REV'n'GE! #65

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro - 15 Ottobre 2016



The Last Ninja

Il ninja più famoso sul Commodore 64

Terminator 2

Il Giorno del Giudizio è arrivato: T-800 vs T-1000

ALTRE RECENSIONI: Special Criminal Investigation * Powerglove * Space Gun * Cobra * Cobra Force * Enforcer: Fullmetal Megablaster * Monster * Mission Andromeda * 3D Grand Prix * Carmine X1 * Mission on Thunderhead * Katie's Farm

Retro Emulator Vision and Game - Volume 2 Numero 65

EDITORIALE NUMERO 65

Questo è un numero che vede tra i migliori giochi quelli per il Commodore 64 perché sono nativi per la piattaforma in cui si sono divertiti nel loro sviluppo e poi ci sono anche persone che conoscevano bene l'hardware e sapevano sfruttarlo bene. Non tutti i giochi per questa piattaforma recensiti in questo numero sono dei capolavori o dei titoli da ricordare a lungo, ma questo dimostra che in migliaia di produzioni non sempre si riesce a fare una ciambella con il buco perfetto.

Amiga, Commodore 64, Atari, Spectrum, Amstrad hanno creato dei capolavori, ma anche dei bidoni che non hanno fatto divertire, non hanno saputo attirare l'attenzione del pubblico. Ci sono anche questi titoli che bisogna far conoscere e non sempre quelli più famosi, quelli meglio riusciti. Fanno tutti parte di una libreria di giochi.

Da questo numero ci sono due giochi nella sezione "Unreleased Games" e sono due titoli per l'Atari ST. Uno di questi è una demo di un famoso gioco uscito per Amiga e giocandoci la sensazione è quella di un prodotto dello stesso livello qualitativo. L'altro gioco è abbastanza recente, del 2015, è un remake, ma non è mai stato distribuito.

Buona Lettura

Sommario Numero 65 — Ottobre 2016

3D Grand Prix	19
Carmine X1	19
Cobra	11
Cobra Force	12-13
Enforcer: Fullmetal Megablaster	14
Katie's Farm	28
Mission Andromeda	18
Mission on Thunderhead	20
Monster	15
Powerglove	7
Space Gun	8
Special Criminal Investigation	5-6
The Last Ninja	9-10
Terminator 2	16-17

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.

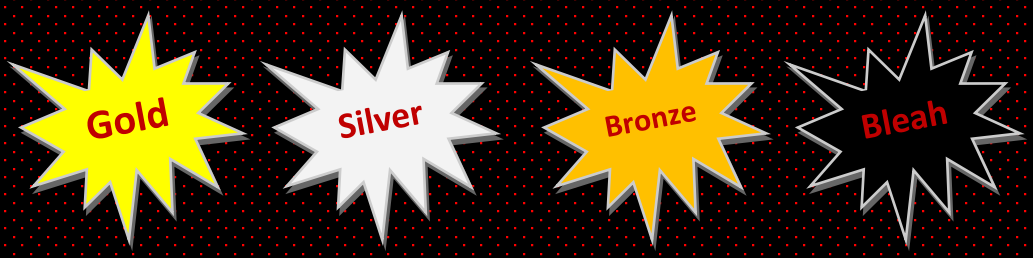
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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



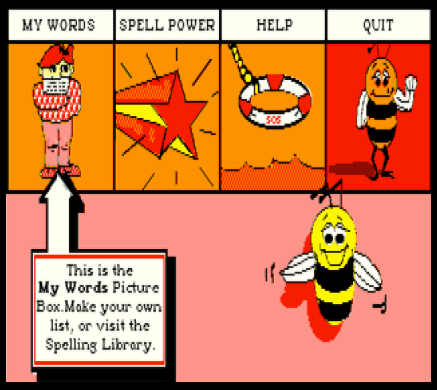


MAIN PREVIEW #66



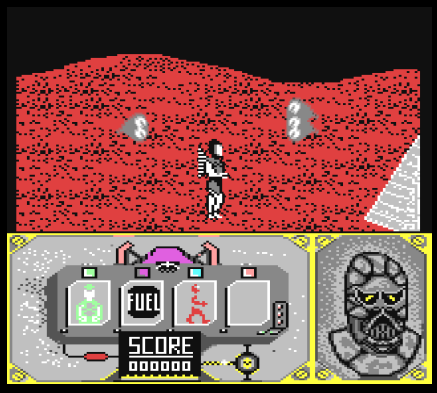
Karate Kid - Part II

Un picchiaduro che assomiglia a International Karate, ma che è una licenza di un film. La giocabilità sarà all'altezza di questo genere o un altro titolo sacrificato ai nomi e ai personaggi?



Speller Bee

Un prodotto educativo per imparare la lingua Inglese dedicato allo spelling delle parole.



Moebius

Si tratta di uno shoot'em up del 1985 per il Commodore 64 che di certo non ha fatto molto parlare di se anche perché giochi come questo ce sono migliaia sulla piattaforma.
La grafica è interessante e potrebbe essere uno di quei giochi sottovalutati. Lo scopriremo insieme nel prossimo numero.



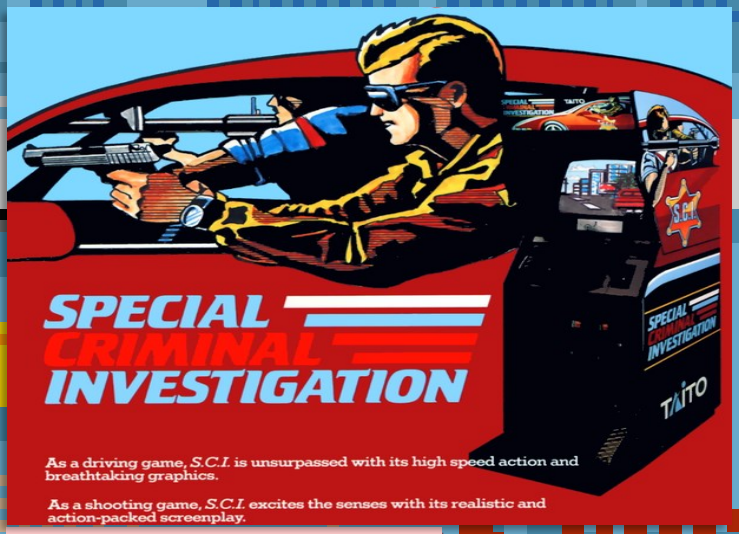
Black Crypt

Un RPG moto atteso su Amiga e che ha migliorato in maniera sensibile il modo di giocare questo genere di giochi su questa piattaforma. E' un titolo che va recensito anche se non è il mio genere preferito visto la mole di comandi e opzioni.

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

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

REVIEW



Atari ST, 512k (1990, Ocean)

Special Criminal Investigation (conosciuto anche come Chase H.Q. II) è il seguito di Chase H.Q. del 1988 e vi mette di nuovo alla guida di un'auto civetta della polizia, questa volta una Nissan 320ZX T-Top Turbo con la quale dovete inseguire e catturare un criminale prima della fine del tempo.

E' molto simile come meccanica al suo predecessore, però sono stati fatti dei miglioramenti come le condizioni atmosferiche che cambiano nei diversi percorsi e quella più importante è che per fermare gli avversari non dovete scontrarvi, ma usare una pistola.

L'auto che guidate ha due poliziotti e li controllate entrambi: per guidare ne usate uno e quando premete il pulsante di fuoco del joystick, il collega seduto a fianco del pilota si mette in piedi e spara all'auto del criminale che lentamente va a fuoco fino a quando non potrà più correre.

A questo punto si assiste ad una scena di arresto.

La versione Arcade è uscita in tre edizioni, ma tutte con l'uso di un volante, un cambio a due marce e una pedaliera.





Tecnicamente questo gioco è ancora più grandioso del precedente con tanta grafica, fondali ancora più ricchi di dettaglio e rappresentazioni delle città decisamente più elaborate.

Davvero bello l'effetto della pioggia nel primo livello con lampi e tuoni con la guida in difficoltà in una situazione del genere.

Un titolo che non ha scoraggiato le conversioni anche se non ce ne sono state poi così tante.

La recensione di questo gioco è dedicata all'Atari ST che è stata la prima conversione in assoluto e a seguire tutte le altre, Console comprese.

Sull'ST si sente fin da subito la conversione per quanto riguarda il suono decisamente brutto come qualità (ma del resto il chip audio è quello dell'Amstrad CPC) e alla lunga può farvi venire mal di testa.

La parte grafica è buona e lo potete vedere dalle due immagini sovrapposte. Su ST un gran lavoro per riprodurre ogni genere di oggetti a bordo strada e sulla strada. A parte la differenza tecnica dovuta all'hardware la cosa che forse stona di più è che gli oggetti a bordo strada a distanza forse non sono poi così ben scalati, anche se durante la frenesia della corsa non ci farete tanto caso.

Quello che invece noterete è la velocità che è non è molto buona perché non è fluida e quando c'è troppa roba sullo schermo rallenta ancora di più rendendo difficile rimanere sulla strada e c'è quell'effetto che quest' ultima non scrolla nel verso giusto.

Malgrado questi difetti la giocabilità non è male e si riesce a giocare bene una volta che si prende confidenza con questo modo di guidare su ST anche se alla lunga tra musica da mal di testa e velocità non esaltante potreste stufarvi presto.

Nella versione Coin-Op c'erano le condizione atmosferiche che su ST sono state completamente rimosse e di certo era una caratteristica davvero bella.

Tecnicamente è buono come grafica perché sono riusciti a farci stare quasi tutto nei limiti dell'ST ed è esteticamente molto piacevole.

Male la giocabilità, la velocità e anche la difficoltà dato che potevano inserire dei crediti per continuare.

Atari ST= 6

Sufficiente per l'estetica, mentre per il resto purtroppo va male. Audio di qualità pessima, giocabilità al limite della decenza per una velocità spesso scattosa che rende impossibile rimanere sulla giusta corsia. Eliminate anche le condizioni atmosferiche che avrebbe aggiunto effetti speciali di qualità.

L'Atari ST forse ha pagato troppo essere la prima piattaforma a convertire questo gioco ricco di grafica ed effetti speciali oltre che sonori come le tante voci digitalizzate che spariscono completamente da questa versione.
Ho provato la versione per Spectrum +3 che funziona molto bene con una grafica tipicamente della piattaforma, ma la giocabilità è davvero buona anche se la velocità non è fluidissima.
Riuscite tranquillamente ad arrivare allo scontro contro i criminali e poi avete diversi crediti per continuare da dove vi siete fermati e questo non fa che aumentare la voglia di andare avanti e sfruttarli tutti.



Anche se la grafica è trasparente e monocromatica è molto dettagliata per la vostra auto e gli altri veicoli in corsa oltre che un buon numero di oggetti a bordo strada. Non ce ne sono in quantità come la versione a 16-Bit dell'ST, ma aiutano bene a riconoscere i vari tracciati che tra l'altro non sono piatti e questo è molto confortante.



+3= 7

La grafica è dettagliata malgrado sia monocromatica e anche trasparente, ma questo non pregiudica la sua giocabilità.
Ci sono diversi crediti per continuare da dove vi fermate e c'è tutto quello che era presente nel Coin-Op.
Giocateci e non ve ne pentirete.





Amiga= 8

Decisamente una spanna sopra a quanto visto sull'ST con una musica non eccellente, ma di buona qualità con parlato digitalizzato quando presente e ottimi effetti sonori.
La grafica è molto più colorate e anche se gli oggetti a bordo strada son un po' male scalati come su ST c'è la fluidità dell'azione che rende tutto davvero eccellente da guardare. Di conseguenza la giocabilità ne viene esaltata.
Il cielo è davvero bello con un effetto gradiente che lo rende molto fedele alla versione Coin-Op. Mancano purtroppo le condizione atmosferiche.

Commodore 64= 6,5

Graficamente buono (non al livello della versione Spectrum) con la velocità della grafica a 50 frame al secondo come d'abitudine su questa piattaforma. Tanti oggetti a bordo strada, semplici, ma in grande quantità. Bisogna anche aggiungere musica ed effetti sonori in contemporanea.
La giocabilità non è pari a quella del +3 perché i livelli sono lunghissimi e vi chiederete quando riuscirete ad arrivare all'inseguimento del criminale. Difficile il controllo della vettura in curva e sprecherete molti crediti per continuare.

Commodore 64 (2014, RGCD)

Powerglove è un gioco di piattaforme e beat'em up tipo Turrican (gioco di riferimento per questo tipo di azione) realizzato abbastanza recentemente, nel 2014, sfruttando al meglio la piattaforma come forse prima non si faceva.

Questa avventura si svolge nel 2230 e le risorse fossili si sono esaurite. La richiesta di energia da parte dell' Umanità è fornita da due reattori termali sotterranei ai poli.

Quando il reattore del nord esplode vengono distrutti i due principali connettori di energia mettendo a rischio la vita di miliardi di persone.

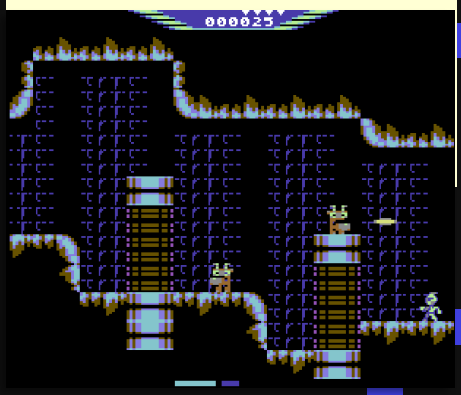
Voi siete l'eroe che dotato di una speciale armatura schermata deve scendere nel reattore distrutto e ripristinarlo trovando 5 cristalli e facendo attenzione ai robot della manutenzione che vi attaccheranno.

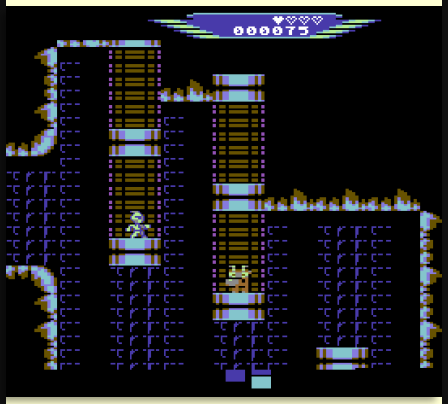
I cunicoli che sono all'interno del reattore sono protetti dai robot che vanno distrutti e dovete trovare anche delle chiavi per aprire delle porte chiuse. Dovete anche cercare dei potenziamenti della vostra tuta che ha degli scudi che si alimentano con una serie di celle energetiche che si consumano ad ogni attacco nemico.

I nemici sono robot, ma di diverso tipo e ognuno di questi ha un suo specifico attacco che dovrete scoprire e imparare ad evitare oppure trovare tecniche di combattimento appropriate.



Voi siete armati di un fucile a ioni in grado di distruggere facilmente gli avversari, ma come già detto, dovrete imparare il modo corretto per colpirli.





Tecnicamente impressionante che malgrado una grafica molto minuta ha un dettaglio notevole con colori ben applicati per ricreare bene una struttura sotterranea di una centrale termica con mostri di vario tipo molto ben disegnati.

Musica fantastica, davvero ottima e che sfrutta il SID come prima non era quasi mai fatto, se non in rari casi.

L'area di gioco è a quadri che sono molto grandi e hanno uno scorrimento multi direzionale e questo sistema permette di poter sfruttare come si deve la sua ottima giocabilità.

Un'altra cosa molto interessante è la libertà di scegliere la direzione che volete e quindi l'area esplorabile è enorme ed è un fattore importante di non linearità che piacerà tantissimo.

Il gioco è disponibile sia in cassetta che in cartuccia e in quest'ultima edizione ha grafica e giocabilità rivista e corretta quindi una esperienza di gioco molto superiore e per questo raccomandata.

Commodore 64= 9



Eccellente gioco di azione e piattaforme che sfrutta l'hardware in maniera egregia offrendo tanta giocabilità e divertimento. Musica ed effetti sonori di qualità così come la grafica.

La versione su cartuccia è decisamente meglio di grafica, di sonoro e nella realizzazione dei livelli.

Una cosa che piacerà tanto ai fan della piattaforma è la non linearità dei percorsi dato che potete scegliere liberamente quale prendere.

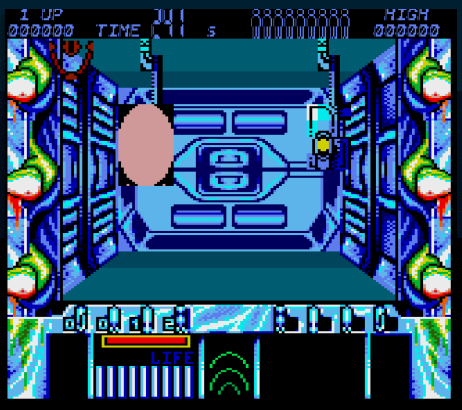


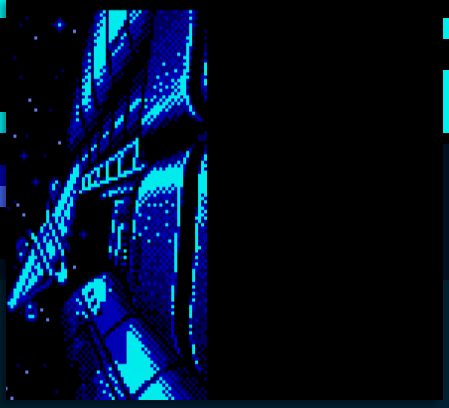
Amstrad CPC (1992, Ocean)



Space Gun è un titolo di azione simile a Operation Wolf in cui avete un mirino sullo schermo e dovete distruggere tutte le creature e i sistemi di difesa nemici.
E' fortemente ispirato al film "Aliens" per i tipi di alieni come quelli che si attaccano alla vostra faccia, ma anche per quelli giganti che quando si avvicinano a voi vi colpiscono lasciando sullo schermo strisce del vostro sangue.
Un'altra caratteristica che lo fa assomigliare ad Aliens è il pannello di controllo che mostra un radar molto simile a quello del film che mostra l'avvicinarsi di un mostro.

L'azione di gioco ha una struttura tipicamente da FPS, ma il movimento è automatico che varia da quello tipico in avanti in un corridoio in 3D ad uno in scorrimento laterale in cui dovete distruggere ogni cosa che si muove.





Dato che si tratta di una missione di salvataggio su una stazione spaziale ogni tanto sbucano degli esseri umani che devono essere salvati e non sono immuni al fuoco amico. Attenzione quindi a chi sparate.
Tante armi a disposizione soprattutto granate con effetti diversi alcune delle quali possono congelare, incenerire e persino affettare gli alieni.

La versione Arcade è molto buona e con una giocabilità senza punti deboli e la pistola in dotazione non fa che aumentarne il realismo.
La versione provata è quella Amstrad CPC (*funziona solo con il CPC6128 Plus*) che mantiene la stessa struttura dell'originale come i colori, il dettaglio, i vari strati di parallasse, lo stesso disegno dei mostri e ogni passaggio che incontrate è l'esatta replica del Coin-Op.
Con questo Space Gun avete di nuovo le zampate degli alieni sullo schermo, le vignette "ouch" rosse sullo schermo quando venite colpiti e alieni che sbucano da ogni parte con i colori originali.

Non è, però, tutto oro quello che luccica perché quando gli alieni sono molto vicini si vede un po' troppa grafica sgranata, alcune esplosioni sono quasi formate da particelle davvero brutte da guardare, lo scrolling va un po' scatti così come il parallasse. Malgrado tutto il Coin-Op è stato ben replicato.

Se giocate alla versione Commodore 64 noterete di contro un gioco molto grigio, meno elaborato nei colori, la struttura dei livelli è stata molto semplificata, il parallasse non c'è più. La versione C64 ha però una grafica più definita e una grandissima giocabilità grazie alla fluidità dell'azione.
Dopo aver visto in azione questa versione per Amstrad vedrete una gran differenza tra le due piattaforme e questa volta la grafica un po' troppo spigolosa e poco precisa del CPC fa la differenza perché vi porta il gioco originale in casa.

Amstrad CPC= 8

Il Coin-Op dentro l'Amstrad CPC (d'accordo che richiede 128k di memoria) con una fedeltà all'originale davvero incredibile in ogni momento, dietro ogni postazione, nascosti dietro oggetti in parallasse.
Giocabilità molto buona anche con uno scrolling e un parallasse tutt'altro che fluido grazie proprio a questa estrema fedeltà.

The Last Ninja



Gold

Commodore 64 (1987, System 3)

Apple II (1989, Activision)

In The Last Ninja voi impersonate l'ultimo membro ancora in vita del vostro clan che è stato brutalmente assassinato dal malvagio shogun Kunitoki.
Il vostro compito è quello di infiltrarvi nel suo palazzo, ucciderlo, vendicare il clan e recuperare delle pergamene sacre.
E' un titolo di azione con visuale isometrica che vi permette di muoversi in tutte le otto direzioni, di saltare e combattere contro i vari nemici che si pongono davanti a voi.
Come armi avete i vostri fidati pugni, ma potete trovare in giro per i vari livelli nascosti tra i cespugli, nelle casse o in altri posti delle armi come bastoni, shuriken e spade.
Il gioco si svolge sull'isola di Lin Fen e consiste in 6 livelli.



Un titolo pensato, nato e sviluppato sul Commodore 64 e che stranamente non è mai approdato sulle Console dell'epoca anche se ha una struttura di gioco che poteva dare ottimi risultati.
Questa versione l'ho provato in versione cartuccia per accelerare i tempi di caricamento perchè essendo multi livello vuol dire caricamenti molto lunghi.



La prima cosa che noterete è una interfaccia utente molto buona e precisa che vi mostra la vostra energia e quella del nemico, le armi a disposizione e quelle che state trasportando.
L'area di gioco non è molto grande, ma è molto dettagliata con buon uso del colore e gli oggetti presenti sono più reali grazie anche alle loro ombre.
Voi come ninja siete ovviamente in una oscura tuta nera che vi da massima invisibilità nella notte, ma di giorno sarete fin troppo visibili (*il gioco si svolge quasi sempre di giorno, quindi è come avere un cartello attaccato in testa con scritto : "sono qui, picchiatemi tutti!"*).
E' un titolo che quando fu pubblicato la gente andava in visibilio, ne parlava bene in ogni situazione e si vantava davanti a tutti di avere questo capolavoro.
La prima volta che ne sono venuto in possesso non mi ha mai dato questa sensazione; è sicuramente un bel gioco, ma forse questa visuale isometrica crea dei piccoli problemi perché con un joystick ad un solo pulsante (normale per un C64) dovete fare un sacco di combinazioni quando fate a botte, ma anche per cercare degli oggetti dovete usarne delle altre molto specifiche. Durante la frenesia di un combattimento o di una fuga c'è un po' di panico e non trovate i tasti o le combinazioni giuste per fare una certa cosa; capiterà fin troppo spesso di premere un po' a casaccio il pulsante di fuoco del joystick e la sua leva per sbrogliarvi da certi situazioni.
Un'altra cosa è che l'area di gioco non è scorrimento, ma a quadri e questo crea dei problemi in alcune situazioni alle volte non vi permette di vedere un ostacolo o una trappola che si trova in un angolo alle fine di quella sezione.



Normalmente non vi capiterà spesso di trovarvi in certi situazioni limite, ma a me durante la prova di questo gioco è capitato che, ad esempio, mi trovavo su un tronco dello stagno praticamente alla fine della sezione senza sapere cosa c'era dall'altra parte. Ovviamente ogni azione che fate perdete una vita perché in questo caso vi siete incastrati un punto mortale.
L'ho rifatto diverse volte e non è più capitato quindi sono situazioni un po' al limite, ma perdere una vita in questo modo da molta noia.
Tecnicamente come già detto, davvero ottimo, un Top Game per avere la musica durante l'azione (peccato non avere anche gli effetti sonori), tanti frame di animazione del vostro ninja e dei nemici che so-

no molto vari e colorati con anche magliette che li diversificano.
Un'altra cosa che non aiuta in questo tipo di visuale è il modo di girarvi perché alle volte capita che andate in una direzione camminando all'indietro o lateralmente. Questa cosa complica la vita se nell'area di gioco c'è un nemico e alcune volte si inceppa un pochettino il controllo del giocatore che non si gira in modo giusto e vi beccate un po' di calci e pugni gratuitamente prima di poter rispondere nel modo giusto.

Tra tutte le cose che ci sono in questo titolo, questo modo di camminare e di girarsi alle volte in modo non corretto in base alla combinazione (così sembra) giuste non mi è mai piaciuto allora e anche adesso.
Last Ninja è stato da tutti esaltato allo sfinimento. Io l'ho trovo un bel gioco, ma un sistema di controllo non felice e alcuni passaggi che per



colpa della visuale vi portano a finire in punti senza via d'uscita (*in pratica vi fermate tra la fine di una sezione e l'inizio dell'altra*).

Nel globale questi difetti non rovinano la qualità generale del gioco e della sua giocabilità che consiste anche di non dovere per forza combattere contro i vari nemici (*anche se la fuga è dura perché il computer ha una velocità doppia della vostra*) e cercare di arrivare al vostro obiettivo anche con una strategia diversa dal buttarsi a capofitto contro tutti a suon di pugni e shuriken.

Commodore 64= 9

Sulla qualità del gioco non si discute e anche sul livello di dettaglio e delle animazioni che lo rendono il gioco isometrico più riuscito sulla piattaforma.
Ci sono delle chicche come quando arrivate alla statua del budda e vi inginocchiate a pregare ottenete una spada. Ci sono però anche situazione un poco incasinate per il controller che spesso vi fa muovere in modo comico e affrontare i nemici in questo modo complica le cose.
E' anche colpa della visuale e in certe situazione di battaglia spesso succede che tentate di tirare un pugno e vi accucciate per prendere un oggetto.
E' un sistema che richiede un po' di pratica, ma una volta imparato diventa tutto davvero divertente e molto giocabile.





Apple II= 7

La versione Apple II non è male, ma decisamente inferiore alla versione C64. E' meno definita, più sgranata e gli avversari sono tutti uguali, ma il gioco è lo stesso e quindi ha il medesimo fascino di cercare di raggiungere l'obiettivo in base a libere strategie.
Tecnicamente mostra i suoi limiti perché spesso rallenta vistosamente l'azione quando ci sono due personaggi sullo schermo e i punti più complicati da superare in questa versione sembrano impossibili perché si vedono male le basi di appoggio soprattutto quando dovete superare fiume o stagni.
Non c'è la musica e tra gli effetti sonori ce ne è uno vocale (sempre lo stesso) di quando sconfiggete un nemico e quando perdete una vita.
A differenza del C64 che quando combattete vi date calci e pugni allo stesso modo, con l'Apple II è più lento, quindi un colpo a testa e chi prima colpisce ferma l'altro.

BBC Micro= 8

Coloratissima la schermata durante il caricamente che però mostra una qualità EGA e quando avviate il gioco la sopresa è finita. Sembra proprio di giocare con un PC con una scheda grafica a 16 colori.
Non va sottovalutato per questo perché è molto giocabile e gli spostamenti sono buoni, molto meglio di quelli visti sul Commodore 64 che alle volte si inceppano un po' e il ninja corre a nord con la faccia rivolta a sud.
Graficamente è inferiore anche alla versione Apple II, ma con questo micro Computer troverete tanta voglia di arrivare in fondo al gioco.



Commodore 64 (1986, Ocean)

Conosciuto anche come “Stallone Cobra” è un titolo adattato dal film con protagonista Sylvester Stallone nel quale voi interpretate il poliziotto Marion Cobretti, della squadra Zombie, che deve attraversare tre livelli a scorrimento laterale per salvare la celebre modella Ingrid Knutsen da un orda di psicopatici guidati da loro capo, il malvagio Violer Nocturne.

Questo titolo era originariamente uscito per lo Spectrum che era essenzialmente un clone di Green Beret. La versione C64 e le altre invece sono più verosimili al film.

Inizialmente voi iniziate senza nessun tipo di arma e dovete avanzare a suon di pugni, ma durante il percorso trovate delle armi e delle granate. Oltre ai vari nemici, lungo le strade (come nella realtà del resto) incontrate anche dei civili che devono rimanere illesi perché se ne uccidete uno perderete una vita.

I livelli sono solo tre, ma nel primo e nel terzo il vostro obiettivo è quello di trovare la modella.

Terminato il suo caricamento avete una schermata del titolo senza troppi fronzoli, ma accompagnata da una musichetta molto carina e orecchiabile e potete vedere uno slideshow dei livelli che affronterete e già si può vedere una bella qualità nel disegno dei fondali ricchi di particolari.



Avete solo tre vite (una la perdete per ogni innocente ucciso) e ognuna di queste ha dell’energia rappresentata da un panino e che può essere recuperata con quelli che trovate in giro.

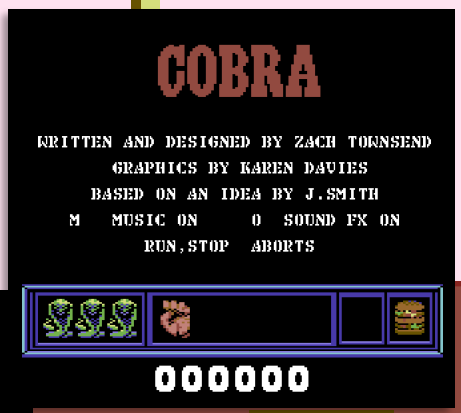
La giocabilità è un po’ scarsa perché iniziate il gioco con gli avversari dotati di tutti i tipi di armi e bombe e voi avete solo i pugni e dovete stare attenti anche ad evitare i civili perché anche scontrarvi con loro comporta la perdita di una vita.

Ci sono nemici che sbucano in continuazione e in quantità tale che è molto difficile riuscire a proseguire nel gioco.

E’ vero che trovate spesso armi a volontà e anche rifornimenti di energia, ma il numero di questi psicopatici è elevatissimo e ognuno con una propria arma.

Quando trovate la modella dovete scortarla fino alla fine del livello attraverso una miriade di nemici. Lei può attraverso gli ostacoli, mentre voi non potete e quindi dovete trovare un varco tra le piattaforme e gli avversari.





Commodore 64= 6



E’ un gioco mediocre perché la giocabilità è scadente con una difficoltà elevatissima e iniziate con un handicap troppo alto soprattutto quando i nemici sono armati di ogni cosa. Iniziare con i pugni quando loro vi mitragliano o vi lanciano bombe diventa scoraggiante. Non avete un attimo di tregua e i civili vanno anche evitati perché basta sfiorarli per perdere una delle tre vite. Troppo complicato.

Graficamente non male, abbastanza colorato, molto dettaglio nei fondali e ben fatte le animazioni. Fosse stato un poco meno infestato sarebbe stato sicuramente più incoraggiante proseguire.

Cobra Force

Si tratta di un gioco di azione a scorrimento laterale dove voi siete alla guida di un potete elicottero per salvare il vostro paese da una invasione nemica. Per riuscire in questa impresa dovete distruggere le loro basi tramite il bombardiere B2 Stealth.



Prima di poter distruggere le basi con il bombardiere dovrete eliminare tutte le loro difese grazie al vostro elicottero AH-1W Super Cobra.

Tanti sono i nemici che dovete affrontare che sono postazioni anti missile, vari caccia e alla fine del livello dovrete affrontare un boss per accedere a quello successivo.

Avete solo 3 vite con ciascuna di questo un po' di energia che può essere rigenerata raccogliendo dei superstiti che trovate lungo il percorso. Perdete una vita se scontrate qualunque oggetti del fondale.

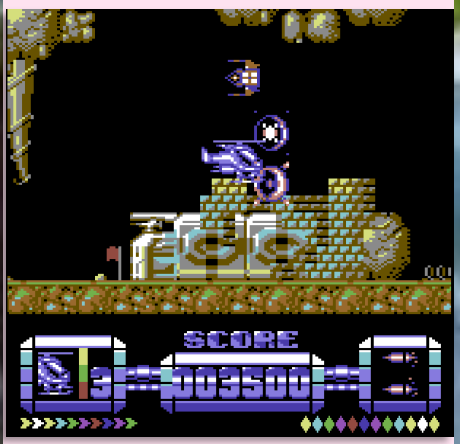
Schermata di introduzione semplice e subito in azione con un titolo che ricorda abbastanza "Airwolf" con alcuni livelli sotterranei e altri all'esterno anche se ci sono delle difese anti missile in mezzo all'aria (*abbastanza incomprensibile!*).

Il volo è abbastanza realistico perché c'è una sorta di gravità che però si attiva quando vi spostate nelle varie direzioni perché se state fermi rimanete in aria stabilmente.

Non potete cercare di arrivare in fondo al livello e affrontarne il suo boss perché dovete prima distruggere tutte le postazioni nemiche che sono indicate in basso a destra nel pannello di controllo come dei diamanti colorati.

Solo dopo aver distrutto tutte le difese del livello in corso potete affrontare il cattivone di turno e poi passare al livello successivo.

Molto bello il gioco sul Commodore 64 che è ben colorato che rende realistici i materiali usati per l'elicottero e le strutture difensive.



Ben fatte le animazioni e il vostro AH-1W ne è pieno come il movimento del rotore principale, quello sulla coda, ma anche le varie strutture, le varie postazioni fisse hanno tanti frame di animazione che li rendono molto belli da vedere.



La musica è solo nella schermata iniziale del gioco e effetti sonori standard.

La difficoltà è come al solito esagerata perché alcune postazione da distruggere sono messe talmente incastrate tra le rocce che bisogna avvicinarsi per colpirle e questo comporta la distruzione immediata dal vostro elicottero.

Avete già a disposizione diverse armi tra cui una breve invulnerabilità, ma dura talmente poco che il tempo di cambiare arma e l'effetto è già finito.

Come grafica è buono, ma giocabilità è inesistente per via di una difficoltà impossibile sul distruggere delle strutture essenziali per accedere ai livelli successivi.

Commodore 64= 5



Un gioco nato sul Commodore 64 e davvero non capisco il motivo di renderlo così frustrante nel riuscire a distruggere delle postazioni che sono essenziali per poter affrontare il nemico finale.

I colpi dei nemici non vi levano tanta energia e questo vi permette di giocare tranquillamente.

L'aspetto gradevole è rovinato ancora una volta da una difficoltà incomprensibile!!



La versione Amstrad è un poco diversa perché ci sono molti più nemici che vi attaccano e sembra un invasione aliena più che terrestre perché ci sono ondate di dischi volanti e veicoli che sembrano astronavi.
Graficamente è buono, molto colorato, ben più di quanto visto sul C64, ma una dimensione degli sprite più piccoli che perdono delle animazioni molto belle viste sul C64. Male anche lo scrolling è che è scattoso.
Buona la giocabilità invece perché ci sono molti più potenziamenti e non è così letale come nella versione Commdore.
L'elicottero è più difficile da guidare perché la forza di gravità è molto più forte, ma le postazioni nemiche sono più facili da distruggere (se avete i missili, ovviamente) e poi avete anche dei pod che si mettono intorno all'elicottero per proteggerlo e che trovate distruggendo alcune ondate di alieni.

Amstrad CPC= 6,5



Il gioco non è un capolavoro perché ha una giocabilità che dopo un po' stanca vista la lunghezza dei livelli e tante cose ripetitive.
Graficamente è ben colorato, meno gratificante della versione C64 così come il sonoro.
Ha una difficoltà molto elevata però ha una gestione delle collisioni molto migliore del C64 che vi permette di giocare molto più a lungo anche se poi vi stancherete forse prima di finirlo.
Sul CPC vale davvero la pena perderci qualche ora di divertimento.



La versione Spectrum è molto buona perché stranamente è colorata bene anche se gli sprite in movimento sono monocromatici e di un solo colore: grigio.
Normalmente i giochi Amstrad CPC e ZX Spectrum sono uguali nella struttura e nella meccanica di gioco, ma questa volta la versione ZX è uguale alla versione C64 con un ottimo dettaglio con delle strutture molto più belle, molto più dettagliate e definite.
Devo dire che la costruzione dei livelli su questa piattaforma sono forse i più belli visti rispetto alle altre due versioni.
La difficoltà però anche in questo caso pari al C64 anche se di contro non si esplode contro le pareti in nessun caso e questo permette di volare più tranquillamente.
Di contro ci sono troppi nemici e fanno molti più danni di quanto visto sul CPC. Avete più vite a disposizione, ma forse da questo punto di vista è comunque molto stressante.

ZX Spectrum= 5



Bello esteticamente e colori a parte, decisamente meglio rispetto a C64 e CPC.
Di contro una difficoltà molto elevata (sempre meglio del C64 che esplodete se sfiorate le pareti delle caverne o altre strutture) e diventa presto molto stressante esattamente come ho già scritto nella recensione.

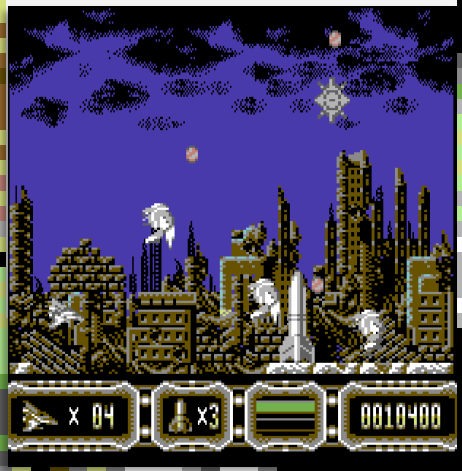
Enforcer: Fullmetal Megablaster è uno shoot'em up a scorrimento laterale in cui dovete superare 6 livelli e distruggere ogni cosa che vi attacca.
Dato che il gioco è molto veloce e sullo schermo ci sono tantissime astronavi nemiche non venite distrutti con un semplice contatto, ma avete dell'energia che decresce ad ogni scontro.
Come ogni gioco di questo genere ci sono bonus che vi danno potenziamenti alle armi e anche il modo di rigenerare l'energia.
Le armi che potete trovare ce ne sono tante con effetti davvero distruttivi come uno scudo che riflette i colpi avversari dividendoli in 4 raggi laser che sicuramente vi darà tanta soddisfazione di poter annientare molti nemici senza nemmeno dover sparare un colpo.

Commodore 64 (1992, CP Verlag)



Tra le armi a disposizione c'è un laser potenziato che funziona come in R-Type. Tenendo premuto il pulsante del fuoco lo caricherete e rilasciandolo attiverete un super raggio distruttore.

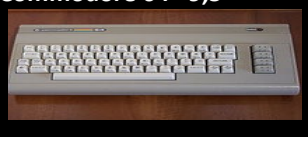
Molto bello tecnicamente con una schermata introduttiva ben realizzata e una schermata del titolo con una musica molto interessante e se l'ascoltate per un po' vi sembrerà di averla già sentita.
Potete vedere in queste immagini la vostra astronave che assomiglia molto a quella di Katakis e la musica sembra proprio quella. Guardate il caso, guardate la coincidenza, il gioco è di Manfred Trenz.
Graficamente è più di Katakis; è Turrican 2 nei livelli shoot'em up a scorrimento con gli stessi bonus che trovate in giro, gli stessi effetti, le stesse armi.
In pratica è una via di mezzo tra lo shoot'em up di Turrican 2 e Katakis. La grafica è la stessa, il dettaglio è ancora più elevato perché ci sono dei fondali stratosferici con diversi strati di parallasse che li rendono qualcosa di meraviglioso e questo vi porterà a perdere parecchie vite solo per guardarli.
La velocità è elevatissima e ci sono così tanti nemici che suderete le sette famose camicie per riuscire ad arrivare in fondo al primo livello.
Musica, grafica e giocabilità da Top Game assoluto e quindi non perdetevi questa occasione!







Commodore 64= 9,5



E' il più bel shoot'em up per il Commodore 64 perché ha il meglio di Turrican 2 e Katakis con alcune cose riprese da R-Type.
Un capolavoro di grafica, di musica, di effetti sonori, di giocabilità.
E' molto difficile perché l'azione di gioco è molto veloce (grafica flluida a 50 fps), ci sono un sacco di nemici, ma avete tantissime armi e potenziamenti per divertirvi come non avete mai fatto prima di questo gioco.
Se avete amato lo shoo't em up di Turrican 2, se avete odiato Katakis, questo è il gioco finale!!
Nel 2008 è uscito una demo di Enforcer 2 con una grafica ancora più spettacolare con effetti speciali visivi da farvi venire la pelle d'oca.

Monster

Amiga AGA (1995, LK Avalon)

Monster è un FPS per Amiga AGA prodotto in Polonia, la patria di molti titoli Amiga a metà degli anni 90 dopo la morte della Commodore. Molti bellissimi giochi sono nati proprio li.

Questa avventura si svolge in un mondo barbaro alternativo creato dagli dei e l'azione si svolge in un' Arena dove voi dovete uccidere tutti i mostri prima che il tempo scenda a zero.

Questi mostri vi attaccano da soli, in gruppo, altri si nascondono molto bene. Quando li avete sterminati tutti passate ad un nuovo livello più difficile.

Un FPS un po' atipico perché si tratta principalmente di un duello in un' arena, ma gli elementi tipici di questo genere ci sono tutti; texture complete su tutti gli oggetti e anche pavimento e cielo. E' molto simile a Doom con una paesaggio 3D e mostri bidimensionali.

La prima cosa che "sentite" in queste produzione è una musica iniziale di qualità elevatissima quindi dietro questo gioco ci sono grandi musicisti e gente che conosce bene l'hardware Amiga forse anche di più di ben note Software House.

Con la schermata delle opzioni si assiste a musica e animazioni 3D che sembrano uscire dalla demoscene (*e molti giochi della Polonia nascono proprio da motori che vengono sviluppati proprio per la demoscene*).

Si gioca solo con joystick e avete libertà di movimento a 360°, ma è



stato creato proprio per questo controller che funziona bene e non rischiate mai di mal puntare un nemico.

Grafica buona, decisamente con un pixel mode molto basso, ma le belle texture mettono in rilievo il paesaggio decisamente caratteristico.

Non avete armi visibili e non vedete nemmeno i proiettili, ma sentite solo il rumore degli spari.

I nemici che incontrate sono molto grandi, mostruosi, ma bastano pochi click del pulsante di fuoco per ucciderli.

Come detto è un duello a tempo quindi bisogna distruggerli tutti prima che lo terminate (questo tempo è rappresentato da una barra rossa).





Amiga AGA= 9



Buona musica di qualità elevata presente durante la schermata delle opzioni e durante l'azione davvero in tema con il paesaggio in corso che vi darà carica.

Buone texture complete anche se abbastanza di bassa risoluzione però è proprio un FPS a tutti gli effetti e un altro esempio di come i giochi di questo genere nati su Amiga sono davvero entusiasmanti.



Terminator 2 Judgment Day

Amiga	Commodore 64
Amstrad	PC

Il successo cinematografico di questo Film è stato universale e sicuramente una delle produzioni al tempo più costose e ricca di effetti speciali.
Questo grande successo comporta quindi l'interesse della Ocean di creare un video gioco basato sulle scene principali di questo film e ne esce un titolo che è buono solo in parte e ha una giocabilità leggermente diversa da piattaforma a piattaforma.

Il gioco è uscito nel 1991 per tutti i Computer dell'epoca e ha una meccanica di gioco praticamente uguale per tutti dove cambia solo la grafica e quella per il Commodore 64 e Spectrum da questo punto di vista è più primitiva.
Lo scopo di questo Terminator 2: Judgement Day è quello di salvare il capo



della Resistenza Umana, John Connor e sua madre Sarah, dal T-1000, un nuovo terminator dotato di capacità mimetiche modificando la sua struttura metallica.

Il gioco è diviso in livelli che rappresentano le scene principali del film e tra uno e l'altro ci sono delle scene in FMV tratte da quest'ultimo per dare proprio una certa continuità che altrimenti diventerebbe presto noiosa.
Dopo l'introduzione molto cinematografica con la presentazione in dettaglio del Terminator si avvia subito il gioco con la prima scena in cui come T-800 dovete affrontare il T-1000 e ammirando le sue capacità di rigenerarsi ogni volta che viene colpito (*tra l'altro con buoni effetti speciali visivi*) per passare al secondo livello dove dovete difendere John Connor dall'attacco del T-1000 che guida un camion.



Se riuscite a sopravvivere anche a questo difficile secondo livello, il terzo è un puzzle in cui dovete riparare la mano del T-800 che è stato danneggiata.
Classica sezione a tempo, quindi 99 secondi per ripararla (*anche qui alla fine potrete gustarvi una bellissima animazione della mano*).

Il quarto livello vede di nuovo un altro scontro tra di voi contro il T-1000.
Il quinto livello è un altro puzzle in cui dovete riparare il volto del T-800.
Il sesto livello vi vede, come T-800, cercare di entrare alla Cyberdine Corporation in cui dovete distruggere il prototipo dell'IA che causerà il problema.
Il settimo livello è uguale al secondo, ma questa volta dovete salvare Sarah Connor a bordo di un auto della polizia



inseguita dall'elicottero guidato dal T-1000.
Se superate anche questo livello c'è lo scontro finale contro il T-1000 (*forse state incominciando a vedere una certa ripetitività delle azioni*).
Finto il gioco ricomincia tutto da capo.

Tecnicamente questa versione Amiga è ottima perché dal punto di vista grafico non ha difetti e tutto è stato riprodotto magnificamente soprattutto durante i combattimenti corpo a corpo con il T-1000. I livelli puzzle sono anche questi ben fatti, ma servono solo per far riposare un po' un joystick molto fumante.
Le sezione di guida sono ottime anche queste, molto fluide anche se estremamente difficili
Il problema di questo titolo è che è

ripetitivo perché inizialmente è interessante per i primi 3 livelli che sono tutti diversi: combattimento, fuga e puzzle.
Il problema è che dal quarto livello si ripete tutto fino all'ottavo livello (*c'è un livello diverso, ma è come se non ci fosse perché non è che sia proprio molto giocabile*).
Grafica e sonoro sono eccellenti, mentre la giocabilità va bene per i primi 3 livelli e le sequenze in FMV prese dal film, ma poi alla lunga stanca. Cambia la grafica, cambiano gli scenari, ma il concetto è: "di nuovo?", "ancora?".



Amiga= 7,5



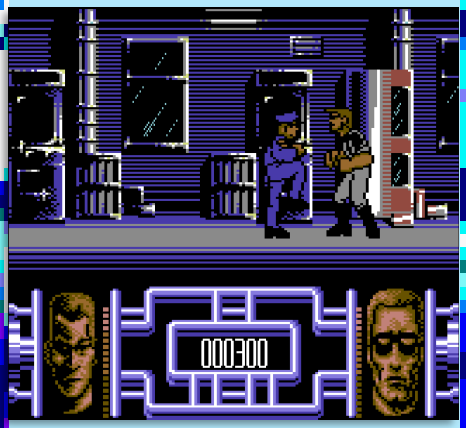
Per la grafica, la musica, gli effetti sonori, sarebbe da "9", ma per la giocabilità e la voglia di continuare è il voto giusto; una media fra le varie parti che compongono il gioco.
Dal punto di vista estetico è fantastico e i colori sembrano addirittura di più di quelli che un Amiga potrebbe gestire con alcune scene quasi fotografiche.
E' Il solito problema delle conversioni da film dove la licenza obbliga gli sviluppatori a ricreare la grafica più fedele possibile e poi perdersi sulla giocabilità e fare sempre lo stesso errore: ripetere fasi di gioco ad libitum che poi portano a stancare il giocatore molto prima della fine dello stesso.
Se ci giocate con i Trainer il voto è davvero un "9" perché potete fare quello che volete e ve lo godete anche di più malgrado la ripetizione delle azioni nei vari livelli.

DOS = 7,5



Uguale alla versione Amiga in tutto e stessa giocabilità e ripetitività.
Solo il sonoro è inferiore, mentre buone le richieste hardware dove basta e avanza un 8 Mhz.

L'introduzione al gioco sul Commodore 64 a me piace molto perché è molto più immensa di quanto visto sulla versione Amiga *(la versione DOS non ha nulla a parte un immagine dell'attore protagonista del film*) con una musica che lentamente aumenta di intensità.
Le differenze qualitative ci sono, ma su questa versione a 8-Bit si è cercato di far leva sull'impressione mastodontica del T-800.



Per il resto non cambia nulla con gli stessi livelli alla lunga decisamente ripetitivi anche se è stato aggiunto un livello in più: la fuga di Sarah dall'ospedale che rompe la monotonia.
Ci sono delle differenze di gioco perché nel primo livello dovete combattere solo con i pugni e calci, mentre nella versione provata su Amiga e PC avete inizialmente una pistola per fare i primi danni e poi cominciare la scazzottata.
E' vero che la grafica sul C64 è più semplice, più primitiva, ma a guardarla bene sembra molto cartone animato, molto simile a Guy Spy e non è male e forse anche più giocabile e anche più facile, almeno nei combattimento corpo a corpo.
Le fasi di fuga sono difficilissime perchè basta un minimo errore per perdere una vita e l'area di gioco non molto grande non vi permette di vedere alla distanza eventuali trappole.
Ci sono anche sul Commodore 64 le sequenze di intermezzo e anche alcune scene prima del livello, ma sono solo immagini ben realizzate con del testo simile ad un briefing di missione.

Commodore 64= 7,5

Graficamente è forse la meno riuscita delle tre, ma ha un forte fascino per come è stato disegnato che sembra un cartone animato e forse è ancora più bello di quanto possa essere su Amiga e PC.
La giocabilità è buona, ma 9 livelli sono tanti e le fasi di combattimento corpo a corpo sono molto lunghe e la curva d'interesse cala rapidamente con il passare dei giorni e anche delle ore.



Amstrad CPC= 8

Fermo restando la curva d'interesse che decresce rapidamente dopo ogni livello, questa versione è incredibile perché finalmente mostra un CPC464 nelle sue vere potenzialità grafiche.
Sembra proprio la versione Amiga riprodotta nell'Amstrad con un dettaglio grafico davvero notevole nei colori, ma anche degli effetti speciali.
Ci sono meno colori e meno definizione rispetto alla versione a 16-Bit però vederlo su un Amstrad con 64k di RAM è stupefacente cosa sono riusciti a fare.
Il voto è per l'impegno.

Mission Andromeda

Amiga, 512k (1988, Demonware)

Nello spazio profondo, in una galassia lontana c'è sempre una battaglia tra il bene il male e oggi ce ne è una epica.

Voi siete un eroe solitario a bordo della vostra astronave spaziale nella battaglia di Andromeda in cui dovete distruggere tutti gli alieni che infestano i pianeti di questo sistema.

E' un gioco che assomiglia molto a Space Harrier per la visuale e lo scorrere del pianeta che ha un terreno che visivamente ricorda proprio il titolo citato. A me personalmente ricorda un altro titolo, *Buck Rogers: Planet of Zoom*.

Mission Andromeda è un titolo per Amiga che clona la meccanica di Space Harrier o Buck Rogers adattandola a questa nuova avventura in cui voi guidate una astronave sui vari pianeti



distruggendo ondate di nemici vari e affrontando un boss di fine livello per poi accedere ad un nuovo e più difficile pianeta.

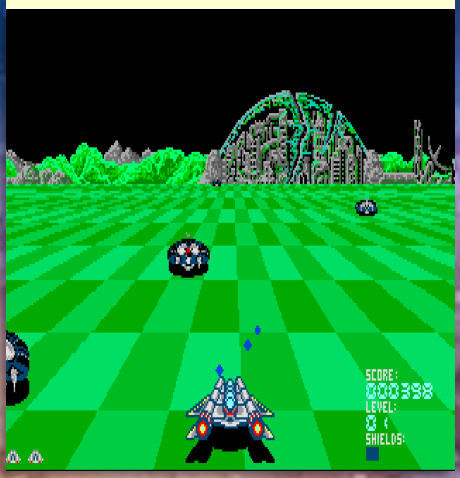
Molto ben colorato e con sprite di grosse dimensioni, ma il colore del terreno ha delle tonalità che alcune volte rende poco visibili i colpi degli avversari.

L'area di gioco è esattamente come in Space Harrier ed è più grande dello schermo, quindi scorre a destra e sinistra, ma le astronavi nemiche le rendono comunque difficile da evitare e colpire a causa della velocità generale del gioco. Troppo veloce e il modo di volare scrollando a destra e sinistra vi porta a scontrarvi molto frequentemente.

Avete degli scudi difensivi, ma la loro energia inizialmente è talmente poca che bastano 2 colpi per essere distrutti.

Giocabilità discreta perché è abbastanza mediocre, uno shoot'em up isometrico 3D senza troppe pretese.

Può andare bene per passare un po' di tempo per chi adora Space Harrier, ma cerca qualcosa di diverso sullo stesso stile.



Amiga 5,5



Spara e fuggi in 3D isometrico mediocre con una grafica molto carina e colorata, ma la giocabilità praticamente è inesistente.

Troppo veloce e le dimensioni degli sprite in movimento sono talmente grandi che lo scrolling a destra e sinistra provoca l'effetto opposto: collisioni frequenti e imprevedibili contro ogni cosa che si muove sullo schermo.

Può essere un alternativa a Space Harrier o l'assenza di Buck Rogers: Planet of Zoom su Amiga.



3D Grand Prix

Nel numero 63 della Fanzine vi avevo parlato di questo gioco per il computer BBC Micro e mi era piaciuto molto per la sua reale sensazione di velocità e anche per la grafica ben fatta sia per la vostra auto, ma anche per quelle avversarie in 3D e con un po' di grafica vettoriale.
Questo titolo non è uscito solo per il BBC, ma anche per altri computer e tra questi l'Amstrad CPC che può contare su un numero maggiore di colori che lo rendono sicuramente molto appetibile da guardare con un dettaglio di certo molto più elevato di quanto potevate vedere sul BBC.

Esattamente come visto nell'altra recensione di un mese fa, anche qui c'è un forte realismo sulla velocità soprattutto perché il volante gira e vedete le ruote sterzare e girare in modo ancora più realistico grazie ad una grafica che migliora sensibilmente questo movimento.
Ancora una volta la difficoltà è elevata per il fatto di avere solo il cambio manuale, ma i tasti sono messi davvero bene e l'unica cosa da imparare è la gestione del cambio.

Grafica buona, molto dettagliata soprattutto delle auto avversarie molto definite e particolareggiate.



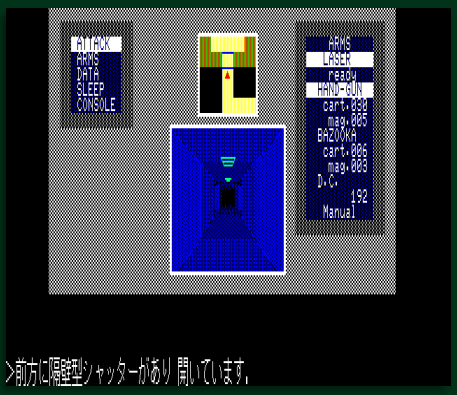
Amstrad CPC= 7

Era molto buono sul BBC per la sensazione di velocità e la confermo anche sull'Amstrad CPC con una grafica decisamente migliore, più colorata e più dettagliata.



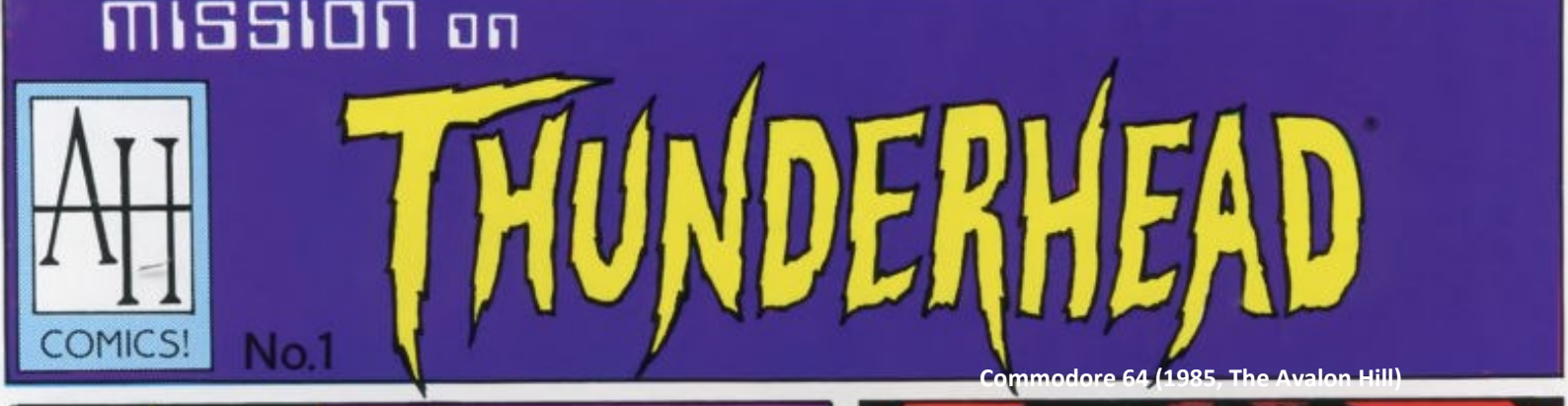
Carmine X1

Carmine X1 è una avventura con una novella visuale ed elementi di RPG e caratterizzato dal fatto di non essere lineare e potete finirlo anche saltando tutte le scene. Non c'è bisogno di leggere o guardare quello che succede.
Questo titolo è anche un prototipo dei Survival Horror che nasceranno in seguito perché ci sono delle scene abbastanza cruente e di pericolo in cui dovrete sopravvivere.
L'avventura è in prima persona, ma non ad immagini statiche come questo genere vi farebbe immaginare, ma come un FPS.
Voi siete in un labirinto 3D e avete una mini mappa che vi mostra il percorso per non perdervi e avete già a disposizione diverse armi come un laser, un fucile e delle bombe.
Lo spostamento è tipico di un RPG come Dungeon Master, ma questo è molto fluido e non un passo alla volta e fa davvero impressione questa fluidità.
Il gioco ha tutto il testo in Giapponese per la novella e le informazioni, mentre le opzioni RPG sono in Inglese. Come detto non serve leggere per finirlo quindi potete divertirvi nel suo lato RPG e Survival Horror.
Belle anche le schermate grafiche quando ci sono.



Sharp X1= 8

E' un gioco misto tra avventura, RPG e Survival Horror molto intuitivo grazie ai comandi in Inglese, di facile comprensione e riuscirete a procedere tranquillamente senza problemi. La parte avventura è in Giapponese, ma non serve per finirlo.



Commodore 64 (1985, The Avalon Hill)

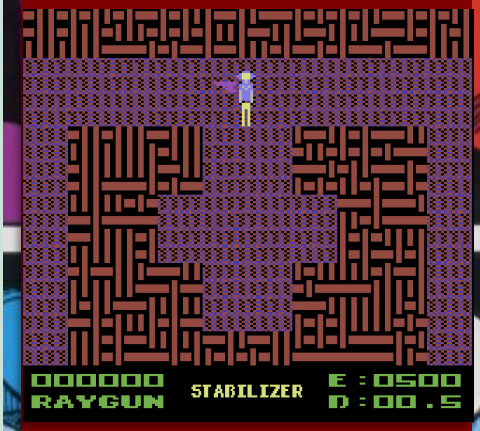
Un gioco di azione scritto dall'autore di "Maxwell Manor".
Thunderhead era un pianeta desolato, ma ora di nuovo brulicante di vita grazie agli odiati Eternal che hanno costruito una base sotterranea che è diventata la loro fonte di potenza.
Voi siete l'eroe di turno che deve distruggere questa fonte di energia in un titolo diviso in due parti: *Operation Tempest* e *The Final Appeal*.
Nella prima parte dovete attivare dei dispositivi necessari a distruggere il pianeta e nella seconda parte dovete trovare degli oggetti per combattere gli Eternal.

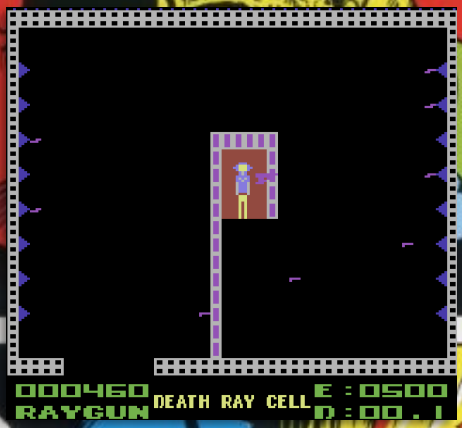
E' un gioco di azione in cui dovete saltare, trovare oggetti per difendervi dai vari mostri.
Non solo fasi di pura azione arcade, ma anche delle zone labirintiche con le pareti che sono letali.
E' un gioco che ha 10 livelli, ma un un sistema che vi permette di avere più di 1000 variazioni di gioco.

Queste due fasi però possono essere giocate in modo indipendente dato che potete sceglierle liberamente premendo il pulsante "F7" al momento giusto.
Nella schermata delle opzione vengono mostrare automaticamente e ciclicamente le due operazioni e se premete il pulsante di avvio relativo giocherete alla fase mostrata.



Leggendo un po' la teoria di questo gioco sembra carino, ma poi non lo è davvero.
La prima parte è entrare in una struttura di accesso per trovare un arma per difendervi e poi accedere a dei labirinti con le pareti letali al contatto.
Nella seconda parte invece siete in diverse arene in cui dovete trovare il modo di superarle distruggendo una specie di dispositivi.





Ogni volta che siete colpiti perdete una vita, ma ripartite ad una specie di zona neutrale, un limbo dove siete in stasi. E così rimanete se non vi muovete.
Appena lo fate ripartite dall'ultima zona dove avete perso la vita.

Sicuramente è interessante come idea, ma è molto confusionario capire cosa esattamente fare perché sembra tutto diverso dalla teoria.
Più di una volta non capirete il senso di quello che dovete fare o come dovete farlo.
Con il tempo comincerà ad essere più chiaro, ma non è che vi invoglierà a investigare per scoprire come divertirvi.
Può piacere ai fan di Maxell Manor, ma a tutti gli altri non più di tanto.

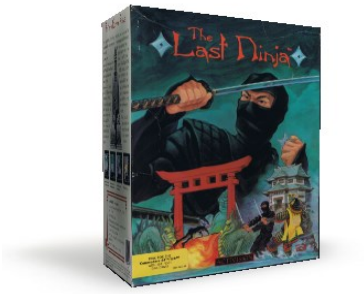
Commodore 64= 6

L'idea è simpatica, ma al tempo stesso senza senso e non si capisce esattamente cosa dovete fare o perché va fatto in quel modo.
La grafica è molto povera, molto approssimativa e i colori sono al minimo sindacabile, però fa il suo dovere senza troppe pretese.
Può e non può piacere perché la sua meccanica è complicata da comprendere.

Divertiamoci con i Box











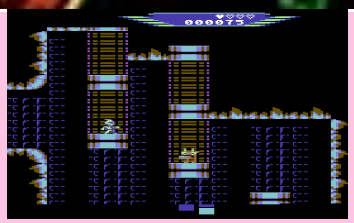


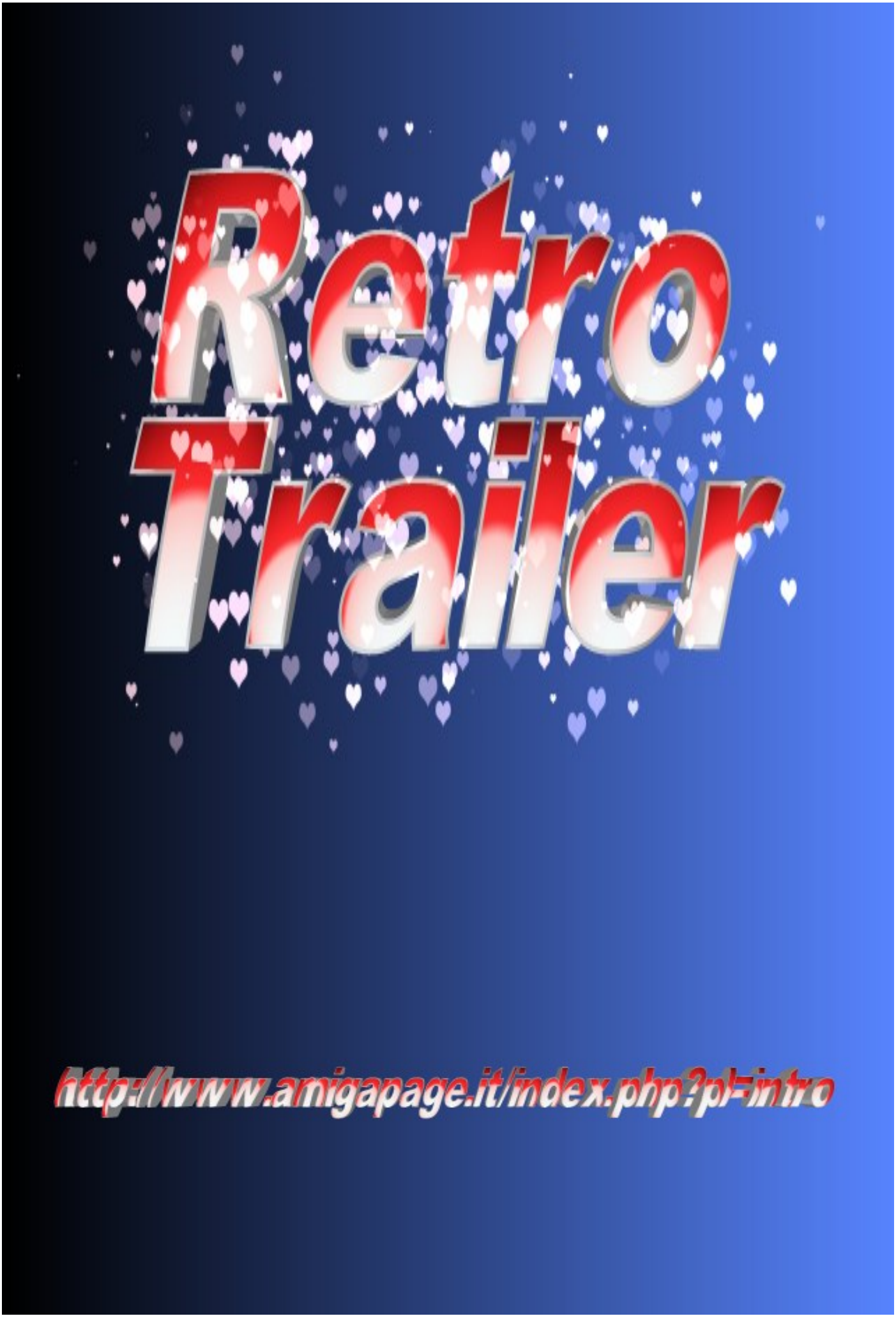
Volume 2, Numero 65
Ottobre, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Powerglove	
The Last Ninja	
Enforcer	


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

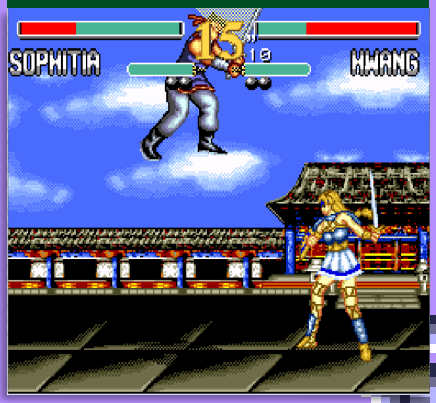
Console Forever

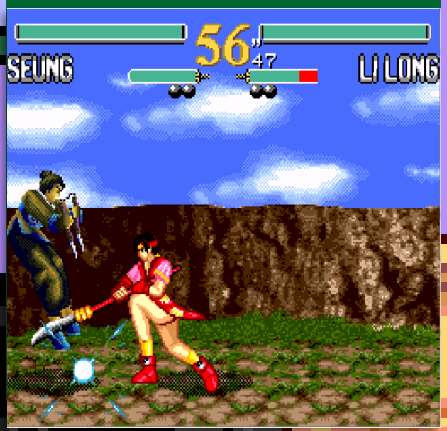


Soul Blade (1997, Mega Drive)

Si tratta di una conversione non ufficiale del noto picchiaduro della Namco.
Non si sa bene chi lo ha prodotto, ma esiste anche per lo SNES e il Game Boy Color.
Non è molto importante chi lo ha prodotto, ma come è stato fatto.
Innanzitutto non è in 3D come l'originale Coin-Op e la versione Playstation, ma in 2D.
Questa inusuale veste grafica per il noto gioco non lo sminuisce ed è a tutti gli effetti un bellissimo gioco con la medesima giocabilità.
Non ci sono le stesse mosse o gli stessi stratagemmi per sconfiggere gli avversari e quindi dovrete trovarne dei nuovi.

I personaggi originali ci sono tutti e sono realizzati davvero bene con un elevato livello di dettaglio.
Guardate le immagini e noterete quanto sono simili questi personaggi 2D rispetto a quelli 3D.
Giocabilità molto buona anche se le mosse disponibili sono decisamente di meno, ma quelle principali sono state mantenute e c'è pure l'effetto scia delle spade che era davvero spettacolare nella versione Coin-Op.
Da non perdere!







Mega Drive= 8,5



Eccellente questa conversione per Mega Drive che riproduce bene il divertimento originale in questo adattamente 2D non ufficiale.
Buona grafica, buon dettaglio, ottimi fondali e giocabilità decisamente interessante.

Space Gun (1992, Master System)

La versione per il Sega Master System è un buon gioco soprattutto per il fatto che richiede una light-gun che vi immedesima molto di più che giocare con un joypad.
E' esattamente come nel Coin-Op quando usate una pistola e di certo questa tecnologia vi permette una giocabilità superiore.
Tecnicamente è abbastanza buono anche se non eccellente. Buoni i tunnel in 3D con le strutture difen-



sive ben realizzate, un po' meno invece le parti a scorrimento laterale precise e fedeli, ma senza livelli in parallasse e con mostri decisamente sotto tono nel senso che sono molto piccoli e non ci sono gli stessi tipici attacchi visti nella versione Coin-Op.

La grafica è in parte deludente, ma l'uso della Lightgun la compensa dandovi una giocabilità che con il joypad sarebbe stata mediocre.

Master System= 7



Una discreta conversione grafica fedele in certe situazioni e meno in altre, ma la possibilità di giocare con un fucile vi riporta al Coin-Op e al suo fantastico coinvolgimento emotivo.
Da giocare se avete una Lightun. Se non l'avete pensateci un po'.
Se usate degli emulatori non tutti supportano bene l'uso del mouse per simulare la pistola.



Dragon Wang (1985, SG-1000)

E' un beat'em up per la Console SG-1000 che è praticamente sconosciuta in Europa a parte qualche raro modello perché principalmente è stata venduta in Giappone e in Oceania.
E' la console precedente il Master System quindi decisamente raro vedere qualche gioco se non grazie agli emulatori che la riportano in vita.

Dragon Wang può essere il padre di Kung-Fu Master perché ha la stessa meccanica con un esperto di arti marziali che deve percorrere varie stanze eliminando i vari nemici a suon di calci.
Ogni tanto arrivano dei nemici armati che vi lanciano contro dei coltelli e dovrete evitarli e lentamente procedere per sconfiggerli.
La giocabilità è molto buona e una volta iniziato a giocare più si procede e più viene la voglia di arrivare più lontano possibile.
La grafica è molto buona ed è tipicamente Giapponese quindi molto pulita nel disegno preciso e chiaro.
Non tanti colori, ma sono applicati così bene che meglio di così non si poteva fare.
Mi piace molto questo gioco e questa Console ha dei titoli che per noi Europei sono totalmente sconosciuti. E' arrivato il momento di scoprirne il più possibile.

SG-1000= 8

Un beat'em up dannatamente giocabile con una grafica pulita e precisa con un tratto tipicamente Giapponese.
Si gioca bene e la difficoltà è ottimamente calibrata.

Orguss (1984, SG-1000)

Un altro titolo di questa Console Giapponese che essendo rimasta sconosciuta ha creato dei giochi che poi in Europa sono saltati fuori molti anni dopo e che riprendono quasi in modo identico.

Orguss sembra Macross perché voi siete al comando di un areo militare che può trasformarsi in un robot con dei vantaggi che vedete bene mentre giocate.
Quando siete in aereo la velocità generale è alta e più difficile colpire



i nemici, mentre quando vi trasformato in un robot l'azione rallenta e vi permette di colpirli più facilmente.
Graficamente non è molto ricco di colore, i nemici sono monocromatici, ma con tonalità diverse; carini i fondali isometrici che hanno tra l'altro anche un livello in parallasse creando quindi un buon effetto visivo.

La giocabilità è inizialmente buona, ma poi tende a peggiorare perché non c'è altro. Non ci sono potenziamenti di nessun tipo e i livelli sono tutti uguali con li stessi nemici che diventano via via più difficili.
In pratica è un solo livello ripetuto varie volte sempre più difficile.

SG-1000= 6

Un gioco carino inizialmente che ricorda un po' i transformers, ma poi diventa noioso perché il livello iniziale si ripete sempre uguale, ma più difficile.
Giocabilità che con il passare del tempo diventa scarsa.

Unreleased Games



Jaguar XJ220, un ottimo gioco di guida per Amiga sulla falsa riga di Lotus Exprit, era in sviluppo nel 1992 e nel settembre dello stesso anno esce una demo per far vedere la giocabilità di questo titolo su Atari ST.
XJ220 richiede 1 MB di memoria con una grafica molto buona come la prima introduzione animata dell'auto e le varie schermate delle immagini.
La corsa vera e propria è molto fluida, veloce con vari oggetti a bordo strada come alberi, cartelli, recinzioni con tunnel e sottopassaggi in grafica poligonale.
La sensazione di guida è molto buona anche se quando curvate e l'auto mostra la fiancata noterete che le ruote sono ferme, ma la velocità è garantita e vi sembrerà di giocare veramente a Lotus II o III.



Atari ST= 7



Per quello che la demo fa vedere era un titolo che su ST sarebbe stato davvero bello e non avrebbe fatto rimpiangere la versione Amiga. Oggi Jaguar XJ220 su ST è disponibile come demo con tempo infinito, tre tracciati e senza nessun tipo di sonoro.



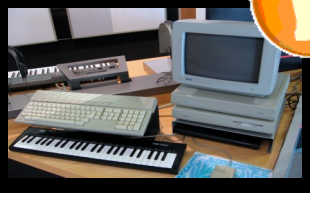
La grafica è stata completamente rinnovata insieme alla struttura dei livelli rendendo questa edizione la copia esatta del Coin-Op. Guardate le immagini e andata a controllare l'originale.
Questa versione DX aggiunge anche una sequenza di lancio tutta nuova e da gustare tutta perché ne vale la pena.
Finalmente ora potete giocare ad una versione di R-Type come mai l'aveste immaginata anni fa e ancora una volta la dimostrazione che rifare un gioco Coin-Op oggi, liberi da licenze varie, si ottengono risultati che sfruttano la piattaforma come mai prima di adesso.



R-Type DX (2015, Atari ST)

Si tratta di una nuova edizione del gioco per l'Atari ST che richiede 2 MB di RAM come minimo, ma poi avete un gioco che migliora la stessa versione uscita molti anni fa sempre per la stessa piattaforma con delle immagini di introduzione davvero strepitose e un audio che non è quello che eravate abituati ad ascoltare.

Atari ST= 9



La copia originale per Atari ST che non fa rimpiangere in nessun modo il Coin-Op. Grafica e dettaglio sono proprio quelli originali e quindi divertimento più elevato per un titolo difficile e alla lunga scoraggiante.
La grafica in questo caso compensa un po' la difficoltà anche se pur rimando fluida è un po' lenta.
Musica davvero eccellente durante la schermata del titolo, mentre poi durante la sequenza di lancio, durante i caricamenti e durante il gioco ha la qualità di un Amstrad CPC.


Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational



Apple II GS (1990, Laurence Productions)

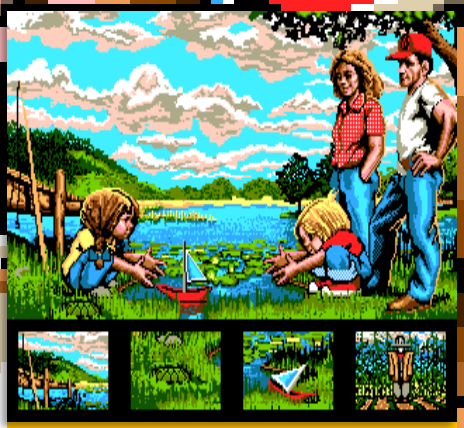
Katie's Farm è il seguito di McGee ed entrambi sono due giochi educativi per bambini e sono stati creati per poter essere giocati senza l'aiuto di un adulto e questo sicuramente è un grande vantaggio.
Questo specifico titolo si svolge in campagna dove McGee è aiutata dalla cugina Katie che insieme esplorano questa fattoria per scoprire tutti i suoi segreti che poi sono imparare a scoprire i suoi animali, mucche, cavalli, galline ecc; giocare a dei mini giochi e fare altre attività all'aperto.

Bellissima la grafica sull'Apple

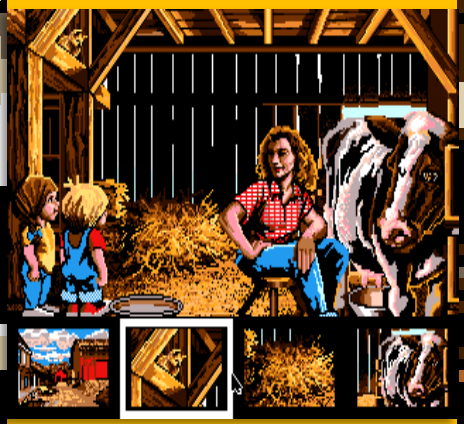


II GS con anche i personaggi umani che hanno la loro voce e rumori, suoni e versi degli animali che servono a rendere più interessante esplorare la fattoria di Katie.
L'esplorazione è facilitata dall'uso di finestre sotto l'area di gioco principale che sono accessibili con il mouse e che vi permettono di visitare delle aree specifiche con cui interagire.

E' vero sul fatto che è facilissimo interagire con quello che vedete sullo schermo perché voi dovete solo usare le quattro finestre sotto l'area



di gioco per interagire.
In pratica prima scegliete una parte della fattoria da esplorare e poi potete usare questi aiuti per far giocare le due bambine McGee e Katie.



Potete andare allo stagno e giocare la barca o giocare con gli animali che trovate nelle vicinanze se ci sono.
Gli animali hanno i loro versi originali, ma non solo questo perché potete imparare come si munge una mucca, come dare da mangiare a due gattini con latte appena munto ecc.

Un titolo educativo molto bello e aiutato da una grafica davvero sbalorditiva e così dettagliata che sembra una produzione per una piattaforma superiore anche come qualità audio.

Apple II GS= 8,5



Per essere un educativo per bambini è davvero ben fatto, una produzione in cui si è cercato di caricarlo con una mole di dati grafici e sonori di ottima qualità.

Due immagini qui presenti sono della versione Amiga (non sono riuscito a fare gli screenshot per la versione Apple II GS) che è identica in tutto e per tutto alla versione GS anche nei più piccoli particolari compresi colori principali e le varie sfumatore.


Al prossimo imperdibile numero
#66
Novembre 2016