REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#61



Heart of China

Un'avventura investigativa che viene esaltata da veri attori

Droid2

Un beat'em up per Atari ST con la giocabilità di Turrican!

ALTRE RECENSIONI: Innocent Until Caught * Mystery of Nile * Center Court: Tennis * Center Court: Tennis 2 * Dangerous Streets * Inspector Gadget * Target Renegade * Transformers * Craze * International 3D Tennis * Deflektor * Ufopedia

0,00 Euro 01 Settembre 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 61

EDITORIALE NUMERO 61

Un altro numero a tempo di record perché l'ho terminato prima di rilasciare il numero 60 e l'ho fatto per portarmi un po' avanti con la fanzine per godermi un po' l'estate come si deve, andare al mare, in piscina e riposarmi.

Questo numero forse è più interessante degli ultimi usciti per dei titoli scoperti un po' a caso, quindi senza averci pensato. Ho visto degli screenshot di questi giochi e mi sono detto "perché no?". Il tipo di giochi scelti premia questa volta Amiga, PC e Atari ST, ma quando uno di questi prende troppo il sopravvento compenso con altre piattaforme per dare un po' di spazio a tutti, chi più o chi meno, ma l'angolo di visione di REV'n'GE! è abbastanza vasto.

Le due recensioni che leggerete subito appena caricata la fanzine sono due ottimi giochi e vi verrà voglia di andare a caricarli per poterci giocare perché entrambi meritano e sono due titoli davvero di grande successo per tutte le piattaforme su cui sono usciti e la qualità si vede davvero tanto.

Un titolo molto famoso si è ritagliato una piccola fetta di recensione perché non c'è molto da dire malgrado sia famosissimo e su Facebook ve ne ho dato un piccolo assaggio il mese scorso. Un titolo da giocare anche se poi è un semplice arcade con una trama molto semplice e non difficilissimo da portare a termine e che però ha un tale fascino anche per la colonna sonora che lo si gioca anche per molto tempo anche dopo averlo finito.

La recensione multimediale anche se un poco sbrigativa mi ha fatto ricordare che c'è per Amiga una cosa del genere allegata ad un CoverCD (chissà quale però) che tratta lo stesso argomento anche se un po' amatorialmente, ma deve essere trattato soprattutto per l'argomento che ho scelto per questo numero.

Buona Lettura

Center Court Tennis	13
Center Court Tennis 2	14
Craze	20
Dangerous Streets	15
Deflektor	22
Droid2	18
Heart of China	8-10
Innocent Until Caught	5-7
Inspector Gadget	16
International 3D Tennis	21
Mytery of Nile	11-12
Target Renegade	19
Transformers	20
Ufopedia	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.

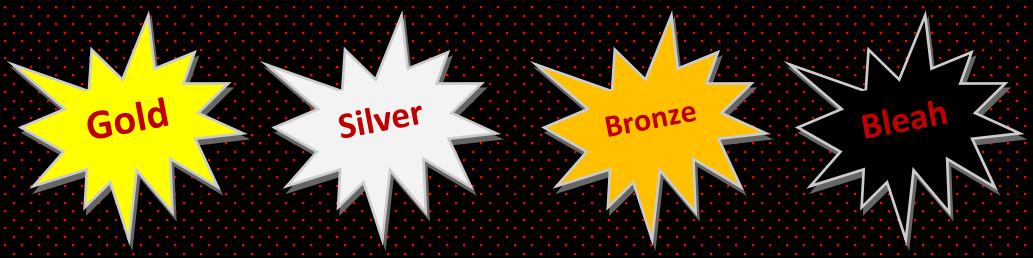
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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



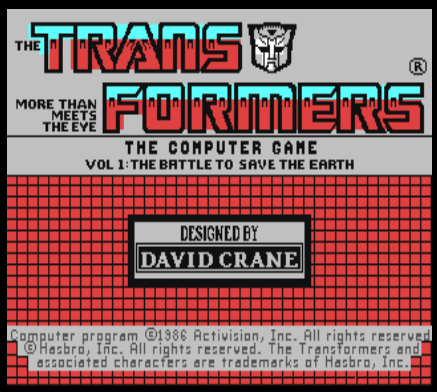


PREVIEW #62



Supreme Warrior

Un picchiaduro in Full Motion video



Transformers: The Computer Game

Un altro gioco dedicato ai Transformers, ma non è come potete pensare e la giocabilità potrebbero non essere paragonabile alle vostre aspettative.



Armour-Geddon

Si tratta di un titolo che è una via di mezzo tra una simulatore di volo e un gioco strategico.



Billiards Kyapikyapirun

Un gioco del biliardo sul PC-98 che sembra davvero bello e soprattutto sembra offrire una giocabilità Coin-Op.

REVIEW



Amiga, 1 MB (1994, Psygnosis)

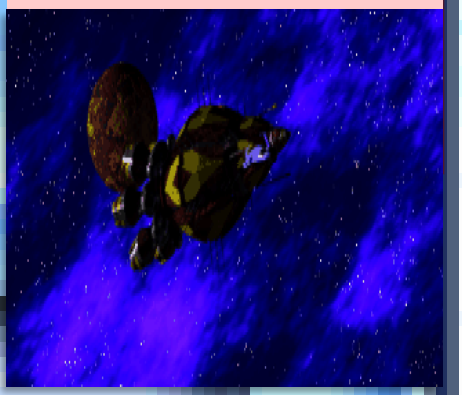
PC, 1MB (1993, Psygnosis)

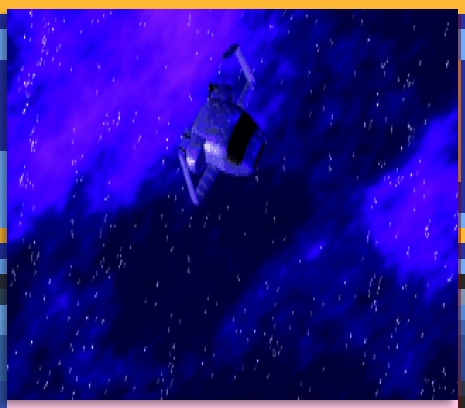
Innocent Until Caught è un avventura grafica punta e clicca che non è della LucasArt o della Sierra, ma realizzata dai Divid by Zero e pubblicata dalla Psygnosys per cercare di contrastare il dominio delle grandi aziende che si sono affermate su questo genere.

Il protagonista, voi, è Jack T. Ladd, un ladro e ricercato in tutta la galassia per evasione fiscale e ora si trova nei guai perché ha solo 28 giorni per pagare i suoi debiti altrimenti verrà "terminato".

E' un avventura abbastanza differente dalle altre per la sua interfaccia dei comandi che si trovano in un pannello sotto l'area di gioco che ha anche una mini mappa che mostra sempre le uscite disponibili e la ricerca degli oggetti è fatta con una lenta di ingrandimento.

Innovativo anche l'inventario perché non c'è un sistema ordinato, ma potete mettere gli oggetti dove volete anche alla rinfusa e anche questo da una novità decisamente forte rispetto allo standard in cui vi eravate abituati.





IUC (Innocent Until Caught) è disponibile solo per PC e per Amiga con molte differenze tra le due versioni perché è rispettivamente del 1993 e 1994 con una netta e visibile differenza, ma ormai i due sistemi si stavano allontanando tantissimo e Amiga nelle avventure grafiche non è più il sistema più evoluto per ammirare la sua grafica.

La versione PC ha 7 dischetti in alta densità che devono essere per forza installati su HD e dopo una bellissima introduzione animata con scene di alto livello (alcune di queste vi faranno venire un po' di bava alla bocca) si arriva alla schermata del nome e tutto accompagnato con una simpatica musichetta che da il giusto ritmo, la giusta atmosfera a questo titolo.

Un'altra cosa interessante di questa avventura sono i dialoghi che appaiono vicino ai personaggi come nei fumetti e che anche questo è un segno per differenziarsi dalle classiche avventure punta e clicca più conosciute.

La prima cosa da tenere a mente sono le richieste hardware sulla memoria: non ci sono problemi di processore, quindi va bene un 286, dovete avere una VGA/MCGA e non tanto la memoria estesa, ma la memoria convenzionale, almeno 600kB liberi che purtroppo è complicato avere perché caricando il DOS e relativi driver e TSR questa memoria va a farsi benedire.

Per giocare senza musica e senza effetti sonori dovete avere 584kb, mentre per un Adlib ci vogliono 611Kb (ma avete solo la musica e niente effetti sonori) e ancora di più per la Sound Blaster e la Sound Blaster 16 (musica ed effetti sonori).

Se usate DOSBox non ci sono problemi perché gestisce la memoria nel modo migliore, ma con un vero PC le cose sono assai complicate.

La soluzione è crearsi un disco di boot per liberare tutta la memoria possibile, ma non è detto che funzioni.

Come già accennato la versione PC inizia con una fantastica introduzione animata renderizzata davvero spettacolare finita la quale si assiste ad una prima introduzione con la grafica che poi userete regolarmente per scoprire in quali guai vi siete cacciati impersonando Ladd.

Grazie alla VGA avete una grafica a 256 colori che mettono in risalto i più piccoli particolari e che rendono questa avventura davvero strepitosa soprattutto perché gira benissimo a

8 Mhz a parte i caricamenti un po' lenti, ma provate a immaginare quanti dati bisogna gestire con un hardware così obsoleto.
La musica (se riuscirete a configurare il vostro PC) è ben applicata al gioco ed è il giusto accompagnamento per questo tipo di avventura.
Ripeto ancora una volta che forse la



parte più negativa di questo gioco è il saper configurare il computer per la gestione della memoria che con un buon dischetto di avvio si risolve nel 99% dei casi.

Tornando al gioco essendo un'avventura punta e clicca nel pannello al posto dei classici verbi per le azioni avete sei icone come nelle avventure Sierra che potete però scegliere con il tasto destro del mouse in sequenza: la mano chiusa serve per raccogliere un oggetto; il dito serve ad usarlo; la freccia serve per spostarsi; la lente di ingrandimento serve per avere informazioni su oggetti e persone; l'occhio per guardare e la bocca per parlare.
La buona cosa di questo titolo è la mini mappa che vi mostra sempre la via d'uscita di una locazione in modo da non perdervi e anche per vedere subito dove poter puntare per uscire da una stanza o da un luogo che per un motivo o un altro non presentano uscite visibili; alcune uscite non sono accessibili fino a quando non risolvete dei piccoli problemi.

Una cosa che noterete fin dai primi dialoghi è che è i personaggi parlano in modo schietto, spesso volgare ed è molto simile ad un ipotetica situazione reale e di certo se vi trovaste li non stareste a pesare le parole per esprimere un vostro pensiero.
Questa caratteristica è molto buona perché lo rende realistico soprattutto perché i personaggi non sono dei santi e visto che voi siete un ladro ricercato non ci penserete due volte a mandare a quel paese il vostro interlocutore di turno.
Un'avventura da giocare perché è diversa dalle altre, ha una grafica fantastica-



mente colorata e molto dettagliata anche se c'è da dire che il puntatore sullo schermo non si muove fluidamente e alle volte sembra un po' impreciso perché anche quando cliccate su un oggetto asembra ignorare i vostri comandi e insistendo l'azione viene portata a compimento.
Non credo sia un problema di configurazione perché l'ho notato anche con la versione Amiga che leggerete tra poco.
La lentezza, almeno su un 286 di fascia bassa la noterete nei tempi di caricamento, nei dialoghi dove ci sono un po' di pause, ma niente di problematico (nel setup del gioco potete cambiare la velocità dei dialoghi) e durante l'esplorazione la velocità è lenta, ma accettabile.



PC 286= 8

E' una bellissima avventura grafica punta e clicca diversa da quelle Sierra o Lucas, ma non meno coinvolgente perché ha una trama complessa e complicata con degli enigmi davvero difficili perché alcune soluzioni non sono molto lineari, ma la sua giocabilità è abbastanza elevata per risolverli.
Molto buono tecnicamente, ma risente dalla configurazione hardware soprattutto per la memoria che decide se ci potrete giocare con la musica o nel più assoluto silenzio. Senza disco di avvio non ci giocate con la musica.
Meglio avere un veloce 286 o meglio un 386 per goderselo bene con le animazioni alla giusta velocità.

La versione Amiga ha ben 10 dischetti che vi permette tranquillamente di farlo funzionare senza doverlo installare, ma se avete un HD lo potete installare oppure usare in versione WHDload.
Dieci dischi sono tanti e il cambio disco è molto frequente soprattutto perché usa fin da subiti i primi 3 dischi, quindi meglio avere almeno due lettori floppy.
Prima di vedere in azione questa versione devo ricordarvi che questa avventura è stata tradotta anche in Francese, in Tedesco e in Italiano.

Questa versione è una edizione tagliata dalla versione PC perché è stata tolta completamente la bella introduzione animata e le scene di



intermezzo. Buona la qualità musicale del Paula che riprende il buon motivo musicale della versione PC.
Se la versione Amiga perde colori e introduzione ne guadagna dal lato musicale, ma non c'è poi questa grande differenza sonora.

Anche la giocabilità rimane sugli stessi livelli di difficoltà e sui modi di



affrontare i vari enigmi rispetto alla versione PC quindi a parte l'aspetto estetico non ci sono grosse differenze.
Anche se la versione Amiga è meno colorata della versione PC non vedrete un netto contrasto segno che si è cercato di fare un ottimo lavoro e esteticamente lo dimostra; ci sono comunque delle cose in meno, ma la grafica su Amiga è ben fatta.
Le prestazioni su Amiga 500 non sono molto elevate perché il frame rate è un po' basso e lo vedete con le animazioni dei personaggi e dei veicoli, ma essendo un avventura grafica ci può stare.
A parte il numero dei colori, la versione Amiga ha in realtà un'altra differenza rispetto alla versione PC: il suono.
La versione ha solo la musica, mentre non sono previsti gli effetti sonori che invece ci sono su PC se avete una scheda audio diversa dall'Adlib. Sembra quindi che la parte audio dell'Amiga sia limitata alla versione Adlib, ma in questo caso non è un problema reale perché la musica è ben fatta e accompagna bene l'avventura.

E' un titolo un po' complicato per trovare e usare certi oggetti che può ricordare un po' alcune avventure della Sierra così come le icone delle azioni. Molto bella la grafica su Amiga con un elevato livello di dettaglio e i colori anche se inferiori alla versione PC sono molto buoni.





Amiga= 8

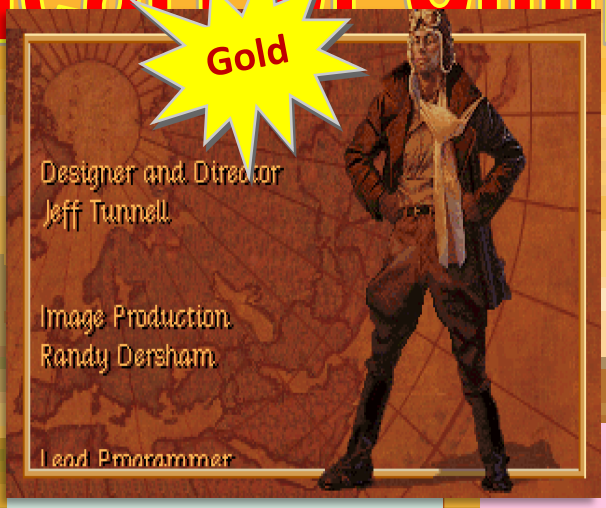
E' un ottima avventura che come già visto in Monkey Island 2 non ha i 256 colori, ma quelli presenti sono davvero vicini alla versione PC che dimostra l'ottimo lavoro fatto in questa conversione.
Dalla versione DOS perde l'introduzione animata davvero spettacolare e tutti gli effetti sonori che comunque non diminuiscono il suo valore che rimane di buon livello anche se soffre parecchio la velocità del processore come su un 286 di fascia bassa.

Heart of China

Amiga, 1 MB (1992, Dynamix)

PC, 2 MB (1MB Estesa) (1991, Dynamix)

Macintosh, 2/4 MB (1992, Dynamix)



Heart of China è un avventura grafica investigativa anche questa punta e clicca in prima persona con una qualità delle immagini fotografica che la rende estremamente realistica perchè sono stati coinvolti circa 100 attori, i quali sono stati digitalizzati su dei fondali disegnati a mano.

E' un'avventura romantica che ricorda vagamente i "*Predatori dell'Arca Perduta*"; si svolge nel 1930 in China e in altre locazioni; prevede la raccolta e la manipolazione degli oggetti; la visuale e il modo di giocare sono come in "*Rise of the Dragon*".

Nel corso di questa avventura ci sono diversi obiettivi da raggiungere che possono essere svolti in modi diversi, ma le scelte possono essere letali perché potete morire oppure portare la vostra investigazione a punti ciechi senza più nessuna via d'uscita.

Voi siete un veterano della Prima Guerra Mondiale, Jake "Lucky" Masters, e siete assunti dall'imprenditore E.A. Lomax per andare a Hong-Kong, trovare un misterioso ninja per infiltrarvi nella fortezza di Li Deng e liberare sua figlia Kate che è stata rapita da questo criminale Cinese.

Tre versioni per questo gioco davvero interessante di elevata qualità: Amiga, PC e Macintosh.

Per la versione PC, come già accaduto per altre produzioni Sierra, esiste una rara versione EGA che viene distribuita nel caso la versione VGA non funziona correttamente oppure è troppo lenta.

Questa è una versione da non sottovalutare perché anche a 16 colori la digitalizzazione degli attori è molto buona.

La grafica VGA della versione PC permette di godere appieno della digitalizzazione degli attori e anche di una buona introduzione della stessa qualità del gioco perché fa uso di reali attori e fondali disegnati in maniera impeccabile. E' una presentazione comunque animata, anche se principalmente formata da pochi frame, ma è come guardare delle fotografie. Davvero eccellente.

Questa introduzione vi permette di conoscere quello che è accaduto a Kate e quello che vi viene chiesto di fare.

Finita l'introduzione vi ritrovate sul molo con l'interfaccia grafica di Rise of the Dragon tanto che potreste pensare che Heart of China sia il suo seguito (*anche perché è stato realizzato dallo stesso team poco tempo dopo RotD*).

La grafica disegnata a mano è davvero di qualità superlativa e ricrea bene una reale parte di città, una piazza, una via che potreste avere anche visto in un vostro reale viaggio. Queste scene non sono statiche perché ci sono delle piccole animazioni come la gente in lontanza che passeggia, uccelli che volano, aerei che transitano; tutto accompagnato da una melodia musicale in tema orientale che fa realmente da accompagnamento senza strafare o imporsi sul gioco.



L'interfaccia è come la conoscete da Rise of the Dragon, quindi dovete cliccare sull'icona che vi rappresenta ed entrare nell'inventario.

Per usare gli oggetti basta trascinarli su di voi per usarli oppure selezionarli e premere su "drop" per buttarli via.

Interessante cosa da far notare è che quando uscite dall'inventario potete rivedere alcune animazioni dello scenario che ci sono solo la prima volta che lo visitate.



Molto semplice anche muoversi tra una locazione e l'altra perché appare una icona "Exit" che serve per uscire dalla scena in corso, entrare anche negli edifici e anche spostarsi all'interno di aree di gioco abbastanza grandi.



Se nella locazioni ci sono dei personaggi con cui parlare o oggetti da raccogliere il vostro puntatore cambia automaticamente per aiutarvi a procedere.
Ogni locazione ha anche un proprio tema musicale in sottofondo che vi immedesima bene su dove siete.
La musica è anche dinamica perché cambia in base alle situazioni e da tranquilla diventa più agitata, più inquietamente in base a cosa state facendo o anche con chi state parlando.
Ci sono dei momenti di vero pericolo perché quando dovete spostarvi da una regione all'altra dovete volare, ma può succedere che precipitate e morite dovendo ricominciare tutto da capo.

E' un avventura molto bella graficamente con una musica dinamica che è realmente di accompagnamento; la grafica digitalizzata da veri attori trasforma questo gioco in un film interattivo perché ci sono momenti in cui a seconda dei dialoghi che fate potete innervosire alcuni boss locali che vi prendono a pugni, vi sbattono fuori dai



locali e tutto in modo credibile e reale. Anche i dialoghi sono buoni perché dovrete stare bene attenti a quali domande e quali risposte fare per non destare sospetti e terminare il gioco prima del previsto.



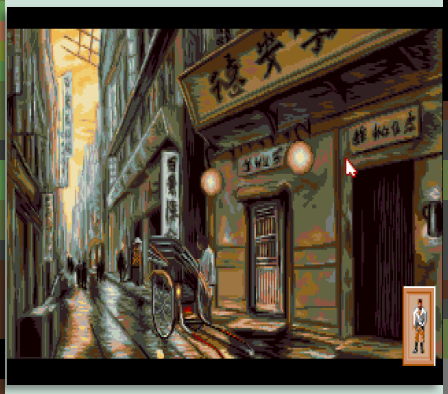
PC 286= 9



Un avventura grafica con centinaia di attori digitalizzati, 256 colori e fondali disegnati a mano di qualità impeccabile senza richieste hardware esagerate perché vi basta un 286 di fascia molto bassa (a parte i caricamenti da HD molto lenti).
Giocandoci si respira un atmosfera da film di serie A con un buon accompagnamento musicale dinamico.
E' giocabile forse anche di più di Rise of the Dragon a cui si ispira tantissimo tanto che sembra un suo diretto seguito e una longevità che durerà anche dopo averlo finito.

La versione per Amiga sta su 9 dischetti e malgrado siano tantissimi ha una gestione di caricamento tutto sommato accettabile (*meglio comunque avere due lettori floppy*) tranne quando usate l'inventario che si trova sul dischetto 9, ma generalmente sembra abbia un buon sistema di caricamento, almeno nelle prime fasi di gioco.
La cosa che colpisce questa versione è la qualità grafica che anche se inferiore come colori e anche come alcune animazioni è davvero vicina alla versione PC a 256 colori.

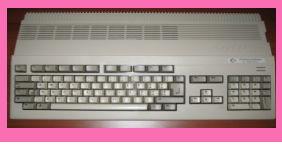
Come appena accennato ha meno animazioni però sono soprattutto quelle in primo piano perché tutto il resto è presente come la gente che passeggia per le vie o gli uccelli che volano nel cielo.
Ci sono altri tagli rispetto alla versione PC: La musica durante l'esplorazione non c'è, ma di tanto in tanto in alcune situazioni ritorna, ma quasi come un jingle che anticipa o mette in evidenza una situazione particolare; mancano delle sequenze che completano certe



azioni, ma al fine di concludere la storia non sono essenziali. Se c'erano era meglio, ma c'è anche da dire che 9 dischi sono tanti e molto probabilmente l'extra in più del PC avrebbe richiesto qualche disco in più e non era il caso di rovinare la giocabilità di questo titolo.



Amiga 500= 8



Il gioco funziona su un Amiga 500 con 1 MB di memoria e ha una grafica straordinaria grazie a veri attori digitalizzati e fondali disegnati a mano che la rendono l'avventura grafica più bella su Amiga e sicuramente meglio di Rise of the Dragon.
Ottima gestione dei dischi perché ad esempio nei primi 3 dischi ci sta tutta Hong-Kong, quindi un ottimo lavoro per non obbligare a cambiare disco in continuazione.
Ci sono tagli sulle animazioni e alcune frame di alcune sequenze e l'audio funziona in modo strano: a volte c'è e poi scompare per ritornare in altre locazioni e rimanere a lungo.
La giocabilità è buona malgrado i 9 dischi, ma potete installarlo su HD.







PC 286 (EGA)= 9



La versione EGA ha addirittura qualcosa in più della versione VGA: alcune piccole animazioni.
Anche se i colori sono solo 16 la qualità della digitalizzazione è anche più nitida della versione Amiga.
Giocabilità, Longevità molto buone e se l'audio di questa versione non è eccellente, è comunque presente e garantisce la giusta atmosfera.

Nel box sottostante vi spiego meglio il motivo di questa cosa sulle animazioni.





Macintosh= 9,5

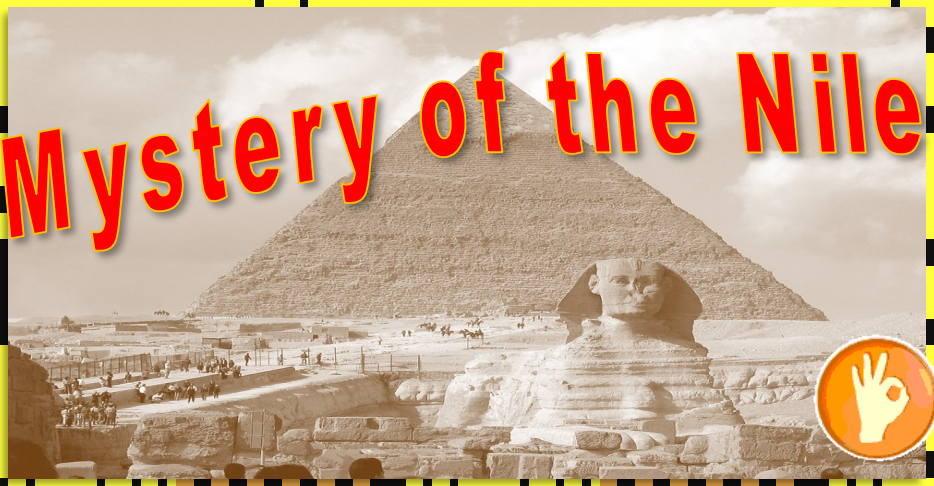


E' la versione più bella perché oltre ad avere 256 colori è anche in alta risoluzione e permette un maggior dettaglio e soprattutto nel testo davvero di eccellente qualità.
Musica davvero da Top Game e non c'è Paula che tenga.

Precisazione

Ci sono delle differenze nelle animazioni tra la versione VGA e EGA, ma dipende dal processore che state usando.
Con la versione EGA basta un 286 per averle tutte, ma con la VGA dovete avere almeno un 386.

Mystery of the Nile



Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum

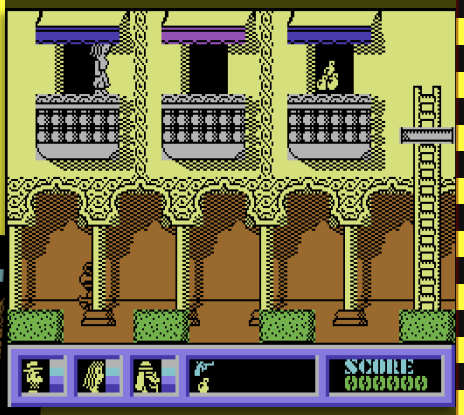
1986, Zigurat Software

Mystery of the Nile è un adattamento non ufficiale del film "*The Jewels of the Nile*".
Voi interpretate tre viaggiatori che sono stati rapiti da un regime dittatoriale in un paese Arabo e dovete fuggire controllandoli con i tasti "1,2,3".
Ogni personaggio ha una propria arma che dovete trovare: una pistola, delle granate e un ombrello.
Quando tutti i tre i personaggi sono riuniti i successivi livelli sono rappresentati da vari enigmi che possono essere risolti dai tre, ma voi ne potete controllare solo uno.
In pratica dovete mettere strategicamente due personaggi a bloccare i nemici e l'ultimo lo guidate voi.
Per superare il livello dovete far sopravvivere tutti e tre i personaggi ed eliminare tutti i nemici.



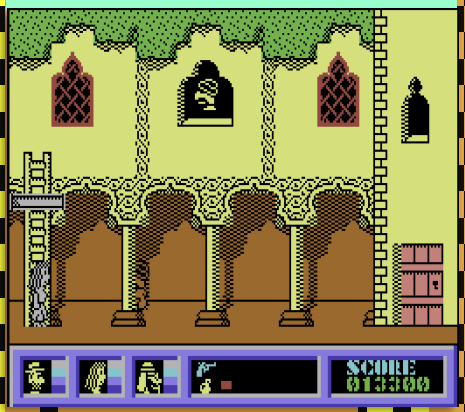
Un titolo uscito solo per piattaforme a 8-Bit e classicissime come Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum e Commodore 64.

Tutte le versione si equivalgono e la differenza tra una e l'altra sono la vivacità dei colori e/o la difficoltà, ma in generale non è facile perché iniziate senza armi e già appena fuggiti (con il personaggio in corso) ci sono già le guardie che vi sparano contro, salgono le scale e saltano anche sugli stessi balconi dove siete voi quindi bisogna stare molto attenti e molto veloci a compiere la prima missione, ossia recuperare l'arma del personaggio in corso e poi cercare di riunirvi il prima possibile.



La versione Commodore 64 è ben colorata e definita, ma sembra di guardare uno Spectrum o anche un MSX perché c'è tanto monocromatismo e alcuni personaggi sono trasparenti e prendono il colore dello sfondo.
Questo particolare comunque non è un deficit e la giocabilità rimane molto buona.
E' difficile per il solito pixel per effettuare un tipo di azione: per saltare da una piattaforma all'altra bisogna essere proprio sull'ultimo disponibile e sbagliare vuol dire trovarsi faccia a faccia con il nemico.
A differenza di quanto detto nella prefazione di questo gioco sul fatto di poter cambiare uno qualunque dei tre personaggi con i tasti numerici, su questa versione C64 non si può fare, ma dovete guidare un personaggio alla volta.
Non è facile perché una volta prese le armi (limitate) dovete eliminare tutti i nemici di quello schermo e poi passare ai successivi.
Ogni arma ha le sue caratteristiche che vanno imparate di volta in volta e che con alcune di queste si hanno risultati diversi a seconda di quanto si preme il pulsante di fuoco.

La giocabilità è discreta perché è molto difficile soprattutto se finite le munizioni in quelle stanze che ne sono prive e diventa impossibile proseguire.



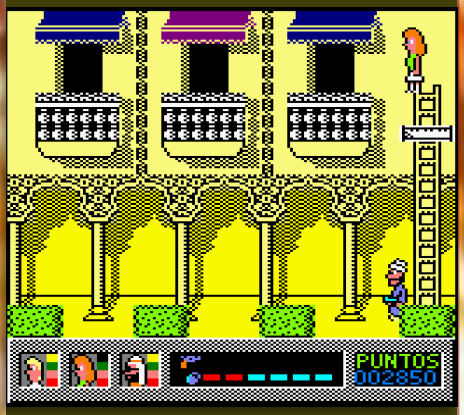
Musica carina solo durante la schermata del titolo e durante il gioco solo effetti sonori standard tipo “Bang”.

Amstrad CPC464= 6,8



E’ più colorato del C64, ma come definzione è leggermente peggio. Meno difficile nel controllo per non essere obbligati a seguire la regola del pixel, ma morite troppo facilmente anche con l’esplosione di un avversario (giusto per alcuni giochi, ma non per questo).
Alla fine la versione CPC è migliore per i bei colori e la giocabilità.

La versione Amstrad CPC è già più bella da vedere come colori anche se la grafica di contorno che rappresenta la struttura che vi tiene prigionieri è alquanto più semplice e un po’ grezza

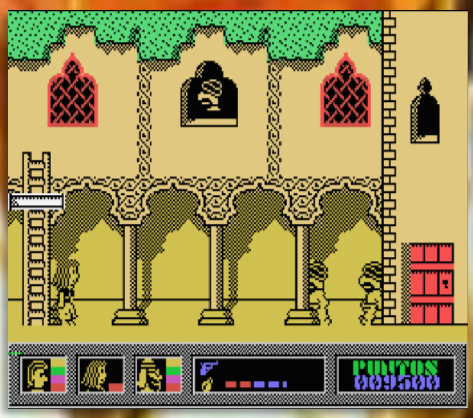


come i personaggi, ma sono ben colorati e non ci sono quei colori troppo monocromatici e trasparenti su certi sprite come sul C64.
Un poco diversa la giocabilità che è leggermente meglio perché non c’è più la precisione al pixel e l’azione ne guadagna anche se è più difficile.
Il controllo del giocatore è più semplice più gestibile, mentre la difficoltà è più alta perché i nemici sono più intelligenti e se sul C64 si muovono come degli zombi senza cervello che fanno sempre la stessa strada, sul CPC se fate una finta loro vi vedono e si fermano.
Una cosa stressante e molto peggio che sul C64 è come morite troppo facilmente perché se tirate una bomba contro un avversario potete morire anche vuoi nell’esplosione.
Ok! È come nella realtà, ma questo è gioco per divertire e non può essere così inflessibile.

Commodore 64= 6,5



Un discreto arcade non tutto azione, ma anche con un po’ di ragionamento su alcuni enigmi da risolvere per superare certe stanze.
L’idea di guidare tre personaggi diversi e aiutarli a fuggire è buona, ma è troppo difficile e non si possono selezionare liberamente, ma bisogna liberarli uno alla volta in sequenza che può essere un poco deludente alla lunga.
Da provare.

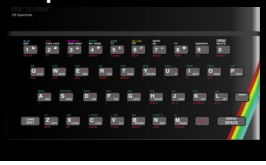


MSX= 7



La definzione e la giocabilità del C64 con il controllo del CPC ne fanno il gioco migliore.
La grafica è buona e monocromatica, ma avere dei fondali di tinta unita risolve il fatto degli sprite trasparenti e l’impatto estetico ne guadagna tanto.
La giocabilità nel globale è un poco meglio e vi divertirete di più.
E’ un titolo comunque da provare.

ZX Spectrum=7



E’ uguale alla versione MSX a parte qualche tonalità di colore diversa.

Center Court: Tennis

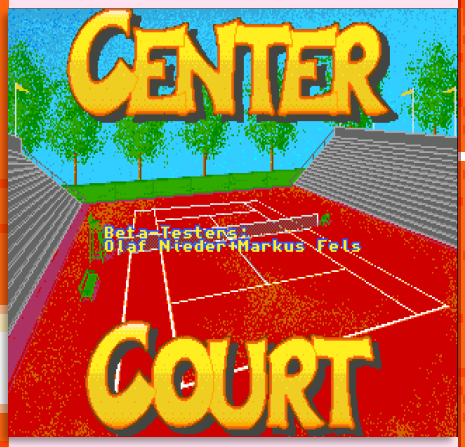
Silver

1995, Acid Software

Amiga (ECS/AGA)

Center Court: Tennis è un gioco sportivo tennistico uscito solo per Amiga realizzato in Blitz Basic, un linguaggio specifico per questa piattaforma che se ben programmato permette una grafica decisamente buona.

Un titolo che ne mostra una isometrica con la visuale in terza persona per avere un controllo migliore e anche un aspetto tale da permettere di vedere



anche i dettagli.

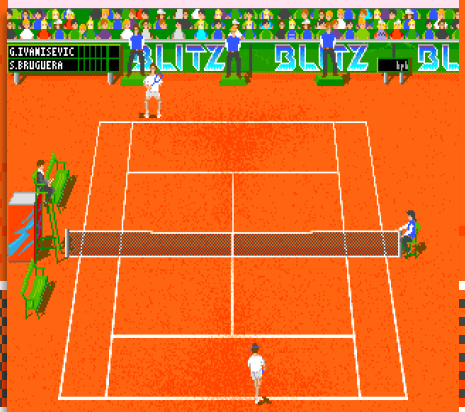
Un gioco del tennis in cui potete fare una partita singola, partecipare alla carriera completa oppure guardare una demo del gioco.

La partita singola ha diversi parametri prima di poter entrare in campo con la selezione del tipo di terreno, il numero dei joystick, il numero dei set (da 1 a 3) e il nome del giocatori che volete usare. Questo Center Court usa giocatori reali



del periodo in cui è uscito come Krajick, Courier, Agassi, Novacek … - circa un centinaio di reali tennisti.

Quando avete finito siete pronti per la partita in cui potete vedere finalmente la grafica del gioco che esteticamente fatta bene e con buoni particolari riprodotti e a guardarlo sembra una grafica digitalizzata, ma con il Blitz Basic se ben fatto si hanno ottimi risultati.



Dopo qualche tiro per vedere un po' la meccanica di gioco e le prime sensazione c'è da dire che è un buon gioco anche se ha qualche difficoltà iniziale dato che non c'è il puntatore per stabilire la direzione della battuta e questo porta a parecchi falli e battute irregolari che regalano punti all'avversario.

Per riuscire bene con a battuta iniziale o spostate il joystick nella direzione voluta oppure non fate nulla e automaticamente viene impostata la direzione più corretta.

La giocabilità è come altri titoli di questo genere, quindi abbastanza buona e la difficoltà dipende dall'avversario che avete scelto e il computer è molto bravo, ma comunque la partita ve la giocate.

Graficamente ben fatto, ci sono reali movimenti dei tennisti per cercare di prendere la palla da ogni posizione con qualche simpatica animazione.

Quando siete alla battuta l'avversario si muove a destra e sinistra per la concentrazione e questa animazione è molto semplice, giusto un paio di frame, poco realistico, però è stato prevista ogni cosa.

Buonissimi gli effetti sonori tipici della piattaforma e anche qualche parola digitalizzata dell'arbitro.

La meccanica di gioco è uguale anche per la carriera, ma con questa modalità dovete crearvi un nuovo tennista e poi siete nel vostro pannello di controllo.

Qui avete la possibilità di cambiare le vostre abilità con i tasti funzione da F1 a F9 (che potete modificare prima di ogni torneo) controllare le informazioni sull'avversario, il vostro punteggio globale e cosa importante salvare il vostro avanzamento nella carriera.

Alcuni tornei sono a numero chiuso e non potete parteciparvi perché iniziando da zero siete degli sconosciuti e dovrete farvi conoscere battendo molto avversari e partecipare a tornei di minore importanza.

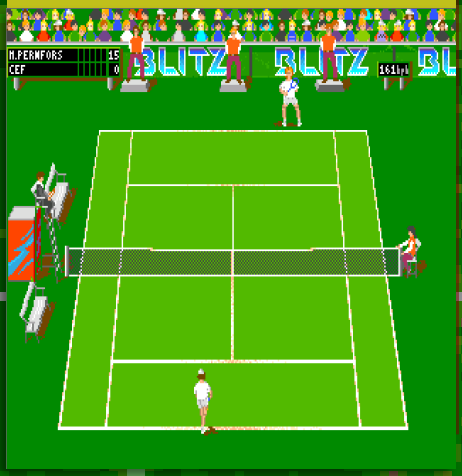
Quando il vostro nome sarà tra i big potrete accedere ai tornei più rinomati.



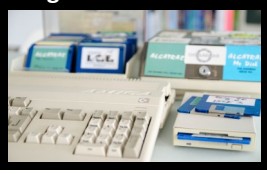
In pratica dovrete cliccare su "Next Tournement" fino a quando non ne troverete uno che vi permetta di giocare.

La carriera sicuramente è la modalità

più bella in assoluto perché molto realistica e vi permette di iniziare a giocare contro avversari del vostro livello e anche inferiori in modo da poter vincere e avere molto soddisfazioni.
Non è facile perché bisogna imparare il modo di battere, di rispondere e il computer anche a livelli inferiori a voi si muove bene e anche se sbaglia parecchio le prime battute, sa rispondere dannatamente bene.



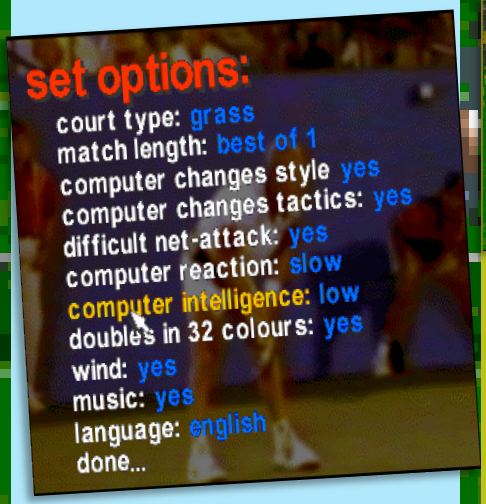
Amiga 500= 8



E' un bel gioco del tennis realizzato bene graficamente, un po' difficile nell'azione, ma con un po' di pratica vi toglierete diverse soddisfazioni.
La modalità migliore per farlo è la carriera perché gareggiate con avversari del vostro livello, mentre nel gioco singolo usate giocatori reali.
Buona la grafica e buono il sonoro.
Due dischi, ma solo accessibile via DF0:, ma una volta caricato tutto il gioco sta sul secondo disco.

Nel 1997 doveva uscire "Center Court: Tennis 2, ma per problemi all'HardDisk dello sviluppatore il gioco fu ritenuto perduto e per 19 anni è rimasto tale.
Recentemente si è finalmente recuperato il gioco che miracolosamente funziona anche se è completo al 99% e l'autore ha deciso di rilasciarlo gratuitamente alla comunità Amiga.

Essendo però una versione su HD non è c'è mai stato il tempo di una conversione su dischetto e quindi la versione esistente in ADF è un file da scompattare in RAM e poi al volo eseguito quindi richiede almeno 2 o 4 MB di memoria.
Lo si può provare tranquillamente su Amiga 1200 o provare l'ISO per CD32 e farsi un idea del seguito del primo titolo.
Per velocizzare il caricamento lo provo in versione CD32 di base, quindi con 2 MB di Chip RAM.



Di certo si notano immagini di sottofondo nel titolo e nei vari menu di qualità fotografica quindi verrebbe quasi naturale pensare che sia una versione AGA,

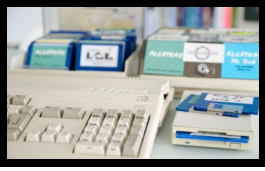


ma ho qualche dubbio a proposito.
Questa nuovo titolo ha ora molte più opzioni rispetto a prima e decisamente più configurabile la difficoltà.
Come nel titolo precedente potete giocare ad una partita singola oppure partecipare ad una carriera completa.
Ogni modalità ha ora migliorato nettamente la qualità estetica delle opzioni che lo rendono decisamente più moderno e piacevole da guardare.
La modalità carriera è ora molto simile ad un *Player Manager* o *The Manager* come presentazione e risultati dei tornei e sicuramente come già detto è più moderno rispetto al titolo del 1995.



Rispetto al primo gioco c'è una grafica migliorata, ma quello che si nota davvero tanto sono le animazioni dei tennisti decisamente migliorate e il sonoro rappresentato dalle voci dei due giocatori, dalle loro grida, il suono della fatica e degli sforzi sulle battute e tutto poi viene esaltato dagli applausi del pubblico.

Amiga 1200= 8



Non si tratta di una versione AGA, ma è comunque migliorato rispetto a prima nella grafica e soprattutto nell'audio e nelle animaizoni dei tennisti che non è poco.
La giocabilità rimane la stessa anche se il computer è ancora più abile di prima e molto difficile riuscire a ribattere i suoi colpi.

Dangerous Streets

Con Riserva

Promosso

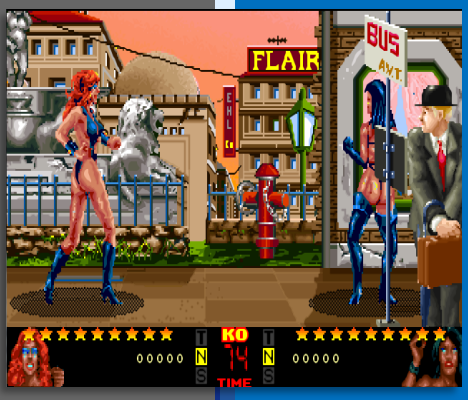
PC/Amiga (1994, Flair)





Si tratta di un picchiaduro disponibile per Amiga, PC e CD32 caratterizzato da personaggi di grosse dimensioni molto colorati e con una meccanica di gioco che ricorda Street Fighter 2.
E' un gioco un po' particolare per il tipo di combattenti che sono coinvolti, decisamente bizzarri come modelle di moda a mostri di vario genere.
Il bagaglio di colpi prevede pugni e calci di varia potenza e qualche mossa speciale.
La critica su questo gioco è stata molto severa dato che molti lo considerano il peggior gioco di questo genere mai uscito su Amiga.

Dangerous Streets è un titolo decisamente controverso perché di fronte ad una grafica strabiliante, bella musica, è alquanto blando nell'azione, nei movimenti e le mosse disponibili sono inferiore alla media.
La versione Amiga è uscita nel doppio formato: OCS e AGA rispettivamente 1 disco e 3 dischi.
Tecnicamente non è male perché la grafica è davvero buona, la musica è di ottima qualità però non si può ascoltare insieme agli effetti sonori nella versione per Amiga 500 e così dovrete fare una scelta.
Potete giocare da soli contro il computer, fare una partita con un vostro amico con un secondo joystick oppure partecipare ad un torneo.
I personaggi da scegliere sono otto e per ognuno potete leggere delle breve informazioni e una volta scelto il personaggio potete ascoltare l'Amiga che vi annuncia lo scontro come durante i wrestling.
In effetti è osceno, uno dei giochi peggiori che abbia mai visto su un computer perché la velocità è così accelerata che non riuscite a capire nulla e le mosse non riuscite a farle o capire come attuarlo dato che sembra ci sia il turbo super accelerato.
E' letteralmente impossibile capirci qualcosa e anche giocando con un secondo giocatore umano si nota ancora di più questa strana accelerazione.
In pratica è come se avesse così pochi frame di animazione che vedete solo alcuni fotogrammi così se si fa un salto è talmente veloce che vi ritrovate dall'altra parte come se vi foste teletrasportati.
La giocabilità non esiste e peccato perché la grafica dei personaggi e dei fondali è davvero bella. Meno male che sta su 1 solo disco.



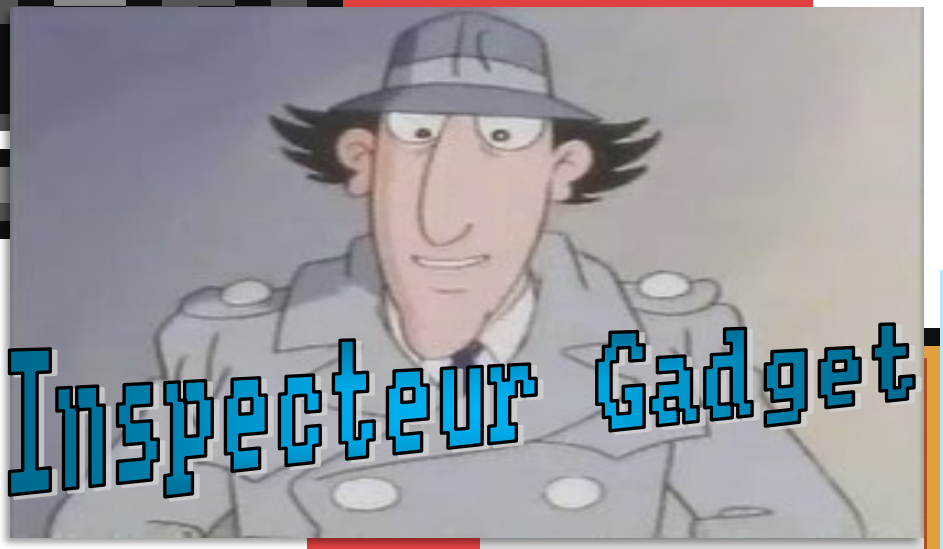
La versione per A1200 sta su 3 dischi e il cambio disco frequente è compensato dalla grafica AGA che vi ripagherà dell'attesa e una fluidità decisamente migliore, più fotogrammi per ogni personaggio che migliorano sensibilmente la giocabilità anche se rimangono quei movimenti troppo bruschi e mosse che risentono comunque dei frame di animazione.
Buona la musica decisamente migliore della versione per Amiga 500.

La versione DOS è uguale alla versione AGA però ha la musica e gli effetti sonori durante il combattimento. Dipende molto dalla vostra configurazione e un 286 non basta davvero però con l'hardware giusto è migliore della versione Amiga; nel globale però non è meglio di altri titoli. Da dargli un occhiata nella versione DOS.

Amiga/PC= 6



Per la grafica si meriterebbe un 9, ma la giocabilità è davvero brutta, inesistente nelle due versioni Amiga. Meglio su PC, ma non è che migliora più di tanto.
Forse l'idea è la cosa migliore e l'aspetto estetico di certo invoglia a caricarlo per vedere tutti questi dati pieni di grafica, musica ed effetti sonori.
Peccato che poi però vi chiederete per quale strana ragione lo avete voluto provare.



Commodore 64	
	1988, Melbourne House

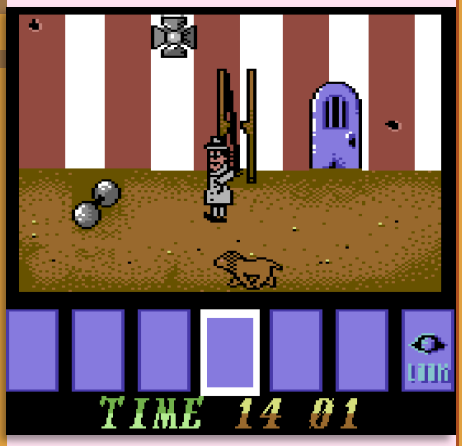
Molti sono i giochi dedicati a questo personaggio della serie TV animata per varie piattaforme sia Computer e Console, ma questo gioco è quello per il Commodore 64 e lo ZX Spectrum: "**Inspector Gadget and the Circus of Fear**".

La prima cosa che si cerca in questo titolo è il ben noto motivo musicale che è diventato un jingle che riecheggia nelle orecchie ogni volta che si pensa a questo strano e un po' strampalato ispettore.

Per i fan del personaggio e del Commodore 64 la melodia c'è e la riconoscerete subito grazie alla sua qualità.

Il gioco dovrebbe essere una classica avventura punta e clicca perché dovrete raccogliere degli oggetti che poi devono essere usati al momento giusto.

Si gioca con solo con il joystick, ma gli elementi tipici di questo genere ci sono tutti. Forse non è propriamente un punta e clicca classico perché è principalmente un arcade, però c'è la ricerca di alcuni oggetti da usare al momento opportuno.



Il tema musicale del titolo è quello originale e durante lo svolgimento della vostra indagine c'è un discreto motivetto musicale ripetitivo, ma che serve a ricreare l'atmosfera intorno al personaggio.

In città è arrivato un nuovo Circo e nello stesso momento ci sono strane sparizioni. E' un caso complicato e viene chiamato l'Ispettore Gadget (voi) a risolvere il caso.

Come sapete dalle serie TV, Gadget, è un inetto e tutti i casi vengono risolti da sua nipote Penny e dal cane Brains.

Questa volta però anche loro due sono stati rapiti quindi tutto è nei vostri gadget.



Ci sono degli elementi di un punta e clicca per gli oggetti da trovare, ma questi sono i gadget che inizialmente non avete e sono sparsi in giro. Un sistema di icone vi permette di attivare quelli che vi servono in un determinato momento per risolvere degli enigmi.

L'azione di gioco è principalmente arcade in cui bisogna camminare in un percorso a scorrimento laterale e eliminare o stordire nemici saltandogli in testa.

Potrebbe rientrare parzialmente in una avventura punta e clicca perché i gadget vanno trovati e usati al momento opportuno e anche per il fatto che quando vi avvicinate a degli oggetti dello scenario dovete analizzarli per trovare informazioni o gadget nascosti.

Più ci giocherete e più avrete la sensazione che sia più simile ad un punta e clicca. Io lo considerò un ibrido, un arcade punta e clicca.

L'area di gioco è isometrica e vi potete spostare in ogni direzione e questo serve a evitare degli ostacoli che sono principalmente gli animali del circo che vi uccidono, ma non avete vite a disposizione, ma solo il tempo. Ogni contatto con un ostacolo letale vi porta via del tempo per risolvere questo caso.

Quando trovate delle porte potete entrare ed esaminare le stanze in cerca di gadget.

Graficamente carino in stile tipicamente Commodore 64 del periodo, personaggi abbastanza riconoscibili e animazioni fluide. Musica sempre presente durante l'azione di buona qualità e bello il tema originale.

Con Riserva

Promosso

Commodore 64= 6,5



La musica è proprio originale e di certo invoglia a provare il gioco che non è male però dopo un entusiasmo iniziale lo perdete mentre procedete perché dovete fare tutto in circa 15 minuti e ogni scontro letale vi porta via un sacco di minuti. Dopo un po' diventa stancante girare per un sacco di tempo senza trovare nulla con le stanze sempre tutte uguali non solo nell'arredamento, ma anche per i personaggi che ci sono dentro.

Buono il sistema ad icone per usare i gadet che vanno cercati in giro analizzando gli oggetti che comunque non si trovano mai da nessuna parte.

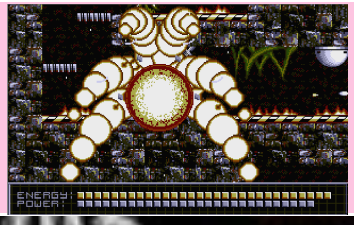
E' un titolo carino per il personaggio e la musica, ma la meccanica di gioco è noiosa fin da subito.

Volume 2, Numero 61
Agosto/Settembre, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Innocent Until Caught	
Heart of China	
Droid2	

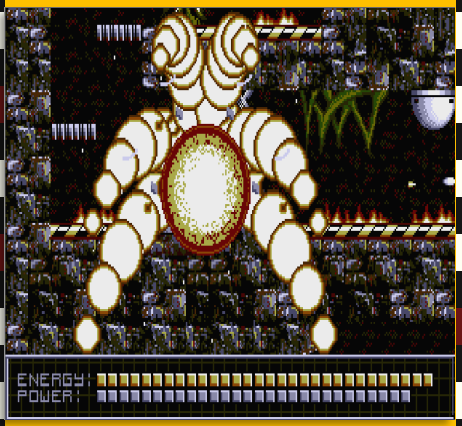


Atari ST (2004, Spiral Mile)

Droid 2 è un gioco relativamente recente per Atari ST, quindi del 2004, ed è un gioco di natura non commerciale che riprende un genere molo sfruttato ossia un beat'em up a piattaforme molto simile nella meccanica alla serie Turrican.
Essendo molto recente non so assolutamente nulla della trama, ma voi guidate un droide che assomiglia ad un mech, una cabina di pilotaggio su due gambe meccaniche con cui potete camminare e fare anche dei mega salti proprio sfruttando questa gambe come fanno le rane; accucciarsi e caricare il salto per superare altezze altrimenti impossibili.



E' davvero un titolo di buona qualità perché assomiglia a Turrican nella giocabilità, ha tanti colori e gli ambienti sono davvero belli e con tante animazioni, ma la cosa che mi lasciato a bocca aperta sono le esplosioni che sono forse la parte più bella e curata dell'intero gioco: enormi, con vari strati di colori realistici e frammenti che volano da tutte le parti.
Qualunque avversario affrontate, qualunque tipo di torretta difensiva distruggete avrete mega esplosioni e anche quando fate esplodere delle piccole sfere o uova non ci sono grosse fiammate, ma i frammenti sono sempre presenti ed è molto bello.
La grafica è veloce, non ci sono rallentamenti e una volta iniziato andate avanti per parecchio tempo grazie anche al fatto che avete una buona dose di energia quindi anche quando lo schermo è affollato di nemici riusciti sempre a uscirne fuori con ancora una buona dose di energia.
Non dovete però sottovalutare le mega esplosioni perché i frammenti se vi colpiscono vi tolgono un poco di energia e anche questo rende la difficoltà ben calibrata non troppo facile, ma nemmeno impossibile.
Niente musica in nessun momento del gioco, mentre gli effetti sono standard per le esplosioni e i colpi - la parte audio è sicuramente la meno curata però comunque si sente che è di qualità superiore alla media dei titoli usciti nel periodo della piattaforma.



Atari 520ST= 9



Un bel beat'em up a piattaforme molto giocabile, con una grafica dettagliata e accurata.
E' un gioco che assomiglia molto a Turrican come meccanica e una volta iniziato vi piacerà così tanto che ci giocherete moltissimo.
Il vostro droide è armato con un arma decisamente buona inizialmente e durante l'esplorazione troverete potenziamenti e armi aggiuntive.
Una giocabilità buona e una realizzazione tecnica decisamente valida su Atari ST.



C64/CPC/ZX/NES (1988, Imagine)

Target Renegade è un beat'em up a scorrimento laterale caratterizzato da una buonissima giocabilità (almeno su alcune piattaforme), musica ed effetti sonori che regalano al giocatore di turno una buona atmosfera, movimento e mosse di combattimento facili da realizzare.

La prima volta che ci ho giocato ne rimasi molto colpito da questa meccanica di gioco immediata e divertente, una area di gioco isometrica in cui potevo muovermi in ogni direzione e la facilità di fare calci volanti e distruggere le moto e poi pestare per bene i cattivi di turno.

La trama del gioco è semplice: un boss ha rapito vostro fratello e dovete affrontare ogni gang che trovate lungo il percorso per arrivare allo scontro finale contro Mr. Big. All'inizio del gioco non avete armi se non i vostri pugni, ma durante le varie zone ci sono armi da raccogliere come mazze, pugnali e altri oggetti; una struttura di gioco tipicamente di questo genere.



La versione più conosciuta, più rinomata e probabilmente quella meglio riuscita è per il Commodore 64 che ha una bella grafica definita, colorata molto bene e tanti personaggi sullo schermo a piedi e in moto.

La prima cosa che vi piacerà è la musica che potete anche ascoltare durante l'azione, ma dovete però sceglierla in alternativa agli effetti sonori. Purtroppo spesso sul C64 c'è questa dolorosa scelta, ma dipende un po' dai vostri gusti e il saper accettare questa opzione.

Cinque livelli pieni di adrenalina in cui affronterete centauri in moto, prostitute e protettori, cani pericolosi e boss mafiosi per poi finalmente godervi l'agognata sequenza finale.

La difficoltà del gioco è che nella versione C64 bisogna essere molto vicini agli avversari per riuscire a colpirli, forse un po' troppo e loro vi colpiscono anche prima di avvicinarvi, ma l'area di gioco isometrica vi permette di superare questa difficoltà.

Cinque livelli sembrano pochi, ma sono formati da varie sezioni abbastanza ripetitive nella grafica e nel modo di combattere degli avversari che vi affrontano sempre in due (questo dipende dalla piattaforma) e in alcuni livelli sono così forti che senza un buon trainer sarà davvero dura uscirne vittoriosi.

Dopo un iniziale entusiasmo per la grafica, la velocità, la fluidità e la qualità della musica che cambia ad ogni livello, sorge la stanchezza, la noia perché dopo un po' è tutto uguale e alcuni livelli hanno dei nemici così tosti da affrontare a mani nude che metteranno a dura prova la vostra resistenza e voglia di andare avanti.

Commodore 64= 8

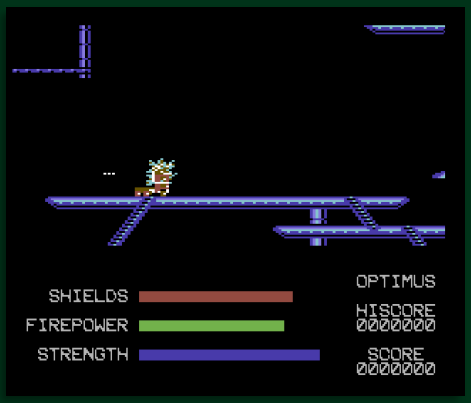


A parte la difficoltà e la ripetitività del gioco è uno dei migliori giochi per il C64: ha musica diversa per ogni livello, una varietà elevata di nemici di qualità davvero elevata e anche con degli attacchi molto realistici.
Ha anche la sequenza finale degna di un buon titolo Coin-op ed è una cose è importanti per questo titolo.



Amstrad CPC= 7

Bella la grafica molto colorata e vivace, ci sono più nemici sullo schermo rispetto al C64 però la giocabilità è decisamente inferiore anche per il fatto che si gioca solo con la tastiera.



Transformers

Questo gioco è uno dei diversi titoli in licenza per la creazione di un gioco basato su questi personaggi.
Si tratta del titolo forse più sconosciuto, ma più bello, più giocabile, più diretto, più immediato e con la colonna sonora della serie TV.
E' la guerra tra Autobot e Decepticon con i loro tipici rappresentanti anche se non ci sono tutti, ma quelli più famosi della prima serie TV a cartoni animati.
Vedrete quindi delle auto che non ci sono tutte negli ultimi film o comunque hanno cambiato un po' l'aspetto (che peccato), ma che vi ricorderanno i bei tempi.

E' un gioco molto semplice: voi interpretate solo gli Autobot con lo scopo di prendere dei pezzi che servono per ricreare il vostro logo:

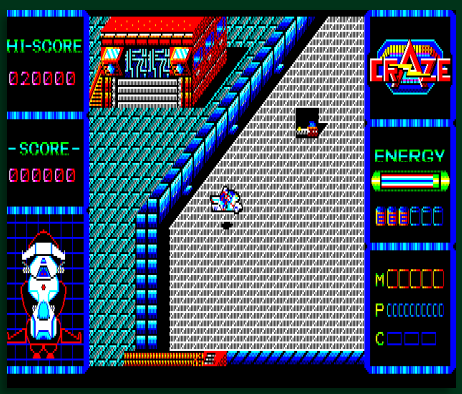


Per farlo avete 5 transformers: Optimus, Mirage, Bumblebee, Hound e Jazz - che vanno usati nell'ordine che volete per raggiungere l'obiettivo.
E' un beat'em up in un labirinto di piattaforme di ogni tipo e voi potete anche volare e trasformarvi in auto, ma al contrario di film e cartoni animati siete fragili nelle cadute: Se siete robot potete cadere da ogni altezza, ma solo su piattaforme in piano pena la distruzione immediata.
Se siete un auto e cadete su una piattaforma sottostante anche di irrisoria altezza venite distrutti.
Se volate e andate a sbattere contro la piattaforma superiore stessa cosa.
E' questa la più grande difficoltà perché la vostra velocità come autoveicoli è molto elevata e lo scenario è un intricato labirinto di lamiere in cui dovete destreggiarvi.
I nemici sono principalmente gli aerei Decepticon che hanno un'abilità tra questi labirinti davvero impressionante. Come Autobot però avete una buona dose di energia per i combattimenti corpo a corpo.



Commodore 64= 7,5

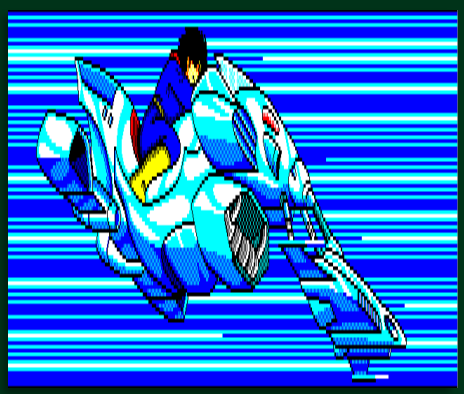
La difficoltà è fin troppo esagerata perché al minimo sbaglio distruggete un Autobot. E' però il più giocabile gioco dedicato ai Transformers su C64 per la colonna sonora iniziale e i cinque più famosi Autobot.



Craze

Craze è uno shoo't em up isometrico quindi multidirezionale in cui dovete distruggere una serie di mostri che infestano la zona.
Voi guidate uno scooter volante che comunque deve rimanere sul tracciato in cerca di munizioni perché iniziate senza nessuna arma che comunque sono limitate quindi di tanto in tanto dovrete trovare anche dei rifornimenti.
Non solo potenziamenti per le armi, ma anche per l'energia che subite ad ogni scontro.

La trama di questo gioco è che una razza di alieni ha invaso la terra e voi siete l'unica speranza per la sua salvezza grazie alla vostro moto dotata dell'unica arma in grado di distruggerli.
E' un titolo uscito per il NEC PC-88 ed è esclusivamente in Giapponese così come la sua bella introduzione che vi mostra la trama.



Anche se non capite nulla di quello che vi viene mostrato, le immagini e la animazioni sono sufficiente a darvi un idea di quello che sta succedendo.

Un altro bel gioco per il PC-88 con una grafica molto colorata, un audio di qualità davvero buona e anche una discreta giocabilità

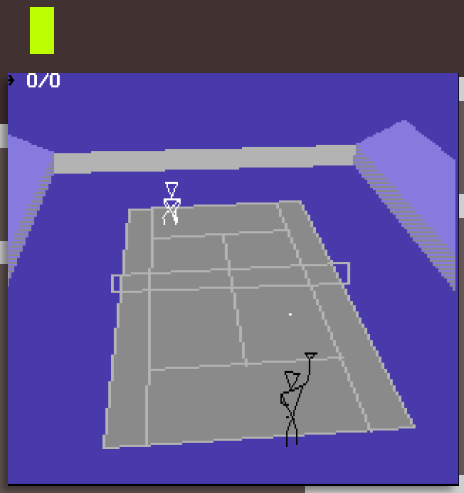


PC-88= 7

Un shoot'em up diverso dal solito, ma che mostra una bella grafica colorata e un ottimo audio.
La giocabilità è buona anche se non conoscendo bene il vostro scopo finale dovrete sudare parecchio a capirlo, ma essenzialmente è liberare la città dai nemici.

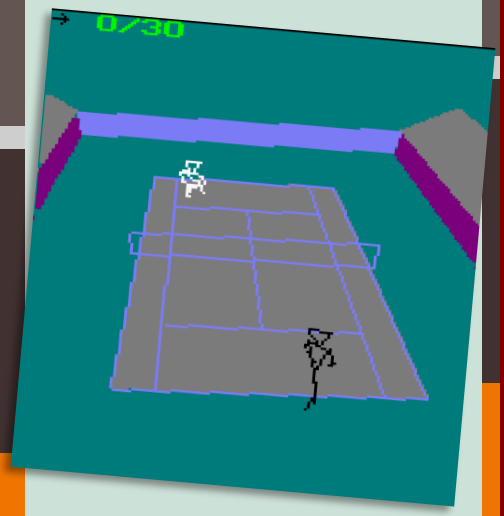


Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST, Amiga

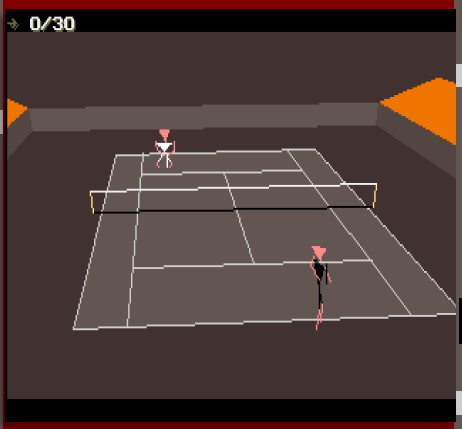


International 3D Tennis è un gioco sportivo dedicato al Tennis e la caratteristica di questo titolo è che è in 3D poligonale per tutte le piattaforme su cui è uscito anche quelle a 8-Bit e devo dire che è davvero straordinario ovunque lo proviate perché è stato sviluppato da un Team di eccezione: la Sensible Software.
Se la classe non un optional, questi ragazzi hanno sempre dimostrato il loro valore e basti ricordare i vari Sensible Soccer e Sensible Golf.

Il campo da gioco è completamente fatto a poligoni pieni, mentre i due tennis sono semplici vettori trasparenti (nelle versioni a 8-Bit) formati da un triangolo come testa e linee per il corpo, ma animati meglio di qualunque altro titolo di questo genere possiate pensare sia migliore.
La giocabilità di questo titolo è straordinaria tanto che se ci giocate senza aver mai visto una partita di tennis vi appassionerà così tanto che diventerete dei campioni e vi concentrerete così tanto che smettere sarà più dura che iniziare.



E' un gioco completo di tutte le mosse tipiche di questo genere e la difficoltà è molto ben calibrata perché dipende dalle caratteristiche dei vostri avversari.
E' molto difficile dire quale versione sia meglio o peggio perché sono eccellenti tutte quante.
Quello che cambia è la qualità estetica



anche se non c'è poi così tanta differenza tra un C64 e un Amiga o un Amstrad CPC e un Atari ST.
International 3D Tennis è completo in tutte le sue caratteristiche con diversi tipi di terreno e le varie competizioni che rendono le partite molto realistiche.
Potete giocare una partita singola, a due giocatori umani, partecipare ad un torneo, una stagione completa che equivale alla carriera oppure guardarvi una demo per vedere la meccanica di gioco.

I tornei disponibili sono elencati in base al premio finale in denaro e ovviamente la difficoltà cambia in base a questo valore, ma comunque avete sempre la possibilità di mostrare la vostra abilità e poter tranquillamente vincere ogni torneo.

All Versions= 9,5



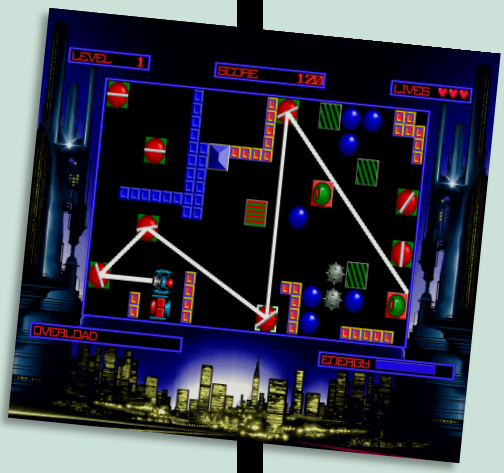
Eccellente la giocabilità per tutte le versioni. Cambia qualcosa da una all'altra nella grafica, nel sonoro o nel numero dei tornei disponibili, ma l'accuratezza nei movimenti, delle animazioni durante la partita e la facilità di giocarsi delle partite come nella realtà lo rendono davvero imperdibile per qualunque piattaforma su cui è uscito.
E' uno di quei giochi che su C64 ci ho perso parecchio tempo perché mi ero deciso a vincere tutti i tornei.
Il bello è che potete farcela perché con questo titolo niente è impossibile.
Le versionio a 16-Bit sono straordinarie nella grafica poligonale perché i vettori trasparenti dei tennisti sono riempiti e sembrano molto più reali anche nei colori.



X68000 (1989, BPS)



Pura logica in un titolo con una bella grafica che serve principalmente a farvi risolvere una serie di enigmi più o meno difficili e che è probabilmente uno dei migliori per rilassarvi.
Procedendo con il gioco diventa difficile, c'è una sorta di tempo per risolverli, ma è divertente come idea.
Un titolo pieno di specchi che devono essere usati per riflettere un raggio laser per distruggere tutte le mine presenti nel livello e poi scaricare questo laser nel generatore di uscita.



Questo raggio può spostarsi solo orizzontalmente, verticalmente e in modo obliquo e dovete usare gli specchi per direzionarlo e colpire le mine.
Alcuni di questi specchi li dovete spostare manualmente, mentre altri girano su stessi e quindi usati per colpire delle mine poste in posizione manualmente impossibili.

La difficoltà maggiore di questo gioco è l'overload: il raggio deve essere sempre libero perché se colpisce uno specchio e ritorna alla stessa fonte si produce un sovraccarico che se raggiunge il massimo esplode facendovi perdere una vita.
Ci sono nel livello alcuni generatori che non vanno colpiti perché questi provocano il sovraccarico nel momento che sono colpito dal laser.
Nei vari livelli ci sono anche altri trappole o blocchi che impediscono al raggio di proseguire oppure una specie di specchi che riflettono il raggio in tutte le direzioni, ma senza colpire nulla e facendovi perdere del tempo.
Per passare al livello successivo dovete ripulire la stanza dalle mine e poi riportare il raggio al suo generatore di uscita .

Un giocabilità davvero incredibile e nella sua semplicità è divertente e vi invoglia sempre ad andare avanti a non smettere mai anche quando la difficoltà diventa insostenibile per la quantità di ostacoli che sembrano insuperabili.
La difficoltà è ben calibrata e lentamente diventa sempre più difficile: 60 sono i livelli da superare, 16 sono le posizioni in cui uno specchio può girare e 3 vite a disposizione. Sta a voi trovare l'angolazione giusta per colpire il bersaglio, ma non sarà facile.



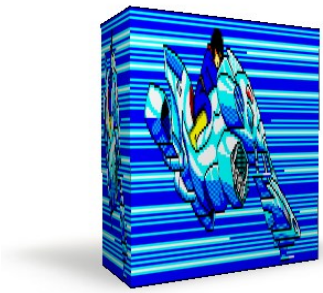
X68000= 7



La grafica del gioco è esaltata dalla qualità dell'X68000, ma la giocabilità è la stessa su tutte le piattaforme su cui è uscito.
Bella la musica che vi accompagna durante la risoluzione dei rebus di ogni stanza, gli effetti sonori e soprattutto l'impegno non trovare l'angolazione giusta per distruggere le mine.
E' di certo molto longevo con i suoi 60 livelli anche se ogni tanto alcune soluzioni vi sfuggono anche giocandoci tante volte facendovi stancare prima del previsto.

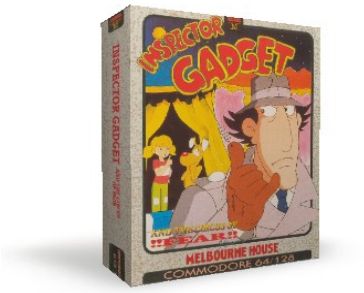
Divertiamoci con i Box

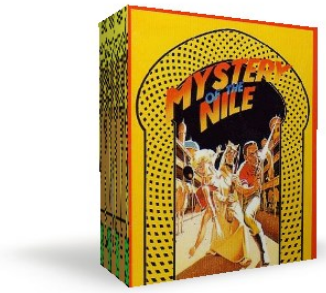


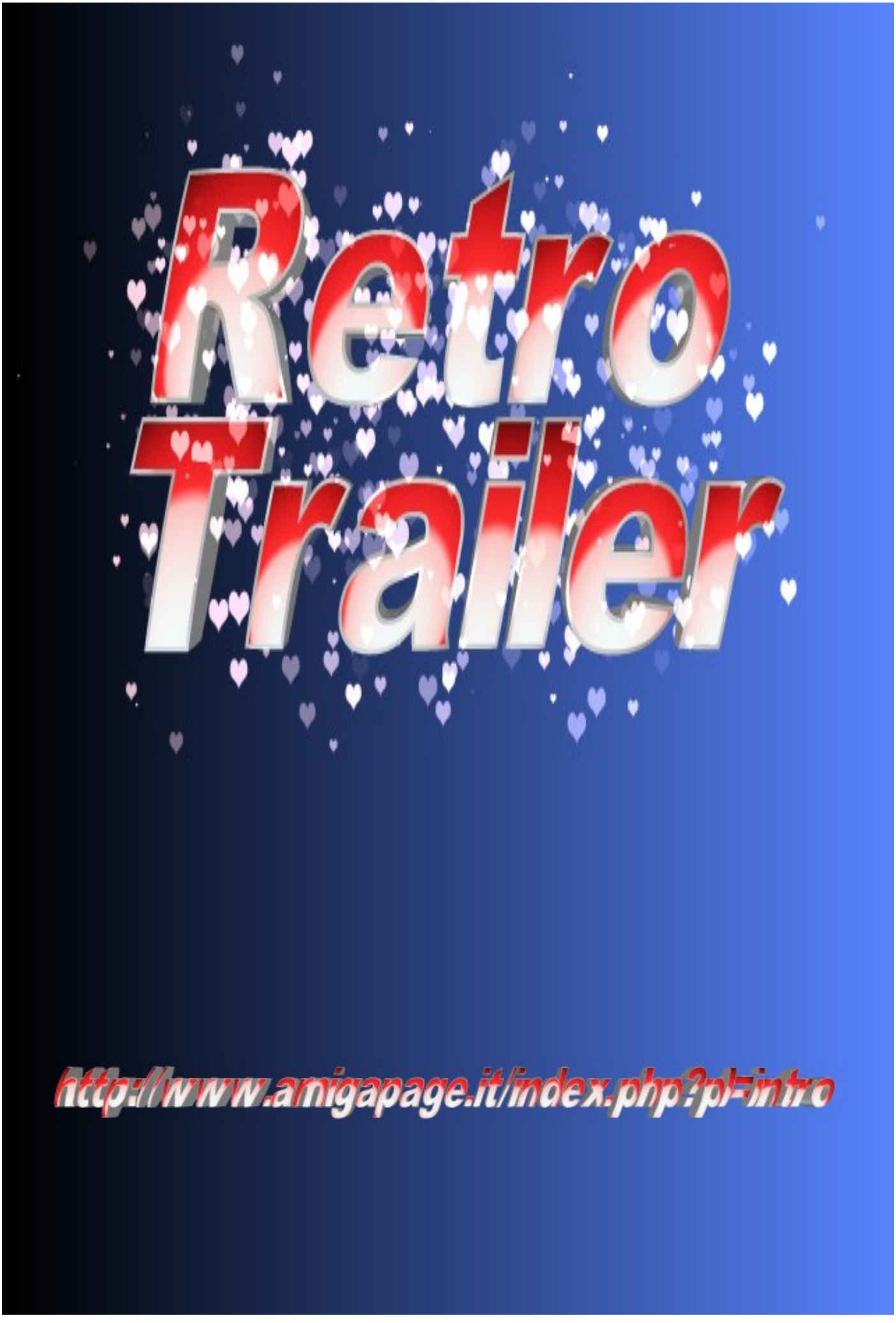











Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Console Forever



Inspector Gadget - SNES (1993, Hudson Soft)

La versione SNES (e altre Console) dell'Ispettore più imbranato del mondo è non un idea del tutto originale per perché **sembrano** ispirate da un tentativo di un beat'em up isometrico a scorrimento laterale nato sul Commodore 64 nel 1987 e poi abbandonato.
Questo titolo comunque è graficamente molto diverso perché è un arcade a piattaforme abbastanza tipico per questa Console ed esteticamente i personaggi sono davvero belli da ammirare e da giocare.
Quello che invece delude è la musica che malgrado sia di ottima qualità e davvero bella perde quel tema ben noto anche se in parte è presente come un arrangiamento moderno.

Sicuramente era più bello ascoltare la musica originale migliorata grazie alle qualità dello SNES, ma va bene lo stesso.

Non un semplice gioco di azione, ma dovete anche superare certi ostacoli grazie ai vostri gadget che avete già ha disposizione come i rampini che escono dal cappello per aiutarvi ad arrampicarvi e le braccia allungabili.
La giocabilità è buona come un gioco di piattaforme per questa Console e forte del personaggio molto famoso.
La storia è sempre la stessa: Penny viene rapita e voi dovete salvarla grazie alle solite 3 vite che perdete anche se il tempo per finire il livello scende a zero.



SNES= 7,5



Un buon gioco arcade dedicato al noto ispettore Gadget che è molto giocabile e divertente con una grafica degna della piattaforma con anche un audio di eccellente qualità che però non riproduce il famoso tema della serie TV anche se in parte lo riconoscete perché è stato molto arrangiato per essere più moderno.

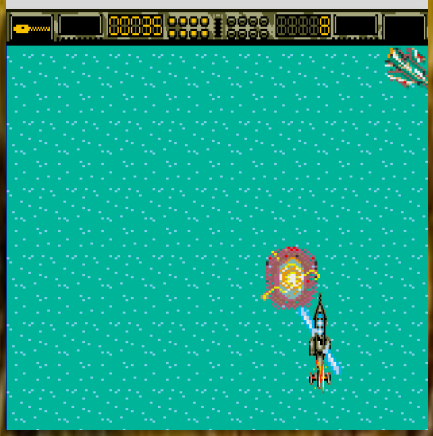
Copter 271 - GX4000 (1991, Loriciels)

Si tratta di un gioco arcade a scorrimento verticale simile a *1942* e *Xevious* in cui guidate un elicottero da combattimento, il Copter 271, grazie al quale dovete salvare l'Umanità da un invasione di alieni Marziani in 12 livelli navali perché il paesaggio è il mare e isole.
E' a scorrimento verticale, ma avvicinandovi ai bordi lo schermo scrolla a destra e sinistra perché ha una area



molto grande.

Ci sono alcune opzioni da impostare prima di giocare, ma son principalmente per aumentare la qualità dell'estetica e dell'audio.
Devo dire che il GX4000 non è che sia una console che fa la differenza con la versione base dell'Amstrad CPC e



con questo titolo purtroppo si vedono alcuni difetti della piattaforma in



generale come la lentezza, lo scrolling non fluido e gli sprite dei nemici che si spostano in maniera innaturale.
La cosa che salta all'occhio è una piattezza generale del vostro elicottero e dei veicoli nemici che hanno un effetto di collage.
Di buono ha i colori e la musica ed effetti sonori, mentre la giocabilità è molto scadente.

Amstrad GX4000= 5

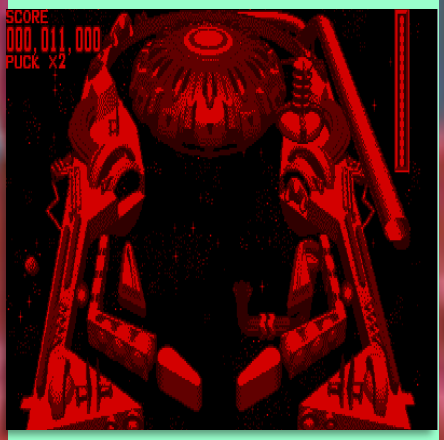


Per essere una Console il risultato è davvero insodisfacente per la qualità davvero povera. Movimenti poco reali, non fluidi e peggio ancora quelli dei nemici.
La lentezza generale non ve lo fanno apprezzare anche se la struttura del gioco non è male.



Galactic Pinball - VisualBoy (1995, Nintendo)

Si tratta di un gioco del Pinball per il Virtual Boy della Nintendo che è Console stereoscopica che ha avuto uno scarsissimo successo.
E' una Console molto particolare perché è caso virtuale da indossare e lo schermo è formato da tanti specchi oscillanti che proiettano le immagini tridimensionali monocromatiche negli occhi del giocatore.
Il suo insuccesso fu che proiettava immagini solo in rosso e nero e i giocatori del periodo erano abituati ai videogiochi a colori e alle animazioni a 16-Bit cosa che questo hardware non era in grado di fare.
Un altro motivo è che i giochi non sfruttavano la sua caratteristica di creare la realtà virtuale.



Galactic Pinball ne è la prova perché anche se in 3D non è realtà virtuale e poi l'idea non è originale perché riprende quelle già usate e riusate da altre piattaforme.

Virtual Boy= 6



Niente di speciale perché essenzialmente è un pinball in 3D con diverse tavole, animazioni in 3D sicuramente interessanti, ma la grafica monocromatica in rosso e nero non è proprio una buona combinazione da sparare negli occhi.
E' giocabile però non è un titolo che mostra le reali caratteristiche della Console.



Heart of China (CDTV & CD32)



Questo è un titolo per il Sega Mega CD, essenzialmente un picchiaduro in prima persona caratterizzato da filmati in FMV per circa 2 ore.
E' come un laser game in cui nelle pause assistete ad un film e ad un certo punto sarete chiamati ad intervenire direttamente nell'azione con gli occhi del protagonista mentre combatte contro un avversario che è un reale attore.
E' un film dove però in certe scene prendete voi il controllo.
Lo vedrete meglio nel prossimo numero.



Dangerous Streets - CD32 (1993, Flair)

CD32= 8,5



Sul CD32 questo recupera tutte le animazioni della versione PC e l'audio è sempre presente.
La differenza è la memoria: i 2 MB del CD32 permettono di non rinunciare a musica e animazioni.

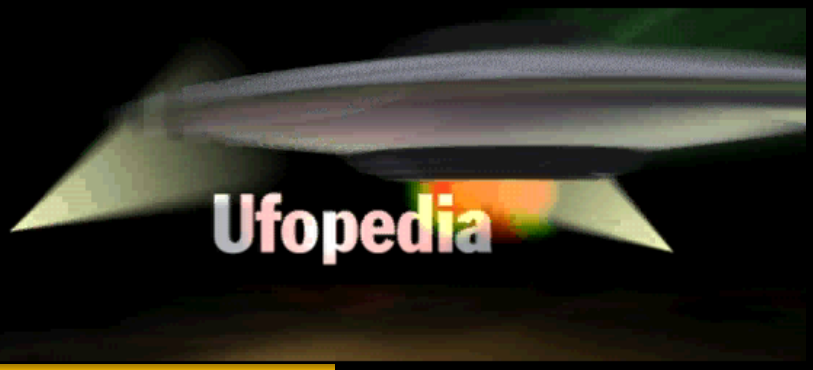
CD32= 6,5



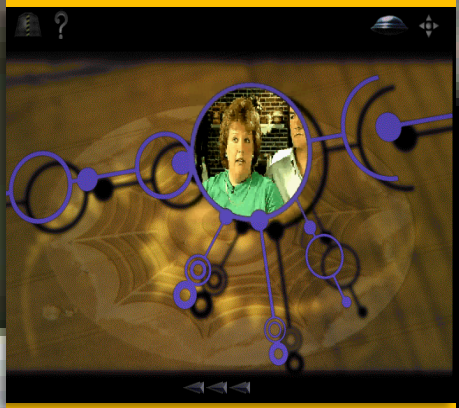
Il gioco non è che migliori però con il CD32 cambiano le cose in meglio: per la musica ci sono le tracce audio e gli effetti sonori insieme.
La giocabilità cambia perché è molto più fluido e i personaggi si muovono meglio con più frame di animazione rispetto alla versione su floppy disk.
Rimane un picchiaduro non all'altezza nemmeno di Street Fighter 2 però si riesce a vincere anche grazie al fatto di poter usare i 6 tasti del joypad della Console.
Da provare almeno 1 volta anche per ascoltare le sue belle tracce audio.


Multimedia
Compilation
Office

Office and Multimedia

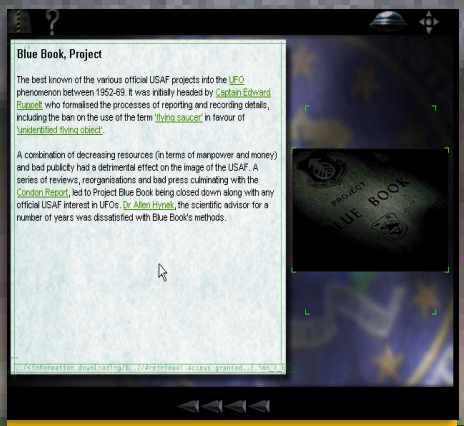


Ufopedia è un prodotto multimediale per Windows (3.x) per scoprire qualcosa di più su questo fenomeno che esplode spesso durante l'estate con avvistamenti notturni, strane luci e forme strane.
Anche i media, soprattutto i documentari, nel periodo estivo riportano le spiegazioni, le tesi, le ipotesi o i complotti governativi con gli alieni.
Questo CD è una raccolta di questi fenomeni a partire da cosa significa UFO, i miti e le leggende, i tipi di oggetti non identificati che la gente riporta e che qui sono stati replicati in base alle loro testi-



monianze (vere o presunte, dato che le prove effettive con dati alla mano non esistono), i segni sul terreno che non sono spiegabili se non con teorie fantascientifiche.

Si tratta di un enciclopedia dedicata agli UFO con la quale vi divertirete un po' a fare gli scettici, ma anche ad essere curiosi di vedere qualcosa di inspiegabile, qualche mistero non risolto e magari scoprite che vicino a casa vostra ci sono degli indizi o misteri simili.
Ci sono 4 grandi categorie che sono:

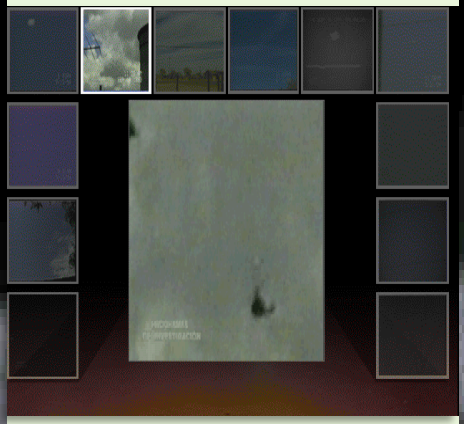


UFO, Governo, Database e Vita Aliena i quali hanno a loro volta una serie di sottocategorie per esaminare ogni elemento che in qualche modo ha a che fare con gli UFO. Come vi anticipavo ci



sono anche dei presunti coinvolgimenti governativi e tecnologia aliena che è

stata usata per migliorare un po' la nostra.
Ovviamente è un titolo del 1998 e oggi si è fatta luce sui reali avvenimenti, ma allora la paura di non essere soli nell'Universo, i contatti tenuti nascosti alla



popolazione per non creare il panico erano all'ordine del giorno.
Questo UFOpedia cerca di svelare qualche mistero, ma tutto va preso con il beneficio del dubbio.
Nel CD sono stati inclusi dei video amatoriali di presunti avvistamenti. Sono sempre presunti perché l'effettiva prova scientifica non c'è. E' comunque interessante analizzare questo prodotto per conoscere in maniera più professionale l'argomento.

Windows 3.x= 9



Quando è uscito sicuramente avrà avuto un grande successo perchè l'argomento UFO era molto sentito. Oggi non lo è più perché molti misteri, molti avvistamenti sono stati svelati per quello che realmente erano.
E' comunque un buon CD per come è stato preparato con interviste varie, video amatoriali e misteri e leggende che tutt'ora non sono ancora stati risolti.


Al prossimo imperdibile numero
#62
Settembre 2016