REV'n'GE!

#64

Retro Emulator Vision and Game



Psycho Soldier

La discendente di Athena in un mondo post apocalittico

G.I. Joe

Anche dai giocattoli può nascere un gioco di successo

ALTRE RECENSIONI: Deuteros * Gilded Age * Knights of the Crystallion * Last Action Hero * Narco Police * Deathmask * Racer * The Chaos Engine Remastered * Giana Sisters II * Sabrina * Animal in Motion * Ghosts 'n' Goblins Arcade

0,00 Euro 1 Ottobre 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 64

EDITORIALE NUMERO 64

Un altro bel numero pieno di recensioni interessantissime e che vi terranno legati alla lettura molto di più che al monitor. Ebbene alcuni di questi giochi non sono titoli che hanno lasciato un segno tra la giocabilità o la grafica dato che alcuni sono stati tentativi di creare un genere nuovo con risultati poco soddisfacenti, mentre altri invece hanno stupito i fans per quello che hanno dimostrato.

Forse molto più che adesso in passato c'era la moda di convertire in videogioco ogni film che uscisse al cinema soprattutto quelli di fantascienza, quelli più ricchi di effetti speciali e sonori. Ovviamente sono i più difficile da convertire per la massa di dati da replicare, ma in alcune occasioni i risultati sono davvero magnifici e non per le solite super mega piattaforme, ma quelle destinate all'ovvio fallimento per i vari limiti hardware.

Ottobre è un mese che lentamente ci fa dimenticare il caldo estivo e ci prepara al freddo inverno. Chissà che questo numero non sia il preludio ad altrettante belle novità per i prossimi numeri. 64 numeri sono tanti e il mio traguardo sarà sicuramente arrivare al numero 100.

Buona Lettura

Sommario Numero 64 **Ottobre 2016**

Animal in Motion	28
Deathmask	15
Deuteros	5-6
G.I. Joe	20
Ghosts ‘n’ Goblins Arcade	26
Giana Sisters II	19
Gilded Age	7
Knights of the Crystallion	8
Last Action Hero	11-12
Narco Police	13-14
Psycho Soldier	9-10
Racer	17
Sabrina	19
The Chaos Engine Remastered	18

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















MAIN PREVIEW #65



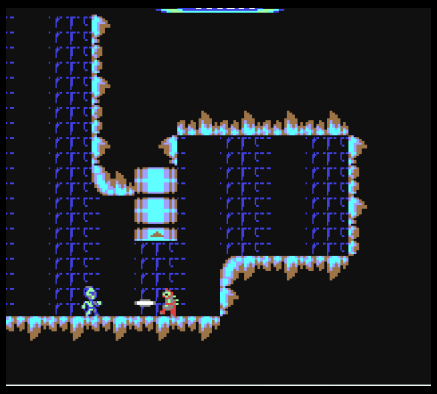
Special Criminal Investigation

E' il seguito di Chase H.Q. e cambia il modo di inseguire i criminali, una grafica rinnovata così come (forse) la giocabilità.



XJ220

Un "gioco mai rilasciato" per l'Atari ST che rimase in versione Demo, ma che aveva un gran bel potenziale. Lo leggerete nel prossimo numero nella nuova sezione "Unreleased Games"



Powerglove

Un gioco di azione e piattaforme molto recente per il Commodore 64 da parte di RGCD, un nome e una garanzia tra le nuove uscite per questa indimenticabile piattaforma.



Space Gun

Uno shoot'em up in 3D che ricorda molto Aliens e che promette una giocabilità senza precedenti.
Forse lo avevo già recensito, ma nel caso sarà comunque un bel ripasso :)

Questa pagina è dedicata alle anteprime più ghiotte, più interessanti del prossimo numero.

Vi do alcune brevi infarinature di quello che potrete leggere nel prossimo numero senza svelare però altri titoli forse anche migliori.

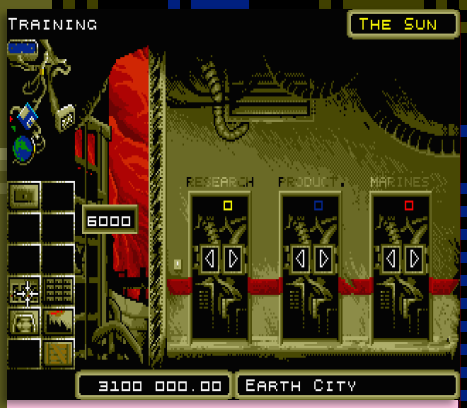
REVIEW

Amiga/ST, 512k (1991, Activision)



Gold

Deuteros è il seguito di Millennium 2.2 e iniziando con poche risorse disponibile dovete esplorare e colonizzare altri pianeti del sistema solare.
La Terra è stata devastata da una guerra e i sopravvissuti devono imparare a ricominciare tutto da capo a partire da un lavoro per costruire nuovi prodotti e soprattutto navi spaziali per poter lasciare il pianeta distrutto e cercare nuove colonie nello spazio profondo.
E' questo lo scopo iniziale del gioco nel quale dovete cercare di costruire uno Space Shuttle per poter creare una stazione orbitale che diventa la base operativa per la colonizzazione degli altri pianeti.
Questa base spaziale servirà a creare, trovare e usare le nuove risorse per creare navi spaziali sempre più grandi e potenti per poter raggiungere pianeti troppo lontani con la tecnologia disponibile inizialmente.
Non appena riuscite a colonizzare un pianeta automaticamente acquisirete le sue risorse per poter potenziare quelle che avete.





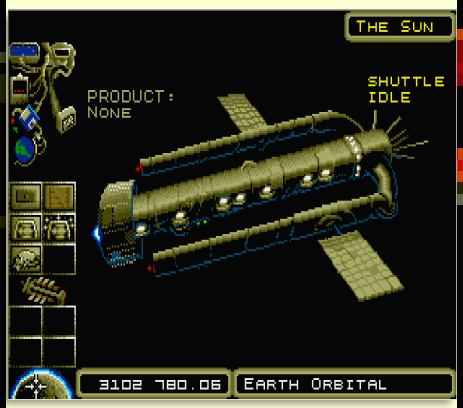


Un gioco che mostra tanta grafica statica con poche animazioni, un' atmosfera buia, molto oscura, ma perfettamente in tema alla vostra missione.
Malgrado Millennium 2.2 sia uscito per diverse piattaforme, ha avuto un seguito solo su Amiga e Atari ST.
Entrambe le versioni stanno su 2 dischetti, usano solo 512k di memoria e tre le lingue supportate.
Niente musica durante la vostra gestione, ma buoni effetti futuristici, anche se avrebbe sicuramente fatto piacere agli amanti di questo genere un accompagnamento musicale.
Molto buono il sistema di icone che sono sottotitolate e quindi tutto molto facilitato nella gestione risorse e produzione.
La prima cosa da fare è assegnare il personale ai vari progetti (il gioco lo segna come "Training", ma di fatto è un sistema per permettere alle persone di lavorare per voi). Avete 6000 persone da usare per la ricerca, per la produzione e da destinare agli equipaggi.
Potete assegnare un massimo di 100 unita per progetto e 41 per i soldati. Più persone addestrate per i vari progetti e più velocemente li porteranno a termine per poi iniziare la loro produzione.
Per fortuna c'è un opzione per l'accelerazione del tempo che vi permette di fare le cose abbastanza celermente perché altrimenti i tempi di progettazione e costruzione saranno talmente realistici che vi annoierete.
Inizialmente avete 8 progetti da terminare e quindi da produrre per poter far decollare lo shuttle e poi la creazione di una stazione in orbita.
Devo dire che è tutto molto semplice e immediato e una volta capito la meccanica di gioco vi divertirete nella ricerca di progetti e relativa produzione per iniziare un avventura di colonizzazione partendo proprio da zero, dal vostro pianeta natale.
Facile perché avete un sacco di risorse iniziali: siete a casa vostra e avete tanta gente disoccupata da far lavorare, ma poi quando sarete nello spazio o nelle colonie non avrete sempre il pieno di risorse a disposizione.
Quando sarete pronti dovete assemblare la vostra astronave con l'equipaggio, installare i vari pod e infine il carburante.
E' forse la parte più complicata da comprendere, ma basta poco per capire anche questa fase che purtroppo non mostra scene e sequenze di decollo, volo e attracco.
La preparazione dello shuttle è la

cosa principale per iniziare questa avventura, ma scoprite presto che avete solo rotto la punta di un iceberg.
La cosa principale è costruire una stazione orbitale trasportando nello spazio 8 parti di questa che dovrà poi essere costruita sul posto e non sulla terra dato che è di notevoli dimensioni.
Il vostro shuttle può portare solo una capsula per volta e di conseguenze solo un pezzo di questa stazione, quindi dovete fare 8 viaggi per portarla in orbita e facendo bene attenzione al carburante che non è infinito dato che lentamente, ma inesorabilmente si esaurisce.
Vi avevo accennato che c'è un opzione per il tempo accelerato, ma diventa una opzione determinante perché a tempo normale tutte le procedure sono davvero lente a terminare e anche una fase di lancio nello spazio con lo shuttle è fin troppo lenta. Opzione davvero importantissima.
Alle volte sembra anche che debba per forza essere attivata altrimenti non c'è nessun tipo di avanzamento nella progettazione, costruzione e volo spaziale.



Quando finalmente avete assemblato la stazione spaziale avrete nuove opzioni (nuove icone) per spostare la produzione dalla Terra alla Stazione orbitale e prepararvi per costruire altre navi più potenti per iniziare viaggi stellari alla ricerca di pianeti abitabili.



Tutto questo è solo un anticipo per creare la base di partenza. Starà a voi decidere le sorti dell'Umanità.

E' un buon strategico grazie ad una semplicità delle opzioni che sono facilmente comprensibili anche in Inglese e quindi farà felici soprattutto chi per la prima volta vuole provare un gioco di strategia di questo livello.
Entrambi le versioni sono buone per le richieste hardware; la versione Amiga non sfrutta quasi nulla del suo potenziale soprattutto per la mancanza di una musichetta che avrebbe aiutato a sopportare le lunghe ore di preparazione al gioco.
Gli effetti sono fatti bene, ma come già accennato sono stancanti, noiosi e dopo un po' abbasserete il loro volume per concentrarvi sul gioco.

Amiga/Atari ST= 9

E' un ottimo strategico molto facile da usare per la semplicità delle icone e del loro significato. Farà contenti gli amanti di questo genere, ma anche chi non ha mai giocato ad un titolo come questo.
Niente musica, grafica statica e tanto testo con qualche animazione di base. Effetti sonori in tema, ma alla lunga noiosi soprattutto sull'ST.

Commodore 64 (1991, CP Verlag)

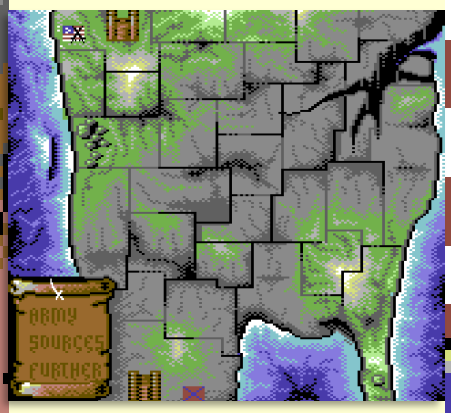
Gilded Age è titolo strategico militare per il Commodore 64 che narra la guerra tra Nordisti e Sudisti negli allora appena nati Stati Uniti con una interfaccia ben diversa da quella che conoscete nel più noto gioco "*North & South*".

Simpatica introduzione al titolo di questo gioco con una menu principale con una musica molto allegra ispirata e in tema a questo tipo di simulazione con l'alternanza di immagini grafiche di alta qualità e piacevoli da guardare.



Non ci sono opzioni perché non appena premete il pulsante del joystick siete davanti ad una mappa degli Stati Uniti e le due forze in campo: Nordisti e Sudisti.

Voi siete i Nordisti e dovete cercare di conquistare più territori possibili



che viene fatto automaticamente quando cliccate degli stati che non sono sotto il controllo del computer.

Già da questa mappa notate la grande qualità grafica presente con una buona definizione e accuratezza geografica della Nazione.

Tra i territori da conquistare prima del computer Sudista ci sono anche gli indiani che non sono felici che attraversiate il loro territorio e a questo punto potete cercare di convincerli a lasciarvi transitare per il loro territorio oppure andarvene. Rischiare una battaglia contro gli indiani potrebbe ridurre di molto le forze in caso di scontro diretto contro le forze Sudiste.

Quando siete vicini ai nemici basterà cliccare sulla loro bandiera per iniziare la battaglia che viene vista con una grafica molto bella per quanto riguarda gli scenari davvero ben riprodotti in una coreografica laterale.





I vostri uomini sono figure stilizzate che comunque sono riconoscibili nelle varie unità.

Per poter avere speranze di lottare alla pari con i nemici dovrete cercare di costruire delle unità da combattimento numerose e soprattutto avere i cannoni che erano determinanti nella realtà di quella guerra e lo sono anche in questo titolo.

Come in tutti gli strategici di questo tipo le risorse non sono gratis e quindi dovete in qualche modo racimolare dei soldi per avere soldati a piedi, cavalleria e cannoni con un prezzo che varia da unità a unità: per i soldati è di 200 Dollari, per la cavalleria è di 500 Dollari e per i cannoni 250 Dollari.

Se il vostro esercito (inizialmente molto scarso) viene decimato in battaglia (è molto facile che succeda inizialmente) finisce il gioco, mentre invece potete salvarvi ritirandovi da una battaglia, ma rischiando di perdere territori importanti.

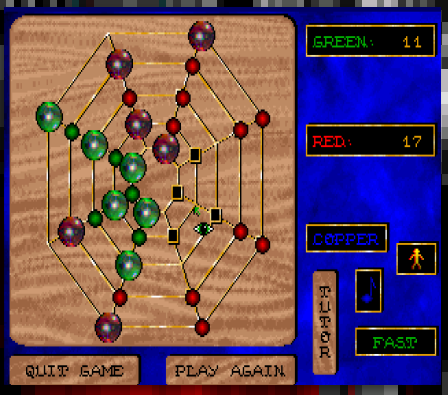
Commodore 64= 8,5



Un ottimo gioco di strategia militare davvero molto semplice e che basterà un click per imparare a giocare. La difficoltà è la gestione delle risorse che hanno richieste monetarie altissime e starà a voi scoprire come trovarle.
Tecnicamente buono con una buona accuratezza nella grafica dei paesaggi, buone le animazioni presenti e malgrado le unità durante le battaglie sono stilizzate sono ben riconoscibili.
Bel gioco davvero. Vale la pena giocarci.



Amiga 1 MB (1990, U.S. Gold)



Knights of the Crystallion è un avventura uscita solo ed esclusivamente per Amiga ed è caratterizzato per avere una grafica in HAM.
Sicuramente è un piccolo gioiellino da riscoprire anche se è un gioco U.S. Gold che di certo non hai mai brillato per portare su Amiga dei capolavori soprattutto di giocabilità e di forte intensità nel tenere incollato il giocatore allo schermo.

Voi siete il membro di una famiglia molto potente che vive in una città che è stata costruita con le ossa della gigantesca creatura Orodrid morta da molto tempo. Il potere di controllare la città sta nel trovare e recuperare le uova Crystallion e questo comporta di conseguenza fasi di gioco diverse.
Un titolo principalmente di azione





con diverse fasi di gioco: alcune sono di azione come quella di attraversare una zona infestata da mostri sparando colpi di plasma; un gioco tavolo cercando di risolvere un rebus; un altro puzzle per far combaciare coppie di cristalli, una fase finanziaria (comprare le merci, stabilire il prezzo di vendita dei prodotti che realizzate) e difesa della vostra famiglia.

Caricato il gioco avete le quattro fasi disponibili: Proda, Haresh, Deketa/Sosu, Tsirt.
Potete cominciare da quella che preferite e qualunque decidiate di fare potete gustarvi una grafica HAM di qualità elevata perché i colori di questa modalità la esaltano in ogni punto posiate lo sguardo soprattutto negli effetti speciali che sono davvero belli come le esplosioni del plasma, le caverne buie, le uova Crystallion e anche gli stessi mostri che hanno tantissime sfumature di colore che gli danno tanta definizione.
Buone anche le loro animazioni e tanto buon sonoro a partire da qualche jingle musicale prima di iniziare lo scenario e quando perdete una vita. Ottimi anche gli effetti sonori.

Con questo titolo la U.S. Gold stupisce per aver portato su Amiga un gioco davvero spettacolare.
Quando perdete le vostre 3 vite ricominciate dalla città con le varie fasi da scegliere.
Sostanzialmente è un titolo formato da vari mini giochi di diverso genere che vanno da quelli di azione a quelli tipicamente da tavolo in cui bisogna risolvere dei puzzle.
Anche se avete un menu che vi fa iniziare da dove volete c'è comunque un legame tra ognuna di queste fasi perché le stagioni e gli anni vanno avanti e lo vedete nella schermata principale e le scelte finanziarie che fate hanno comunque un effetto su tutte le altre.

Sicuramente l'impostazione confonde un po' facendovi credere che sia solo una raccolta di mini giochi, ma è più complesso di quello che sembra però questa caratteristica ve lo farà apprezzare di più.

Amiga= 8

Un titolo U.S. Gold davvero ben riuscito graficamente grazie all'HAM che esalta la grafica e mette in risalto ogni particolare con grande accuratezza.
Buona musica dove presente e ottimi effetti sonori.
La difficoltà del gioco è elevata nelle varie fasi soprattutto quella finanziaria, ma i giochi arcade e i puzzle sono ben riusciti.
Non è un capolavoro, ma bisogna premiare la scelta di usare l'HAM.

pSYCHo Soldier

Bronze

Psycho Soldier è il seguito del gioco "Athena" che aveva come protagonista la divinità Greca in sua missione nel mondo dei mortali.
La protagonista di questa avventura (voi) è Athena Asamiya, una discendente della principessa Athena che ha dei poteri psichici e che usa per liberare un mondo post apocalittico da mostri mutanti insieme al suo amico Kensu.



Originariamente pubblicato nel 1986 da SNK è essenzialmente un gioco di piattaforme per 1 giocatore o 2 in simultanea; la protagonista è la ragazza che emette colpi di energia psichica e può anche raccogliere durante il percorso delle sfere che controlla telepaticamente che la proteggono dai colpi dei nemici e che può usare anche come arma.
Una delle caratteristiche più innovative di questo titolo è che è il primo ad usare tracce audio vocali e queste furono anche usate come materiale bonus per l'acquisto del primo gioco "Athena" per il NES.

Molti di voi avranno riconosciuto i due personaggi che furono



integrati anche in The King of Fighters dove Kensu ha vestiti diversi e si prensenta come Sie Kensu. Il Kensu di questo preciso titolo però riappare esattamente in King of Fithers 2000 come personaggio attaccante.
Personaggi sconosciuti che sono apparsi timidamente in un titolo del 1986 e diventati poi delle vere e proprie star.
La canzone di Psycho Soldier è talmente famosa che la trovate trovata in versione testo Giapponese e Inglese per chi volesse cantarla sulle musiche delle conversioni su Computer e Console che non usano le tracce vocali.

Avete letto brevemente le caratteristiche di questo titolo; un gioco di piattaforme a scorrimento laterale, ma è molto più difficile di quanto si pensi perché lo scorrimento non è manuale, ma automatico.
In pratica lo scrolling non si ferma se vi bloccate da qualche parte, ma continua a scrollare e voi dovete sempre cercare di stare al suo passo.
Se rimanete bloccati da qualche parte, incastrati in alcune blocchi di pietra (che dovete distruggere per trovare dei bonus), perderete una vita indipendentemente dalla vostra energia.
Siete in mezzo a piattaforme semi distrutte e mostri che vi attaccano da ogni parte e lo schermo scorre via veloce.

Tra le armi che avete ci sono, come già detto, delle sfere energetiche che vi proteggono, ma non sono perfette perché se venite colpiti tra una sfera e l'altra perderete una vita.
Queste sfere possono essere lanciate come un arma, ma una volta usate non ce l'avete più e dovete ritrovarle come bonus nascosti.

La versione originale ha una grafica carina, decisamente buona per riprodurre un mondo post apo-

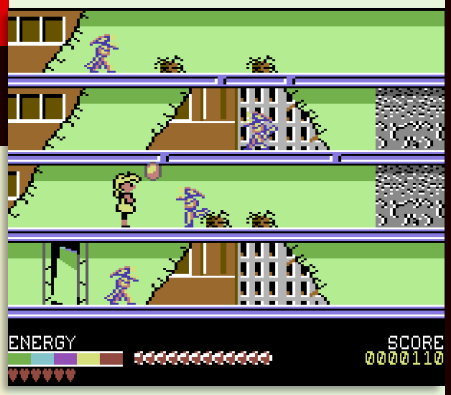


calittico anche se non uno dei più complessi e dettagliati.
Molto bene i vari personaggi, molto belli da guardare e usare, le varie armi psichiche e gli svariati mostri che vi circondano.
La parte più bella è però la musica che è completamente cantata con la voce originale che poi è la stessa che ascoltate in King of Fighters e nel 1986 era davvero sensazionale.

Pochissime le conversioni di questo gioco che non presenta grosse difficoltà di conversione e la musica originale è buona anche senza il cantato.
E' stato convertito per il Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum e Nintendo NES (*non è mai stato pubblicato sulla Console che rimane in formato prototipo*).

La conversione sugli 8-Bit comporta un peggioramento estetico ed è meno definito, ma il titolo origi-

nale non è complesso e i risultati sono discretamente buoni con la versione per il Commodore 64 che ha la musica originale durante tutta l'azione (*manca solo la voce, per il resto è davvero molto carina e sentirla sul piccolo computer Commodore è davvero emozionante*).
La grafica è buona, un po' scolorita, tipicamente C64, ma è ben definita e l'azione scorre tranquillamente. Tutto è ben riprodotto così come le parti di muro da distruggere per trovare bonus e potenziamenti.
Giocare con il tema musicale così noto da molta carica e ritmo.
Prendendo certi potenziamenti vi potete anche trasformare in un potente drago sputafuoco che può eliminare molto più facilmente i nemici e sarete liberi di non venire travolti anche dallo scorrere automatico dello schermo.
6 livelli con musica che non è sempre la stessa, ma cambia di tanto in tanto dando anche un po' di varietà per non diventare troppo monotona.



La versione per l'Amstrad CPC è davvero pessima perché è molto lenta e vi muovete a scatti. Niente musica durante l'azione, ma solo nella schermata del titolo e direi un po' troppo poco.
I colori sono messi bene e sono tipicamente molto vivaci, molto di più di quello che potreste mai vedere su un C64. La lentezza della grafica (*addirittura quando morite lo fate a scatti*) e l'assenza di musica durante l'avventura rendono questo gioco noioso e alla lunga ingiocabile.



La versione per lo ZX Spectrum è completamente monocromatica e trasparente, ma con un dettaglio davvero strepitoso e molto accurato soprattutto nei fondali che sono, a parte i colori, decisamente più fedeli rispetto alle altre due versioni.
Non solo gli scenari, ma anche le piattaforme sono più precise, più accurate anche nella posizione dei muri per trovare i bonus. Anche i mostri sono proprio quelli originali e ancora una volta lo ZX è limitato nei colori, ma la definizione è sempre di elevata fattura.
Purtroppo anche questa versione ha problemi di velocità perché è molto lenta, ma fluida e quindi tutto può essere utile per evitare i nemici e meglio trovare alcune soluzioni.
Come la versione Amstrad CPC non c'è musica, ma solo effetti sonori abbastanza scarsi di quantità e qualità.





8-Bit= 7

Sulla versione C64 è una ottima conversione per la qualità audio e per la fluidità dell'azione, mentre i colori sono un poco sbiaditi e gli scenari discreti.
Molto male la versione CPC per la scattosità della grafica, la lentezza di movimento, lo schermo che non scrolla in modo automatico. Niente musica durante l'azione.
La versione ZX è la più fedele fra tutte le tre versioni sia per i fondali, la costruzioni delle piattaforme e dei nemici.
Grafica molto lenta, ma fluida e anche sullo Spectrum niente musica, ma solo effetti sonori di scarsa qualità.



PC DOS, 386sx, 2 MB (1992, Psygnosis)

Amiga 500, 1 MB (1994, Psygnosis)

Last Action Hero è una conversione da cinema e di preciso del film omonimo con Arnold Schwarzenegger in cui un ragazzo di nome Danny Madigan sta guardando alla tv un film con il suo attore preferito, Jack Slater.
Improvvisamente Danny viene catapultato dentro la tv e si ritrova sul set del film come se stesse vivendo una scena reale.
Voi interpretate Jack Slater che dovete fermare un criminale che ha preso il controllo di una scuola e anche un altro personaggio che vuole usare Danny per andare nel mondo reale e portare il terrore.

L' idea del film era buona e il piccolo Danny non si trova su un reale set con cast, truppa, registi e sceneggiatori, ma proprio come coprotagonista e i personaggi cattivi sono reali e vogliono uscire dalla tv per andare a conquistare il mondo vero.
E' un titolo che non ha spopolato nelle conversioni e principalmente lo trovate per Amiga e PC e molto di più sulle Con-



sole: la versione Amiga è uscita molto in ritardo - due anni dopo la versione DOS.
Ha solo due fasi principali: girare per la citta in auto e una fase di combattimento alla "Final Fight".

Appena finito di caricare e dopo aver ammirato la bella schermata del titolo iniziate subito con la prima fase che è in auto con una visuale dall'alto che ricorda molto il primo Grand Theft Auto come struttura e modo di percorrere le strade con i cittadini che passeggiano per le vie e se li schiacciate vedrete delle macchie rosse sulla strada.



E anche questo ricorda molto GTA.
La qualità grafica è buona, almeno su PC, dove ci sono 256 colori che mettono



in risalto ogni particolare soprattutto degli altri veicoli, ma anche delle abitazioni e il dettaglio delle strade.
In questa fase dovete cercare dei criminali a bordo di alcune vetture che dovete cercare per le vie della città e in aiuto avete un radar che vi mostra la posizione del vostro obiettivo.

La città è piena di altri veicoli e dovete cercare di stare attenti agli scontri perché avete un energia che vi deve servire per fermare il bersaglio che ha la vostra stessa quantità di forza.
Non avete armi e quindi l'unico modo per fermare il nemico è colpirlo ripetutamente fino a quando esplode.
Dopo aver distrutto l'auto avversaria iniziate la seconda fase che è un beat'em up in stile Final Fight e cercare di sconfiggere i vari nemici a

suon di pugni.
Anche in questa parte potete ammirare di nuovo la grafica VGA a 256 colori davvero eccellente che mostra bene i corpi dei personaggi, i muscoli di Jack Slater, ma anche le movenze dei personaggi femminili dato che tra i criminali ci sono anche donne come vuole la tradizione di questo genere.



Il vostro bagaglio colpi è limitati ai pugni, potete evitare i colpi facendo un salto mortale all'indietro e sfruttare l'area di gioco leggermente isometrica e spostarvi contrattaccare l'avversario.

Grafica molto buona, audio di grande qualità e anche effetti sonori che sono nella norma.
Ci sono anche delle sequenze filmate (pochi frame di animazione) tratte proprio del film che completano le varie parti.
E' tutto qui: una fase di guida per fermare un nemico in auto e una fase per fare a botte con una serie di criminali fino ad arrivare allo scontro finale.

Nel 1994 esce la versione Amiga, un po' in ritardo dalla versione PC e pure dopo le versioni per le Console. Buona introduzione musicale degna di un Amiga e presentazione animata dei vari personaggi che dovrete affrontare. Molto buona questa prima informativa sugli obiettivi principali.
Strutturalmente è però diverso da quanto avete letto per la versione PC perché è stato rivisto in beat'em up, quindi è essenzialmente a scorrimento laterale in cui bisogno fare a pugni con i vari avversari che a turno si fanno avanti.
E' una conversione molto più personalizzabile perché rivista rispetto alla versione DOS con la scelta del numero delle vite e anche della difficoltà.
Non è una scelta che cambia la sostanza perché alla fine dovrete comunque affrontare i nemici allo stesso modo e impedire che vincano i cattivi.

Con la versione Amiga la giocabilità è molto più simile a Final Fight che la versione PC e questo lo rende ancora più divertente da giocare e più entusiasmante.
La grafica è OCS quindi non è paragonabile a quella VGA però è fatta molto bene e ci sono così tanti dettagli, particolari ben in evidenza che non la rimpiangerete. Buoni i fondali che riproducono le vie cittadine di quelle zone lasciate in degrado e in mano ai teppisti.
Il bagaglio di pugni è molto buono e proprio grazie a questo modo di giocare tipico di un beat'em up di buona fattura avrete tanta voglia di andare avanti. Aggiungete una musica hard rock ed effetti sonori realistici per avere un ottimo titolo.









PC DOS= 7



E' una discreta conversione di un film e tutto ridotto a due fasi: una di guida un po' lunga e noiosa e una fase di combattimento contro i cattivi di turno anche se ben lontano da beat'em up come Final Fight che è uno dei migliori per fare un raffronto.
La grafica a 256 colori e animazioni prese direttamente dal film insieme ad un buon sonoro compensano un po' la giocabilità non eccezionale e tratti un po' stancante.

Amiga= 8



Un buon clone di Final Fight con i protagonisti del film e con una ricco bagaglio di colpi. La giocabilità è buona con almeno 4 nemici alla volta con ognuno una propria tecnica che vi immerge bene nell'azione.
Musica fantastica hard rock ed effetti sonori degni della piattaforma.
L'unico aspetto negativo è una grafica un poco lenta, ma molto fluida e che quindi non influisce negativamente sulla giocabilità.

Narco Police è uno spara tutto strategico in terza persona. Dovete uccidere tutti i trafficanti di droga con tre squadre di poliziotti che dovrete strategicamente usare per completare la vostra missione.
Il storia si svolge nel 21 secolo e il mondo è sotto il controllo dei signori della droga ed è giunto il momento di fermarli una volta per tutte circondando le fabbriche con le vostre squadre di polizia e poi entrare per uccidere tutti e farle saltare con l'esplosivo.

Un azione di gioco mista per la posizione delle squadre attorno al perimetro delle fabbriche e poi un classico spara tutto in terza persona per distruggere tutto quello che si muove davanti a voi.
Per farlo avete a disposizione un arsenale molto vasto.

Amstrad CPC (1990, Dinamic Software)

C64/ZX/Atari ST (1990, Dinamic Software)



Prima di iniziare a giocare potete configurare i comandi se volete usare la tastiera al posto del joystick, impostare l'armamentario personalizzato per ognuna delle tre squadre e cambiare i loro appostamenti predefiniti.
La versione in prova per questa recensione è quella per Amstrad CPC che ha tanti colori molto vivaci e ben applicati per garantire una buona accuratezza dei poliziotti anche se sono decisamente sgranati. Sicuramente è meglio colorato della versione C64.
La grafica è in terza persona e il movimento è strutturato come un FPS, ma non esattamente allo stesso modo però ha il vantaggio che potete cambiare posizione per visualizzare meglio i vari angoli dei percorsi che potrebbero nascondere nemici nascosti o postazioni fisse.





Le armi da fuoco che usate possono sparare in ogni direzione, sempre nella direzione di movimento, ma non aiutano nella giocabilità perché non si vedono i colpi uscire dal fucile o dalla pistola e vi dovete fidare se vanno o no a segno.
La velocità della grafica non è molto veloce e va anche a scatti, ma il problema principale di questa versione è capire se i colpi vanno a buon fine o no.

Il sonoro in pratica non c'è, ma avete solo effetti sonori degli spari che fanno il loro dovere, ma niente di più.



Amstrad CPC= 6,5

Con Riserva

Promosso



Il problema principale è il sistema di sparo atipico per un gioco di non vedere i colpi (forse è più simile alla realtà), ma rende estremamente difficile capire se vanno a buon fine. Se trovate dei corridoi pieni di nemici qualche colpo va a segno, ma se trovate torrette difensive automatiche spesso e volentieri venite massacrati di colpi prima di farle saltare.
E' molto lento nella velocità e nello scrolling, ma del resto lo sono anche in nemici però riduce di molto la velocità di risposta al combattimento.
I colori sono tanti, sono buoni e la loro tonalità vi permette di vedere una certa qualità anche durante le scene in 3D. E' abbastanza rustico però estaticamente non è male.
La struttura in terza persona è interessante quindi da provare per l'effettiva giocabilità.











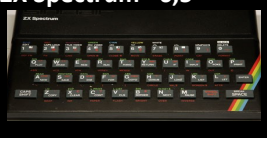


Commodore 64= 6



Stessa velocità del CPC, ma questo è dovuto alla gestione per la terza persona. Decisamente meno bello da guardare, sembra la brutta copia del CPC con colori completamente sbiaditi di tonalità, ma anche di quantità.
Non è sicuramente un buon titolo per il Commodore 64, ma una partita la si può sempre fare per vedere se vi aggrada questo spara tutto in terza persona. A me non ha colpito molto soprattutto per la lentezza e la superficialità nello sparare senza capire nulla di quello che succede.

ZX Spectrum= 6,5



E' completamente monocromatico durante l'azione in movimento però è leggermente meglio nella velocità, ma poi rimane esattamente quanto già visto in linea generale.
E' ben fatto come sparatutto in 3D però la giocabilità lascia a desiderare per il fatto di non avere una sorta di mirino sullo schermo da indirizzare verso i nemici e quindi sparare a caso a destra e sinistra sperando di farcela.
Questo sistema aumenta la difficoltà, ma allo stesso tempo diventa stressante.

Amiga= 7,3

Ha l'audio di qualità migliore come anche gli effetti sonori più reali.

Atari ST= 7



La versione ST ha una qualità musicale incredibilmente bella e di certo sembra quasi di ascoltare un Amiga. E' una qualità che stupisce per chi conosce questo Atari.
La grafica è sicuramente di alto livello e molto dettagliato e per le varie personalizzazione si usa il mouse che accelera le modiche.
La velocità di movimento è lenta, però non influsice sulla giocabilità.
Finalmente in azione si vede la differenza che malgrado non ci sia un puntatore è molto più semplice colpire gli avversari perché vedere le fiammate del vostro fucile e lo potete direzionare più facilmente contro la posizione dei nemici.
Non è facile, ma molto di più delle versioni a 8-Bit.

Deathmask

Amiga OCS/AGA (1995, Alternative)

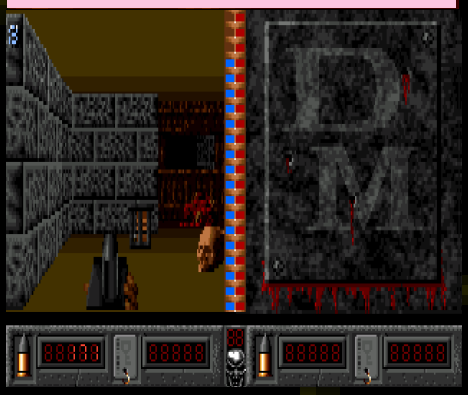
Deathmask è il primo tentativo commerciale di portare Doom su Amiga senza il successo sperato e tante le critiche su questo gioco.
I motivi di tanti efferati commenti negativi sono dovuti al fatto che manca quel movimento tipico di un FPS, quindi libertà di spostarsi in ogni direzione a 360°.
In Deathmask vi spostate come in Dungeon Master, quindi con movimenti secchi nei 4 punti cardinali. Non sarebbe poi così male perché comunque rispetto al titolo della FTL Games c'è ora molta più grafica, molto più dettaglio, più atmosfera grazie a musica ed effetti sonori di qualità.

Il problema maggiore è che se fosse un clone di Dungeon Master sarebbe stato davvero bellissimo, mentre invece è un clone di Doom a tutti gli effetti e spostarsi in questo modo non facilità l'esplorazione.
Alla fine il problema si risolve perché i nemici ve li trovati davanti e centrati e quindi da una parte è uno sparatutto alla Doom, ma non è FPS e nemmeno un RPG. E' un miscuglio di idee mal riuscite da quella di partenza.

Questo tentativo comunque è l'inizio per altri cloni per arrivare poi a quelli definitivi e che potranno dire che su Amiga la ID poteva tranquillamente portare direttamente Doom.
Il gioco permette di giocare da soli, in due contemporaneamente (lo schermo diviso esattamente in due parti) e un deathmatch in cui ognuno dei due giocatori deve eliminare l'altro.



Fu criticato molto sulla parte tecnica di questa scelta: se giocate da soli, lo schermo non è intero, ma ci giocate solo nella vostra metà. Una cosa che i fan richiedevano era la modalità a tutto schermo per 1 giocatore.
Le prestazioni su Amiga 500 sono buone, la grafica è dettagliata, ma l'area di gioco decisamente ridotta, troppo piccola e mancano le texture a pavimento e soffitto.
Non cambia nulla nella versione AGA a parte il numero dei colori che dovrebbero essere 256 e nessun limite per la quantità di memoria disponibile.
Alla lunga diventa ripetitivo anche per colpa di questo sistema di movimento e labirinti quasi tutti uguali in cui vi perdere facilmente.



Amiga OCS= 7



E' un clone mal riuscito di Doom per la mancanza degli spostamenti tipici di un FPS, ma rimane comunque un titolo di ottima grafica e sonoro. Uno sparatutto strutturato come un RPG. Si può anche giocare in due contemporaneamente.
Sfrutta la memora: se avete solo 512k non avrete alcuni campioni audio.



Amiga AGA= 7



Se qualcuno vede delle differenze tra la versione AGA e OCS durante l'azione faccia un fischio!
2 MB e un 68020 non sono in grado di farvi giocare a tutto schermo e avete le stesse limitazioni di pavimento e soffitto senza texture anche a dettaglio massimo.
Non è un brutto gioco e preso così com'è, come un titolo nativo per Amiga è anche bello e giocabile. Si può giocare in due insieme ad aiutarvi (occhio al fuoco amico) e potete anche combattere tra di voi in uno speciale deathmatch.



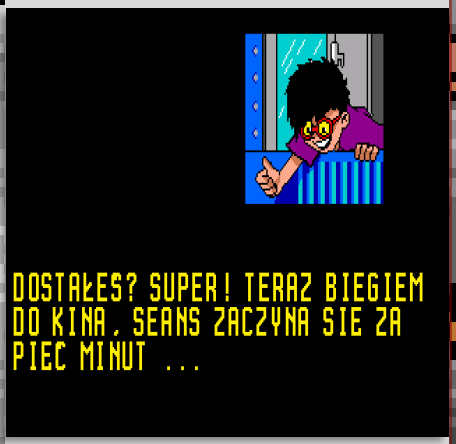
Amiga	1994
Mirage	Media

Jurajski Jen è un gioco di piattaforme classico, del 1995, ma probabilmente sconosciuto a tanti Amighisti per i fatto che è Polacco anche nel linguaggio.
Dopo aver visto il film del momento "Jurassic Dream" ritornate a casa, giocate un po' al computer e poi andate a dormire.
Mentre state sognando venite teletrasportati nelle preistoria con lo scopo di sopravvivere e trovare dei talismani che sono la chiave per ritornare al vostro tempo.
Dovete sopravvivere in un mondo pieno di cavernicoli, dinosauri di ogni dimensione e siete armati solo di una clava e l'abilità di fare grandi salti.

La storia la potete tranquillamente vedere durante l'introduzione non animata, ma di qualità davvero elevata per le immagini. Scoprirete tutto quello che vi è successo guardandola anche se non capirete il testo



perché è scritto nella sua lingua originale.
Molto ben realizzata e piacevole da ascoltare la musica iniziale della schermata del titolo che è l'unica che sentirete dato che poi durante l'azione non c'è altro tranne gli effetti sonori.
Come detto è un titolo classico con varie piattaforme, scale per raggiungerle e nemici vari da colpire con la vostra arma. Siete un essere del futuro, ma non è vi è stato permesso di usare la tecnologia e quindi vi dovete adattare a questa vita e siete anche a tutti gli effetti un classico cavernicolo armata di clava.



I mostri nemici dovrebbe essere paurosi, ma in realtà il gioco è stato disegnato per rendere tutto un poco umoristico come i dinosauri con il cappello o strani mostri a forma di palla con gli occhi che quando li colpite esplodono in modo divertente.
Sono micidiali perché se vi toccano morite all'istante e perdete una delle 4 vite a disposizione.

La grafica è davvero bella, molto definita e accurata con tanti colori che sono azzeccati per gli oggetti e le creature che incontrerete durante la ricerca di questi talismani.
Non c'è nessun fondale, ma una sorta di cielo gradiente molto ben fatto e che da una certa e buona atmosfera a tutto il resto.
Buona anche la difficoltà ben calibrata e si gioca molto bene. Bisogna fare un poco di attenzione alle collisioni che non sempre sono precisissime, ma in questo genere di giochi può starci.
Come gioco di piattaforme non è scorrimento pur essendo multidirezionale e questo comporta che passate da un quadro all'altro a sezioni separate trovandovi faccia a faccia con mostri vari a sorpresa.

Amiga= 8



Un buon gioco di piattaforma per Amiga ben riuscito nella grafica accurata e precisa con un buonissima musica iniziale che poi viene tolta per far posto ai pochissimi effetti sonori.
E' un classico gioco di questo genere impreziosito da una bella introduzione che vi mostra gli obiettivi e tanta giocabilità.
Amiga è un ottima piattaforma per questo genere e Jurajski Sen si aggiunge a questa lista.



Falcon030 (2013)

buone capacità dell'Atari Falcon030 ed è un piacere giocarci anche per la velocità e la musica di alta qualità.
Il gioco è fortemente ispirato a quelle corse in cui lungo il percorso trovate delle monete o dei bonus che vi danno armi da lanciare contro gli avversari o altri oggetti per rendere più divertente e agguerrita questa gara.

Racer è un gioco di corse automobilistiche per l'Atari Falcon e che è caratterizzato dall'essere in 3D anche se non è proprio come potreste immaginare, ma ora lo scoprirete.
E' un titolo del 2013 ed è fatto per l'originale computer, ma anche per l'emulatore dato che non si trovano facilmente in circolazione questi computer.
Ci sono due eseguibili per questo gioco: la versione 030 e quella DSP.
Il gioco prevede tra le varie opzioni la scelta del cambio tra automatico e manuale e la grafica per la strada che può essere texturizzata oppure no.

Non è un titolo di Formula Uno, ma più sul genere Lotus con auto di vario genere in un percorso non pianeggiante e dovete arrivare al traguardo per primi.
Ci sono 4 percorsi: Il circuito, Il Casinò, Il Castello Oscuro e Africa.
Ognuno di questi ha delle caratteristiche tipiche con la texturizzazione della strada che cambia in base a queste scelte.

L'azione di guida è molto veloce, con tanta musica di qualità che vi accompagna, ci sono bei fondali, e tipici oggetti ai bordi delle strade che riprendono il tema del percorso.





La giocabilità è buona però le vetture non sono molto ben integrata con la strada: sembrano quasi dei collage fotografici come quando incollate pezzi di foto su un pezzo di carta.
Le auto sono ben fatte, ma sembrano appoggiate sulla strada con quello stesso effetto anche se hanno una terza dimensione quando curvano.
Se avete giocato su Amiga alle prime versioni di AmigaRacer noterete lo stesso particolare. Velocità, buoni fondali, ma le auto sembravano foto collage con la strada.

Racer è un bel gioco che mostra

Atari Falcon030= 9



L'effetto collage tra le auto e la strada è abbastanza evidente però ha delle texture stradali fantastiche e in tema ai percorsi che a loro volta sono in tema con i tracciati scelti.
Buona tutta la grafica in generale, la velocità, la musica di accompagnamento durante la corsa.
Avete anche bonus durante la gara per cercare di fermare gli avversari in qualunque modo vi possa essere utile.
Non sarà una grafica molto integrata tra strada e auto, ma la giocabilità c'è tutta e vi piacerà parecchio.



Remastered Edtion

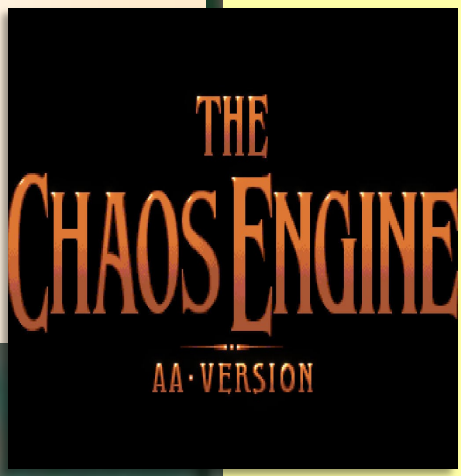
Si tratta di un gioco di azione con visuale dall'alto in cui dovete scegliere uno dei sei mercenari disponibili. La caratteristica di questo gioco è che avete un secondo giocatore in contemporanea che è gestito dal computer che vi aiuta nei 16 difficili livelli per riportare la situazione sotto controllo.

Un viaggiatore del tempo arriva nell'Inghilterra Vittoriana e la sua tecnologia passa alla Royal Society che costruisce un immenso complesso di Intelligenza Artificiale conosciuto come Chaos Engine. Questa Intelligenza però si ribella al suo creatore trasformando l'Inghilterra in un posto abitato da creature pazze.

Per risolvere il problema vengono chiamati 6 mercenari (e voi siete uno di questi) dietro compenso di denaro.

Un gioco che ha una struttura e meccanica che ricorda molto Gauntlet con livelli labirintici che bisogna superare trovando delle chiavi che aprono delle porte fino ad arrivare all'uscita per il livello successivo.

Si tratta di un Gauntlet all'ennesima potenza perché ha una grafica incredibile per l'epoca con un accuratezza nel dettaglio, colori, musica ed effetti sonori che mai prima di allora si era potuto ammirare in un clone di Gauntlet.



Tante versione di questo gioco: Atari ST, Amiga OCS e AGA, CD32 con tracce audio e parlato digitalizzato, PC DOS su floppy in VGA a 256 colori e audio non tanto bello, ma poi si rifà con la versione CD con tracce audio e parlato.

Nel 2013 esce però una versione rimasterizzata che vi permette di aggiungere delle personalizzazioni durante il gioco come l'effetto bloom che illumina alcuni colori rendendoli più in evidenza, permette di usare una tecnica di rallentamento dell'azione e altre cose.

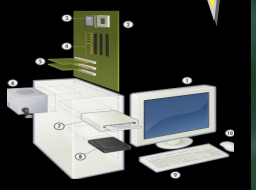


E' una versione che migliora anche l'audio che è stato rimasterizzato ora molto più bello della versione CD-ROM per la versione DOS e durante l'azione si sente un musica che fa molto da accompagnamento con effetti sonori molto bassi di volume, ma presenti e sicuramente è una ottima versione per rigiocare su computer moderni questo piccolo capolavoro.



Gold

Windows= 9,5



Già le versione originali per Amiga, PC e Atari erano davvero eccellenti e questa versione rimasterizzata lo ancora di più perché sfrutta bene Windows per dare ancora più brillantezza e accuratezza alla grafica.
Ottime musiche e ottima giocabilità per dare lustro ad un classico!



GREAT GIANA SISTERS 2

Di questo gioco non conosco bene la situazione sulla commercializzazione quindi si tratta di una versione mai pubblicata oppure di un prodotto realizzato dai fan che di fatto aggiunge nuovi livelli.
La musica rimane esattamente quella originale del primo gioco sul C64 che è davvero bella da ascoltare e ci sono delle variazioni nell'introduzione del titolo con molta più varietà rispetto al primo gioco.

Le prime differenze di notano subito perché non appena premete il pulsante del joystick per iniziare una partita avete un menu di molto interessante per la scelta tra i vecchi livelli oppure dei nuovi molto più difficili e che non avete mai visto.

Questa Sisters 2 in realtà è come se fosse un data disk che vi permette di giocare a nuovi livelli e mettere di nuovo in gioco le vostre abilità. Questi livelli sono molto più difficili di prima e vi troverete con degli ostacoli fin dai primi livelli che sarà davvero dura superare.
Certe trappole mortali sono superabili solo quando vi trasformate in vostra sorella che ha capacità decisamente più toste. Come Giana superare certi punti sarà davvero difficile se non impossibile.

Per il resto non c'è altro da dire: tecnicamente è uguale al primo Giana Sisters per la grafica e per la qualità musicale.



Commodore 64= 6

E' come un espansione per nuovi livelli che non aggiunge nulla di nuovo al vecchio gioco. Ovviamente non è un prodotto commerciale, almeno non doveva esserlo e quindi avete dei livelli in più.

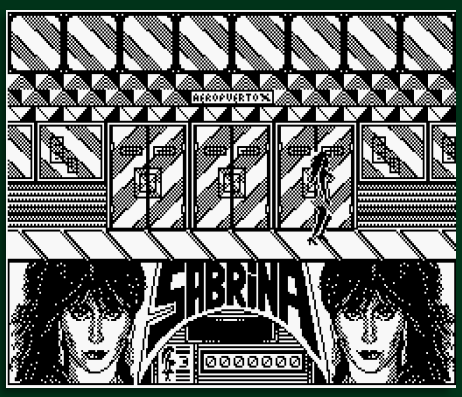


Sabrina

E' un titolo dedicato alla cantante Sabrina in cui dovete gestire una sua tipica giornata di lavoro.
Arrivate in città in aereo e dovete andare allo studio televisivo attraverso le vie della città.
C'è qualcosa però che non va perché gli abitanti sono strani e cercheranno di impedirvi a tutti i costi di arrivare a destinazione.

Dovete fare di tutto per arrivare al lavoro e chi cerca di ostacolarvi va distrutto. Vari sono i nemici che vanno da assassini, casalinghe, esorcisti, vecchietti e tanti altri tipi strani.

Questa versione per l'Amstrad CPC è completamente in bianco e nero (i colori arrivano quando siete nello studio televisivo), ma questo non impedisce di avere un accuratezza di dettaglio della protagonista davvero sublime e anche la sua formosità viene animata in maniera impeccabile.
E' molto difficile giocarci perché anche se avete 3 vite a disposizione se venite colpiti dall'esplosione di una bomba o simile le perdete tutte (*le altre versioni però sono diverse, non c'è quasi mai all'inizio questa situazione impossibile*).
C'è da dire che non c'è musica, effetti sonori davvero limitati in quantità, ma almeno la grafica compensa.
Quando comincerete a cantare Sabrina si libererà di ogni pudore grazie alla spensieratezza di cantare.



Amstrad CPC= 6

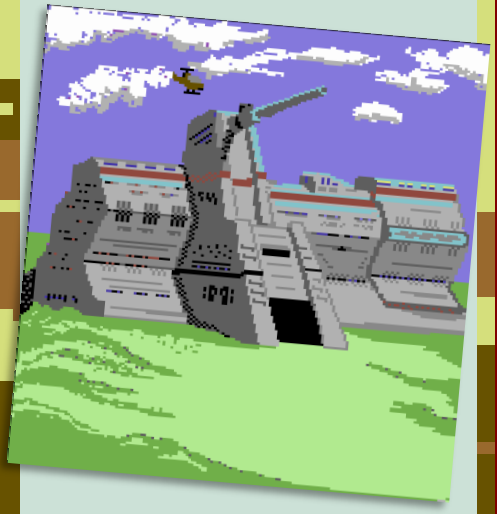
Un beat'em up potenzialmente carino con una prosperosa cantante che tra le mosse disponibile ha un colpo di petto e quindi anche divertente da guardare mentre combatte in questo modo.
E' interessante per l'ottima definizione e per il premio finale di vedere l'esplosiva bellezza di Sabrina.

Commodore 64 (1985, Epyx)

G.I. JOE

Gold

Si tratta di un videogioco basato sulla serie di giocattoli ed è uno sparatutto uscito solo per il Commodore 64 e l'Apple II. E' uscito anche un gioco con lo stesso nome per il NES, ma non sono collegati.
Voi controllate una squadra di 16 G.I. Joe in una serie di battaglie contro l'organizzazione criminale chiamata Cobra nelle quali voi controllare un singolo membro di questa squadra.
Se il vostro personaggio in corso in quella specifica battaglia viene sconfitto è catturato dal nemico e non lo potrete più usare.
Il gioco va avanti fino a quando non avrete esaurito tutti i personaggi.
Di questo personaggi ci sono alcuni che possono pilotare dei veicoli e quando li selezionate avete una visuale dall'alto.
Due soldati controllano veicoli aerei e altri due controllano veicoli di terra.
Ogni personaggio ha diverse caratteristiche e abilità che possono influenzare l'esito di una battaglia che normalmente sono in una schermata fissa che ha una certa profondità e voi vi potete muovere in qualunque posizione e sparare in ogni direzione.
Potete giocare da soli controllando i G.I. Joe e il computer controlla i Cobra.



Se giocate in due, il secondo giocatore controlla sempre i Cobra.
Il gioco gestisce le battaglie da una mappa della terra e voi decidere quale sarà la prima missione e in base a quella avrete diverse scelte: potete iniziare da una missione terrestre in dovete scegliere uno dei 16 soldati con le proprie armi che possono essere armi bianche, pugni o armi da fuoco oppure una missione da fare con dei veicoli terrestri o aerei.



Devo dire che è un titolo fantastico perché ogni scelta che fate per i veicoli ha una sequenza animata che li mostra e quando vincete o perdete una battaglia un'altra bella sequenza di intermezzo che ancora una volta mostra immagini davvero belle e degne della serie TV a cartoni animati.
Grafica davvero bella, molto accurata nei combattimenti cosiddetti laterali e pieni di oggetti che rappresentano bene le varie locazioni scelte e sicuramente un Commodore 64 davvero sfruttato come si deve.
Le scene di azione con i veicoli sono altrettante belle perché potete muovervi in ogni direzione e per i veicoli aerei potete volare a diverse altezze.
16 personaggi e 4 veicoli diversi sono tanti e se tenente conto che ogni personaggio ha una sua tecnica di combattimento e proprie armi avrete un titolo davvero inesauribile.

Se giocate in due l'altro giocatore può avere tutti i personaggi del Cobra e quindi nuovi soldati e nuovi veicoli.
Buono per le sequenze di intermezzo alcune delle quali sono animate e accompagnate da buona musica.
Il gioco è solo su disco e i caricamenti sono abbastanza buoni anche se ven-

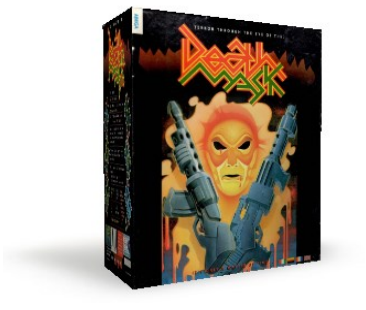


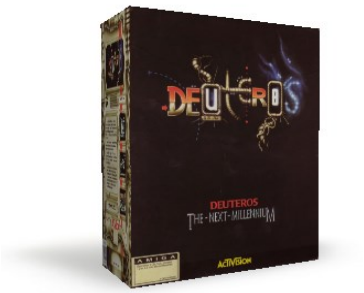
gono fatti in continuazione per ogni scelta che fate.

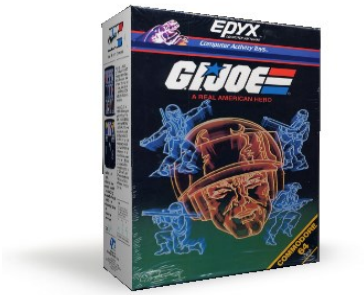
Commodore 64= 9

Davvero bello perché non è una conversione, ma un gioco nato per questa piattaforma e dove può esprimere bene tutto il suo potenziale.
Bella grafica, bella musica, tanta libertà di movimento per i combattimenti a terra e quelli tra i vari veicoli.
16 personaggi Gi-Joe e tanti anche per il Cobra assicurano ore e ore di divertimento soprattutto a due giocatori.

Divertiamoci con i Box

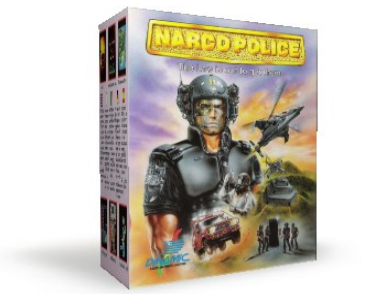












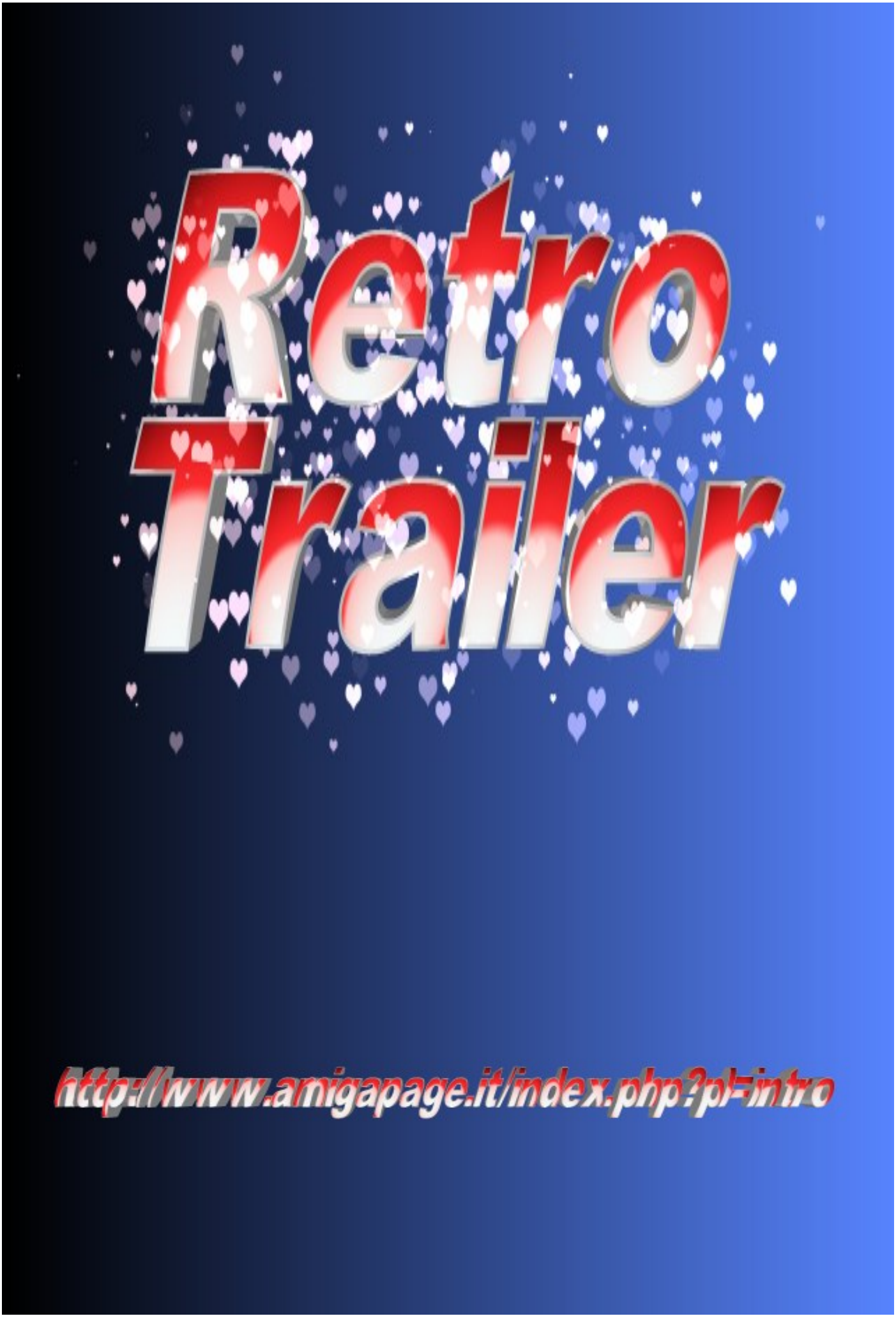
Volume 2, Numero 64
Ottobre, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Gilded Age	
Racer	
G.I. Joe	


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

Console Forever



BACK TO THE FUTURE PART II (Master System - 1990, Sega)

Si tratta della versione su Console e non cambia dalla versione vista sul Commodore 64; il film è stato diviso in cinque scene principali, un riassunto degli eventi che sono più importanti per la soluzione del problema.
Questa versione è buona per la grafica che è decisamente colorata, molto di più di quella vista sul piccolo 8-Bit Commodore soprattutto l'introduzione che adesso lo è completamente e ricorda abbastanza le versioni a 16-Bit Amiga e Atari St.

Non cambia la sostanza del gioco perché rimane lo stesso con tutti gli stessi pregi e difetti compresa la difficoltà molto elevata fin dal primo livello dove farete una gran fatica ad affrontare gli avversari.
Peccato non ci sia un selettore della difficoltà perché così come è impostata per molti sarà frustrante.
Per gli amanti di questo film sarà un ritorno al passato con la musica ben riprodotta e i personaggi che vi hanno fatto divertire e appassionare.
Un titolo che deve essere posseduto perché tutto sommato è una buona conversione da un film anche se alcune scene di azione sono ripetute.





SMS= 6,5



Un bel gioco che riprende esattamente la giocabilità già visto sulle versione per Computer con una grafica sicuramente migliore delle varie versioni a 8-Bit soprattutto quella C64 che era la migliore. Non è un titolo con tanti pregi e nemmeno tanti difetti. Un gioco di azione e puzzle che è allietato dalla bella melodia e noti personaggi.

BATTLE ROAD RUNNER (PC-Engine - 1991, Hudson Soft)

E' un gioco che porta sulla console PC-Engine un classico gioco di piattaforme in cui dovete recuperare dei tesori da una fortezza protetta dai suoi guardiani.
Un titolo che in versione console lo migliora sensibilmente grazie ad una grafica molto più grande come dimensioni e anche molto più colorata.
Gli sprite sono del genere Super Deformed tanto amati dai Giapponesi, ma non solo loro, che gli conferisce un aspetto più bonario, buffo e divertente.



Per questa versione sono stati fatti delle aggiunte sul tipo di gioco da fare. La versione normale è il Puzzle Game in cui dovete recuperare tutti i tesori e poi passare al livello successivo.
Avete ora anche il "Battle Game" che ha 3 mini giochi che sono sostanzialmente delle sfide con altri giocatori gestiti dalla CPU o da altri giocatori umani.
Se Lode Runner vi era piaciuto, questa variante per il PC-Engine è davvero ottima per la grafica e per l'audio davvero bello e come parte essenziale del gioco.

PC-Engine= 9



Un Lode Runner che ha una giocabilità davvero sensazionale forse molto più elevata che la versione originale. Tutto questo grazie alla grafica Super Deformed e le varie modalità oltre quella classica.

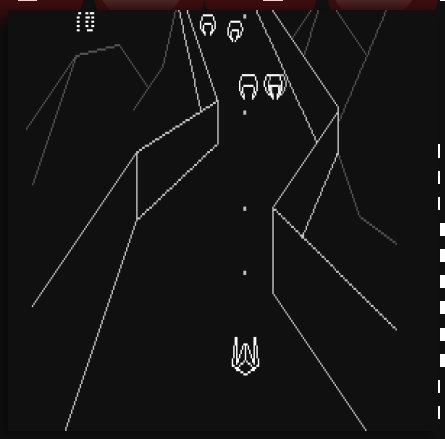


BIKKURIMAN WORLD (PC-Engine - 1987, Hudson Soft)

Questo è la versione Giapponese di Super Wonder Boy in Monsterland, ma è comunque una edizione leggermente diversa dalle altre perché sul PC-Engine sono state fatte delle modiche a livello di grafica e disegno di alcuni personaggi.
I personaggi sono molto diversi e decisamente più elaborati, più da cartone animato e anche certi mostri di grosse dimensioni sono stati migliorati esteticamente.
Non solo estetica, ma anche alcuni cambianti del loro modo di attaccarvi.
Il primo boss che incontrate nel primo livello e che vi da la chiave per passare alla prima città non è la strega, ma sembra un robot e che non attacca allo stesso modo.
In pratica certi mostri aspettano che siate a voi a fare la prima mossa e poi non usano sempre la stessa tecnica e questo ogni tanto si spiazza perché vi aspettate un certo attacco in ricordo della versione Coin-Op o di altre versioni.
Tecnicamente è eccellente e sembra la copia del Coin-Op anche a livello musicale.
E' talmente buono che alcune cose danno noia come il colore del cuore dei mostri che non cambia in base ai colpi ricevuti e nelle porte non bussate, ma ci entrate direttamente.
Sono piccolezze, ma in un gioco così dettagliato sia di colore che di disegno è la prima cosa che noterete.

PC-Engine= 9

Una versione di Super Wonder Boy rivista e migliorata nella qualità grafica che sembra addirittura un gioco nuovo anche per il sistema di combattimento di certi mostri.
Se volete la fedeltà dell'Arcade unita ad un rinnovato disegno giocate a questa versione. Non ve ne pentirete.



I vostri colpi vi rimbalzano contro e potete usare questa cosa per colpire più facilmente gli alieni rispetto ad uno scontro frontale.
Sembra tutto facile, ma in realtà i vostri colpi sono letali anche per voi e se subito il fuoco amico di voi stessi perdete una delle 5 vite a disposizione.
I nemici sparano anche loro dei colpi che però non rimbalzano, ma possono attraversare anche i muri quindi dovete stare attenti ai loro e ai vostri proiettili.
Tecnicamente buono con una grafica completamente in bianco e nero, ma una scelta per ricreare quei giochi di un lontano passato e questo è tipicamente di un Coin-Op anni 70-80.
Davvero ottimo nella grafica 3D e nella giocabilità.

FORTRESS OF NARZOD (C64GS - 2009)

E' un titolo per la Console del Commodore 64 ed è un gioco 3D in grafica vettoriale trasparente con una giocabilità davvero unica.
Il vostro compito è semplice: dovete distruggere tutti gli alieni che si parano davanti a voi con una struttura che ricorda molto Space Invaders.
La cosa interessante è che voi siete all'interno di alcuni labirinti in 3D e dovete distruggere questi alieni sfruttano le loro pareti.

C6GS= 8

Davvero un titolo che vi riporta tra gli anni 70-80 con i primi giochi in grafica vettoriale trasparente.
Buona la giocabilità e questo sistema di attacco che può mettervi in difficoltà, ma che gli da anche una buona quantità di novità che vi farà divertire per un bel po' di tempo.

Unreleased Games





GHOSTS 'N' GOBLINS ARCADE (Commodore 64 - 2015, Nostalgia)

Dopo una conversione che lascia molto a desiderare, nel 2015 esce una nuova versione del gioco in questione con una grafica migliorata (non di molto, ma in certi aspetti che si poteva già fare ai suoi tempi), tutti i 6 livelli che sono anche molto lunghi e alcuni anche di più dell'originale.

Questa versione vi permette anche di rigiocare alla versione classica, quindi avete 2 giochi in 1, utile anche per vedere le differenze tra una edizione e l'altra.

La prima cosa che mi è piaciuta di questa versione è l'esplosione dei mostri che ora è molto simile al Coin-Op e che sostituisce quella



brutta esplosione a ciambella di prima.

Purtroppo tra le tante novità aggiunte manca il mago che vi trasforma in rana. Peccato perché sarebbe stato un aggiunta epica e avrebbe confermato l'ottima produzione rinnovata.

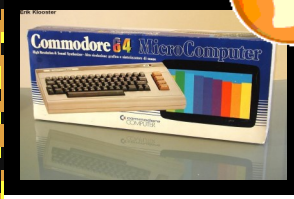
La cosa più importante è che però hanno migliorato la giocabilità, hanno aggiunto i livelli mancanti, hanno allungato quelli della prima versione.

Una cosa diversa è la gestione dello scrolling perché i livelli sono divise in due parti: entrambe le parti sono a scorrimento, ma quando arrivate alla fine della prima parte di un livello si passa direttamente alla seconda parte e se perdete una vita ricominciata dall'inizio di questa sezione.

Chi ha un C64, un C64GS e vuole giocare a Ghosts 'n' Goblins lo deve fare con questa versione Arcade che è la migliore che c'è per il Commodore 64!



Commodore 64= 8



E' una versione migliorata della versione C64 originale anche se non stravolge la grafica che rimane sempre minuta, ma leggermente più definita. Cambiano invece le epslosioni dei mostri, la lunghezza dei livelli e l'aggiunta di quelli mancanti.
Un titolo che diventa in pratica la versione da giocare se avete un Commodore 64.
La versione originale è inclusa come bonus.


Multimedia
Compilation
Office

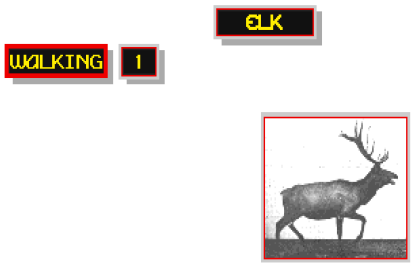
Office and Multimedia



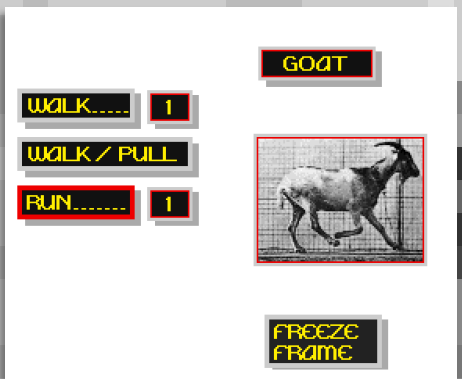
Animal in Motion è la copia esatta di *Women in Motion* che è della stessa On-Line Entertainment e che al posto delle movenze delle donne ci sono quelle degli animali.
Questo è un CD che può essere usato a scopo didattico come materiale aggiuntivo per una ricerca dato che vi permette di vedere come camminano, come corrono e come scattano certi animali.

Il CD ha una vasta raccolta di animali di ogni genere e di ogni tipo: 31 animali diversi da vedere come si muovono.

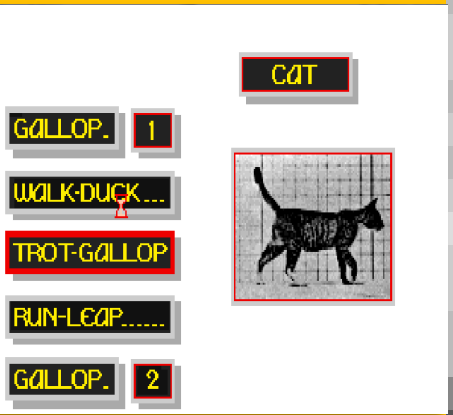
Gira principalmente su un CDTV, ma nulla vieta che lo possiate farlo girare anche su CD32.



Quando scegliete un animale sentite la sua pronuncia e poi avete una serie di scelte (che può variare a seconda dell'animale) per farlo camminare, correre o scattare.
Il prodotto è tutto qui, ma essendo un prodotto multimediale sono state inserite delle opzioni aggiuntive quando siete nella pagina della animazioni dove potete bloccarne i frame per guardarli uno per uno come in uno slideshow e potete anche decidere di stamparli.



E' un titolo molto semplice e ci sono però tante animazioni diverse che sono dei filmati di animali reali.
I video sono in bianco e nero, ma devo dire che in questo modo c'è una migliore definizione dell'immagine perché essendo per CDTV se fosse a colori si rischierebbe di avere una sgranatura dell'immagine che lo renderebbe davvero poco piacevole alla vista.
Con il bianco e nero (più precisamente a scale di grigio) si una definizione davvero ottima e per certi animali durante l'animazione si vedono molto bene i loro dettagli più piccoli.



CDTV= 6,5



Più che prodotto multimediale è un catalogo dove vengono mostrate le animazioni dei vari animali che corrono o che volano.
Per tenere vivo l'interesse potete visionare i video un frame alla volta e stamparli per un lavoro didattico/ educativo.
Ottima la scelta di realizzare i video in bianco e nero per aumentarne la definizione.


Al prossimo imperdibile numero
#65
Ottobre 2016