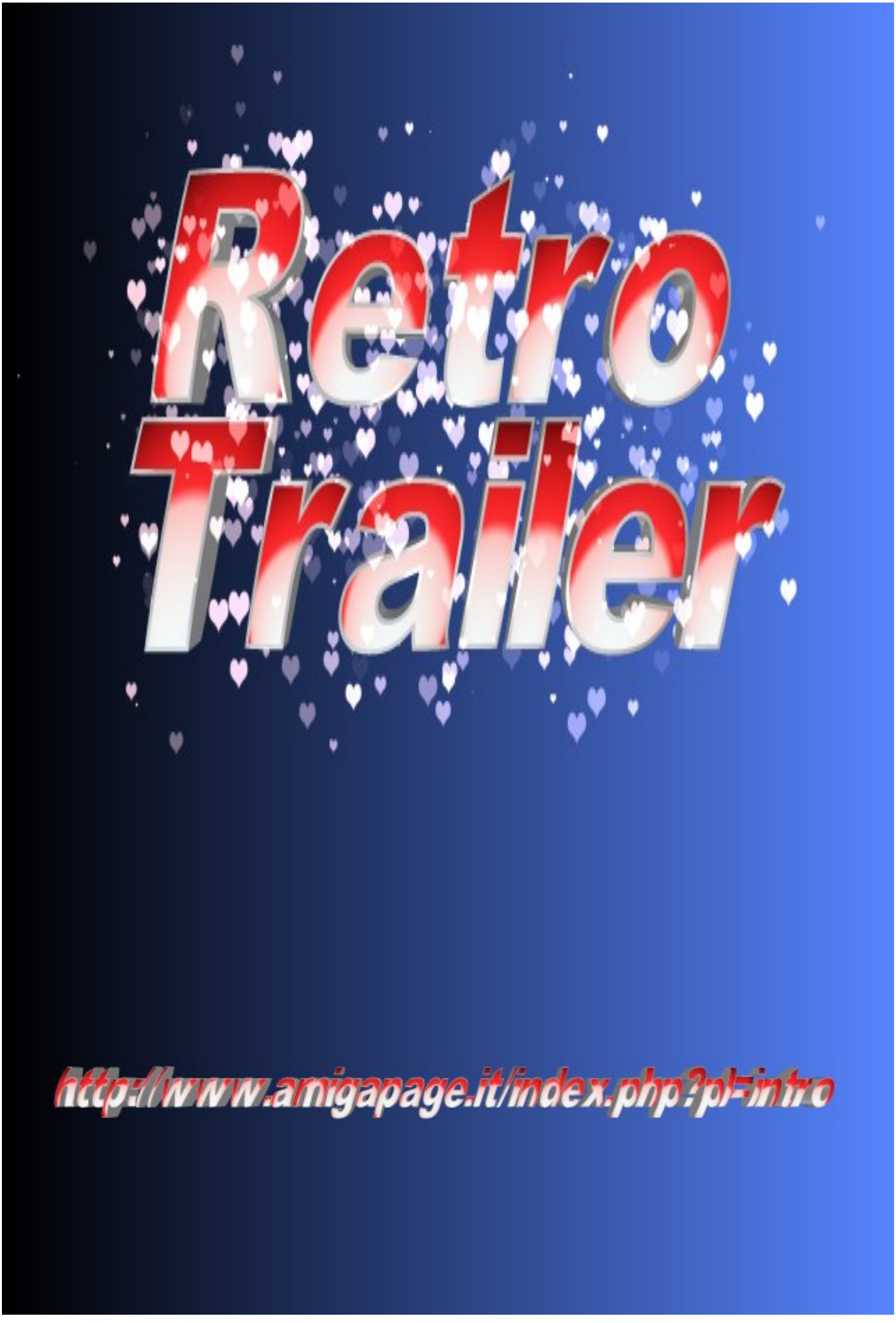











Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Console Forever



Crazy Cars (2013 - Genesis)

Crazy Cars non è mai uscito su una console e questo gioco è un clone open-source del titolo della Titus e che vi permette di giocare con il Genesis/ Megadrive.
Questo clone è stato realizzato con un IDE di base, il "BasiEgaXorz" che permette di creare le rom Genesis.

La prima cosa che salta all'occhio è la bella schermata introduttiva molto colorata e che fa sperare finalmente in una versione non solo più bella della versione originale, ma anche più giocabile e divertente.
Dal punto di vista grafica ha gli sprite di grosse dimensioni, mentre la definizione è una via di mezzo tra la versione a 8 e 16-Bit.
La giocabilità è molto buona non ci sono lag, non ci sono rallentamenti o situazioni incontrollabili come succedeva in passato.
Il gioco è quello, esattamente uguale all'originale e quindi non è che offra molto di più; una corsa contro il tempo.



Genesis= 7



E' il ritorno di un classico della Titus sulla Console Genesis che riprende le grafiche originali e lo rende molto più giocabile di prima.
Per il resto non cambia nulla e non ci sono cambianti sulla struttura di gioco che rimane la stessa. Da provare.

Frogger (1998, Majesco Sales - Mega Drive)

Si tratta dell'ultimo gioco realizzato per il Sega Mega Drive ed è la copia esatta dell'originale gioco della Konami che avete già letto per la versione Vic-20 e con questo titolo per Console vedrete quanto è buona quella versione a 8-Bit.

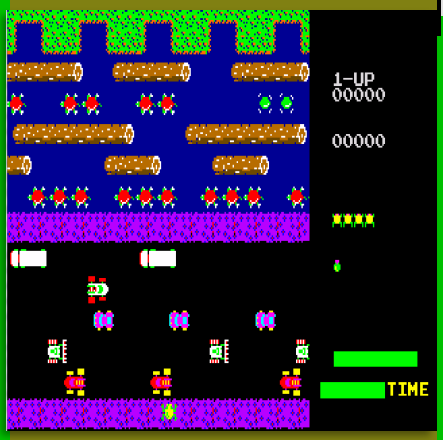
La trama del gioco è sempre la stessa: aiutare la rana a occupare le cinque tane superando un'autostrada piena di veicoli e poi un fiume



pieno di ostacoli da superare come i tronchi galleggianti e tartarughe che sono le più letali perché lentamente si immergono lasciandovi annegare.
Un gioco che è una via di mezzo tra un azione arcade e allo stesso tempo anche di ragionamento e un'azione che va attuata al momento giusto.

...dering how you recorded this message without remembering it

La musica e la grafica sono proprio uguali al Coin-Op così come la giocabilità davvero eccellente che vi farà divertire davvero tanto.
La musica è così ben azzeccata, così orecchiabile che appena si avvia siete portati a mettere le mani sul joypad e giocare anche in modo meccanico.
E' un titolo da avere perché con questo gioco si chiudeva ufficialmente la storia di questa Console.



Mega Drive= 9



E' l'ultimo gioco della Console che chiude la sua storia e per questo è stato realizzato davvero bene, per chiudere in bellezza.
Frogger è la copia quasi esatta del Coin-op a partire dalla musica, la grafica e le animazioni.



Flashback (1995, U.S. Gold - Sega Jaguar)

Un titolo che non ha bisogno di presentazioni perché è ben noto e questa versione è per la Console Jaguar che non è stata molto prolifica a causa di molti bug hardware e con una libreria di software non all'altezza del suo potenziale. Il gioco è completo di tutte le sequenze di intermezzo già ammirate nelle sue varie edizioni e non ci sono differenze qualitative e offre una giocabilità davvero eccellente che insieme ad altri pochi titoli merita di essere un titolo da avere nella propria raccolta..

L'inizio è scoppiettante per la schermata delle opzioni con un animazione del protagonista in 3D che rimane solo in questo menu perché tutto il gioco è identico alla versione originale anche se ci sono decisamente più colori e un ottimo audio.

Sicuramente aver lasciato la grafica originale è un fattore vincente e di forte attrazione per il pubblico.



Jaguar= 8



Non ci sono differenze sostanziali dalle versioni per Amiga e PC e quindi la giocabilità è ad altissimi livelli ed essendo una Console non ci sono pause morte durante i caricamenti.
Sicumamente questo titolo è di elevata fattura guardando purtroppo molti altri flop di questa piattaforma sottovalutata anche dalla stessa Atari.

Malgrado l'Atari Jaguar sia decisamente un fallimento ci sono però dei titoli che vale la pena ricordare perché sono di ottima qualità e Atari qualcosa di buono l'ha fatto.
E' stata un'azienda sfortunata, prima con la serie ST terminata anzitempo e forse poteva resistere e stare al passo con l'Amiga e anche questa console che segna un altro brutto ceffone per la Compagnia.



Questa Console può in alcune occasione farvi un po' rammaricare perché a fronte di una eccellente qualità musicale si perde un po' nella grafica che non sembra assolutamente pari ad altri titoli usciti.
Double Dragon V, ad esempio, non ha niente a che vedere con la versione Arcade o le altre versione per Console dove è uscito, ma è un discreto picchiaduro, ma con poca giocabilità per via di un bagaglio di mosse non molto speciali e poche interessanti e da questo punto di vista sembra somigliare molto a "Body Blows" su Amiga con una grafica davvero bella, ma giocabilità praticamente poco presente.

Sul Jaguar questo gioco è buono per i fondali che sono davvero belli, degni di un Coin-Op, animati bene e i colori sono al posto giusto e in quantità.
La giocabilità è scadente perché il bagaglio colpi è poco incisivo e le mosse speciali non sono attraenti.
I personaggi sono abbastanza buoni ma comunque si notano una scelta cromatica non sempre così saggia e a differenza dei fondali non c'è proprio una grandissima quantità di colore applicato.

Il titolo delude un po' nella grafica in movimento mentre è buono nella grafica statica e nella musica. Giocabilità poco interessante.



Jaguar= 6,5



A discapito di una grafica tutto sommato buona manca la giocabilità che assomiglia parecchio alla serie Body Blows per Amiga.
Le poche mosse e la poca spettacolarità offerta non lo rendono un buon titolo per questo genere.



Totalmente differente invece Doom per il Jaguar che è incredibilmente bello, veloce, fluido e con la stessa giocabilità originale a parte il joypad che forse è l'unica cosa che vi potrebbe far odiare la Console.
Non è tutto oro quello che luccica perché anche se non vedrete differenze a livello di texture forse noterete qualcosa di meno sugli oggetti presenti che sono stati un po' ridotti, ma alla fine l'obiettivo di Doom è raggiunto sul Jaguar ed è di certo un Top Game su questa piattaforma.

Jaguar= 9



La quasi perfezione su un titolo che ha fatto la storia della grafica 3D texturizzata e che non delude sul Jaguar. Forse è leggermente meno complesso come oggetti di contorno, ma l'azione di gioco è fantastica!


Multimedia
Compilation
Office

Office and Multimedia



Come ogni prodotto multimediale ci sono anche dei giochi relativi all'argomento come quello di salvare un villaggio da un eruzione vulcanica e lo scopo è quello di deviare la lava prima che possa distruggere tutto.



Si tratta di un prodotto multimediale educativo per ragazzi di un argomento un po' difficile da spiegare perché i molti CD-ROM interattivi sull'argomento sono complessi e anche guardare un documentario o leggere un libro su questo argomento è difficile da comprendere.
Magic School Bus è una serie che grazie alla sua grafica a cartone animato e alla semplicità degli argomenti vi permette di conoscere tutto sui vulcani da come nascono, a come funzionano e anche conoscere tutti i rischi di un eruzione, ma anche gli effetti positivi che si hanno





storia di diversi vulcani e guardare i diversi effetti di lava, di eruzioni, di colate piroclastiche e nubi ardenti.
Ci sono tante belle animazioni e tante belle immagine fotografiche riprese per



dare informazioni molto dettagliate su ogni attività vulcanica.

vivendo ai suoi piedi.
Essendo un prodotto per ragazzi ogni sua parte deve divertire e mostrare l'argomento con tanto humor a partire dalla creazione del vostro personaggio che vi permette di imparare tutto sull'argomento "Vulcani".
Il vostro viaggio è all'interno del Magic Bus con una serie di oggetti tutti interattivi e che hanno un loro humor per farsi presentare, ossia per farvi conoscere cosa servono come, ad esempio, un vulcano che vi porta immediatamente al centro del prodotto e che potete usare per ricreare le più famose eruzioni della

A bordo del pulmino potete avere informazioni teoriche, ma uscendo sarete direttamente sul campo, su un vulcano pronti a calarvi addirittura nel suo cono, vicino alla lava bollente per scoprire ogni dettaglio dal vivo.
Ovviamente tutto sempre con una fantastica grafica a cartone animato con tante animazioni ricche di humor per divertirvi per ore e ore.
Quando avrete finito, saprete qualche cosa di più sui Vulcani e forse più facilmente che guardare un documentario.

Windows 95/98= 9,5



E' un prodotto multimediale per ragazzi per farvi imparare tutto quello che dovete sapere sui vulcani in modo educativo, divertente e con molto humor che garantisce un facile apprendimento.
Non è un prodotto per un unico target, ma è per tutti e piace per la grafica, per la semplicità che permette di scoprire tante cose grazie a foto, video e animazioni.


Al prossimo imperdibile numero
#61
Agosto/Settembre 2016