REV'n'GE! #63

Retro Emulator Vision and Game



Ghosts 'n' Goblins

Re Goblin ha rapito la bella Ginevra e voi dovrete salvarla

Giana Sisters DS

Le due sorelle Giana e Maria nell'avventura più bella che ci sia

ALTRE RECENSIONI: Sheer Agony * Space Fighter * Mixed-Up Mother Goose * Ghouls'n Ghosts * The Clue! * Draw Poker * Ariane * Periscope Up! * Towers II * The Running Man * 3D Grand Prix * Shark! * Ruff & Tumble * Alter Ego * Giana Sisters S.E. * Knowledge Adventure

0,00 Euro 15 Settembre 2016

Retro Emulator Vision and Game

Volume 2 Numero 63

EDITORIALE NUMERO 63

L’ Estate sta finendo, arriva il fresco autunnale (forse), ma REV’n’GE! non finisce mai, è sempre sulla cresta dell’onda per portare in casa vostra qualcosa di interessante da leggere per le vostre amate piattaforme.

Nei prossimi numero credo che recensirò di nuovo alcuni giochi fatti nei primi numeri della Fanzine e che sono forse stati analizzati troppo frettolosamente e scritti troppo alla leggera. Mi sono fatto buona esperienza e credo che per alcuni di questi sia il caso di riprenderli e recensirli un po’ meglio. Quelle vecchie recensioni restano come una specie di anteprime da rivedere.

La copertina di questo numero è dedicata a Ghosts ‘n’ Goblins che è un classico uscito per così tante e diverse piattaforme che era doveroso recensirlo anche su REV’n’GE!. Forse non è capolavoro nelle varie conversioni, ma andava recensito perché fa parte della storia dei videogiochi. E’ un titolo che insieme al seguito ha avuto forse troppa aspettativa su alcune piattaforme dove ha deluso parecchio facendo acqua da tutte le parti e forse troppo legato ad un licenza per impegnarsi veramente a fondo.

Non mancano in questo numero dei remake che sono davvero grandiosi e anche la sezione Console ha qualcosa di interessante che vi farà venire una voglia pazzesca di provare i titoli che vi faccio leggere in questo numero.

Buona Lettura

Sommario Numero 63 — Settembre 2016

3D Grand Prix	21
Alter Ego	23
Ariane	17
Draw Poker	17
Ghosts 'n' Goblins	10-12
Ghouls'n Ghosts	13-14
Giana Sisters S.E.	23
Knowledge Adventure	31
Mixed-up Mother Goose	7-9
Periscope Up	18
Ruffle & Tumble	22
Shark!	21
Sheer Agony	5
Space Fighter	6
The Clue!	15-16
The Running Man	20
Towers II	19

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.

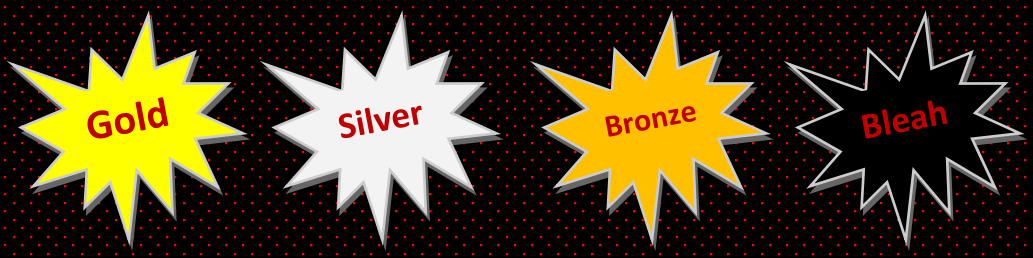
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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 #64



Jurajski Sen

E’ un gioco di piattaforme Polacco che si svolge nella preistoria, ma voi non lo siete e venite catapultati in questo mondo per rimettere le cose a posto.
Un gioco sconosciuto a molti fan, compreso il sottoscritto.



Deathmask

Si tratta di uno dei primi tentativi commerciali di portare Doom su Amiga, ma il risultato fu davvero pessimo perché alla fine era Doom come grafica, ma gli spostamenti erano come in Dungeon Master.



Last Action Hero

Un altro gioco basato su una licenza Hollywoodiana per la realizzazione di un beat’em up. Dalla grafica sembra molto bello, ma lo leggerete meglio nel prossimo numero.



Narco Police

Ha una visuale in 3D ed è uno shoot’em up nel quale dovete distruggere i signori della droga.

REVIEW



Atari ST 1040, 1 MB (1995, Logitron)

Silver

Si tratta di un' avventura grafica punta e clicca in esclusiva Atari ST. Originariamente era uscita solo per l'Atari Falcon, ma in seguito è uscita una versione tagliata per l'Atari ST che comunque richiede almeno un ST1040.

La famiglia Kruwehl è avvolta nel mistero per il fatto che tutti i suoi membri sono morti in strane circostanze quando tentavano di scoprirlo e ora è il vostro turno di morire.

Voi siete l'ultimo della famiglia che è stato avvelenato e dovete trovare un siero per potervi salvare.

In poche parole morirete a mezzanotte e dovete quindi trovare una cura entro quell'ora e non è facile perché il gioco inizia alle 21:45. Avete solo meno di 3 ore per trovare l'antidoto.

In questa avventura il tempo è reale: un minuto durante il gioco equivale ad un minuto nella realtà e avete esattamente 2 ore e 45 minuti per trovare la soluzione finale.

E' uno dei pochi titoli usciti per ST che richiede l'installazione su HD perché da floppy è impossibile giocare tenendo conto della sua qualità grafica



che anche se ridotta rispetto ad un Falcon030 è comunque decisamente improponibile su disco che richiederebbe continui cambi a discapito della giocabilità.

E' un avventura punta e clicca classica perché l'area di gioco è divisa in due parti dove in quella sottostante avete un elenco di verbi e un inventario ad oggetti.

Originariamente era solo in Francese, ma è stata poi anche localizzata in Inglese e Tedesco.

La prima cosa che vedete è una grafica digitalizzata che da alle varie locazioni una qualità molto elevata anche con i pochi colori disponibili sull'ST. Devo dire che certe aree sono davvero così ben riprodotte che non sembra nemmeno un Atari.

Di certo la conversione da 32 a 16-Bit ha comportato tagli notevoli, tuttavia si difende bene.

L'interfaccia utente è un po' da scoprire perché non avete in realtà un inventario, ma ci sono due finestre ai lati dei verbi: una è una mappa e l'altra è una finestra che mette in primo piano gli ingrandimenti su certi oggetti.

Per spostarvi non potete cliccare sull'area di gioco, ma usare questa mappa per indicare la posizione dove volete andare. La schermata grafica cambia solo dopo che siete giunti a destinazione e il puntatore serve solo ad eseguire i comandi in quella precisa area.

Come audio si è cercato di creare un sottofondo con un effetto di rintocchi quasi a interpretare il battito del cuore e mettere un po' di ansia che in realtà non accade per la sua scarsa qualità così come i pochi effetti sonori (orrendo il suono dei passi).

E' una bella avventura che però non riuscirete a portarla a termine facilmente dato che ogni cosa che fate e ogni punto dell'area di gioco non produce alcun effetto importante. Il fatto è che le immagini sono quasi fotografiche e non avendo sottotitoli sugli oggetti andate un po' a caso e la qualità di certe immagini non vi aiuta più di tanto.

Il gioco si svolge prevalentemente nella villa e in due locazione esterne quindi il tempo di trovare qualcosa c'è. Difficile interagire con le immagini, ma un titolo degno di questo genere.



Atari ST= 8,5

Un' avventura grafica che nella versione Falcon030 è incredibile e questa riconversione verso il basso è davvero buona perché porta su ST un titolo da non perdere con quel fascino di un genere che manca su questa piattaforma e che vi riporta agli sfarzi di Myst.

I colori sono pochissimi, alle volte farete tanta fatica a trovare oggetti con cui interagire, ma la digitalizzazione è fatta bene.

Audio davvero pessimo per gli effetti sonori, mentre la musica tutto sommato con i suoi saltuari rintocchi crea un po' di quella lugubre atmosfera.

SPACE FIGHTER

Atari ST, 1 MB (1996, Frontier Software)



Space Fighter è un simulatore spaziale militare simile come concetto a Wing Commander anche grazie ad una bella introduzione cinematografica poligonale e con una musica di accompagnamento che è molto superiore alla qualità che di solito si ascolta su un ST.

E' un titolo uscito molto dopo la fine della piattaforma, ma quando si vuole dimostrare che questo hardware non è stato sfruttato a fondo i risultati si vedono normalmente postumi.

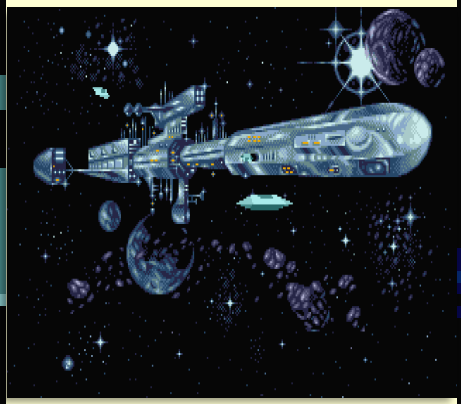
Malgrado una ottima introduzione e un abitacolo che assomiglia tanto a quello visto in Wing Commander il gioco non ha niente a che vedere con il titolo della Origin, ma assomiglia molto a Star Wars come meccanica e struttura.

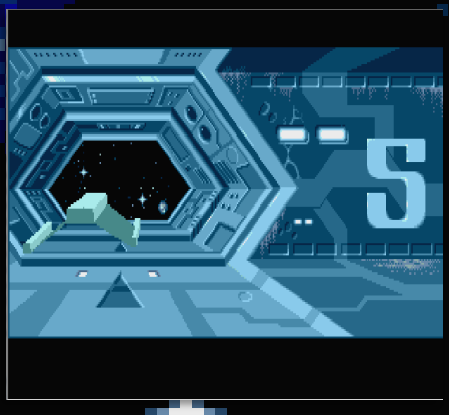
Ci sono principalmente due fasi di gioco: una nello spazio e una sul pianeta.

Nello spazio dovete abbattere tutti i caccia in stile Star Wars (*e le astronavi nemiche sono vagamente simili al titolo citato*) e poi scendere sul pianeta e anche qui tanta la somiglianza con la Morte Nera.

Dovete infatti viaggiare in stretti passaggi tra varie costruzioni evitando le strutture e le torrette difensive e poi distruggere tutta la base colpendo un cunicolo finale.

Distrutta la base si ritorna nello spazio rifacendo le stesse fasi sempre più difficili.





Se l'introduzione e l'astronave ricordano un po' vagamente Wing Commander avete in realtà un clone di Star Wars che comunque è davvero ben fatto perché la grafica è poligonale con vettori solidi, molto veloce e anche ben colorata; la meccanica di gioco è la stessa dato che ricominciate dalle due fasi ogni volta sempre più difficili.

L'audio è buono e sicuramente si è cercato di sfruttarlo un po' meglio.

Atari ST= 7

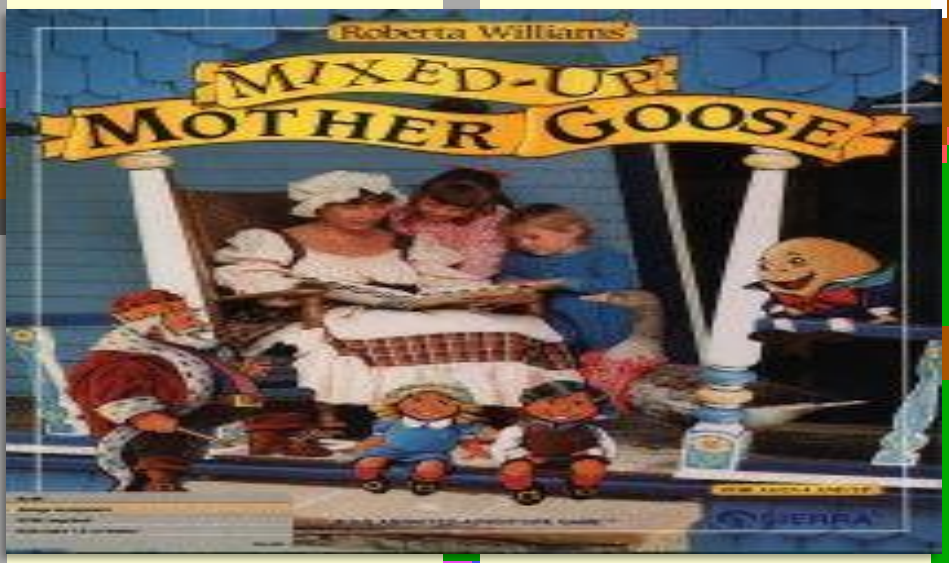


Un buon clone di Star Wars che è piacevole per la bella introduzione con tanta grafica colorata e animazioni poligonali.

Un po' ripetitivo durante l'azione di gioco, ma è una versione moderna di un classico.



Mixed-Up Mother Goose, il nome completo di questo titolo, è un' avventura grafica di Sierra On-line che sfrutta bene la sua interfaccia classica del 1987.
Il gioco è stato realizzato da Roberta Williams e nella cover del gioco c'è proprio lei (*ancora poco famosa e in costume*) e i due bambini che si vedono sono proprio i suoi figli.
Questo titolo è stato creato proprio per far divertire i più piccoli grazie ai suoi contenuti.



Voi dovete recuperare delle rime che si sono perse e mescolate e riportarle a chi ne ha bisogno.
Un titolo che è stato convertito per tante piattaforme come PC, Amiga, Atari ST, Apple II, Apple II GS, Macintosh e FM-Towns.

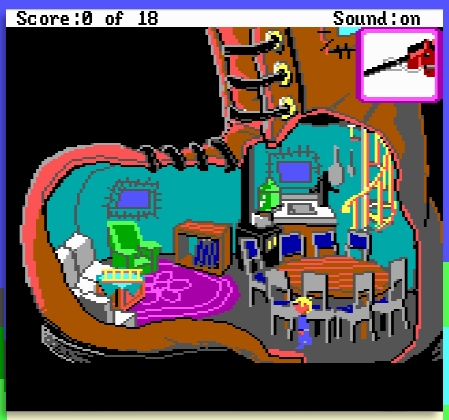


Ovvio che un gioco del genere ha tanti fan sulle varie piattaforme e ben si adatta a questo scopo.
La versione originale era quella DOS del 1987 e a seguire tutte le altre e nel 1992 esce in versione CD che rappresenta il primo titolo in questo formato per la Sierra. Successivamente esce la versione Deluxe per Windows che migliora sensibilmente la grafica e l'interfaccia diventa molto più punta e clicca oltre che a tanti contenuti multimediali.
Il controller principale non è il mouse perché per spostarvi dovete usare i tasti cursore (o il joystick se lo avete) e quando vi avvicinate ad un oggetto da raccogliere questo viene evidenziato molto bene per essere subito visibile.





Essendo un gioco per bambini deve essere il più semplice possibile, ma allo stesso tempo garantire un po' di esplorazione.
La versione del 1987 richiede davvero poche risorse di memoria disponibile (*nel mio caso funziona con 527k di memoria convenzionale*), quindi un titolo che va bene su qualunque vecchio PC e se non lo avete qualunque emulatore va bene.
Anche se potete usare il joystick, il controller principale rimane la tastiera che usate anche per le opzioni (tasto ESC) in cui potete attivare l'audio (supporta solo il PC-Speaker), attivare/disattivare il joystick, impostare la velocità e salvare una partita per poterla riprendere quando volete.
L'area di gioco è tutto schermo e avete un piccola finestra in alto a destra che è l'inventario, ma potete portare solo un oggetto per volta.
Non solo ricerca degli oggetti, ma anche interazione con altri personaggi che vi possono dare delle informazioni, ma







anche che vi chiederanno aiuto per cercare oggetti di cui hanno bisogno.
E' un' avventura grafica a tutti gli effetti e quindi ci sono varie interazioni da fare per portarla a termine; alcuni personaggi vi chiederanno aiuto facendovi vedere un oggetto smarrito e non semplicemente a parole in modo che potete subito andare a cercare quello che vi chiedono.
Gli oggetti sono facilmente visibili e sta a voi scegliere se raccoglierli o no perché ne potete portare solo 1 per volta e ognuno di questi serve ad uno specifico scopo. Quando ne trovate un altro lo raccogliete automaticamente lasciando sul terreno quello che avete.
Nel gioco una persona vi chiede di trovargli una candela e dovrete girare per lo scenario in cerca di questo oggetto.

Molto bella la grafica, decisamente ben colorata, molto vivace e ci sono anche le animazioni davvero carine come i riflessi di alcuni oggetti sull'acqua, persone e animali che incontrerete durante l'esplorazione.

Apple II GS= 8



La versione per Apple II GS è molto buona, decisamente meglio della versione normale per Amiga con decisamente più colori e anche una buona velocità. Buona qualità audio solo iniziale e poi durante il gioco solo effetti sonori.

Amiga= 7 / Remake= 7,5



E' uguale alla versione DOS anche nei colori e con un audio un poco meglio.
Ha qualche differenza nelle scene iniziali e la possibilità di cambiare il personaggio principale tra sei bambini diversi; maschi e femmine che danno una varietà all'avventura.
Si gioca con il mouse, tastiera e joystick. Richiede solo 512k di memoria e kick 1.2

Il remake del 1991 non cambia quasi nulla dalla struttura del gioco se non con una grafica leggermente migliore grazie a ad una retinatura che aggiunge più sfumature al colore. Non solo grafica, ma anche musica ora presente durante tutto il gioco e che aggiunge un'atmosfera più completa. Si paga però sulle prestazioni perché è abbastanza lento.



FM-Towns= 8,5



La versione FM-Tonws usa la grafica VGA ,quindi 256 colori con musiche su tracce audio e effetti speciali come parlato. Tante animazioni spettacolari lo rendono un titolo davvero formidabile.
Per chi non ce l'ha può giocare con la versione PC su floppy o CD che è uguale in ogni dettaglio.
Questa versione ha il parlato Giapponese, ma i sottotitoli sono in Inglese.

PC DOS= 7



Un avventura molto simpatica per bambini che ha una grafica molto bella e molto cartone animato che ha comandi semplici e gli oggetti da trovare e le varie richieste dei personaggi sono chiare, semplici e molto precise.
La difficoltà è calibrata sul target utente scelto.

Roberta Williams

La versione del 1992 uscita su floppy e su CD-ROM cambia l'interfaccia riducendo l'area di gioco e aggiungendo le opzioni direttamente sullo schermo con grossi pulsanti facilmente riconoscibili e usando delle icone che non potete assolutamente confondere.



L'aggiunta più importante però è la mappa che ora vi permette di vedere tutti i personaggi del gioco che usano un oggetto quotidiano che hanno perso e grazie a questa funzione potete ritrovare facilmente le persone a cui dare l'oggetto che vi chiedono.

Questa versione usa due modi grafici: potete giocare in VGA a 256 colori con un incremento di qualità rispetto alla versione del 1987 davvero notevole e sono state aggiunte delle scene che già si intravedevano con la versione Amiga e Apple II. All'inizio del gioco dovete scegliere uno tra i 12 bambini disponibili, scegliere un nome e poi giocare nella stanza da letto con i vari giocattoli presenti prima di addormentarvi e iniziare il vostro fantastico viaggio.



Questa edizione aggiunge anche la musica durante tutta l'avventura e finalmente buona di qualità.

Impostando il gioco a 16 colori è decisamente più dettagliato e più curato del remake Amiga perché non è una mera questione di colore, ma proprio di complessità dello scenario in questa edizione più moderna.

Le prestazioni sono buone: basta un 8 Mhz e l'Adlib, ma con una Sound Blaster potete avere anche un po' di parlato sempre però nei limiti della versione floppy.



La versione su CD-ROM non cambia nulla perché aggiunge il parlato.

Per la memoria dovete avere almeno 1 MB di memoria estesa perché se avete la memoria convenzionale dovete fare un disco di avvio per poterci giocare.



Nel 1995 esce la versione Deluxe solo per Windows 3.x e non cambia l'interfaccia rispetto all' edizione del 1992, ma ora la grafica è in SVGA a 256 colori e ha una qualità audio davvero eccellente.

Con questa grafica i dettagli della precedente edizione sono stati ulteriormente migliorati soprattutto quelli dei personaggi che sono ancora più accurati di prima e noterete molte più animazioni.

Le versioni su CD però perdono i sottotitoli, quindi sentirete i dialoghi sempre in Inglese, ma se non capite quello che dicono l'obiettivo viene sempre e comunque fatto vedere.

PC DOS= 9



L'edizione del 1992 ha una grafica che esalta il gioco più di quanto potreste immaginare rispetto alla versione del 1987. La qualità musicale è buona e presente durante tutta l'avventura.

Basta un PC da 8 Mhz e 527k di memoria convenzionale per giocarci a 256 colori con un disco di avvio altrimenti dovrete avere 2 MB di memoria e configurare 1 MB di memoria estesa.

PC Win 3.x= 9,5



Se la versione a 256 colori è strabiliante con la versione Deluxe su CD-ROM con grafica SVGA e parlato diventa tutto perfetto e fantastico da vedere e ascoltare.

La giocabilità ne guadagna tanto.

GHOSTS 'N' GOBLINS

Un titolo molto ben conosciuto, un gioco di azione a scorrimento laterale con una giocabilità che ha fatto divertire milioni di persone anche grazie ad una immediata comprensione.



In questo titolo voi impersonate Sir Arthur che deve salvare la sua principessa Ginevra che è stata rapita da Re Goblin e attraversare sei livelli infernali infestati da creature dell'oltre tomba.

Alla fine di ogni livello dovete affrontare un boss che è uno dei generali di Satana che sono enormi e una volta sconfitti tutti dovrete affrontare Re Goblin e salvare Ginevra.

E' essenzialmente un beat'em up a piattaforme a scorrimento e dovete evitare e distruggere tutte le creature che vanno da zombi, a piante carnivore, a diavoli alati e tantissime altre creature infernali.

E' stato convertito per svariate piattaforme e sulle Console come conversione diretta e in varie compilation tributo al gioco e alla Software House.



Tra le versione sui cui è stato convertito per Computer c'è anche il Commodore 16, una piattaforma che non ha tanti bei giochi e anche qui sulla fanzine non ne leggete molti.

Nel gioco siete un cavaliere dotato di armatura e avete solo 3 vite a disposizione che però diventano 6 perché avete un armatura che vi protegge dal primo attacco che altrimenti sarebbe letale.

Al primo attacco perdete l'armatura e al secondo la vita; ogni volta che morite la riacquistate automaticamente.

Se durante il gioco perdete un armatura la potete recuperare perché sono nascoste in giro per i vari livelli, ma possono essere regalate da alcuni personaggi.

Ci sono delle tombe nei vari livelli che se colpite ripetutamente fanno apparire un mago che se vi colpisce vi trasforma in una rana o una papera e in certe circostanze potete sperare di avere l'armatura.

Ci sono anche una specie di danze da fare per avere lo stesso premio come, ad esempio, alla fine della prima parte del livello 1 dopo aver sconfitto il diavoletto volante rosso e non avete l'armatura questa vi viene regalata se tornate indietro e fate dei salti nel modo corretto.

In pratica avete 3 vite regolari, ma potete avere una protezione in più grazie a questa armatura.

Durante ciascun livello potete trovare nuove armi (alcune buone, alcune davvero inutili come le torce) che vi aiuteranno a sconfiggere meglio alcuni tipi di mostri.

I nemici più frequenti sono gli zombi che escono dal terreno e può capitare che lo facciano proprio sotto di voi (*dalla grafica a video lo vedete perché il terreno si sgretola quando stanno per uscire e quindi sono facilmente evitabili*) e perdete una vita reale se siete senza armatura.



La caratteristica di far apparire il mago colpendo delle specifiche tombe (*e sono indicate da dei corvi che ci stanno sopra*) rimane per lo più per la versione Coin-Op e in alcune conversioni e purtroppo si è persa in tante altre versioni però è una cosa che aggiunge grafica, colori e animazioni varie che non tutte le piattaforme erano in grado di poter garantire.

Ci sono due livelli di difficoltà che cambia durante l'azione: nella prima parte del livello è fattibile e diventa decisamente più difficile, quasi frustrante nella sua seconda parte con boss di fine livello enormi e che richiedono molti colpi.

Il gioco non ha trucchi interni, ma ci sono delle gabole ufficiali per superare indenni certe locazioni ed evitare certi boss di metà livello; non sempre funzionano perché richiedono abilità e anche precisione al pixel cosa che durante un' azione frenetica non riesce.

Velocemente vi dico della ver-

sione Commodore 16 che purtroppo è deludente perché non ha abbastanza memoria per gestire quella grafica e quelle animazioni. Il risultato è un disastro e mostra tutti i suoi limiti di movimento poco realistici, non c'è la protezione dell'armatura quindi morite al primo contatto e non potete superare un nemico con un balzo da una tomba come avviene nel Coin-Op e in molte altre conversioni.

Problemi anche nello sparare dato che tra un colpo e l'altro bisogna aspettare una frazione di secondo, ma è sufficiente a perdere le vite perché i nemici sono infiniti e non vi danno il tempo di sbagliare la frequenza nello sparare.

Grafica brutta, pochissimi colori e malgrado Sir Arthur si riconosce è mostrato sullo schermo in malo modo (*l'immagine lo mostra bene, ma quando giocate con una velocità per mancanza di frame è molto peggio*).

Il problema più importante oltre per il fatto che l'hardware è sicuramente inferiore ad un C64, la memoria conta parecchio e 16k sono pochissimi per avere una conversione fedele. Anche



l'audio è una di queste mancanze della piattaforma.

La versione C64 ha più memoria quindi i risultati sono decisamente migliori e poi ha anche una qualità audio tale che riproduce bene il tema principale con un risultato molto gradevole per l'orecchio.

Il punto debole di questa versione è l'aspetto estetico che risente abbastanza della qualità originale. Non è una grafica brutta perché gli scenari sono convincenti, le piattaforme sono ben colorate e anche abbastanza accurate.



Un cosa che salta subito all'occhio è un rimpicciolimento dell'intera area di gioco rispetto all'originale con personaggi molto più piccoli di come li ricordavate con la conseguenza di un impoverimento degli stessi.

I personaggi sono fatti bene, ma sono più approssimativi, più semplificati perché con le piccole dimensioni si è potuto risparmiare sul dettaglio.

Sir Arthur è abbastanza buono, un po' troppo monocromatico bianco, ma si vede una barba un po' abbozzata che lo completa.

Buona invece la velocità che è tipica C64 e con la musica presente durante l'azione che ripete quella originale.

Una cosa che non mi piace di questa versione sono le esplosioni che sanno di SEUCK perché i giochi fatti con questo linguaggio hanno tutti la tipica esplosione a ciambella con il buco nel mezzo; per fortuna i grossi mostri sono uguali all'originale che le fiamme rosse.

Come dicevo nella prima pagina di questo gioco, nelle conversioni si è perso qualcosa come, ad esempio, il mago che appare quando colpite diverse volte alcune tombe e vi trasforma in papera o in rana.

Non cambia la giocabilità che rimane buona e la stessa difficoltà dell'originale, quindi più facile nella prima metà del livello e più difficile e





stressante nella seconda parte.

Ogni tanto ricapita quel fastidioso salto al pixel che se non viene fatto nel momento opportuno vi impedisce di farlo rimanendo di fatto bloccati e se avete un nemico alla spalle siete nei guai.

Nei livelli successivi questo "bug" vi porta a perdere molte vite perché armatura o no se cadete nell'acqua perdete l'intera vita. Ci sono parecchi passaggi obbligati che se sbagliate il tempo del salto diventa un po' più stressante del solito.

I livelli sul C64 sono solo 4 e dopo la scenetta finale si ricomincia tutto da capo.



Commodore 16= 4



Brutto gioco graficamente e ingiocabile per la velocità e la difficoltà nello sparare. I colori sono pochi e abbastanza monocromatici, ma non è tanto un problema di conversione quanto di memoria: con 16k è impossibile fare di meglio.
Ghosts 'n' Goblins, tuttavia, è presente e per i fan della piattaforma lo si può giocare, ma l'estetica in questo caso è un componente decisamente frenante.





Commodore 64= 6,5



Decisamente meglio del Commodore 16 e la qualità audio si sente in meglio così come i 64k di memoria per avere una conversione per lo meno fedele.
Si nota un grande lavoro per tagliare le dimensioni dell'area di gioco e dei personaggi che automaticamente possono essere liberati da molti dettagli.
Non perdono la loro grazia anche se sono abbastanza semplici anche nelle animazioni.
Tagliati anche i livelli che sono solo quattro, ma la difficoltà è molto elevata e farete una grossa fatica a portarlo a termine anche per colpa del solito pixel per alcuni salti.
E' un buon gioco, la conversione è migliore di tante altre quando arriva da un Coin-op, ma in generale non convince del tutto.

Amstrad CPC= 5



Mah! Sempre peggio. La versione CPC davvero brutta e le immagini nascondono bene una verità di ingiocabilità.
Graficamente pessimo (le immagini traggono in inganno), decisamente meno fedele del C64. Avete un' arma iniziale che è proprietaria CPC perché non è quella originale e non sono i pugnali. Si tratta di uno spadone inventato dagli sviluppatori.
Le dimensioni sono più grandi di quelle viste sul C64, ma in generale è da buttare!
Alla fine della prima parte non c'è il diavoletto rosso che trovate invece verso la metà della seconda parte del livello quasi a ridosso di uno dei boss.
I nemici sono messi sullo schermo senza capo ne coda.
Aggiungete anche che è stato ulteriormente tagliato dato che il livelli sono solo 3.

ZX Spectrum= 7



La versione Spectrum è la migliore di quelle provate tra le architeture a 8-Bit per il semplice fatto che hanno cercato di tirare fuori il meglio in base alle caratteristiche dell'hardware.
La grafica è monocromatica e trasparente, ma non è un problema perché tutto il resto è fatto molto bene con un ridisegno completo delle piattaforme che ora sono davvero belle con un prato molto più spesso, colline rocciose più vere.
Unico appunto la difficoltà perché i nemici che sbucano dal terreno non escono verticalmente, ma come se stessero salendo delle scale e questo vi provoca molti problemi perché vi beccano quando meno ve lo aspettate.
Non c'è musica ne effetti sonori nella versione 48k, ma la giocabilità è buona.

Atari ST= 5



Il voto è per la realizzazione tecnica che lascia a desiderare perché sembra la versione tagliata di quella Amiga. La velocità è accelerata senza motivo e in generale la grafica anche se dettagliata ha qualcosa che non va, non è la stessa vista su Amiga. Ci perde tanto e anche le esplosioni sembrano essere state tagliate e semplificate. Hanno pure levato il mago che vi trasforma in rana. Ci sono degli elementi che stonano e vi scappa la voglia di giocare.

Amiga= 9



E' uguale all'originale e i colori anche se non sono 256 come nel Coin-Op sono molto vicini segno che è stato fatto un lavoro davvero eccellente.
Ottimi i dettagli di qualunque oggetto e personaggio nei più piccoli particolari. C'è anche il mago che vi trasforma in rana che lo rende praticamente completo. Musica di elevata qualità e ci sono tutti i 6 livelli.

Ghouls'n Ghosts



Ghouls'n Ghosts è il seguito di Ghosts 'n' Goblins e la Capcom non cambia il sistema di gioco che rimane un beat'em up a piattaforme a scorrimento laterale.
La storia si svolge tre anni dopo aver sconfitto Re Goblin e Arthur il cavaliere si trova ancora a combattere contro le orride creature demoniache che hanno invaso il suo regno.
Arthur raggiunge il suo castello per scoprire che l'ultimo sopravvissuto, la sua amata Gunievere, è stata assassinata dal re dei demoni, Lucifer.
Ancora una volta Arthur deve iniziare la sua missione solitaria per distruggere il malvagio demone e salvare l'anima mortale della sua amata.

Con questo titolo c'è un miglioramento netto e sostanziale nella qualità generale con una grafica molto migliorata rispetto al primo gioco, un atmosfera ancora più cupa e demoniaca con nuovi nemici ancora più astuti e subdoli.
Avete ancora l'armatura che vi da la doppia protezione, ma questa volta ha un potere magico.
Tra i vari potenziamenti c'è l'armatura dorata che gli da il potere di lanciare delle magie diverse a seconda dell'arma che state usando e si fa come in



R-Type, ossia tenendo premuto il pulsante di fuoco e poi rilasciarlo quando la barra di energia è al massimo.
Rispetto al primo gioco potete sparare anche in alto per colpire dei nemici che si trovano sugli alberi o nelle piattaforme superiori che vi impediscono di proseguire.
Se in Ghosts 'n' Goblins gli zombi spuntano dal terreno ora sono più furbi perché oltre alle vecchie tattiche si nascondono dietro i cespugli e quando vi avvicinate mettono la testa fuori per vedervi e poi saltarvi davanti per uccidervi.
Di tanto in tanto appaiono sul terreno degli scrigni che possono contenere l'armatura d'oro oppure il mago che vi trasforma in una papera o in un vecchietto con il bastone (*potete combattere anche in versione vecchietto e rispetto al primo gioco l'effetto dura pochi secondi*) .



Tutti questi potenziamenti sono essenziali perché questo titolo è molto più difficile del suo predecessore soprattutto i boss di fine livello che sono ancora più enormi, addirittura



possono occupare l'intera area di gioco e vanno colpiti solo in alcune parti del loro corpo.
Oltre agli zombi ci sono avvoltoi che vi attaccano volando e quindi molto più difficili da colpire, piante carnivore, il vento che vi impedisce di proseguire e al tempo stesso dovrete evitare dei demoni volanti che lo sfruttano per attaccarvi.
Il dettaglio del gioco è decisamente molto più elevato di prima e basta guardare i fondali, le animazioni e i più piccoli particolari che vanno dall'erba del terreno al disegno degli sprite in movimento.
Il vento fa muovere gli alberi e l'erba in maniera reale e molto credibile. Le animazioni generali rispetto al primo gioco sono abissali.
Convertire questo gioco è ancora più difficile rispetto al primo perché c'è una mole di grafica notevole.
E' stato convertito principalmente sui

Computer, mentre per le Console solo per il Master System e il Mega Drive.

Per questa recensione principale ho scelto la versione per l'Amstrad CPC soprattutto dopo la pessima conversione del primo gioco della serie.

La prima schermata grafica del titolo è molto buona nei colori che vi riportano al Coin-Op e il menu principale con le opzioni vi permette di scegliere se giocare con il joystick, configurare i tasti e infine giocare.

Sembra di nuovo una libera conversione perché la musica è sconosciuta.

Il gioco è presente in tutte le sue sfaccettature e il disegno dei livelli è molto fedele con gli stessi passaggi, il modo di attaccare dei nemici e anche le trappole sul terreno di gioco sono messe nello stesso modo. C'è anche il mago che vi trasforma in papera.



Sicuramente rispetto al primo titolo convertito per questo computer è un poco meglio però la realizzazione tecnica lascia molto a desiderare per il fatto che la grafica è praticamente monocromatica e dello stesso colore per voi e per i nemici: viola.

Il colore dell'armatura d'oro è viola come il colore principale di tutti gli sprite che si muovono.

Manca purtroppo il vento che vi impedisce di correre e quindi procedere lentamente e con calma evitando i diavoletti rotanti, ma c'è la pioggia che ovviamente è di colore viola.

A parte la parte grafica davvero deludente per essere un CPC la giocabilità ci sta tutta e si gioca abbastanza bene a parte lo sparare in alto perché per farlo dovete saltare, ma di contro significa andare contro i nemici.

E' un sistema che sull'Amstrad non funziona bene e quindi meglio evitare di fare questi attacchi a meno che il vostro nemico sia molto in alto.

Grafica povera di colori e dettaglio però le armi ci sono tutte così come le magie sono diverse per ognuna di esse.







Amstrad CPC= 6



Graficamente una conversione molto deludente e priva di sostanza.

La giocabilità è nella sufficienza perché bene o male i livelli sono esattamente quelli originali e disegnati allo stesso modo con le stesse trappole e potenziamenti vari. Male il sistema di sparo verticale che in pratica serve solo a farvi perdere delle vite.

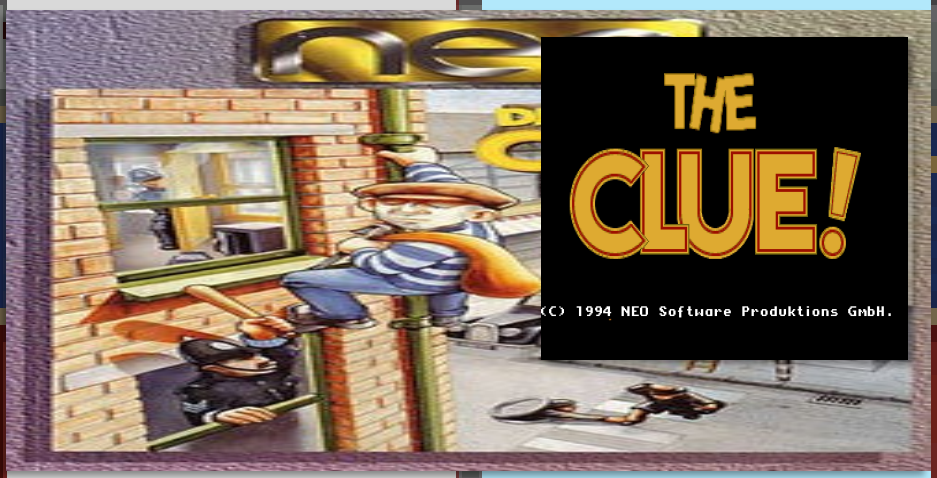
Facendo una comparazione con le altre versioni a 8-Bit, quella per il C64 ha una varietà di colore migliore, ma forse è anche peggio di quella Amstrad.

La versione Spectrum è monocromatica in giallo ed è la versione più bella perché è quella più fedele e lo sparo in alto funziona come vi ricorderete era nel Coin-Op.

Senza musica ed effetti sonori diventa stancante dopo pochi minuti indipendentemente che la giocabilità sia migliore delle altre due conversioni.

The Clue! È una avventura in prima persona in cui forse per la prima volta nei videogiochi non siete dalla parte dei buoni, ma dei cattivi.
Voi interpretate Matt Stuvysant, un uomo di origine Polacca e criminale che arriva a Londra con un sogno: diventare il più grande criminale del secolo.
Appena arrivate in città dovete trovare un appartamento e dei complici per iniziare la vostra carriera che va da piccoli furti al colpo del secolo che è quello di rubare i Gioielli della Corona.

Il gioco prevede vari tipi di crimini relativi ai furti compreso il furto con scasso.
E' un titolo sviluppato da un team ben noto come i Neo che hanno dimostrato più volte il loro valore e da loro vi aspettate un gran titolo ed in effetti almeno dal punto di vista estetico lo è sicuramente.
E' ora di vedere se anche la meccanica di gioco e la struttura sono allo stesso livello.



E' un gioco che è diventato freeware con la versione Tedesca (Der Clou!) e in seguito è diventato open source e si può scaricare il sorgente dal sito dell'azienda.
E' disponibile solo per Amiga (OCS, AGA e CD32) e PC (versione floppy e CD-ROM).
La versione Amiga OCS sta su 4 dischetti e se vi sembrano pochi non lo sono perché il cambio disco è continuo anche solo per caricare la schermata del titolo però c'è da dire che ne vale la pena perché assisterete ad una introduzione di alta qualità come i Neo vi hanno abituato. Peccato che non c'è musica ne effetti sonori, ma l'estetica compensa.
La cosa migliore è cercare di avere almeno un lettore floppy esterno per limitare a 2 volte il cambio disco.
Non avete opzioni per configurare il gioco, ma solamente iniziare una partita nuova oppure caricare un salvataggio precedente.
Sicuramente con la versione OCS appena iniziate a giocare noterete che ha qualcosa che non va per il verso giusto: è tutto silenzioso. Questo farebbe pensare ad una versione tagliata dalla versione per A1200 o forse che la memoria è insufficiente per gli effetti sonori e anche la musica.
E' un peccato perché è un avventura grafica interessante con una interfaccia utente semplice con pochi verbi a disposizione e quelli principali ce li avete al centro del pannello di controllo.
I verbi che avete subito sono: Walk, Talk, Wait e Look e sono sufficienti questi perché tutto ruota attorni a questi 4 comandi.
Per parlare, vedere, viaggiare e interagire con vari personaggi, oggetti, entrare nelle varie abitazione e uffici basta cliccare il mouse su un oggetto per creare delle nuove azioni basate su questi comandi.
La grafica che vedete sullo schermo è molto buona e molto dettagliata per-

Amiga 1 MB (1994, Kompart)

PC 2 MB (1994, Kompart)







ché vengono riprodotte molto bene delle zone specifiche dei quartiere dove si svolge l'azione: la stazione, un dialogo in Taxi e l'arrivo a Holland Street dove inizierete a giocare.

E' un avventura che non mostra tutto quello che c'è sullo schermo perché per trovare oggetti, personaggi dovete fare in modo che sia il protagonista a farlo semplicemente facendolo guardare in giro e pensare a quello che deve fare.

Matt trova automaticamente le persone o gli edifici e poi una volta che li avete identificati (anche se non li vedete) sono sempre disponibili e potete raggiungerli in ogni momento.

Ci sono delle incongruenze



perché avete una grossa vignetta sullo schermo che rappresenta il passare del tempo e non ci sono differenze visive tra il giorno e la notte e in alcune zone vedrete gente al lavoro sia alla mattina che in piena notte sempre a fare le solite azioni anche quando il sistema vi dice che, ad esempio, il meccanico è chiuso. Ai fini dell' avventura non cambia nulla però sarebbe stato più interessante un maggior realismo soprattutto in questo tipo di avventure dove il tempo sembra molto importante.

Quando avete memorizzato alcune zone queste sono automatiche e non avrete più bisogno di entrare nel taxi per raggiungerle e non vengono nemmeno più caricate dato che rimangono in memoria.

Per uscire dal gioco o per salvare una partita dovete premere F1.

Devo dire che il gioco è un po' noioso nella versione "standard" come è realmente indicata perché è tutto silenzioso e non c'è il benchè minimo suono e jingle musicale.

L'avventura in se è anche buona, molto difficile però con un po' di audio di qualità Amiga avrebbe avuto sicuramente vita più lunga.

La versione Enhanced dell'AGA e i suoi 2 MB di memoria non servono assolutamente a nulla perché di nuovo è tutto silenzioso durante l'introduzione e che non mostra differenze estetiche dalla versione OCS anche alla fine di questa vedete la schermata che vi dice espressamente "AGA-Version".

In realtà è AGA perché i 256 colori ci sono, vedete una grafica più pulita e con più sfumature anche se la versione OCS è fatta molto bene e di certo



almeno 32 colori ci sono; forse anche di più.

Niente musica e niente effetti sonori condannano anche questa versione perché malgrado ci sono i colori dell'AGA, manca completamente ogni sorta di audio, dagli effetti sonori più banali fino a qualche jingle musicale.

Durante la schermata del titolo c'è qualcosa segno che in realtà dovrebbe averne, ma inspiegabilmente non c'è nulla.



Ho scelto questa avventura perché è davvero bella con tanta grafica, personaggi di grandi dimensioni e che mettono in evidenza le capacità dell'Amiga. Questa mancanza di audio di qualunque genere è davvero assurda e rovina la giocabilità perché non è possibile divertirsi ad una avventura punta e clicca senza nessun tipo di accompagnamento.

E' la prima volta che mi trovo davanti ad un gioco di questa qualità penalizzato dal silenzio assoluto.

Il giudizio è uguale alla versione OCS. Buon gioco, buona avventura, ma senza musica non è divertente.

Amiga 500/A1200= 6



Giocare ad un' avventura grafica di un impatto estetico notevole senza musica e senza effetti sonori (praticamente muto) toglie ogni margine di giocabilità.

Chi ha un Amiga 500/A1200 può provarlo, ma muto ci perde parecchio anche se vi piace tanto potete fare finta di niente.

Aggiungetevi enigmi incomprensibili e avete il voto corretto.

PC DOS= 7



La grafica è VGA a 256 colori e finalmente completa e si sente l'audio che è diverso per ogni locazione e di certo aiuta un poco meglio a divertirsi.

Non è un voto alto perché è un tipo di avventura che ha degli enigmi a volte incomprensibili e bisogna un po' andare per tentativi e quando ci riuscite vi chiedete per quale motivo o secondo quale criterio è la soluzione giusta.

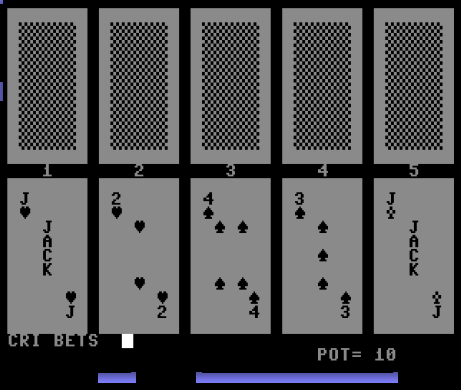
Bella grafica, buon sonoro, ma poi è come se fosse in lingua aliena per la soluzione.

The Clue! richiede 3 MB di memoria di cui 2 devono essere di memoria estesa e poi gira su qualunque PC. Anche un 286 va bene a parte i caricamenti da HD che su questo hardware sono decisamente lenti.

Draw Poker

Commodore 64 (1987, Keypunch)

Amstrad CPC (1985, Marolles)



Draw Poker è, come suggerisce il nome, un titolo dedicato a questo gioco di carte che è molto completo anche di manuale in linea perché le regole vi vengono spiegate mentre giocate e sicuramente molto utile se già le conoscete e molto importante se non avete mai giocato al Poker.

Il mio consiglio è quello di non sottovalutare questi aiuti anche agli esperti perché si gioca solo con la tastiera e queste regole vi dicono quali tasti usare per puntare, per cambiare le carte e chiamare la giocata.

Iniziate la partita con 500 monete (che potrebbero essere Dollari, Euro o quello che volete) e dovete cercare di sconfiggere il vostro avversario: il computer.

Generalmente le varie azioni sono facilitate perché usano la prima lettera del verbo: (C)all, (F)old, (R)aise. La cosa più complicata è la selezione manuale delle carte da cambiare.

Non potete usare i tasti cursore per spostarvi tra le carte e selezionarle come avete visto in altri giochi di questo tipo già recensiti in passato.

Per farlo dovete usare i tasti numeri da 1 a 5 che rappresentano esattamente l'ordine che avete in mano.

Per cambiare, ad esempio, la seconda, terza e quarta carta dovete premere i tasti numerici "2,3,4".

Il computer quando perde non se la prende, ma fa delle battute tipo che mescolerà il mazzo più a lungo per non essere battuto.

Simpatico gioco di puro relax per divertirvi a carte e anche imparare qualche trucchetto da usare in qualche partita reale.

Commodore 64= 7



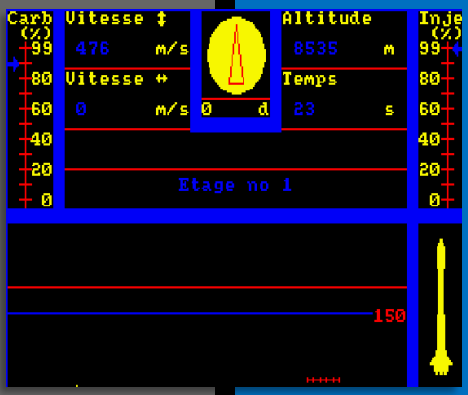
Una tranquilla partita di poker tra voi e il computer per imparare a giocare e poi affrontare reali persone in una vera partita di poker.
Divertimento assicurato.

Ariane

Ariane è un simulatore spaziale civile, quindi non siete a bordo di una potente astronave da battaglia, ma pilotate uno razzo spaziale con lo scopo di portare un satellite di 1700 Kg in orbita ad una altitudine di 200 Km.

Si tratta proprio di una simulazione a tutti gli effetti per l'estremo realismo di un decollo che deve essere perfetto, ad esempio, la velocità deve essere verticale, ma entro dei valori minimi tipo 30 m/s in forza 1, 20 m/s in forza 2, ecc.

State tranquilli che prima di giocare c'è un manuale in linea che vi spiega come dovete fare e c'è una piccola demo che mostra l'interfaccia che avrete durante la simulazione per sapere come impostare i vari valori.



Essenzialmente si gioca con i tasti cursore: i tasti laterali servono per la direzione espressa in gradi, mentre i tasti "su" e "giu" serve alla potenza dei motori.

Avete tre livelli di difficoltà quindi un buon margine di miglioramento.

Dopo una fantastica sequenza di lancio siete a bordo del razzo e potete controllare la direzione e la distanza dall'obiettivo.

A questo punto dovete cercare di non perdere velocità e rischiare lo stallo o la distruzione come è accaduto a me.

Amstrad CPC= 6,5



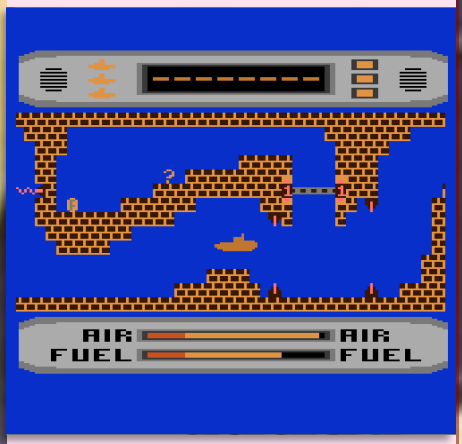
Sequenza di lancio che vale tutto il gioco che poi non è altro con una mera simulazione per cercare di far arrivare il razzo in orbita e poi liberare il satellite con una interfaccia che ricorda un po' quei monitor della NASA durante una tipica missione di questo tipo.
La difficoltà è molto elevata anche impostando il gioco su "facile" proprio perchè bisogna controllare ogni aspetto del volo, dalla potenza di propulsione, alla esatta altitudine e controllo del carburante.
Un piccolo sbaglio vi porta fuori orbita e quindi alla morte.



Atari 800XL	1988
Atlantis	Software

Periscope Up è un gioco arcade e di azione a scorrimento laterale che riprende con una visuale esterna quei simulatori di sottomarino; una visuale solo d'estetica, perché il gioco è puramente di azione.
La struttura e la meccanica ricordano molto il gioco "Airwolf", ma questa volta siete sottacqua in pericolose caverne in cui dovrete evitare accuratamente le pareti.

Lo scopo del gioco è quello di salvare il mondo da una base nucleare sottomarina il cui super computer "Vax 3000" è fuori controllo e pronto a lanciare i suoi missili nucleari contro ogni bersaglio del pianeta.
Il vostro compito è quello di trovare gli 8 codici per fermare il computer e distruggere i sei reattori.
Non è facile perché in pratica siete in una struttura sottomarina con tunnel e porte di vario tipo che dovrete aprire



oltre a tenere conto delle riserve d'aria e di carburante.

Con il sottomarino potete muovervi nei cunicoli liberi e quando ci sono delle porte elettriche o degli sbarramenti dovete lanciare un pod che si può muovere liberamente e andare a recuperare delle chiavi che sono associate a delle porte specifiche. Se, ad esempio, c'è una porta numerata "2" dovete andare a recuperare con il pod la chiave numero "2". Non appena presa la chiave la porta si apre e dovrete riportare il drone al sottomarino.
Avete tre sottomarini e ne perdete uno dopo aver perso i tre pod per ciascuno di essi, sbattendo contro le pareti, per-



dendo il carburante o finendo l'aria.
Alcune chiavi di passaggi iniziali possono essere anche molto lontane quindi dovrete fare spesso avanti e indietro per riuscire a completare tutti gli obiettivi.
Carburante e aria si consumano molto più rapidamente stando fermi che in movimento quindi bisogna cercare di essere più veloci possibili e anche molto attenti alle pareti.

Un titolo che non ha una grafica sbalorditiva, ma quello che vedete sullo schermo è essenziale e garantisce una buona visone di quello che dovete fare.
I colori sull'Atari 8-Bit sono un poco monotoni però per l'ambiente che devono riprodurre va più che bene; forse alcune chiavi sono poco chiare, ma niente di problematico.
La realizzazione tecnica è più o meno uguale su tutte le piattaforme dove è uscito.

Atari 8-Bit= 6



Un titolo senza troppi pregi o difetti. Un titolo puramente arcade e di azione, ma senza sparatorie o inseguimenti sottomarini.
E' un gioco sicuramente di azione, ma anche anche superare certe zone al tempo giusto e raccogliendo chiavi e bonus vari.
Generalmente è identico per tutte le versioni e ben colorato anche sullo Spectrum però la versione per Atari 8-Bit è leggermente meglio di tutte le altre.



Falcon030 (1995, JV Games)

Si tratta di un RPG classico per l'Atari Falcon030 ed è il seguito di Towers sempre per l'Atari, ma "ST".
E' simile ad un classico Dungeon Master con la fluidità dei movimenti che assomiglia ad un FPS, quindi a 360°.
Il sistema di movimento è simile a quello del passato perché il mouse o il joystick hanno una doppia funzione.
Con il tasto di fuoco passate dalla funzione movimento alla funzione inventario.



Con la funzione movimento avete sull'area di gioco le icone per spostarvi a destra e sinistra, avanti e indietro, ma quando spostate questo puntatore sull'area di gioco vi muovete come in un FPS e la sua fluidità lo rendono davvero molto attraente.
La funziona inventario invece vi permette di gestire il personaggio per raccogliere oggetti, mangiare e equipaggiarlo con armi.
E' un buon sistema anche se spesso vi causa qualche problema perché durante la frenesia di un combattimento iniziale senz'armi dovete fuggire e passare ad una funziona all'altra spesso vi farà terminare la partita prima del tempo.
La qualità di questo Atari Falcon030 si vede fin da subito con una introduzione (statica) ben fatta per la qualità e l'esplorazione dei dungeon è in 3D con buone texture colorate bene. Male invece i personaggi che incontrate perché sono molto sgranati e approssimativi quando si avvicinano a voi; un misto tra un Dungeon Master e Doom.



Il gioco si svolge in una terra piena di magia e la vostra missione è quella togliere il poter al malvagio astronomo Daggan.
Un'altra cosa da far notare di questo gioco è l'illuminazione davvero bella con le torce che bruciano e creano un alone luminoso intorno ai muri creando zone di luce e ombra.
Non i tutti gli RPG di questo tipo ci sono degli effetti del genere e di questa qualità.
Le caratteristiche hardware di questa piattaforma danno risultati molto spesso davvero ottimi.

Atari Falcon030= 7



Un RPG classico che fa vedere le buone qualità dell'Atari Falcon030 con una sessione di esplorazione a 360° e di grande fluidità.
Ottimo il sonoro e buona la grafica molto colorata e convincente.
Un poco fiacco a lungo andare e privo di profondità, ma una buona prova che mette in evidenza le qualità della piattaforma.
Come requisiti minimi richiede un Falcon030 e 4 MB di memoria.



1989, MSX, CPC (Grandslam Entertainment)

The Running Man

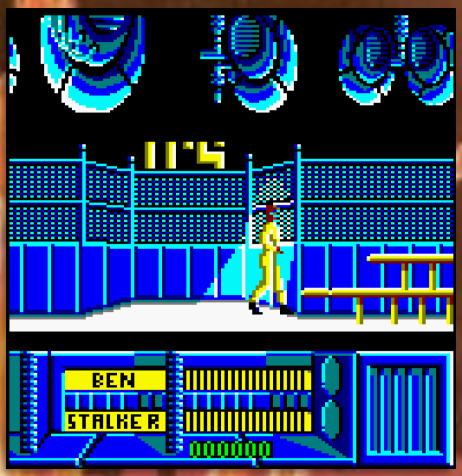
The Running Man è un gioco ispirato all' omonimo film con A. Schwarzenegger dove voi interpretate un ex poliziotto accusato di omicidio di molti civili.
Riuscite comunque a fuggire di prigione, ma venite catturati poco dopo tempo e condotti a partecipare ad un reality TV chiamato "Running Man".
Questa trasmissione è basata su uno sport del futuro dove la gente scommette del denaro sulla vostra sopravvivenza oppure la vostra morte.
Voi dovete fuggire da dagli assassini professionisti che vi danno la caccia per tenere alto l'audience di questo programma televisivo.
Il vostro scopo è correre per rimanere in vita, vincere del denaro e sconfiggere i vostri inseguitori.



Se riuscirete a sopravvivere per 4 livelli e sconfiggere i vostri nemici forse guadagnerete la libertà.

Un titolo che non è proprio una conversione con i fiocchi come purtroppo ce ne sono tante. Difficile trasformare un film di fantascienza pieno di effetti speciali e combattimenti in un videogioco a 8-Bit.

L'azione infatti è solo correre e saltare sulle varie piattaforme e combattere quando c'è un nemico. Come già notato sul C64 in diversi giochi, anche qui su MSX c'è quella precisione al pixel per saltare o superare un ostacolo che se fatto nella posizione sbagliata precitate nel vuoto oppure vi bloccate e non riuscite a proseguire.
Potete camminare e con un doppio click del joystick nella direzione voluta correte.
A parte questi noiosi bug che vi impediscono di saltare se siete troppo vicini ad uno ostacolo c'è anche il fatto che se fate un salto non vi fermate subito dopo, ma continuate a correre per un po' e nei pressi di un buco non lo potete evitare e ci finite dentro.



Un'altra cosa strana è che se vi fermate e andate a fare un giro non succede nulla; non c'è il tempo e non c'è nulla che vi obbliga a correre, a differenza del film.
Se dopo, letteralmente, mezzora vi muovete scoprite che avete un puma alle calcagna, ma questo viene attivato solo se vi muovete.

Tecnicamente carino per avere uno strato di parallasse, ma la grafica è monocromatica grigio e nero (*anche se poi la gra%ica del livello in parallasse e il pannello di controllo è pieno di colori*).
Giocabilità male per questo sistema di controllo mal concepito.

MSX= 5

Il nome attira l'attenzione, ma poi il gioco non è all'altezza della sua fama. Meccanica di gioco mal concepita perché ci sono problemi di movimento, ma anche un tipo di gioco che diventa noioso perché dovete solo correre e saltare e occasionalmente dare calci a qualcuno.
Niente Musica e niente effetti sonori.

Amstrad CPC= 6

Con l'amstrad si assiste proprio all'introduzione vista anche con il film con il protagonista lanciato nell'arena che ora è decisamente colorata bene con lo stesso strato di parallasse anche se la velocità generale è decisamente poco fluida.
Musica iniziale e effetti sonori durante l'azione.
Leggermente meglio sistema di saltare e la grafica aiuta a tenerlo in piedi per un po'.

Commodore 64= 6,5

Decisamente meglio, con una grafica molto più dettagliata e definita, meno colorata della versione CPC, ma ci sono molti più particolari soprattutto il fondale più complesso perdendo però quello strato di parallasse.
Musica durante il gioco (disattivabile per attivare gli effetti sonori).
Giocabilità migliore delle altre due anche se poi il gioco non ha nulla di interessante.



3D Grand Prix

Si tratta di un gioco di Formula Uno per il computer BBC Micro, un titolo del 1984 della Software Invasion che vi da la possibilità di gareggiare questa competizione in 3D.
Dovete vincere il Campionato del mondo vincendo o qualificandovi per il tracciato successivo cercando di arrivare nelle prime posizioni.
Per ogni tracciato avete 3 giri e ci sono otto circuiti per dimostrare tutta la vostra abilità di guida.

3D Grand Prix sul BBC ricorda parecchio REVS per il Commodore 64 per la visuale in 3D del tracciato e voi al comando del vostro bolide di cui vedete il volante, parte del cruscotto e le ruote che girano realmente dando un reale senso di velocità.
La grafica è buona perché la vostra auto è ben disegnata e le auto del computer sono in 3D e di piacevole effetto.
Molto bene anche la fluidità del gioco perché la grafica è veloce e la guida dell'auto si gestisce bene a parte i comandi che sono messi davvero molto male e dovrete fare parecchia pratica prima di capire quali sono i tasti per girare a destra e sinistra.
La posizione sulla tastiera non vi aiuta dato che questi sono "il tasto blocca maiuscole" e "il tasto CTRL". Dovete imparare bene quale è il tasto per girare a destra e quale quello per il sinistro.
Le marce sono manuali quindi una bella difficoltà fin dall'inizio.

Davvero niente male questo gioco per un reale senso di velocità, fluidità e anche graficamente accurato.

BBC Micro= 7

**Vi sembrerà di giocare al vecchio, ma sempre valido REVS grazie ad una grafica 3D dei tracciati e delle vetture del computer unita ad una reale velocità e fluidità della grafica.
E' vecchio, datato, ma si gioca davvero bene. Peccato che i tasti siano messi in modo orribile.**



Shark!

Non è un gioco sullo squalo e non dovete nuotare in un mare infestato da questi pesci evitando di essere mangiati, tuttavia, ha a che fare con il mangiare.
Voi siete un piccolo pesce in un mare pieno di predatori e siete proprio l'ultima catena del cibo per altri pesci.
Dovete sopravvivere mangiando altri pesci piccoli come voi per diventare sempre più grandi e infine dei predatori in modo che potete tranquillamente mangiarvi anche gli squali.
E' dura sopravvivere nelle prime fasi di gioco perché cambia spesso il moto della corrente e se poco prima state per mangiare un pesciolino rischiate di trovarvi davanti ad uno squalo.
Una cosa importante è che se avete un altro pesce del vostro livello in coda sarà lui a mangiarvi, quindi dovete sempre affrontare avversari con la testa.
Alla fine del percorso di crescita arrivate ad un punto che siete praticamente invulnerabili e potrete cibarvi anche degli squali.
A questo punto però diventa noioso perché non avete più nemici e non vi divertite più a cercare di sfuggire ai morsi dei predatori.



Aquarius= 6

Simpatico arcade che però quando diventate voi il predatore non c'è più divertimento e sarebbe stato bello avere un'avversario più forte che vi avrebbe obbligato a ricominciare da capo e cercare di durare il più possibile ogni volta. Bello finchè per un po' siete predatori, poi diventa noioso e tutto uguale.

Ruff 'N' Tumble

Amiga, 1MB (1994, Renegade)

Gold

Si tratta molto probabilmente (*potete togliere il "molto probabilmente"*) di uno dei migliori giochi di piattaforme per Amiga mai realizzati.
E' un concentrato di grafica, animazioni e suoni che mostrano il vero potenziale di un Amiga e di tutti i suoi componenti.
Un azione di gioco veloce e frenetica che non mostra mai segno di rallentamenti, musica hard rock che vi accompagna sempre nell'azione insieme a fantastici effetti sonori di qualità.
La grafica è qualcosa che molti di voi non hanno mai visto o solo immaginato su un Amiga tanto che potete vedere i singoli fili d'erba dei prati disegnati e colorati che sembrano reali; i metalli dei mostri nemici è colorato così bene che sembra vero.
Non solo oggetti in primo piano, vari personaggi, bonus che danno punteggi, potenziamenti alle armi sono di quanto più dettagliato le sole parole possano dire.
L'area di gioco è piena di roba sia in primo piano che in secondo piano come i fondali che danno un reale senso di completezza, di profondità.
Tanti gli effetti speciali visivi come il fuoco delle armi che vanno dall' uzi



iniziale che avete a disposizione alle armi aliene.
Ci sono anche grossi alieni da distruggere come tradizione di questo genere anche questi davvero fantastici come realizzazione.
Ogni oggetto anche il più piccolo che potete vedere è accurato, dettagliato e i materiali che lo contraddistinguono sono estremamente realistici.

Il gioco richiede un Amiga 500 con 1 MB di memoria, occupa solo 2



dischi con un intelligente sistema di caricamento.
La qualità grafica è così elevata che sembra addirittura un gioco AGA e dato che non lo è, provate a immaginare questo titolo a 256 colori!!

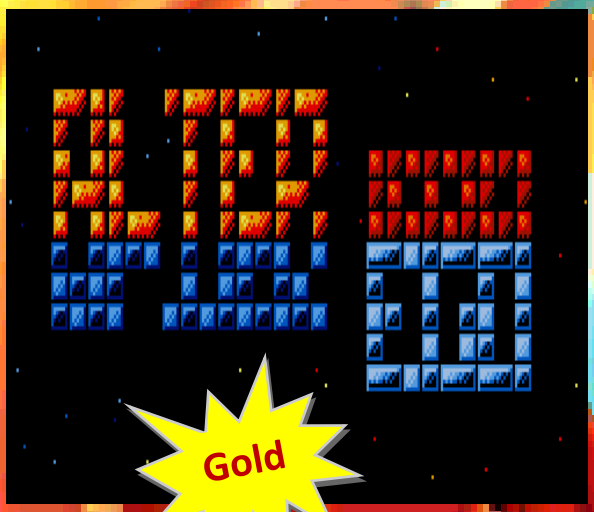
La storia racconta di Ruff Rogers che ha perso la sua palla di marmo e si è armato con un mitragliatore per ritrovarla tra 16 livelli pieni di piattaforme e mostri metallici di ogni genere.
I vari livelli sono suddivisi in sezioni e per passare a quella successiva dovete recuperare un certo numero di pezzi di marmo di diverso colore perché poi avrete in bonus delle monete che potete usare per acquistare vite aggiuntive e punti bonus. Alla fine di una zona c'è un mega mostro da distruggere.
Dato che i livelli sono abbastanza grossi come dimensioni e perdere una vita vuol dire ricominciare tutto da capo, ci sono degli interruttori che fungono da check point in modo tale che se morite ripartite da li.
Una delle caratteristiche del vostro personaggio è che può saltare, abbassarsi e sparare ad ogni angolazione per riuscire a colpire tutti i nemici da



qualunque posizione.
In più avete anche un sistema di salvataggio a password in modo che non dovete per forza ogni volta giocare a tutti i 16 lunghi livelli.
Giocabilità davvero bella e duratura che, tuttavia, non va giocato lanciandosi a tutta velocità contro i nemici sparando a raffica perché così finirete le vite molto rapidamente.

Amiga= 9

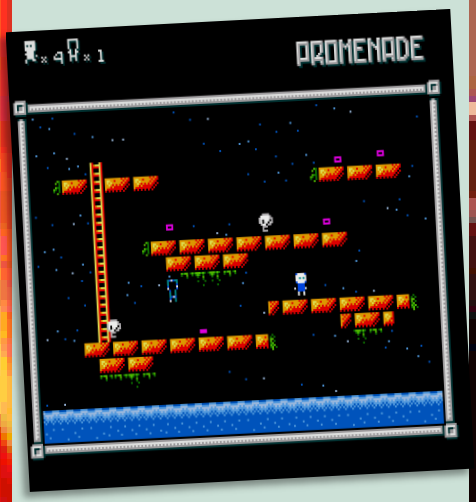
E' il gioco di piattaforme più bello in assoluto per Amiga e forse la killer application che vale per farvi provare almeno una volta questa piattaforma.
Grafica OCS che sembra AGA, musica iniziale hard rock di ottima qualità, musica durante i caricamenti e musiche durante i vari livelli che vi manderanno l'adrenalina alle stelle!



Gold

Alter Ego è un remake per Amiga di un classico per lo Spectrum e ovviamente migliorato sotto l'aspetto estetico molto colorato e dettagliato.
Non è però questo il lato migliore di questo gioco, ma la giocabilità che sta nel recuperare degli oggetti posti su alcune piattaforme inarrivabili.
In vostro aiuto avete un alter ego, una copia di voi stessi che però si muove quando lo fate voi, ma non avendo una sostanza fisica, ma pura energia può attraversare i muri e qualunque altro oggetto e vi permette di scambiarvi di posto.
Se dovete andare su una piattaforma che voi non potete in nessun modo raggiungere, quando il vostro alter ego vi si trova sopra vi scambiate con lui e potete recuperare gli oggetti.

Sembra tutto facile, ma in realtà avete solo 5 vite che corrispondono esattamente agli scambi che potete fare con l'alter ego e quindi dovete sempre fare attenzione alle piattaforme dove spostarvi.



Se sprecate tutti questi scambi non potete fare più nulla e dovrete perdere una vita.

Se rimanete con 1 sola vita avrete solo 1 scambio, ma ogni volta che lo fate si aggiunge una vita al vostro alter ego che può darvi una possibilità in più quando non ne avete più voi, ma anche lui ha dei limiti per acquisire questo potere.

Amiga= 9

Un gioco di piattaforme che ha una giocabilità davvero sensazionale. Graficamente c'è poca roba, ma quello che c'è è fatto bene ed è piacevole da guardare.
E' la meccanica di gioco che è fantastica e questo sistema di usare l'alter ego per raggiungere piattaforme impossibili lo rende davvero entusiasmante.
Richiede solo 512k di memoria e sta su 1 solo dischetto.

Nel 2016 esce la versione S.E. di Giana Sister che si presenta nel migliore dei modi con una grafica molto bella, molto accurata e anche animata. La musica originale è ben riprodotta (*anche se in qualche momento il volume si alza così tanto da creare qualche bruttura, ma niente di grave*).

Il gioco non cambia assolutamente niente dalla versione originale, ma è stato rimasterizzato in meglio con un audio più incisivo anche di qualità, la grafica è notevolmente migliorata e potete persino vedere i capelli di Giana che svolazzano mentre correte.
La trasformazione poi non la rende più grande, ma la cambia totalmente, la trasforma nella sorella punk; più agguerrita, più forte e lo si vede dal suo abbigliamento e dai capelli rossi stropicciati.
Sembra un personaggio uscito da un manga e con questa edizione speciale la grafica in generale viene esaltata molto più di prima il quale era una



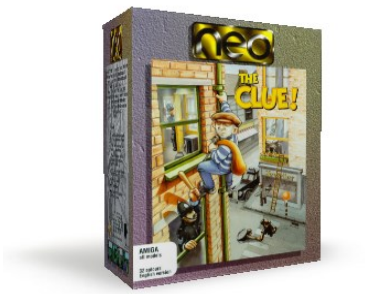
conversione da 8 a 16-Bit.
Questa grafica è molto influenzata dalla versione per il Nintendo DS.
Se volete giocare a Giana Sisters in maniera moderna sia di grafica, di musica e di giocabilità, dovete solo e unicamente giocare a questo S.E.

Gold

Amiga= 9

In una pagine due capolavori che si accontentano di 512k di memoria. Un gioco di piattaforme al pari di Ruff & Tumble e che mostra le potenzialità di Amiga ancora una volta.
Se vi siete divertiti con il C64 e volete farlo ancora di più dovete giocare alla versione S.E. su Amiga!

Divertiamoci con i Box

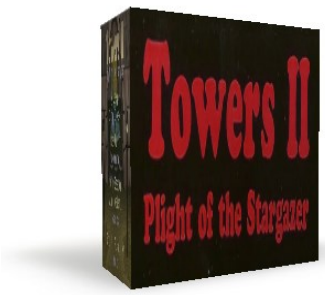












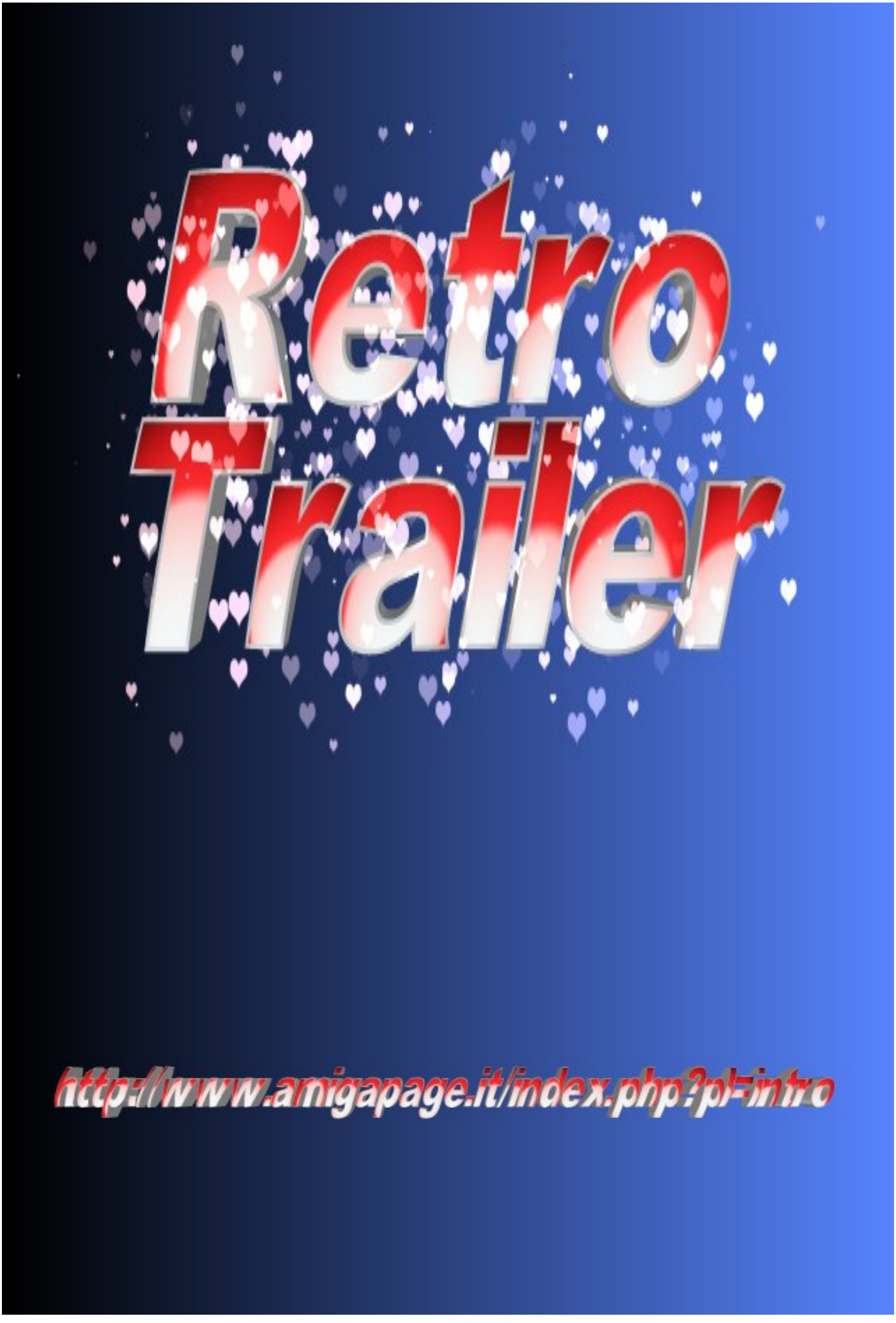
Volume 2, Numero 63
Settembre, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Alter Ego	
Giana Sisters S.E	
Ruff & Tumble	


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

1UP Console Forever



Ghosts 'n' Goblins (NES, 1986, Capcom)

Una conversione diretta dalla Capcom ha il vantaggio della qualità tenendo conto dei limiti dell'hardware del piccolo Nintendo, ma sicuramente meglio delle controparti 8-Bit su computer dove è stato parecchio deludente.
La grafica sicuramente rimane di piccole dimensioni come visto sul Commodore 64, ma più accurato nei dettagli con gli stessi fondali anche se poi non c'è tanta differenza negli sprite anche se sul NES sono un poco migliori e i colori sono buoni. Decisamente meglio.
Non è che sia una conversione ben riuscita perché lo scorrimento non è fluidissimo e gli zombi e in generale gli altri mostri hanno il turbo a camminare e spesso quelli che sbucano dal terreno lo fanno sempre a pochi millimetri da voi e ve li trovate addosso in pochi secondi quando prima non c'è nulla.
Ce ne sono anche tanti, molto più di ogni altra conversione.
Manca purtroppo il mago che appare quando colpite ripetutamente una tomba o una specifica lapide.
La grafica tutto sommato è discretamente buona, ma è difficile, forse davvero troppo.







NES= 7



Il gioco è buono graficamente e anche come sonoro e la struttura è uguale al Coin-op.
E' la difficoltà però che è molto elevata perché i mostri sono troppo veloci, lo schermo non scrolla benssimo e questo comporta di conseguenza qualche problemino.
L'estetica è sicuramente meglio delle conversioni su computer a 8-Bit anche per i font del testo.

The Clue! (CD32, 1994, Kompart)

Le versioni Amiga AGA e OCS hanno deluso parecchio per la mancanza del sonoro dopo l'introduzione del nome del titolo dove si sente un suono delle campane, ma poi tutto scompare lasciando l'introduzione e il gioco senza audio.

Con la versione CD32 c'è un miglioramento notevole perché c'è la musica in forma di tracce audio e il parlato digitalizzato (dove presente) che rende la giocabilità di questo titolo decisamente migliore rispetto alle versioni su dischetto.



Dal punto di vista sonoro è buono per la musica che cambia in base alle varie locazioni e la qualità CD sicuramente è notevole e aiuta.
Peccato però che il parlato ci sia solo durante l'introduzione e poi basta, quindi solo testo da leggere durante l'avventura.

dagli avversari.

CD32= 7,5



La musica di accompagnamento gli da qualche punto in più di giocabilità perché fa sempre piacere ascoltare buone melodie soprattutto se sono tracce audio.
Per il resto non cambia la tipologia dell'azione che rimane un po' confusionaria con enigmi senza senso.

Channel F= 6,5



La grafica non conta nulla per questa Console di fine anni 70. il gioco è uno shoot'em up in 3D in cui dovete distruggere alla svelta le astronavi nemiche prima che distruggano voi. Tutto qui.

cartucce quindi potendo contare su caricamenti istantanei e anche volendo delle introduzioni animate che su cassetta e disco non ci stanno.

Diciamo che il titolo in questione non sfrutta nulla della cartuccia a parte i caricamenti istantanei. Robocop 2 ha ora una grafica molto bella e definita e sicuramente meglio del primo capitolo che era si definita, ma davvero poco giocabile.
Robocop 2 è un titolo di pura azione e un personaggio più completo che spara ai nemici distanti e quando si avvicinano troppo usa i pugni. Sicuramente se cercate un arcade sul personaggio, Robocop 2 è il migliore fra i tre disponibili sulla piattaforma C64.

C6GS= 7



Robocop 2 è sicuramente il miglior gioco dedicato al personaggio perché molto Coin-op con una grafica di grosse dimensioni e molto colorata.
E' il migliore della serie su Commodore 64 e se siete gli sfortunati possessori di questa Console (è stato un totale flop commerciale) provatelo per avere un titolo velocissimo nei caricamenti e quindi più godibile della versione su disco.

Robocop 2 (Commodore 64GS - 1990, Ocean)

Un po' insolito vedere un Commodore 64 tra le Console, ma come per l'Amstrad, ne esiste una chiamata C64GS e che funziona solo con le





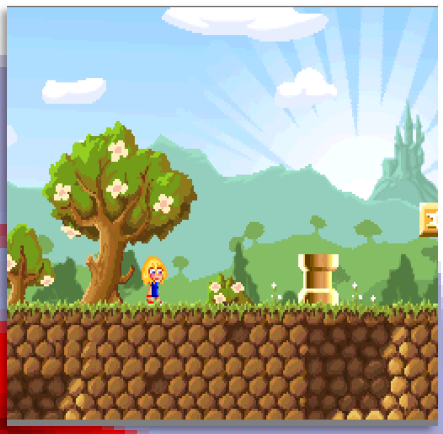
Galactic Space War (Channel F - 1978, Zircon)

Si tratta di uno gioco arcade di volo militare spaziale in 3D dove a bordo della vostra astronave dovete distruggere le navi avversarie che assomigliano davvero tanto all'Enterprise di Star Trek.
La grafica a video è ridotta ai minimi termini, molto essenziale e principalmente sono dei punti sullo schermo che son uguali per le stelle che per i vostri laser.

E' essenziale in tutto, ma c'è un audio per gli effetti sonori e c'è una buona sensazione di navigare nello spazio grazie a questo 3D con le stelle che viaggiano intorno a voi.
Lo scopo è quello di fare più punti possibile prima di essere distrutti

ONE PLAYER
JOY C64GS
SOUND ON





Giana Sisters DS (NDS - 2008, DTP Entertainment)

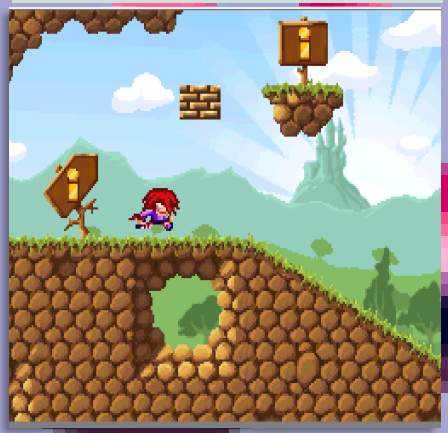
E' il gioco che ha fortemente ispirato la versione S.E. su Amiga e questa versione per il Nintendo DS ne è la prova perché giocandoci avrete la sensazione di già visto se lo provate dopo la versione per Amiga.
La cosa che notate subito dopo il caricamento è la musica che ha una qualità davvero incredibile e la melodia originale è stata riprodotta con degli arrangiamenti moderni che meglio di così non si poteva tirare fuori.

Di certo questa Console portatile è molto più potente di qualunque Amiga esistente e di Console del periodo e quindi la si è potuta sfruttare bene.
Il gioco è il medesimo, quindi raccogliere dei diamanti colorati per passare al livello successivo. Più diamanti classici raccogliete e più punti bonus avete alla fine.



Con questa versione c'è stata una libera interpretazione sui personaggi che ora sono davvero belli da guardare con le loro splendide animazioni di quando corrono e saltano. Quando vi trasformate in vostra sorella punk con i capelli rossi/viola avete una resistenza doppia in uno scontro contro i nemici, siete subito in grado di sparare delle palle di fuoco dalle mani che sono infinite (a differenze dell'originale che aveva munizioni limitate e dovevate trovare dei bonus a forma di lampi per averne di più).
In questa versione DS potete anche abbassare lo sguardo perché ci sono dei passaggi sotterranei e quindi potete in ogni momento vedere se è possibile trovare qualcosa sotto i vostri piedi.





Nintendo DS= 10



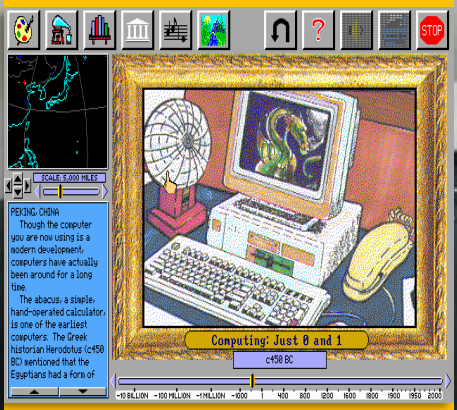
Meglio di così non si poteva fare. La grafica è minuta, ma di un dettaglio che vi lascierà senza fiato per i tantissimi e piccoli dettagli che noterete. Fondali completamente in parallasse e musica che devo dire, mai ascoltata in questo modo che davvero esalta come non mai il tema originale.
Io credo che lo caricherete solo per ascoltare la musica perché merita davvero tanto.


Multimedia
Compilation
Office

Office and Multimedia

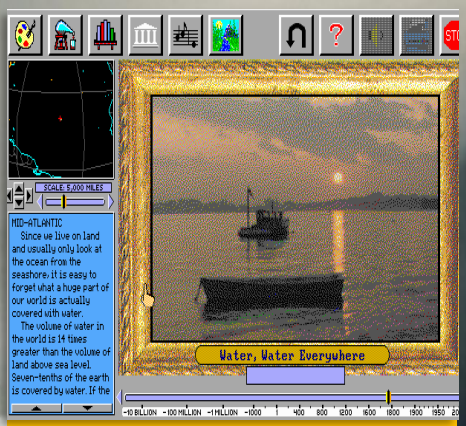


Un buon programma multimediale non è detto che debba essere per forza su CD-ROM e per provarlo ne ho scelto uno su floppy e dedicato al pianeta Terra e quello che lo circonda anche dallo spazio: **Knowledge Adventure**.
Un programma che si avvia con un PC molto modesto, quindi anche con un 286 e basta la memoria convenzionale (nel mio caso 527k sono sufficienti).
Il prodotto è molto semplice perché vi permette di visualizzare degli oggetti, persone, opere d'arte sparsi per il



pianeta e vedere una loro descrizione. Potete navigare con i pulsanti sulla barra principale oppure cliccare sulla mappa dei vari continenti con la rappresentazione delle città come puntini rossi.

Ogni puntino, ogni città, ha una sua cosa da mostrare che può essere tipica oppure no e le immagini che avete sullo schermo sono interattive perché potete proseguire con la scoperta di più informazioni, ad esempio, se arrivate alla schermata di Leonardo da Vinci avete un suo ritratto insie-



me alla Monalisa e cliccando sull'immagine avrete informazioni dettagliate su questo dipinto.
Continuando a cliccare sulla pagina delle immagini scoprire altri capola-



vori di Leonardo.

Il prodotto funziona in questo modo e quindi avete una vasta raccolta di cose da esplorare e conoscere, come dice il nome di questo prodotto.
Potete cambiare i 6 argomenti in ogni momento per cambiare genere di ricerca e poi continuare da quello principale.

Se cliccate però sui puntini rossi della mappa cambierete automatica categoria perché andrete a scoprire elementi di quella particolare città.

Ogni particolare delle immagini quindi può essere cliccato (se previsto) per allargare la ricerca in modo un po' diverso dal solito e con una interfaccia utente meno complicata di



quelle che ci sono per Windows.
Alla fine si tratta di un prodotto molto semplice senza tante pretese così come la qualità non di certo molto entusiasmante perché le immagini sono abbastanza ricoperte da dithering per cercare di renderle più fotografiche.
Se avete una stampante potete configurala e usarla e anche configurare una scheda audio se ne avete una compatibile con il prodotto.
L'alternativa è usare il PC-Speaker che comunque per questo titolo va più che bene.

PC DOS= 7,5



Una grande piccola enciclopedia fotografica per scoprire e imparare le belle cose che ci sono sul pianeta Terra con una interfaccia semplice, ma alle volte un po' scomoda per la ricerca.
Non richiede un PC potente, ma si accontenta di un 286 e 640k di memoria.
La qualità non è eccellente visto un uso massiccio del dithering sulle foto.


Al prossimo imperdibile numero
#64
Ottobre 2016