REV'n'GE! #62

Retro Emulator Vision and Game



R-Type II

L'Impero Bydo ha un nuovo Sovrano ancora più perfido

Blade Lords

Un gioco di pattaforme su MSX2 davvero grandioso!

ALTRE RECENSIONI: Armour-Geddon * La Storia Ancestrale * Transformers: The Computer Game * Robin Hood * Spherical * Yupipati * Billiard KyapiKyapirun * Arachnofobia * Alterego: Male * Space Ace * Thunderhawk AH-73 * Encyclopedia of Paranormal

0,00 Euro 1 Settembre 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 62

EDITORIALE NUMERO 62

Un numero con tante recensioni da leggere, ma davvero difficile trovare tre titoli per la classifica Top 3. Di certo ce ne è uno che è davvero eccellente, mentre per altri è stata dura. I titoli scelti sono tutti più o meno buoni, giocabili anche se poi alla lunga possono farvi perdere il divertimento per varie situazioni prima fra tutte la difficoltà. I titoli scelti per la Top 3 credo siano quelli meglio riusciti rispetto ad altri.

Anche nel prossimo numero 63 ci saranno buoni titoli da leggere e soprattutto quelli che volevo trattare nel numero 62, ma che alla fine non hanno trovato molto spazio. Di certo c'è già materiale per la prossima uscita della fanzine.

Il numero 62 è ricco di 8-Bit vari e credo che questa scelta di cercare di recensire un gioco per pagina o al massimo due sia proprio la ricetta giusta per migliorare ancora di più questa fanzine. Di certo ci stanno più giochi e si scopre molto di più di prima. C'è l'effetto collaterale che rischio di recensire 2 volte lo stesso gioco, ma capitava la stessa cosa anche alle riviste professionali soprattutto quando ci sono tanti numeri e tantissimi giochi già recensiti. La seconda volta generalmente viene meglio :-)

Buona Lettura

Sommario Numero 62 **Settembre 2016**

Alterego: Male	**20**
Arachnofobia	**19**
Armour-Geddon	**5-8**
Blade Lords	**18**
Billiard Kyapikyapirun	**17**
Encyclopedia of Paranormal	**30**
La Storia Ancestrale	**9-10**
R-Type II	**14-15**
Robin Hood	**12-13**
Space Ace	**20**
Spherical	**16**
Transformers: The Computer Game	**11**
Thunderhawk AH-73	**21-22**
Yupipati	**16**

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.

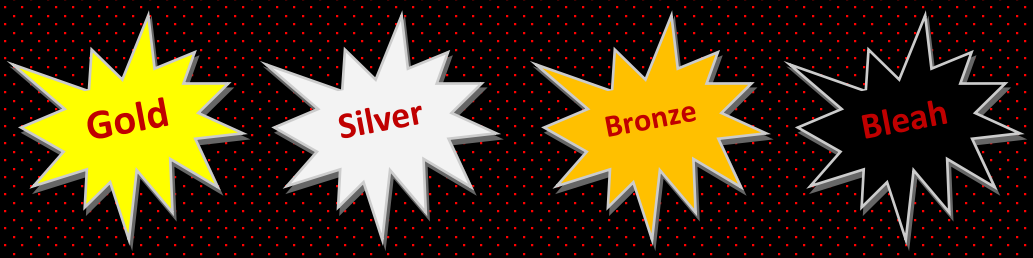
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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



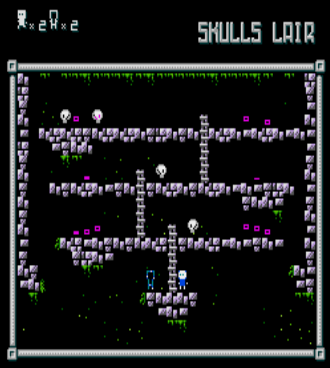


PREVIEW #63



Sheer Agony

Un'avventura grafica per Atari ST che promette davvero una lunga e bella recensione.



Alter Ego

Di nome assomiglia al simulatore di vita, ma in realtà si tratta di un nuovo gioco di piattaforme uscito nel 2015



Space Fighter

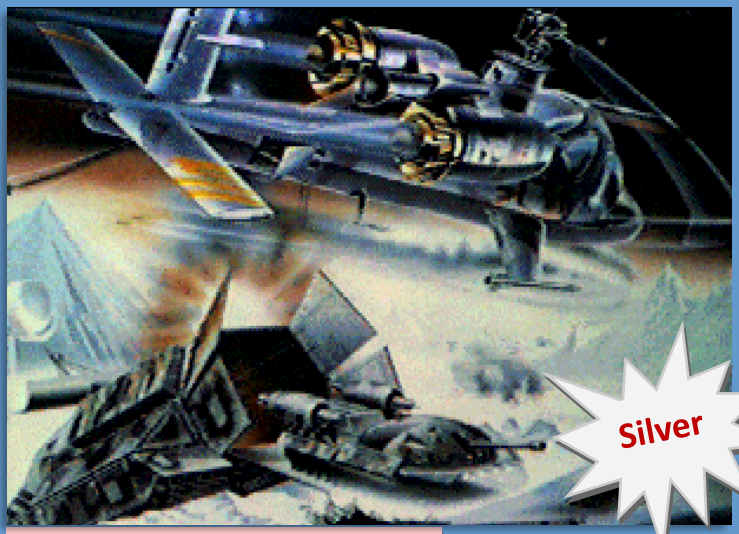
Uno spara e fuggi a 16-Bit con un cockpit che assomiglia molto a Wing Commander!
E' la risposta di Frontier Software alla Origin System?



Mixed-Up Mother Goose

E' un avventura grafica per bambini in stile Sierra con un scopo puramente educativo.

REVIEW



Amiga, 512K (1991, Psygnosis)
PC, 1MB (1993, Psygnosis)
Atari ST, 1MB (1991, Psygnosis)

Come anticipato nella preview dello scorso numero, Armour-Geddon è un titolo ibrido tra un simulatore di volo e uno strategico.
Nel suo scenario viene sviluppata un arma con un potere devastante, un raggio laser in grado di annientare tutta la vita sulla Terra.
Voi dovete guidare sei veicoli diversi per distruggere le linee energetiche e eventualmente il generatore di questo raggio per salvare il pianeta e tutti i suoi abitanti.

Un gioco disponibile solo per Amiga, Atari ST e DOS caratterizzato da una grafica poligonale solida e con una introduzione animata molto cinematografica che gli aggiunge un certo spessore.
E' un simulatore di volo con paesaggi abbastanza piatti però alternati con colline e montagne anche se abbastanza distanti tra una e l'altra. Non ci sono ancora paesaggi complessi anche se per dare un po' di realismo ci sono anche delle nuvole poligonali in cielo.
L'introduzione non è molto lunga però mostra il potenziale distruttivo di quest'arma che dovrete distruggere.

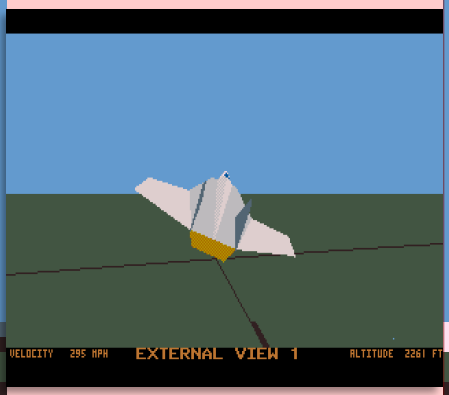




Non ci sono molte opzioni da scegliere: potete giocare da soli o in multiplayer; formattare un dischetto per salvare e caricare le varie posizioni e non è prevista nessuna missione singola.
Potete giocare solo nella campagna completa con una fase di strategia prima di poter usare i sei veicoli disponibili.
Questa fase comprende la ricerca, la progettazione di nuovi potenziamenti, di nuove armi e miglioramenti dei veicoli che potete usare.
Avete a disposizione un certo numero di personale per i vari progetti.
La prima cosa che vedete dopo aver scelto di iniziare la missione è una mappa strategica in 3D dove potete vedere la vostra base e la posizione dei nemici segnati in rosso.
Da questa schermata che è la principale avete un una serie di opzioni per la gestione delle vostre forze:
Misc rappresenta la schermata principale per salvare una posizione oppure arrendervi per terminare il gioco e riavviare il computer.
L'opzione R&D sta per "Ricerca e Sviluppo" in cui potete assegnare scienziati e ingegneri per nuovi progetti. Inizialmente non avete nulla in sviluppo.
L'opzione Intel (*che non è l'azienda che produce processori*) sta per Intelligence e vi mostra la mappa dell'area di gioco in cui vi trovate per cercare degli obiettivi.
L'opzione Equipe serve per selezionare il veicolo che volete usare, assegnargli delle armi e poi iniziare la missione.
L'opzione Stores è il magazzino con le varie risorse da poter usare/sviluppare.

Queste schermate relative alle varie opzioni sono abbastanza chiare e non presentano difficoltà, ma la schermata "Equipment" lo è perché dovete spostare manualmente con il mouse il veicolo che volete usare dalla finestra "Accessory Graphics" nella finestra "Vehicle Graphics" e stessa cosa per le armi (avete solo 3 slot liberi per gli armamenti) che vanno scelte con cura.
Ogni veicolo è diverso l'uno dall'altro anche per la capienza interna e ogni accessorio ha un peso in KG che può appesantire troppo il vostro elicottero, bombardiere o carro armato e impedirvi di muovervi o volare.
La scelta deve essere fatta in base a questi valori, ma anche in base alla disponibilità delle risorse.
Non ci sono accessori in quantità per

tutti i veicoli quindi dovete cominciare la produzione in serie per avere missili, laser, bombe, sistemi di occultamento, ecc; per ogni veicolo.
La prima parte di questo titolo è praticamente strategica e di gestione delle risorse. Quando avete assemblato il veicolo giusto per iniziare la missione basterà semplicemente premere "Pilot



Vehicle" per trovarvi sulla pista di decollo.
Potete assemblare subito tutti i sei veicoli in modo che poi durante l'azione potete usarli con i tasti da F1 a F6, ma non in modo diretto perché comunque ogni volta che scegliete ritornate all'hangar e dovete manualmente cambiarli e riavviare la procedura di decollo, mentre per quelli già in uso sul terreno o in volo rimangono in attesa che riprendiate il controllo.

Le missioni possono essere di giorno o in notturna e potete controllare l'orario prima di decollare per evitare una missione di notte che è



davvero più complicata.
Per la grafica ci sono anche delle visuali esterne che si attivano con il tastierino numerico.
Se avete sul campo di battaglia più di un veicolo in contemporanea li vedete tutti e i nemici attaccheranno indistintamente l'uno o l'altro.
La difficoltà maggiore è che appena uscite dall'hangar (si trova sottoterra e voi uscito in pista in modo simile a Carrier Command) siete subito attaccati dai nemici senza nemmeno il tempo di poter prendere velocità e decollare (se siete un caccia o un bombardiere).

La cosa più importante è conoscere i comandi per muovervi e attaccare e ce ne sono abbastanza e un poco diversi dai classici simulatori di volo e d'istinto si premono quegli stessi tasti che però in Armour-Geddon hanno altre funzioni.
Potete giocare sia con la tastiera sia con il joystick premendo rispettivamente "**k**" o "**j**" durante l'azione. Si potrebbe cambiare anche durante il menu principale,



ma cliccando sull'opzione relativa non rileva altri controller rispetto a quello predefinito.
Nel gioco c'è anche un trainer integrato, una specie di "Sandbox" che vi permette di avere quasi tutte le risorse disponibili in una certa quantità per potervi divertire in tranquillità senza dover spendere del denaro o usare il personale.

La versione per Amiga è buona per quanto riguarda il numero dei dischi che sono 2, ma il primo è solo per l'introduzione quindi una volta caricato il gioco non avrete più nessun problema.
La grafica è discretamente buona con un buon numero di poligoni, mentre i veicoli sono poco elaborati e abbastanza semplici.



Il paesaggio è vasto e se inizialmente sembra piatto non lo è perché ci sono molte colline e montagne molto alte e in quantità. Non sono però molto legate perché sono abbastanza distanti tra una e l'altra, comunque rendono gli scenari molto buoni.
La velocità è fluida con la visuale interna in prima persona, mentre con le visuali esterne è accettabile.
Un ultima cosa molto importante è che il gioco si avvia con 512k di memoria che non pregiudica la mancanza di effetti sonori che, tuttavia, non ce ne sono molti, ma quelli di un simulatore con aerei e carri armati, quindi i tipici rumore del motore e del combattimento.
I colori sono buoni e abbastanza realistici anche se i poligoni sono ricoperti da quello strato di retinatura che può piacere e anche no.



Amiga= 8

E' un simulatore di volo con una parte strategica decisamente completa anche se principalmente è una gestione delle risorse che potete evitare attivando un trainer integrato che vi regala una quantità di accessori e veicoli per divertirvi per un po' e prenderci la mano.
Quando sarete pronti ad una sfida più tosta potete giocare senza questo aiuto e sbrigarvela da soli.
La parte 3D è discretamente buona, colorata e abbastanza dettagliata con un scenario non completamente piatto anche se le asperità del terreno di varie dimensioni sono un po' distanti l'una dell'altra.
La giocabilità è buona e una volta preso confidenza con i tasti che sono un po' diversi da altri simulatori di volo diventa molto interessante.



Il sonoro su ST è peggio della versione Amiga e un pochetto più snervante per la qualità, ma per questo particolare titolo non ci si può lamentare perché a parte il rombo dei motori, gli effetti di lancio delle armi e le esplosioni non c'è altro.
Buona la giocabilità grazie alla velocità della bella grafica.
Alla fine però a parte qualche impostazione sulla gestione delle risorse, l'azione è uguale ad un qualunque altro simulatore di volo. Ci sono sei veicoli che potete scegliere e usare tutti insieme premendo i tasti corrispondenti e passando da uno all'altro in ogni momento della missione.
Di certo questo aiuta a tenere alto l'interesse perché altrimenti avete davanti l'ennesimo simulatore di volo già giocato decine di volte.

Atari ST= 8

Vale esattamente quello già detto per la versione Amiga con un miglioramento leggero sulla velocità della grafica e con un sonoro leggermente peggiore, ma niente di strano.
L'azione di gioco è un normale simulatore di volo e non porta nessuna novità, ma l'interesse del giocatore è garantita dalla scelta di 6 veicoli, la possibilità di assemblarli come vogliamo (negli accessori e armamenti) e una gestione delle risorse per la ricerca e sviluppo di nuove tecnologie.
Senza questa fase sarebbe un normalissimo simulatore di volo con una grafica carina, ma niente di speciale.

La versione Atari ST occupa un solo disco, ma di memoria ne vuole 1 MB. Non cambia nulla dalla versione Amiga anche per i colori che sembrano proprio gli stessi, quindi entrambe le versioni dovrebbero averne 16 colori (la



versione ST lo sono di sicuro).
L'ST ha però un leggero margine sulla velocità che è meglio sia nelle visuali esterne e davvero ottima in quelle interne.
Una volta che avete capito come gestire le risorse, come assemblare un veicolo da assalto diventa tutto divertente e non vedete l'ora di scendere in campo e compiere la vostra missione.





La versione per PC richiede forse una pagina intera per essere analizzata perché ha più scelte sulla grafica dato che permette di giocarci in modalità EGA e VGA a 16 colori, in modalità VGA a 256 colori e una VGA ad alte prestazioni.
Il gioco non cambia da quello che avete letto per le altre due versioni, mentre quello che è differente è l'aspetto estetico e le prestazioni.
Il gioco nella versione PC sta su 3 dischetti che va installato obbligatoriamente; funziona anche con solo la memoria convenzionale e come prestazioni le vedete subito perché con un PC di fascia bassa il puntatore scatta abbastanza tra i vari menu della gestione risorse (anche troppo su un 8 Mhz con una grafica EGA a 16 colori).
E' un titolo molto pesante perché nelle varie schermate di gestione ci sono mappe in 3D, oggetti poligonali che rappresentano gli oggetti e i veicoli da pro-



dei menu di gestione delle risorse sono completamente ridisegnate con elementi aggiuntivi che non ci sono nelle altre modalità.
La grafica durante la simulazione mostra dei poligoni ancora più complessi e più particolareggiati con migliori sfumature di colore che esaltano ancora di più il dettaglio.

Con questa modalità però ci sono dei problemi di memoria come già visto con **IUC** nello scorso numero e che si risolve quindi con un dischetto di avvio.
Vale la pena questo sacrificio perché l'impatto estetico è davvero notevole e sembra un altro gioco.



gettare e sviluppare.
Sicuramente vi interesserà sapere delle varie modalità grafiche e le prestazioni sul terreno di gioco, la parte più interessante.
La prima cosa che notate in questa versione è un dettaglio decisamente più elevato che su Amiga e Atari ST sui veicoli che sono molto più complessi perché formati da molti più poligoni. Inutile girare intorno a parole e discorsi perché la qualità grafica della versione PC è impressionante per quantità di poligoni sui veicoli, ma anche in alcune strutture che si incontra sul territorio.
Alcuni veicoli sono lenti in base alle loro caratteristiche, ma in generale è davvero lento su un 286 a 8 Mhz sia nelle visuale esterne che interne e quindi decisamente poco giocabile.
E' molto buono per la qualità grafica molto elevata sui veicoli poligonali.
A differenze delle altre versioni non ci sono tutti i veicoli già disponibili, ma vanno progettati e sviluppati rendendo la vostra missione decisamente più complicata perché dovrete avere tutti i vari veicoli ognuno con specifiche abilità per aiutarvi nel vostro compito.



MODALITA' GRAFICHE

Con la grafica EGA avete solo 16 colori e nessuna introduzione, decisamente lento su un 8 Mhz.
Con la grafica VGA a 16 colori avete il gioco completo di introduzione, decisamente più appagante per la vista e anche per l'orecchio perché gli effetti sonori sono decisamente migliori. La qualità grafica dei poligoni è migliore, meno retinature, ma la velocità è decisamente lenta su un 286 di fascia molto bassa.
Con la versione VGA ad alte prestazioni avete una qualità grafica leggermente peggiore di quella 16 colori che rende le prestazioni leggermente migliori, ma non più di tanto perché per giocarci bene dovreste avere un PC di fascia bassa almeno a 10/12 Mhz. E' un gioco poligonale molto complesso e i Mhz contano parecchio.
Con la VGA a 256 colori c'è un ridisegno completo non solo della grafica in generale, ma font diversi per il testo per adattarsi ai nuovi colori; le schermate



PC 286= 8,5

Il gioco è uguale a quanto già visto su Amiga e PC a parte il numero dei veicoli subito disponibili che sono solo 4 su 6, ma che probabilmente devono essere sbloccati durante la missione.
In generale, indipendentemente dalle modalità grafiche, c'è un maggior dettaglio dei poligoni che sono molto più complessi e a 256 colori si vede la differenza soprattutto sui veicoli e un po' meno sul paesaggio che comunque ha migliori sfumature di colore.
E' una versione che richiede un PC potente quindi se avete un 286 meglio che sia sui 16 Mhz o più veloce perché anche con la modalità EGA è davvero lento e scattoso.



"Quando colui che è il prescelto giungerà e il sul sentiero ancestrale si inoltrerà per combattere e sconfiggere le forze dell'oscurità ecco che i Sette di nuovo saranno qua e il male da questo mondo scomparirà"

Silver

La Storia Ancestrale era nato per diventare un romanzo, ma alla fine si sceglie di creare 52 fascicoli divisi in due serie che vi tengono incollati perché alla fine di ognuno di questi c'è un finale a sorpresa che vi lascia sul più bello e che viene ripreso nel fascicolo successivo.



La trama vede protagonista un ragazzo di nome Richard che viene catapultato in uno strano mondo dove incontra un vecchio con la barba bianca lunga fino a piedi e incappucciato che si rileva essere Golan, il Guardiano degli Uomini.

Entrambi si trovano presso un albero con sette cavità, l'Albero della Vita e questi incavi servivano per ospitare le 7 gemme che racchiudono la forza vitale.

Richard scopre che si trova Nel Mondo Ancestrale con una città, la Città Ancestrale, dove si svolge una battaglia tra il Malvagio che vuole soggiogare tutti



gli abitanti del suo mondo che sono già quasi tutti diventati suoi schiavi, esseri malvagi come lui.

Per riuscire nel suo intento ha bisogno di tutte le gemme e quando Richard (che nel videogioco siete voi) arriva nel Mondo Ancestrale ha già recuperate sei gemme.

La situazione è già molto grave.

Il vecchio Guardiano vi dice che vuoi siete il Prescelto, l'unico che può sconfiggere il Malvagio anche se siete abbastanza increduli sulle vostre abilità.

Nella storia voi avete dei compagni di avventura: Orkan, un uomo con la testa di cinghiale e Melek, un nano di mezza età. Ne troverete altri.

Il videogioco dedicato a "**La Storia Acenstrale**" riprende la trama originale e iniziate la vostra avventura dopo che Golan vi spiega la situazione e vi invita ad iniziare il viaggio.

E' una produzione tutta italiana ed è un ibrido tra un'avventura punta e clicca a scorrimento laterale con scene di azione per eliminare i nemici.

Un titolo non comune perché era poco conosciuto anche il racconto che avuto un buon successo inizialmente per poi scemare con il tempo. Il gioco è disponibile solo in Italiano per Amiga e per PC.

Oggi vi racconto il primo capitolo di questo epico racconto che però ha solo 4 parti e che credo sia un opera incompiuta.

E' molto difficile trasformare un racconto un videogioco e ne sa qualcosa la Simulmondo con i vari Dylan Dog, Diabolik, Spider-Man: bella grafica, buon sonoro, ma giocabilità spesso ripetitiva e noiosa.

La Storia Ancestrale si apre con un motivo musicale di altissima qualità e una melodia molto bella che sa di racconto epico.

Non c'è un introduzione animata, ma solo un file di testo molto piccolo, ma ben leggibile che vi racconta in stile



fascicolo la storia come se la leggeste in formato cartaceo.

Solo effetti sonori durante l'esplorazione che sono comunque ben fatti e in tema.

Si gioca solo con il mouse scegliendo una direzione con il pulsante sinistro, mentre con quello destro analizzate gli oggetti. Per interagire con un oggetto o parlare con i personaggi bisogna premere il tasto destro quando siete di fronte ad esso/lui e premere anche il tasto sinistro.

Il pannello di controllo è molto semplice con un sacchetto per l'inventario e una **X** per terminare il gioco.

La grafica è bella nei fondali che sono molto evocativi e che danno una buona e corretta profondità; i suoni ci sono tutti, dal rumore di un temporale, l'ululato dei lupi, il cinguettio degli uccelli, il bubolare dei gufi e tanti altri versi. L'atmosfera è cupa e grigia con tanta tensione.

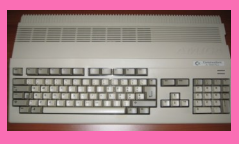


La grafica passa dalla bellezza dei fondali molto accurati a personaggi molto mediocri e ancora meno attraente il sistema per parlare con i vari personaggi ridotti ai minimi termini con immagini dei due personaggi molto stilizzati.
E' un titolo comunque che non bisogna per forza trovare una scusa sulla grafica, ma il gioco in se che andrebbe analizzato in modo più approfondito e da questo punto di vista sa di già visto soprattutto con quei giochi interattivi della Simulmondo. Ha, tuttavia, una giocabilità migliore perché anche se ad un certo punto c'è quella sensazione che sia tutto uguale e ripetitivo e facilmente vi perderete perché mancano dei punti di riferimento rimane un gioco davvero buono.

Risolvendo alcuni piccoli enigmi che poi sono il parlare con personaggi e portare a termine l'argomento, raccogliere certi oggetti si sbloccano delle uscite e comunque il computer vi da degli avvertimenti in certo zone, quel punto di riferimento per trovare la via giusta, come ad esempio, quando Richard si avvicina ad un fiume sente lo scroscio di una cascata.
Bisogna ricordare però che è meglio esplorare tutte le zone perché ci sono degli oggetti da raccogliere e poi proseguire nella direzione scoperta.
Come anticipato ci sono sequenze arcade in cui la visuale cambia in prima persona e dovrete uccidere un nemico. Questa fase è accompagnata da quella musica di qualità incredibile.



Amiga 500= 8



Richiede solo 512k di memoria, sta su un solo dischetto e malgrado sia abbastanza ripetitivo nella grafica e negli effetti sonori nelle stesse aree, non c'è un punto di riferimento visivo per non perdervi , ha una discreta giocabilità e come punta e clicca funziona bene.
Ci sono oggetti da raccogliere, personaggi con cui parlare e scoprire come affrontare la missione.
Sa un po' di già visto, il solito brodo riscaldato, ma più ci giocate e più scoprite le sue buone cose.







La versione PC è uguale alla versione Amiga, giusto con più colori, ma poi alla fine non cambia nulla.
E' peggio nell'introduzione con una musica carina (decisamente inferiore alla versione Amiga) e il testo viene visualizzato in modo molto semplice e di qualità molto scadente.
Non ci sono differenze per gli effetti sonori che sono gli stessi anche per qualità.

Non so se la versione PC sono 256 colori perché a parte qualche particolare non ci sono nette differenze.

PC DOS= 8



E' uguale alla versione Amiga tranne nella qualità audio e testo nell'introduzione.
Per il resto è tutto uguale nella grafica e la musica durante le scene di azione.
Vale quanto l'altra versione.



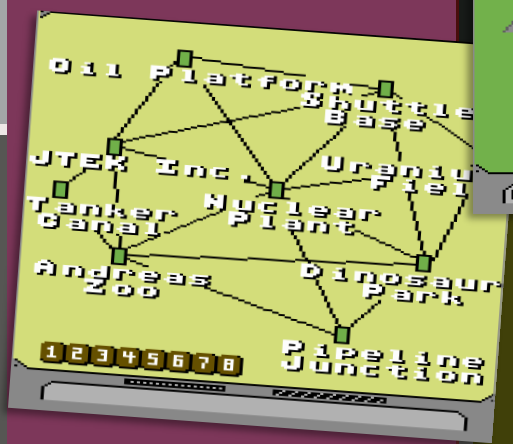
Commodore 64 Tape

1986, Activison

Nel numero scorso avete letto di un gioco molto arcade dedicato ai Transformers sul Commodore 64 e malgrado sia forse il titolo meno conosciuto è forse quello più giocabile, più immediato e con la possibilità di vedere gli Autobot in azione e le loro trasformazioni in vetture.

The Transformers: Battle to Save the Earth è gioco molto più complicato perché è più strategico con anche delle fasi di combattimento, ma principalmente tutto viene fatto da una mappa con 9 locazioni e ogni volta dovete scegliere quanti Autobot usare per partecipare ad una determinata missione.

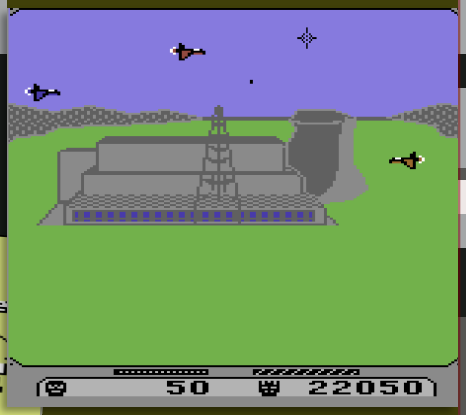
Il gioco è basato sulla serie TV degli anni 80 e i Decepticon stanno costruendo un gigantesco robot per minacciare la Terra.



Voi guidate un gruppo di Autobot (Cliffhanger, Bumblebee, Rodimus Prime, Hot Rod, Hound, Pipes, Blurr e Kup) per cercare d'impedirlo.

Si gioca con il joystick, ma prima di farlo dovete usare la tastiera per selezionare l'Autobot e inviarlo ad una specifica destinazione per cercare di intercettare i Decepticon e impedirgli di rubare l'energia per costruire questo gigantesco robot.

Potete inviare tutti gli Autobot in una sola destinazione oppure inviare ognuno di essi ad una locazione diversa per cerare più facilmente di trovare i Decepticon.



Quando arrivate in una destinazione potete controllare uno specifico personaggio con il tasto "V" e la visuale diventa in prima persona in cui dovete affrontare i nemici.

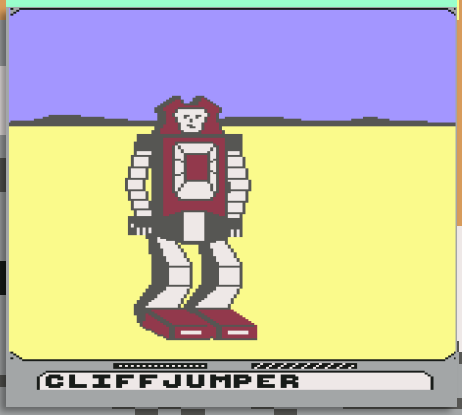
Avete dei colpi limitati e potete sparare un colpo alla volta, ma avete l'abilità di creare dei colpi in sequenza disegnando sullo schermo un percorso per lo sparo e cercare di colpire più nemici possibile.

La cosa migliore sarebbe di aspettare che si trasformino in robot e poi attaccarli quando stanno per rubare l'energia.

Di solito quando arrivate trovate i Decepticon trasformati in aereo e difficilissimo riuscire a colpirli, mentre quando sono trasformati in robot sono più facili da attaccare perché sono più lenti.

Non c'è molta grafica da poter ammirare, tutto è gestito da una mappa 2D e le battaglie in prima persona sono povere nei dettagli con giusto gli elementi essenziali per rappresentare le zone e gli obiettivi da salvare dai nemici.

Sonoro di poca qualità, ma l'introduzione (solo la versione su disco) ha circa d 1 minuto di parlato digitalizzato molto carino e comprensibile. Il tema della serie TV è riprodotto discretamente.



Tape= 7 | Disk= 8

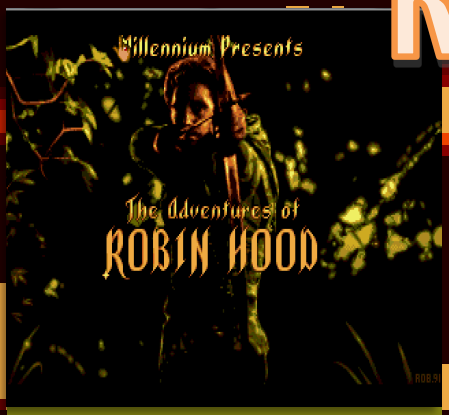


Simpatico gioco che è un po' complicato per i tanti tasti da usare prima di entrare in azione, ma una volta capito come funziona diventa un buon titolo dedicato ai Transformers.

Le battaglie in prima persona sono discretamente giocabili, ma la versione su casetta non permette di vedere la trasformazione degli Autobot in terza persona e non ha l'introduzione parlata.

Gioco strategico e di azione carino e che vale la pena provare.

Robin Hood



Amiga 500, 512k (1991, Millennium)

Atari 520ST, 512k (1991, Millennium)

PC 286/8, 640k (1991, Millennium)

The Adventures of Robin Hood è un titolo di avventura in terza persona con una visuale isometrica, ma non vi dovete confondere; si tratta a tutti gli effetti di un gioco di questo genere perché ci sono personaggi con cui interagire e oggetti da trovare, mettere in un inventario e usare al momento giusto.

Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere il perfido Sceriffo e suoi soldati che vi hanno rubato il castello e messo al bando come criminale. Voi dovete riabilitare il vostro nome e anche quello di diventare da ladro a eroe rubando ai ricchi e dando ai poveri.

E' un titolo che ha uno spessore molto elevato come IA perché i vari personaggi hanno una vita propria e fanno quello che vogliono e per vedere quanto sono autosufficienti basta stare fermi a guardare come interagiscono tra di loro.

La gente che passeggia e che comincia no a parlare tra di loro e anche gli uomini che lasciano le loro abitazione per andare al lavoro, ecc.

Questo sistema è ottimo per poter giocare e riuscire ad ottenere quello che



volete perché c'è la partecipazione delle persone gestite molto bene dalla Intelligenze Artificiale presente.

E' così ben fatto che avete anche la libertà di stare a guardare come cambiano gli eventi senza nemmeno avere l'obbligo di completarlo.

L'interfaccia di gioco ricorda molto "*Populous*" perché Robin non viene controllato direttamente dal joystick o dal mouse, ma attraverso una serie di icone.

Un gioco multilinguaggio dato che è tradotto in Inglese, Francese, Tedesco e Italiano.

Tre sono le piattaforme uscite: Amiga, PC e Atari ST.





Molto bella l'introduzione che mostra la tragicità degli eventi che vi porta da essere un nobile locale ad un ricercato in pochissimo tempo.

Anche se l'interfaccia assomiglia a Populous è molto più semplice da usare e le icone sono i verbi di una avventura grafica quindi avete un icona per parlare, guardare, prendere oggetti ed usarli.

L'IA è davvero ottima come ora vi spiego meglio.

Non c'è musica durante la partita, ma quando incontrate un menestrello allora si sente la musica perché è lui che in quel momento sta suonando lo strumento musicale.

Se arrivate al villaggio e vi fermate vedrete un cacciatore andare a caccia e tornare poco dopo con un animale che viene cotto sul fuoco e poi tutti seduti a mangiare.

Se non fate nulla ad un certo anche Robin agisce da solo, va in giro, segue le persone, parla con loro, fa quello che vuole e voi fate gli spettatori e avete la liberta anche di stare a guardare quello che succede.

Ogni tanto lo sceriffo di Nottingham esce dal castello per fare dei proclami e

sentite le trombe suonare che avvertono dell'evento e correte di corsa al castello per assistervi.
Lo sceriffo esce dal castello e vedete proprio nei dettagli i trombettieri che mettono lo strumento alla bocca e suonano.
I proclami sono ovviamente a favore dei nobili e dello stesso sceriffo che fa di tutto per mettere in difficoltà la povera gente come il divieto di cacciare con l'arresto immediato e la condanna a morte.
Voi potete guardare oppure decidere il momento in cui interagire.

Non potete farlo da soli, ma trovare un gruppo di amici che vi aiuti in questa impresa.



Avete già tutto le armi a disposizione come l'arco e la spada per difendere i poveri e attaccare le guardie dello sceriffo, ma non è detto che sia così semplice.

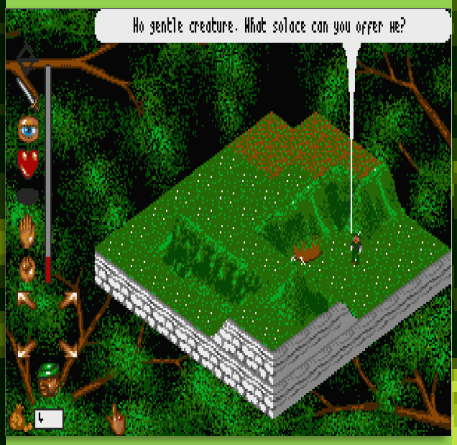
La giocabilità è fantastica proprio grazie a questa possibilità di stare a guardare l'evolversi degli eventi e poi intervenire quando lo ritenete giusto.
La difficoltà maggiore è l'interfaccia perché sarebbe stato molto meglio poter puntare sull'area di gioco per spostarsi liberamente e usare le icone per le varie azione.
I movimenti sono purtroppo legati a questa interfaccia alle volte un po' scomoda perché dovete essere anche molto precisi sull'icona da cliccare per i vari spostamenti.
La grafica è molto buona. Anche se non ha molti colori alcuni di questi del fondale tendono a farvi diventare un po' invisibile, ma il dettaglio c'è tutto come i combattimenti con le spade, i cacciatori che tornano a casa con le prede, i falò per cuocere la carne, i bivacchi e i trombettieri e i cantastorie con i loro strumenti che portano la musica nell'azione.
Non è facile interagire e trovare un modo per tornare al vostro castello, ma è molto divertente provarci o stare a guardare.

Amiga 500= 8



E' una buonissima avventura dedicata a Robin Hood in cui potete giocare oppure stare a guardare e meravigliarvi dell'eccellente intellingenza artificiale che vi permette di stare come se foste davanti ad un flim e poi siete liberi di intervenire nel momento che volete.
Grafica ben fatta, molto minuta, ma eccellente dettaglio. I colori a volte possono creare problemi di visibilità, ma niente di preoccupante.

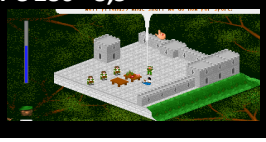
La versione ST è graficamente molto buona, ma con pochissimi colori rispetto alla versione Amiga e lo vedete subito anche da queste immagini. Meno colori, ma non c'è quella situazione in cui Robin diventa invisibile perché il verde dei prati è più chiaro del verde



del vestito. Bene questa cosa, ma poi in seguito vedete oggetti e personaggi perdere completamente diversi colori per diventare a loro volta poco visibili.
L'audio è leggermente meglio dello standard ST anche se certi suoni come le trombe, dopo aver provato la versione Amiga, sono davvero poco riconoscibili.



PC 286= 8,5



Non cambia nulla dalla versione Amiga, ma aggiunge i 256 colori che lo rendono decisamente più dettagliato e mettono in evidenza ancora di più quei piccolissimi dettagli.
Eccellente giocabilità, ottima IA e anche un buon sonoro.
Basta la memoria convenzionale per funzionare.

Provando la versione ST ho scoperto un'altra caratteristica dell'IA del gioco. Se siete nella foresta e uccidete un animale arrivano gli abitanti del villaggio a prenderlo e portalo al fuoco per la cottura. Ovviamente potete unirvi al loro mangiando e banchettando.
Robin a questo punto è libero di agire per i fatti suoi, quindi andare a caccia, a lavorare e tornare per mangiare e dormire, allenarsi al tiro con l'arco o migliorare le sue qualità di spadaccino.

Atari 520ST= 7,5



E' meno colorato della versione Amiga e lo si nota davvero molto proprio con questo tipo di grafica ed è anche abbastanza lento nello scrolling. Sicuramente non è un motore che si adatta ad un ST però la meccanica di gioco e la giocabilità sono sui medesimi livelli grazie ad una IA eccellente.

R-Type II è il seguito di R-Type e non cambia la struttura del gioco che rimane a scorrimento laterale. Non cambia nemmeno il sistema di attacco che però per questa occasione è stato potenziato con nuove armi ancora più potenti di prima.
I seguiti dei giochi normalmente sono sempre più difficili e quindi ci vogliono delle armi all'altezza della situazione soprattutto l'arma che caricate tenendo premuto il pulsante di fuoco e rilasciando il pulsante del joystick verrà lanciato un raggio multiplo ancora più distruttivo.

Amiga 500, 512k (1991, Activision)

Atari ST, 512k (1991, Activision)



come poi vedrete nel dettaglio.

Il malvagio impero Bydo è tornato grazie ad un nuovo sovrano, Womb, che vuole conquistare tutte le galassie dell'universo.
A contrastarlo ci siete vuoi, l'eroe che li aveva sconfitti in passato e che ora ha una nuova astronave, l'R-9C, più potenziata rispetto a prima e con un nuovo "beam" che è in grado di essere ancora più devastante di prima.
Tenendo premuto il pulsante di fuoco più a lungo la barra si colora in rosso



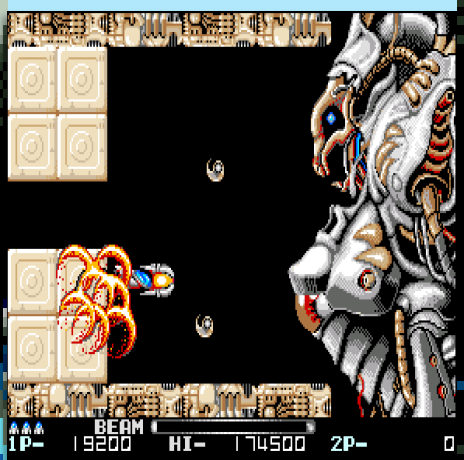
Le versioni ufficiali del gioco sono solo quattro: Coin-Op, Amiga, Atari ST e Game Boy, ma nel corso degli anni sono usciti remake, cloni, arrangiamenti sul tema che la portano su altri sistemi vintage come il Super Famicon e la Playstation e sulla Console portatile PSP.
Esiste anche una strana versione per il PC-Engine chiamata R-Type II, ma che non ha niente a che vedere con l'originale perché hanno preso gli ultimi 4 livelli di R-Type e lo hanno rinominato.

Il gioco si svolge su 6 livelli alla fine del quale c'è un mostro da distruggere. La battaglia finale è contro un gigantesco granchio che è Womb.

La versione per Amiga è molto buona perché richiede solo 512k di memoria e sta su un solo disco.
Malgrado sia un seguito l'avvio è molto simile al primo capitolo con una fase nello spazio dove affrontate nemici simili e poi vi avvicinate alla base nemica. Inizialmente sa un po' di già visto, ma poi procedendo con il gioco vedrete le numerose novità.
Non ci sono opzioni di qualunque genere e avete solo 3 continue.
Bella la sequenza di lancio molto fedele al Coin-op.
Il sistema di armamento principale è rimasto uguale con gli stessi potenziamenti, ma sono state aggiunte delle nuove armi che sono molto potenti

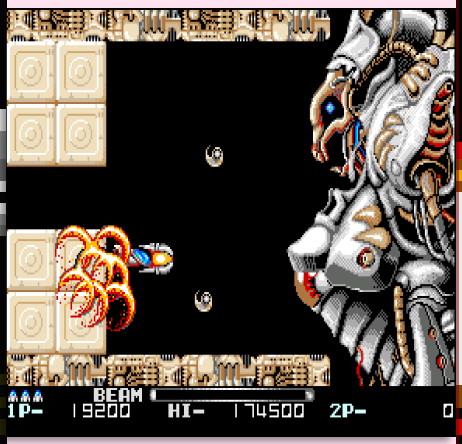


soprattutto quelle per gli attacchi a terra.
La grafica è ovviamente molto migliorata rispetto al primo gioco perché ora c'è tanto dettaglio in più, colori molto adeguati all'area di gioco e ben applicati.
Se faccio il pignolo c'è qualcosa che rovina un po' l'eccellente lavoro sulla grafica: i livelli aquatici sono troppo finti perché non c'è cambio di colore quando si entra in acqua; si vede un piccolo spruzzo, ma che siate fuori e dentro l'acqua non cambia niente.
Non ci sono effetti di distorsione tipici e nemmeno l'attrito dell'acqua che sicuramente avrebbe aumentato a dismisura la difficoltà, ma sarebbe stato



molto bello.
E' tutto così ben costruito e sono stati attenti ad ogni dettaglio per renderlo un buon seguito che forse sarebbe stato un tocco di classe rendere i livelli acquatici più realistici.

La grafica, come già detto, è eccellente e di certo molto migliore rispetto a prima con tanti bei colori ben applicati ai livelli per renderli molto realistici e con strutture che riproducono bene caverne, laghi, fiumi sotterranei, basi metalliche con boss di fine livello davvero difficili.
Ottimo il sonoro con una musica di qualità insieme ad ottimi effetti sonori.
La difficoltà è molto elevata soprattutto perché nell'area di gioco c'è un grande affollamento di nemici, ma la



loro resistenza è migliorata perché se in R-Type I ci volevano un sacco di colpi ora ce ne vogliono di meno e questo vi permette di andare avanti un poco più facilmente senza ristagnare sempre negli stessi punti.
Rispetto al Coin-Op la versione Amiga è completamente diversa per la difficoltà perché nell'originale ci sono molti più nemici e che escono dalle loro basi all'infinito se non le distruggete.
I livelli acquatici non cambiano di molto, ma l'astronave ha un colore diverso quando è sotto l'acqua.

Amiga= 8,5



R-Type II è un netto miglioramento del primo gioco anche se in generale sa un po' di già visto, ma la grafica è molto migliorata e quindi si affrontano i pericoli con un altro spirito battagliero.
E' meglio calibrato sulla difficoltà rispetto al Coin-Op con meno mostri e, per fortuna, meno resistenti, quindi più agevole giocare.
A me sarebbero piaciuti livelli acquatici realistici, ma anche nel Coin-op a parte il cambio di colore dell'astronave è uguale.

coinvolgente.
Non fraintendetemi troppo. Non è un brutto gioco anzi, grazie alla velocità slow motion vi permette di superare ostacoli che con l'Amiga non riuscirete facilmente a fare.
Forse non era intenzionale, ma il ri-



sultato è una giocabilità migliore e a parte i colori, a parte certi livelli davvero osceni, un pessimo audio, la giocabilità è molto buona.

Anche la versione ST richiede solo 512k di memoria e sta su un solo disco quindi un buon titolo per tutti gli Atari ST di base.
Purtroppo è un porting poco riuscito per il fatto che è molto lento e giocate al rallentatore. Da una parte è male, dall'altra invece è molto buono perché vedete bene i colpi avversari, li potete evitare facilmente e superare certe trappole che a velocità normale dovreste studiare bene e stare molto attenti con il joystick.
La grafica è decisamente scolorata perché comunque i 16 colori dell'ST si vedono e li noterete maggiormente nei livelli più avanzati soprattutto nel secondo livello dove è molto diverso dalla versione Amiga.



Mancano anche tutti i fantastici fondali che su ST sono stati rimpiazzati con un cielo stellato nero.
L'acqua è più povera come l'intero livello e le cascate sono la parte peggiore perché sono ferme, sono disegnate come parte del fondale.
Nel globale non è che sia una versione così brutta però ci sono troppi tagli per essere un 16-Bit.
La parte audio è brutta e decisamente sembra ascoltare un Amstrad CPC (*del resto è lo stesso chip audio*) e meno

Atari 520ST= 7



Un gioco che mette in crisi il 520ST con una velocità al rallentatore che però vi permette di superare agevolmente delle fasi molto complicate a velocità normale.
La grafica è povera nei colori, perde tante animazioni in qualche livello tanto che sono davvero brutti da guardare e mancano i fondali. Pessimo il sonoro.



Spherical

TV Computer (C.S. Software)



Questo gioco è per il TV Computer, una piattaforma a 8-Bit prodotta nel 1986 dalla casa Ungherese Videoton ed era un prodotto interno dato che aveva una tastiera con caratteri Ungheresi.
Era dotata di floppy disk e registratore di cassette, aveva 64k di RAM e il basic 2.2.
Il processore era un collaudato Z80 a 3 Mhz con una risoluzione video di 128x240 pixel a 16 colori, 256x240 a 4 colori e 512x240 in bianco e nero.
Sicuramente un buon sistema per giocare dato che 16 colori sono tanti per un 8-Bit anche se l'area di gioco non è molto grande.
Malgrado le specifiche non ha avuto un gran successo e furono realizzati pochi titoli e molti di questi furono realizzati amatorialmente e spediti via email.
Quello che si trova oggi è materiale realizzato dai fan della piattaforma, ma nella lingua originale.

Spherical è gioco di piattaforme clone di Salomon's Keys e fortemente ispirato ad esso per come vengono creati i blocchi e anche per come sono disegnati i livelli. Dovete guidare una palla verso un uscita indicata come "In" per poi passare ad un livello successivo.
E' un buon titolo che punta decisamente al ragionamento che all'azione perché dovete creare un passaggio sicuro per la palla e stando attenti ad evitare dei nemici.
Un buon titolo con una discreta giocabilità con una grafica carina e un audio molto semplice, ma che serve per non annoiarvi durante quei momenti in cui dovrete analizzare il percorso per trovare un varco sicuro per la palla rossa.

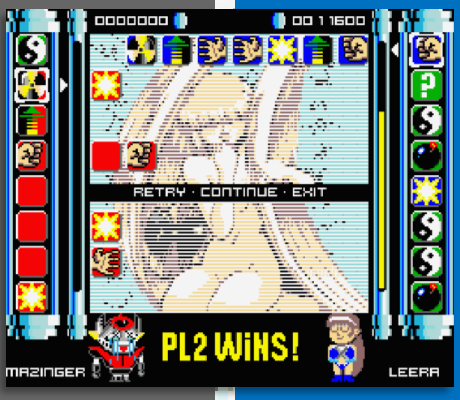
TVC= 6



E' un computer sconosciuto perché è rimasto nel suo paese di origine e non ci sono molti paragoni con le altre. Visivamente non è bellissimo, forse è un po' inferiore ad un Commodore 64 anche a livello audio.

Yupipati

Yupipati è un picchiaduro per MSX2 che è stato rilasciato nel 2004 come demo e poi freeware nello stesso anno.
Un gioco che mostra le buone capacità grafiche della piattaforma con personaggi super deformed tratti da cartoni animati e manga.
Non è un picchiaduro classico, ma è basato su: "forbice, carta e sasso" in cui dovrete riuscire a battere il computer.
Ogni volta che lo batterete i due personaggi in fondo allo schermo si daranno battaglia.
Ci sono 16 personaggi diversi per divertirsi davvero tanto e soprattutto ammirare la bella grafica molto dettagliata e molto colorata.
Non scoprite oggi le qualità grafiche e sonoro dell'MSX2 che ancora una volta mostra un ottimo gioco e innovativa idea per realizzare un picchiaduro molto simile al Coin-Op "Super Puzzle Fighter II Turbo". Un puzzle game che ad ogni punto fatto viene fatta vedere una mossa del vostro personaggio.
Ha qualche difetto perché ha problemi di memoria durante l'avvio e vi chiederà di riavviarlo tenendo premuto il tasto CTRL e una volta iniziato non potete più tornare al menu principale.



MSX2= 8

Silver



E un picchiaduro diverso dal solito perché basato interamente su un puzzle game, ma è molto immediato anche se bisogna essere estremamente veloci a segliere le contromosse con un computer davvero bravo.
Ottima la grafica coloratissima e dettagliata con un audio di pari livello!
Qualche difetto qua e là, ma niente che rovini la giocabilità.
Non sarà forse molto longevo però l'idea vi piacerà.



PC-98	
	1988, Game Technopolis

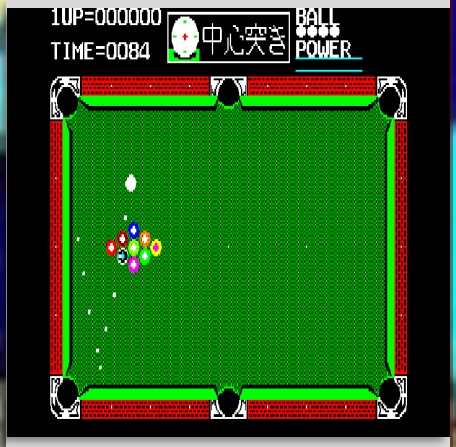
Si tratta di un gioco del Biliardo per il sistema PC-98 con una grafica molto carina soprattutto per le fasi precedenti alla partita perché dovete scegliere quale avversario affrontare.
E' in lingua giapponese per quanto riguarda le informazioni sugli avversari che in questo titolo sono tante ragazze molto belle, molto sensuali, ma lo scopo principale è la sfida sul tavolo verde.
E' un gioco molto simile ad alcuni titoli usciti in versione Coin-Op per il fatto che avete sempre e comunque una linea guida che vi facilita la scelta della direzione per lanciare la palla bianca contro le altre e farle finire in buca.

Un PC-98 che mostra una discreta grafica, forse non è proprio al meglio delle sue potenzialità però è di gradevole aspetto soprattutto il disegno della ragazze che è molto ben definito.
Per il tipo di gioco la grafica conta fino ad un certo punto e l'importante che sia



ben visibile il tavolo da gioco, le varie palline e dare quella sensazione di giocare veramente al biliardo.

Non ci sono opzioni da scegliere; potete solo selezionare il numero dei giocatori e poi una delle sei avversarie disponibili.
E' un tipo di azione puramente Arcade perché avete 5 palle a disposizione che corrispondono alle vite e ogni volta che non riuscite a mettere in buca una palla colorata ne perdete una.
Non ci sono problemi perché il gioco ha continue infiniti che vi permettono di ripartire esattamente dove avete finito con l'esatta posizione delle altre palle che avete lasciato sul tavolo verde.



Ogni volta che la palla va in buca le ragazze si arrabbiano, ma non ho visto pose sempre più sensuali.
E' uno di quei giochi Giapponesi che malgrado non sono specificatamente per adulti le ragazze sono comunque un poco provocatorie.
Come azione non è male, la linea guida per il tiro è un aggiunta formidabile perché vi permette di trovare una traiettoria giusta, ma comunque molto difficile centrare una buca.
Non c'è un livello di sfida perché giocate da soli e il computer non ha un suo momento per giocare. Sembra che sia solo un modo per far arrabbiare la vostra avversaria.
Non c'è un torneo o una gara con il computer. Quando avrete messo in buca tutte le palle il gioco termina.
A questo punto dovete ricominciare da capo e scegliere una nuova ragazza.

Con Riserva
Promosso

PC-98= 6,5



Non è che sia un PC-98 sfruttato in base al suo potenziale e il gioco non è molto interessante a lungo perché non c'è sfida.
Giocate da soli e ogni volta che andate in buca la vostra avversaria probabilmente ve ne dice contro di tutti i colori (non capirete nulla).
La giocabiità è carina inizialmente, ma subito tende a scemare alla svelta quando capirete che non c'è complessità e nessun grado di battaglia contro il computer.
Grafica da PC-88 e audio assente a parte qualche bip di tanto in tanto.

BLADE LORDS Gold

MSX2 (1997, Parallax)

Blade Lords è un gioco di piattaforme per MSX2 e che mette bene in evidenza le caratteristiche dell'hardware.
Anche di questo titolo non ci sono informazioni in giro quindi non si conosce bene la sua trama e gli obiettivi.
Potete giocare da soli o in due e nelle opzioni potete scegliere se impostare il joystick per usare uno o due pulsanti.



Blade Lords assomiglia molto alla versione Arcade di Bubble Bobble o Snow Brows per Amiga in cui dovete eliminare tutti i nemici della stanza per poi passare al livello successivo.
Sostanzialmente siete un cavaliere armato di spada che è l'unica arma che avete e va lanciata contro i nemici che rimangono temporaneamente storditi. A questo dovete saltargli in testa e distruggerli.
Attenzione però che la spada una volta lanciata non ce l'avete più e dovete andare a riprenderla.
Questa è la difficoltà maggiore del gioco perché dovete distruggere i mostri e poi andare a recuperare l'unica arma che avete a disposizione.



Non è facile anche per il fatto che quando camminate vi muovete come se ci fosse la cera, quindi quando prendete velocità scivolate e questo rende l'azione ancora più complicata.
Non solo questo: ogni volta che un nemico si riprende dallo stordimento va ancora più veloce rendendo più difficoltoso colpirlo.
Graficamente davvero eccellente perché anche se di grafica molto minuta è molto dettagliato soprattutto gli effetti speciali visivi di quando lanciate la spada e ricade al suolo facendo una scintilla quando si conficca nella piattaforma.
Effetti sonori molto buoni e musica di alta qualità.
Un MSX2 sfruttato davvero bene soprattutto nella grafica davvero bella.
Grafica, sonoro e difficoltà garantiscono un'elevata giocabilità e credo che lo giocherete di nuovo anche dopo averlo finito.



MSX= 9



Eccellente gioco di piattaforme che ricorda titoli classici, ma questo ha un innovazione sul sistema di combattimento che lo rende un poco più complicato di come siete abituati ad affrontare i nemici nei giochi simili.
Grafica bellissima, tanti colori che mettono in risalto tutti i dettagli e accompagnamento audio e effetti sonori all'altezza dell'MSX2



Arachnofobia è un gioco basato sull'omonimo film Hollywoodiano in cui dovete disinfestare alcune ville dai ragni che hanno invaso gli Stati Uniti.
Per liberare i vari edifici venite chiamati voi, un esperto in questo ramo che ha il "Toxi-Max", un potente pesticida e un detector per rilevare la loro presenza un po' come in Aliens.
Alla fine però dovete solo andare in giro per le varie stanze delle case ed eliminare tutti i ragni che trovate.

Un azione di gioco a scorrimento laterale su più piani che sono le varie piattaforme difendendovi e poi attaccando.
Varie conversioni per questo gioco, ma oggi leggete solo la versione Amstrad CPC.
Un titolo che per certi aspetti assomiglia molto come impostazione e struttura al primo Ghostbusters perché avete una mappa del quartiere con le varie case e voi a bordo della vostra auto dovete cercare le case infestate grazie al "*bugometer*" (e qui ricorda parecchio il titolo dell'Activison con la differenza delle case che cambiavano colore in base al numero di fantasmi presenti).
Lo scopo è quello di distruggere la tana dei ragni di ogni casa e poi uscire.
Le casa disinfestate non saranno più accessibile e questo serve a non rientrare per sbaglio in ville già visitate.



Essendo una conversione da film c'è molto aspettativa, ma essendo un arcade non dovrebbe deludere e prima di entrare in azione ci sono diverse immagini molto colorate che vi introducono alle varie missioni.

Oltre al vostro Toxi-Max potete usare delle bombe che rilascino pesticida che uccidono i ragni della stanza e potete anche saltare in testa ai ragni e spiaccicarli sul pavimento.
Davvero ben fatto graficamente nei colori e nella grafica ben variegata con gli interni degli edifici ben realizzati.



La giocabilità è abbastanza buona e difficoltà ben calibrata perché dipende un po' da quanti ragni potete trovare in una villa, ma generalmente è fattibile.
Musica presente solo durante la schermata del titolo di qualità CPC e poi durante il gioco solo effetti sonori standard e niente di più.

Alla lunga però tende a diventare un po' noiosetto perché ci sono moltissime ville da visitare, ma poi l'azione è sempre la stessa.
Non è stancante perché è di pura azione, c'è una difficoltà crescente, le armi sono limitate e oltre difendervi e attaccare i ragni dovete trovare anche i rifornimenti.

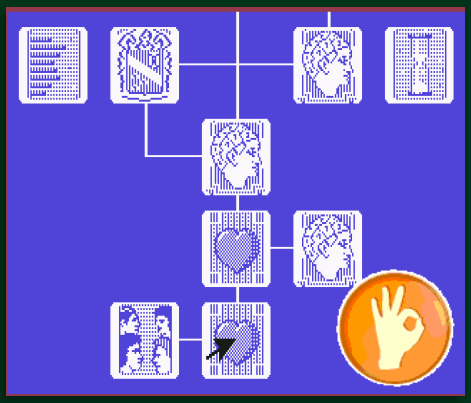
Amstrad CPC464= 8



Un bel gioco di azione che non è sicuramente innovativo, ma che assicura grazie alla sua struttura un po' di divertimento almeno fino a quando non lo finirete.
Bella la grafica, buoni i colori e stessa cosa per le animazioni che sono credibili.

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.



ALTER EGO: MALE

Si tratta di un gioco che simula se stesso.
Dovete creare un personaggio con tutte le sue personalità e guidarlo attraverso sette fasi della vita: dall'infanzia fino alla vecchiaia.
E' una specie di Tamagotchi e di quei giocattoli robot che vanno istruiti e poi crescono lentamente come se fossero reali.

La meccanica di gioco è attraverso risposte multiple che possono influire sulla personalità anche a lungo termine cambiandola radicalmente da quello che vorreste per questo personaggio.
Ogni fase della vita è rappresentato da ad albero e con delle carte che rappresentano i vari stadi della crescita.
Più crescete e più carte acquisirete e l'albero delle vita diventerà sempre più complesso.

Il gioco vi permette di creare da soli la personalità del personaggio, lasciare che sia il computer a crearla automaticamente e poi decidere se modificare alcuni parametri.
Potete iniziare da una qualunque delle 7 fasi e avete una serie di domande alle quali dovrete dare una risposta tra diverse scelte; queste come già detto possono cambiare il vostro carattere e il vostro destino.
Quando l'albero della vita viene generato potete usare il joystick o i tasti cursori per spostarvi sulle carte che rappresentano delle scelte di vita per potervi sposare, avere dei figli o condurre una vita da single, avventurosa o noiosa.

Un gioco molto particolare, una simulazione di vita, ma non è detto che sia la vostra, ma potete creare dei parametri che assomigliano a come siete realmente e poi vedere cosa succede e come potreste diventare in base alle risposte che date.

Commodore 64= 7

Una specie di Tamagotchi, ma più complesso perché vi create un personaggio di fantasia per vedere come si evolve, ma potreste anche creare voi stessi e vedere come sarebbe la vostra ipotetica vita rispondendo a delle domande.
Molto carino.



Space ACE

Space Ace è un titolo sulla falsariga di Dragon's Lair, un cartone animato interattivo in cui dovete guardare le scene che si susseguono e intervenire solo in determinati momenti per risolvere una situazione mortale per l'eroe di turno.

Il nemico è Borf, un alieno blu, che vi colpisce con un raggio che vi trasforma in un ragazzino e cambiate nome in Dexter.

In questa nuova forma dovete liberare la vostra ragazza rapita da Borf (*originalissimo ;-P*) e poi salvare l'universo da questo perfido alieno.

Di Space Ace ormai conosciute tutto: sapete che è un laser game, è un cartone animato interattivo, non c'è azione in nessuna situazione e dovete solo guardare attentamente il video e interagire al momento opportuno.
Questa versione però non è una di quelle classiche, ma per il Commodore 64, ufficialmente mai uscito e infatti è una "Preview" e mostra un azione completamente diversa da Dragon's Lair che era un gioco di azione non interattivo.
Questo Space ace è un laser game in cui dovete muovervi al momento giusto e facilitato perché il gioco vi indica la posizione corretta in giallo.
Come l'originale però non avete secondi per pensare, ma agire appena appare l'indicatore giallo e meglio indicare la posizione ancora prima che appaia dato che basta una frazione di secondo di ritardo per perdere.



Commodore 64= 7

Se vi mancava sul C64 un laser game di nome e di fatto questo tentativo di portare Space Ace sulla piattaforma riprende bene il concetto originale. A chi piaccono i laser game sarà molto bello rivedere questo sistema sul C64.
Graficamente molto bello e molto cartone animato.
Peccato sia solo una Preview.

ThunderHawk

1991, Core Design

Amiga, PC, Atari ST

Thunderhawk AH-73M è un simulatore di volo di elicottero e fate parte del gruppo “MERLIN”, un commando di elite guidato dalle Nazioni Unite.
L’obiettivo di questo commando è di combattere e prevenire situazioni pericolose in tutto in mondo che potrebbero esplodere in conflitti armati.
Per risolvere le varie problematiche pilotate l’elicottero che da il titolo a questo gioco.

La caratteristica principale di questa simulazione è la sua grafica poligonale a vettori solidi e immagini e animazioni varie durante l’introduzione.
Un titolo uscito solo per piattaforme in grado gestire tutta questa mole di dati: Amiga, PC e Atari ST.
Sulla versione Amiga che richiede solo 512k di memoria e kicstart 1.2 (*è difficile trovare giochi compatibili con le prime versioni hardware dell’Amiga. Potreste comunque avere dei problemi con solo 512k*) si avvia con una fantastica introduzione animata quasi cinematografica di pregevole fattura proprio per dare



subito sospance al giocatore e deliziarlo con la grafica.
2 Dischetti, ma il primo serve solo per l’introduzione.
Ci sono diverse opzioni, ma c’è sempre quella abitudine di non mettere i sottotitoli e quindi andare un po’ a caso a cercare quelle che vi interessano e se sbagliate scelta vi ritrovate in volo senza



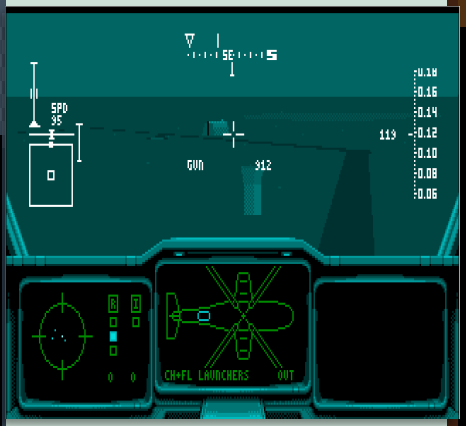
sapere se è una missione o una simulazione (c’è un simulatore di volo simile a quello presente in Wing Commander). Alcune impostazioni sono comprensibili da alcune note presenti, ma dovrete scoprirle cliccandoci sopra.
Potete quindi partecipare ad un simulazione dove potete impostare l’orario oppure andare nella stanza della guerra (war room), scegliere uno scenario e cliccare sulla mappa 2D per iniziare la vostra missione.
Le fasi pre-volo sono ricche di immagini, animazioni per rendere tutto molto realistico e non un semplice simulatore di volo senza anima e senza sostanza.
La prima volta vi gusterete i briefing dettagliatamente per le varie grafiche e musica di accompagnamento davvero di ottima qualità, ma dopo qualche partita le salterete per entrare subito in azione



anche se bisogna leggersele tutte per capire cosa fare e non rendere una missione noiosa senza sapere gli obiettivi.
La procedura è questa: entrare nella War Room e scegliere uno scenario e guardare il briefing. Entrare nella stanza “Briefing” per un ulteriore pappardella e poi finalmente nell’hangar per armare l’elicottero che può essere fatto manualmente oppure in modo automatico.
La prima volta lo farete automaticamente per entrare subito in azione, ma poi più prendete confidenza con il gioco e più vi immedesimate tanto che farete ogni volta sempre più attenzione ai particolari come i briefing e l’armamento.

Qualche nota negativa sulla funzione di alcuni informazioni sullo schermo perché quando siete nell’hangar vi aspettate un pulsate “Take-off” e vi trovate invece un “Exit” e il menu delle opzioni con poche informazioni su schermo per iniziare a volare. Sono informazioni necessarie perché altrimenti poi provando a caso stressano un po-

chettino.
Per giocare si usa solo il mouse per fare tutto: decollare, accelerare, muoversi nelle varie direzioni, scegliere l'arma e sparare.
Sembra tanto per un mouse con solo due pulsanti, ma è stato fatto un buon



sistema: per decollare dovete premere il tasto destro e muovere in avanti per prendere velocità e decollare.
Premendo il tasto destro senza fare movimenti scegliete le varie armi che avete a bordo e con il tasto sinistro sparate.

Un buon sistema di guida e i movimenti del mouse non creano troppi grattacapi sulla precisione quindi dovreste divertirvi abbastanza.
Le missioni possono essere di giorno o di notte e quelle notturne sono davvero difficili perché non vedete nulla, quindi i vostri occhi dovranno guardare solo la strumentazione e le impostazioni sull'HUD per trovare e distruggere gli obiettivi.
Di notte non potendo contare sulla vista avete un sistema che vi permette comunque di vedere il terreno sottostante nel vostro schermo (una specie di infrarossi) e quindi andare a cercare i bersagli, evitare i colpi della contraerea.

E' vero che si accontenta di poche richieste hardware però ho avuto un crash di sistema quando è terminata la partita. 512k di memoria sono sufficienti a farlo funzionare, ma per evitare problemi meglio avere 512k di fast.

Amiga= 7



Un simulatore di volo di elicotteri interessante per il sistema di guida che vi permette di fare tutto con il mouse e questo facilità di molto la giocabilità.
La grafica è generalmente molto buona nelle fasi di pre-volo, mentre durante la simulazione è abbastanza piatto e monotono, ma comunque ben fatto.
Gira tranquillamente su un Amiga 500 di base con solo 512k di memoria e kickstart 1.2, ma meglio averne altri 512k per evitare crash o guru improvvise. La velocità è ottima anche su un Amiga di base.

Atari ST= 7



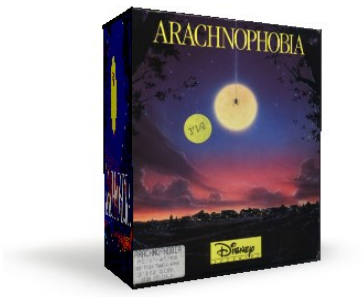
Anche la versione ST gira bene su un 520ST, c'è un ottima introduzione animata esattamente uguale alla versione Amiga anche se con una tonalità di colore un po' diversa, ma la scelta dei colori per la notte non è male.
Con 512k di memoria qualche problema solo nell'introduzione, ma poi non ci sono più problemi per tutto il gioco che gira davvero bene e non ci sono differenze con l'altra versione.
A dire la verità con la versione ST mi pare di aver visto una sequenza di decollo che sembra non esserci con la versione Amiga. Davvero simpatica questa sequenza.
Non ci sono problemi di velocità perché il mondo è estremamente semplice, praticamente piatto a parte qualche collina.

PC= 7,5



Anche per la versione PC basta e avanza la memoria convensionale per vedere una introduzione completa, parlato digitalizzato e un buon sonoro. Cambia la stanza delle opzioni molto più grande, meglio ordinata, decisamente più colorata e con i sottotitoli alle varie opzioni che vi impedisce di scambiare il simulatore di volo per una missione instantanea.
Non è un gioco in VGA a 256 colori, ma dovrebbero essere 16 e la qualità è identica alla versione Amiga.
Stessa grafica, stesso livello di dettaglio delle altre due versioni. Un pò peggio inizialmente la giocabilità perché si gioca con i tasti che sono messi malissimo, ma una volta capiti quali sono offre lo stesso livello di divertimento.
Basta e avanza un 8 Mhz e 600k di memoria.

Divertiamoci con i Box

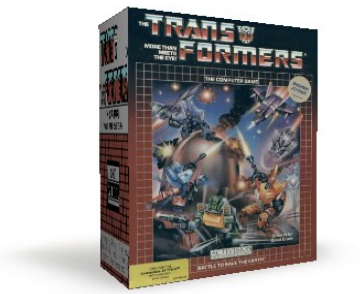












Volume 2, Numero 62
Settembre, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Blade Lords

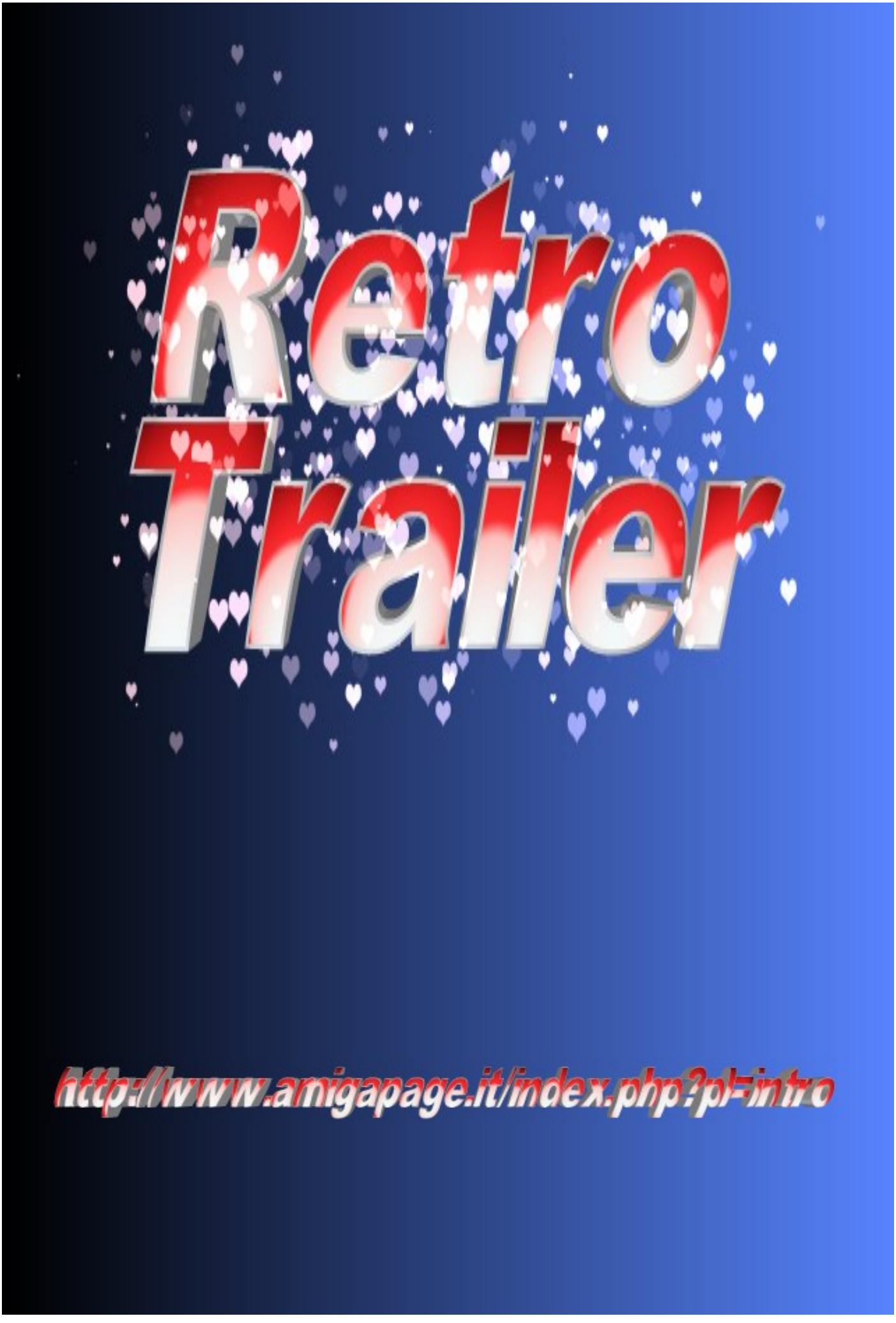


Arachnofobia



La Storia Ancestrale




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

Console Forever



R-Type II - Game Boy (1992, Irem)

Non potevo non parlarvi della versione Game Boy perché fa parte delle conversioni ufficiali. E' in bianco e nero che non rovina la fantastica giocabilità e incredibile dettaglio che si è tirato fuori da questa piccola Console portatile.

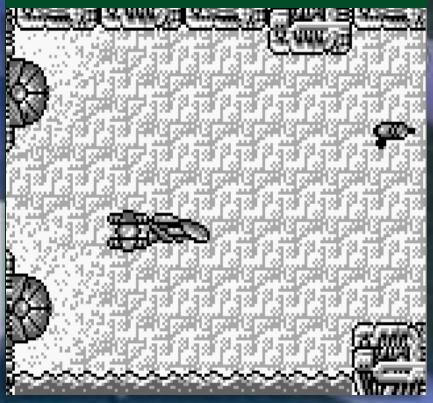
Molto bella l'introduzione che è a scorrimento laterale, ma molto più complessa anche dell'originale e delle conversione su Computer perché si vede il pilota scendere negli hangar, salire a bordo dell'R-9C e poi decollare.

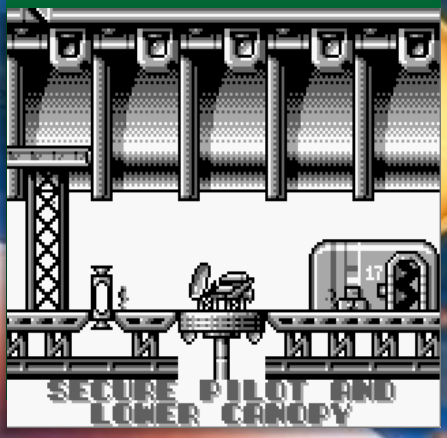
La grafica durante l'azione è molto chiara, molto dettagliata e ci sono tutti gli elementi per rendere il titolo davvero bello.

La fluidità è davvero eccellente, ma il gioco è lento e questo vi permette di poter evitare molto facilmente gli avversari e trovare sempre un punto di fuga. Attenzione!! Non è facile, anzi, è molto più difficile delle controparti per Computer perché lo schermo piccolo può confondervi sulla pericolosità dello scenario.

I nemici sono anche molto di più e decisamente più fedele al Coin-Op.

La musica e ottima, mentre gli effetti sonori un po' meno, ma li avete entrambi e quindi potete gustarvi un ottima conversione.





GameBoy= 8

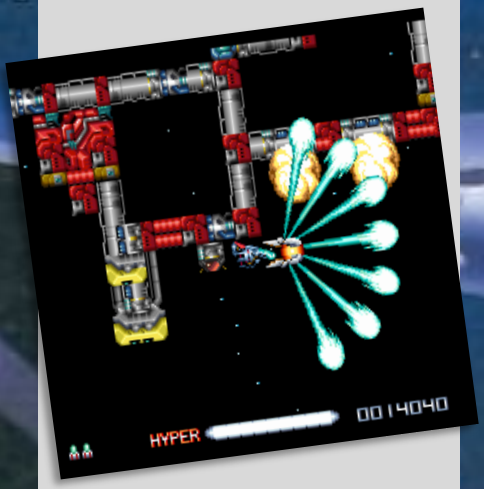


Eccellente sia la grafica che la musica con una grandiosa giocabilità grazie al fatto che è molto flluida e più lento dell'originale. Vi permette facilmente di evitare gli ostacoli più insidiosi, ma ha un numero di nemici sullo schermo quasi quanto il Coin-Op

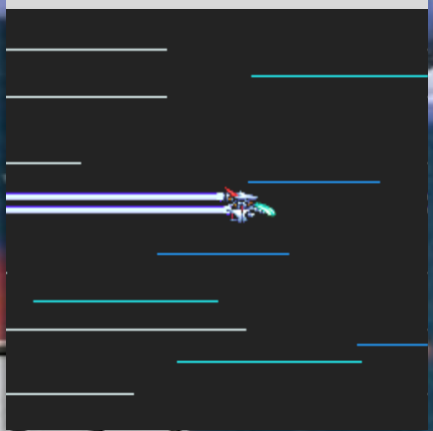
R-Type III: The third Lightning - SNES (1994, Irem)

Si tratta del terzo capitolo della serie e vede ancora una volta l'eroe combattere contro l'Impero Bydo questa volta però con un'astronave ancora più potente, l'R-90, che questa volta vi permette di scegliere il tipo di unità laser tra le tre disponibile e che vi danno diversi tipi di raggi laser.

Con R-Type avete il "beam" che se tenuto premuto lanciate un raggio potente che distrugge molti nemici;



con R-Type II avete un "Beam" potenziato che vi da una potenza di fuoco maggiore e che espande il raggio; in R-Type III potete usare il classico "beam" molto più potenziato e selezionare manualmente un nuovo raggio laser chiamato "Hyper" che ha una potenza distruttiva molto supe-



riore a quanto vi potreste aspettare. I raggi laser Hyper cambiano a seconda



del tipo di unità che scegliete all'inizio del gioco.

Con il raggio Hyper potete anche usarlo come arma di base per un certo periodo di tempo; una modalità a doppio uso.

La grafica è incredibilmente bella perché è ancora più dettagliata di quanto vi potreste immaginare e ha dei fondali che anche se rimangono sullo spazio siderale si vedono le nebulose, le stelle, gli ammassi stellari, ci sono strutture in primo piano in cui ci volate in mezzo come in un tunnel. Davvero fantastico.

Musica ed effetti sonori sono sfruttati al massimo sullo SNES per darvi una sensazione uditiva pari ad un Coin-Op.

SNES= 9,5



Meglio di così non si può fare su una console di quest'epoca. R-Type III rappresenta il gioco perfetto e che ogni amante di questa serie vorrebbe giocare e sperimentare la potenza di fuoco di questa nuova Astronave. Da non perdere!!



Power Eleven - PC-Engine (1991, Hudson Soft)

E' un gioco di calcio per il PC-Engine con tre modalità di gioco: allenamento ai rigori, multiplayer a due giocatori e torneo chiamato "Hudson Cup". Quest'ultima è la modalità per il giocatore singolo in un torneo tra 12 nazionali in cui dovete batterle tutte con la difficoltà che aumenta ad ogni partita fino a vincere il campionato.

C'è una quarta opzione che è una demo giocata dal computer per mostrarvi le sue potenzialità.



L'azione di gioco è ottima perché non è frenetico come molti altri titoli e questo è un vantaggio e molto buono anche il sistema di tiro che quando vi trovate lontano dalla porta è un passaggio al proprio compagno in maniera ottimale e quando siete di fronte alla porte tirate. La forza del tiro può essere regolata.

Tecnicamente molto buono, molto Coin-Op anche se in questi giochi calcistici ci sono sempre strane scelte cromatiche delle nazionali alcune davvero incomprensibili.

Giocabilità buona e difficoltà ben calibrata che aumenta di partita in partita.

PC-Engine= 8,5



Un gioco del calcio con visuale dall'alto a scorrimento laterale di buona grafica e sonoro. Ottima la giocabilità con passaggi millimetrici che nei pressi della porta avversario diventano potenti tiri. Un torneo personalizzato dalla Software con una buona scelta di squadra e alcune modalità interessanti come una sfida in multiplayer e l'allenamento ai rigori.



Supreme Warrior - Sega Mega CD (1994, Digital Pictures)

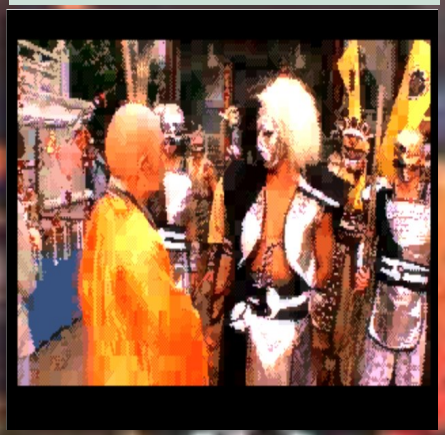
Nel numero scorso avete avuto un assaggio di questo titolo che essenzialmente è un picchiaduro in Full Motion Video di circa 2 ore di contenuti filmati in cui voi in pratica assistete a questo film e poi venite chiamati in causa combattendo in prima persona contro gli avversari che sono attori.

Un titolo strano per la sua struttura perché è composto da un cast di attori, di persone reali che sono state digitalizzate e le vostre interazione producono degli effetti reali così come quando siete colpiti. Quando vi buttano a terra è come se foste realmente presenti perché voi vedete l'evolversi delle vostre azioni attraverso gli occhi del protagonista.





Tecnicamente è impressionante per la qualità e non ci sono difetti di grafica o di sonoro perché è un film.
Quello che cambia è la qualità del video.
Ci sono due versioni di questo gioco: uno normale per il Sega CD e uno per il Sega CD con il modulo 32X che non cambia per le dimensioni del filmato e la qualità e quantità degli effetti speciali.





La versione base ha il video poco più grande di 1/4 di schermo e magari non è proprio il massimo, mentre la versione 32X ha i video quasi a tutto schermo e di certo per l'occhio è tanta roba.

La storia si svolge in China centinaia di anni fa e nel quale dovete proteggere a tutti i costi metà di una maschera che se ricomposta da un grande potere a chi la indossa.
L'altra metà della maschera si trova in mano al vostro nemico e dovrete fare di tutto per non fargliela trovare.

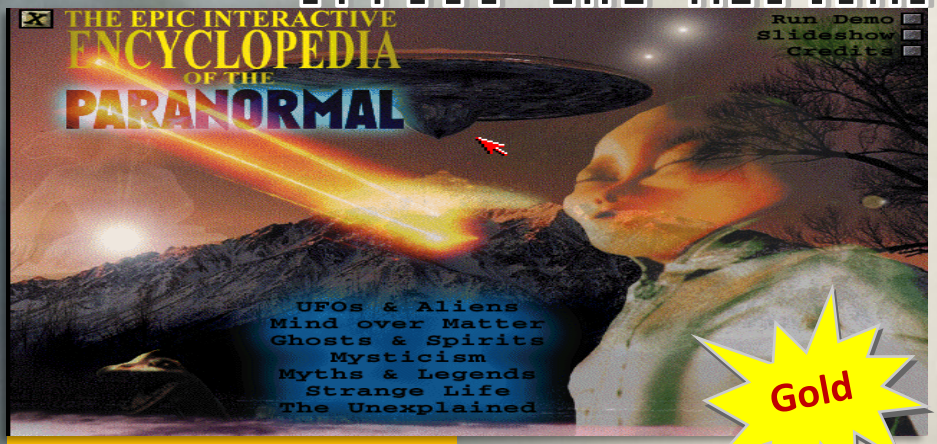
Sega Mega CD/32X= 9,5



Non c'è tecnicamente niente di meglio di un picchiaduro in FMV, ma la giocabilità è molto diversa perché non è facile usare i comandi in questo tipo di interazione.
Per chi ama i laser game questo gioco gli darà parecchio soddisfazioni.
Per gli altri può essere un titolo un po' diverso dal solito perché alla fine è un film più da guardare che da giocare.


Multimedia
Compilation
Office

Office and Multimedia



Nel numero scorso avete scoperto un CD multimediale dedicato all'Ufologia. Oggi ne scoprite un altro che è per Amiga, ma non è specifico sugli UFO, ma è un Enciclopedia sul Paranormale di Epic Marketing del 1997.

E' un prodotto più esteso su tutto quello che riguarda (o che era conosciuto nel 1997) il paranormale, compresi gli UFO.

E' un titolo per tutti gli Amiga con un lettore CD e la cosa importante è che non dovete installare niente, ma si avvia direttamente dal supporto ottico.



Se non avete un filesystem adeguato nel programma ce ne è uno da installare.

L'interfaccia grafica al primo avvio può darvi un po' di panico perché vedete diversi pulsanti, ma manca quello per avviarla. Dopo un attimo di smarrimento scoprite che è tutto integrato nella grafica di presentazione ed è un ottimo sistema ben ideato.

Ogni argomento può essere visitato in due modi: "*Informazioni*" e "*Esperienza*".

Consultando questa Enciclopedia ritro-



verete quella interfaccia utente che vi siete abituati ad usare con le altre enciclopedia della Software House quindi attraverso un file manager integrato in cui potete leggere le informazioni, vede-



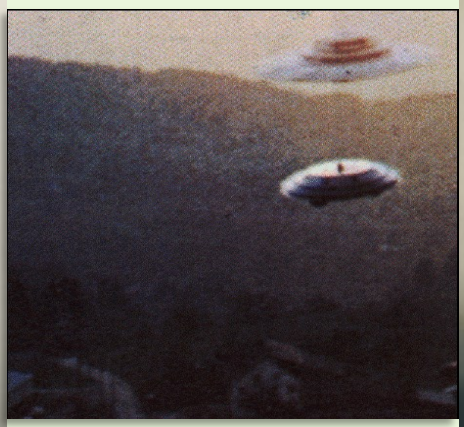
re fotografie, ascoltare audio e vedere dei filmati se ci sono.

Potete cercare vari argomenti e se ci sono degli elementi multimediali da visionare si attivano dei pulsanti, altrimenti non potete fare altro che leggere le informazioni.

Con la modalità Esperienza assistete ad una serie di immagini e video di ogni genere con musica di sottofondo che ha una intensità che varia in base all'argomento scelto.

Questo sistema è buono e vale per ogni categoria che scegliete.

Per fare un raffronto con l'argomento dello scorso numero ho scelto solo gli UFO, ma essendo un CD sul paranorma-



le c'è un po' di tutto e lascio a voi scoprire tutto quello che questo CD vi può dare.

Ho avuto dei problemi con alcuni video durante la modalità Esperienza perché viene eseguito uno slideshow di foto e video e il programma si blocca sempre con certi video diversi quindi potrebbe essere un bug.

Andrebbe provato su diverse configurazione e vari Amiga per vedere se è veramente un bug o un problema di configurazione.

Amiga= 9



Quando si parla di Enciclopedia e di Epic Marketing siete di fronte ad un prodotto eccellente che sfrutta la grafica Amiga per creare interfacce utente davvero ottime e funzionali.

L'interfaccia è la stessa vista nelle altre Enciclopedie, ma con una grafica nuova e adeguata ai temi trattati.


Al prossimo imperdibile numero
#63
Ottobre 2016