REV'n'GE! #66

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 1 Novembre 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 66



Dungeon

Un ottimo RPG basato principalmente sui combattimenti

Twilight Knights

Duelli in prima persona con attori digitalizzati

ALTRE RECENSIONI: Thunder Jaws * Full Throttle * Karate Kid Part II * Tracker * Black Crypt * Bosconian * Step Up * Dragon's Lair Remastered * Time Fighter * Tempest * Superkid in Spce * Zynaps * Speller Bee

EDITORIALE NUMERO 66

E con il numero 66 è arrivato il freddo, almeno qui, con un repentino abbassamento delle temperature e questo forse mi da un vantaggio di stare più in casa e concentrarmi bene sugli argomenti da scegliere per i vari numeri della fanzine che usciranno da qui in poi.

Con questo numero mi è venuta l'idea di fare un altro speciale dedicato questa volta al Commodore 64 non come hardware, ma semplicemente una serie di recensione di giochi, non ancora recensiti ovviamente, di questa piattaforma e che non saranno per forza titoli famosi o conosciuti da tutti. Tra i migliaia di giochi per il Commodore 64 ce ne sono così tanti che spesso si trovano delle gemme che chissà a quanti estimatori della piattaforma sono sfuggiti.

Ancora una volta vi stupirò con l'Apple II GS che si sta rivelando la piattaforma ideale per i programmi educativi perché ce ne sono tantissimi e di qualità eccellente anche come audio. Il parlato che si sente nei suoi programmi non è digitalizzato, ma è molto simile al narrator.device di Amiga, ma la sua qualità è decisamente migliore. L' esperienza multimediale e narrativa di questi prodotti risulta quindi superiore.

Che dire ancora di questo nuovo numero?

Benvenuti in Autunno

Buona Lettura

Sommario Numero 66 — Novembre 2016

Black Crypt	12-13
Bosconian	14
Dragon's Lair Remastered	16
Dungeon	11
Full Throttle	7
Karate Kid Part II	8
Moebius	13
Step Up	15
Superkid in Space	18
Tempest	18
Thunder Jaws	5-6
Time Fighter	17
Tracker	9-10
Zynaps	19-20

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.

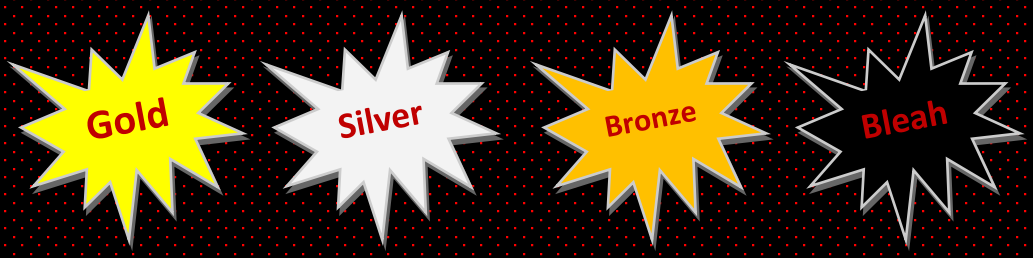
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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 #67



Jumping Dumpy

La grafica parla chiaro e sembra davvero un gioco divertentissimo. Speriamo che la giocabilità sia pari alla grafica che si vede perché così ad occhio e croce sembra proprio un gran titolo.



The Time Crystal

Ci sono diversi cloni di Castle Master e The Crypt, ma anche di Total Eclipse e questo è simile.
Graficamente interessante e mi auguro che abbia la loro stessa giocabilità perché potrebbe essere una delle tante perle sconosciute di questa piattaforma.



Tigers in the Snow

Questo titolo è abbastanza noto perché si tratta di uno strategico storico classico e anche se mancano le celle esagonali il sistema è identico.



Winter-Holiday

E' un titolo semplice, ma divertente che riguardano le vacanze invernali sulla neve, ma non è un gioco che mostra delle specialità sciistiche anche se vi mette nei panni di uno sciatore.

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)

Silver

E' un titolo che ha a che fare con gli squali; un gioco di azione a scorrimento laterale che alterna sezioni Shoot'Em Up contro gli squali e sezioni Beat'Em Up a piattaforme all'interno di laboratori di ricerca sottomarini.

In una di queste basi segrete la malvagia Madame Q vuole conquistare il mondo e per farlo rapisce bellissime ragazze per trasformarle in creature marine - soldati che potrà usare per i suoi sogni di conquista.

Voi fate parte di una squadra di esperti che viene assunta dal governo per infiltrarvi nella fortezza di Madame Q e liberare gli ostaggi.

Questo titolo può essere considerato il seguito non ufficiale di Rolling Thunder perché la grafica e il disegno dei livelli della Fortezza sono molto simili.

Io invece ho visto un'altra cosa interessante che viene ripresa molti anni dopo nell'avventura grafica "Flight of the Amazon Queen".

In Thunder Jaws le ragazze vengono imprigionate nei laboratori e poi trasformate in creature marine umanoidi e in FotAQ delle ragazze sono trasformate allo stesso modo, ma in lucertole.



Un'altra cosa è che nella versione Coin-Op è laa fase di briefing che assomiglia molto a Chase H.Q. dove vi viene spiegato quale è il bersaglio, le sue caratteristiche, il territorio dove dovrete combattere.

La prima sezione è all'esterno dei laboratori e dovete affrontare una serie di squali che hanno un esoscheletro metallico, sommozzatori nemici e postazioni lancia missili.

Come arma avete il vostro fidato arpione, ma potete trovare in giro armi aggiuntive come mitragliatrici, lanciamissili o lanciafiamme.

Quando colpite gli squali la loro armatura esplode e il corpo dello squalo si spezza in due il sangue che scorre da tutte le parti (abbastanza cruento la morte di queste creature), mentre i nemici umani si dissolvono.

Per gli squali dovrete sparare più di un colpo, mentre per gli umani basta una sola freccia per ucciderli.

Arrivati all'entrata del laboratorio, dovete distruggete la sua porta e poi entrare.

Cambia la scena, vi spogliate della tuta subacquea e ora combattete contro nemici umani, umani robotizzati, creature semi umane, cani e ragni robot sempre armati del vostro fidato arpione.

Lo scopo è quello di salvare le ragazze dopo aver sconfitto un boss di fine livello.

I livelli si ripetono via via sempre più difficili con nuovi nemici più agguerriti e armati meglio che vi metteranno in difficoltà.

La grafica Arcade vi permette di godere di tutte questa caratteristiche in maniera davvero eccellente e molto particolareggiata soprattutto nei fondali davvero superbi con tante animazioni.

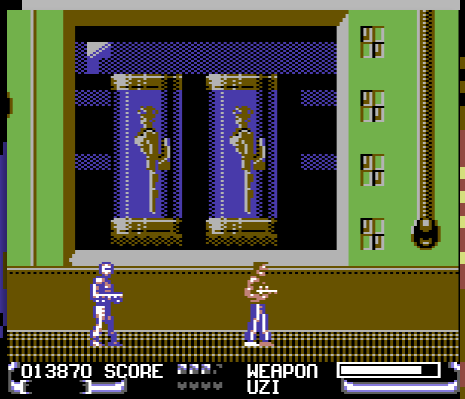
Essendo un Coin-Op le conversioni su Computer hanno la fatidica aspettativa se è l'ennesimo titolo solo per rispettare la licenza oppure invece un qualcosa da ricordare e giocare spesso e volentieri.

Ho provato di getto la versione Commodore 64 e devo dire di essere rimasto piacevolmente colpito per la buona fedeltà sulla giocabilità anche se decisamente più difficile, ma è una versione che vi piacerà moltissimo.

Il primo livello sul Commodore 64 come difficoltà equivale al secondo livello Coin-Op perché avete oltre gli squali altri pesci (che sembrano piranha), bombe di profondità e nemici che attraversano le rocce (anche qui in modo innaturale).

Più difficile la resistenza dei nemici perché per gli squali e pesci basta un solo colpo, mentre per gli umani decisamente molti di più che sono in numero superiore alle creature ma-

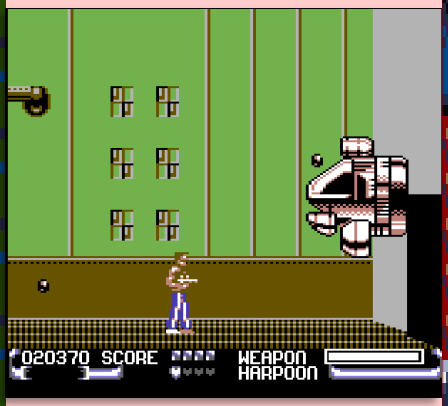




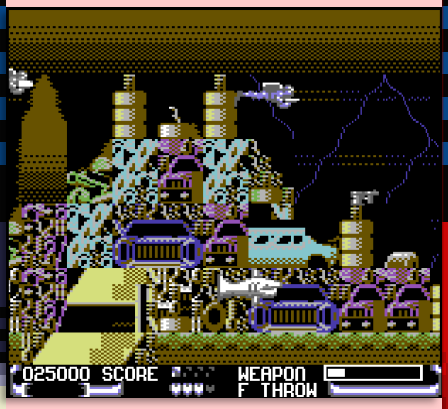
rine.
Avete più vite rispetto al gioco originale (*meno male*) e subito armi potenti perché in giro c'è un lanciafiamme che non trova nessun ostacolo. Grazie a questa arma arrivate in fondo ai livelli molto facilmente.

In generale è davvero una ottima conversione per la giocabilità originale e la difficoltà elevata è comunque calibrata bene grazie a due crediti per continuare da dove morite quindi stando un po' attenti potete anche finire il gioco. Da questo punto di vista mi piace molto.

Dal punto di vista grafico è buono in parte: i fondali non sono animati, ma ben riprodotti nello parti essenziali (*davvero bella la discarica sottomarina del secondo livello*) e anche le varie creature marine.



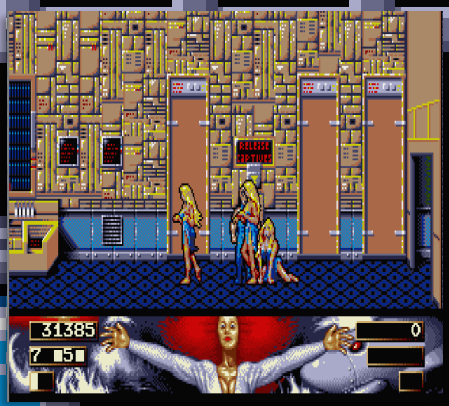
La sezione nei laboratori invece è un po' troppo approssimativa con i personaggi che sono troppo a blocchi e male si riconoscono. I fondali sono statici, non ci sono animazioni, ma comunque servono a capire dove siete in quel momento e cosa dovete fare.
Purtroppo è stata tagliata la sequenza finale di ogni livello in cui salvate

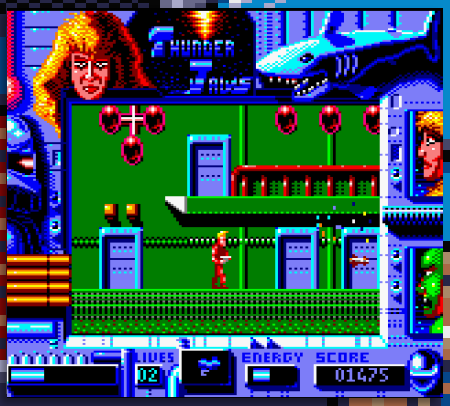


le ragazze. Dopo aver distrutto il boss di fine livello (*sul C64 è davvero tosto, molto difficile*) si passa al successivo.

Commodore 64= 8

Rispetto al Coin-Op la grafica è buona soprattutto nei livelli acquatici ben riprodotti; un po' meno nei laboratori con personaggi molto approssimativi di colore e di definizione. Manca la bella sequenza di salvataggio delle ragazze che è lo scopo del gioco, ma la giocabilità è ottima e rappresenta una conversione da Arcade da ricordare e rigiocare.





Atari ST= 5

La grafica e il dettaglio è molto buono e molto vicino al Coin-Op anche se perde i fondali animati nella loro interezza.
E' molto fedele per gli attacchi nemici, le esplosioni che sono uguali e poi nelle basi vedete meglio la qualità del vostro personaggio, i vari nemici che vi attaccano allo stesso modo.
Sull' ST potete vedere di nuovo la sequenza finale del salvataggio delle ragazze.
E' Un buon gioco? Assolutamente no.
E' lento, molto di più di quanto visto sull'Amstrad CPC e quando ci sono troppi nemici sullo schermo quasi si ferma tutto in maniera ridicola per un 16-Bit.
Una grafica decisamente buona rovinata dalla lentezza.

Amstrad CPC= 6,5

Graficamente meglio del C64 non solo come colori, ma anche come definizione perché i personaggi nemici sono molto meglio definiti e comprensibili (*ma forse questo è dovuto al fatto che l'area di gioco è stata molto ridotta per un pannello di controllo bello, ma invasivo*).
Male la giocabilità perché è molto più difficile (*basta davvero poco per perdere una vita*) e poi è un poco lento nella fluidità dell'azione.
Avete più crediti per continuare, ha una migliore fedeltà grafica al Coin-Op (*ma una area di gioco più piccola*), ci sono i briefing di missione, ma questo procedere in slow motion in questo titolo è uno svantaggio sul tenervi incollati al monitor.

ZX Spectrum= 7

Non esiste questa versione.
E' rimasta come una demo giocabile con tutti i suoi limiti. La grafica è dettagliata e meglio di tutte le altre versioni a 8-Bit, ma è completamente trasparente sia per voi sia per i vostri nemici.
Un titolo potenzialmente buono.

ZX Spectrum (1984, ABC Soft)

Full Throttle ha un nome ben noto perché vi fa venire in mente l'avventura grafica per DOS. Questa titolo invece è solo per lo ZX Spectrum ed è un gioco di corsa motociclistica in terza persona che ricorda Hang-on.
Il motore 3D di questo gioco è una versione migliorata di quello visto in "3D Deathchase" e le sue routines erano le più avanzate del periodo.

E' un titolo puramente sportivo perché dovete cercare di arrivare tra primi e ogni contatto con gli altri 39 avversari rallenta la vostra corsa facendovi perdere tempo prezioso.
Ci sono 11 circuiti tra cui alcuni molti famosi come Spa, Donington e Misano; potete impostare fino a 5 il numero dei giri e avete il tempo che viene usato come comparazione finale.





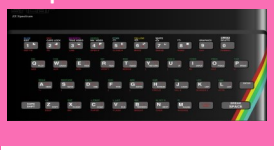
Dopo aver impostato i settaggi per il numero dei giri e del tracciato di partenza potete fare una corsa di prova oppure partecipare alla gara.
Il motore 3D è buono e veloce; la strada è praticamente piatta e non ci sono oggetti a bordo strada, ma la visuale è in tre dimensione e la velocità è decisamente fluida.
Graficamente è povero perché la vostra moto e il vostro pilota è giallo mentre tutti gli altri avversari sono verdi con la rispettiva moto dello stesso colore.
Non è un titolo che punta alla qualità grafica perché quello che c'è non fa gridare al miracolo, ma in un titolo del 1984 vedere una corsa in 3D veloce e fluida come questa faceva un certo effetto.



E' molto difficile come guida perché rallentate anche quando vi avvicinate troppo al bordo della strada e devo dire che guidare questa moto è tutt'altro che facile.
Nelle curve è molto facile uscire di pista con una evidente perdita di velocità e quindi dovrete fare tanta pratica per guidare al meglio questa moto.
Il vantaggio è di avere il cambio automatico (*essendo un titolo di corsa arcade non poteva che essere così*) e dovrete imparare ad accelerare e frenare al momento giusto.
Non è facile nemmeno farlo perché la frenata richiede un po' di tempo, ma vale la pena imparare.

Lo scopo del gioco non è nemmeno quello di vincere un torneo che non c'è, ma solo quello di fare i tempi migliori.

ZX Spectrum= 7



Questo gioco non va ricordato per la sua grafica o il suo dettaglio dato che c'è ben poco da vedere, ma per la sua buona giocabilità e per un motore 3D decisamente veloce e fluida cosa abbastanza rara nel 1984.
E' molto difficile tenere la moto in pista, ma anche questo fa parte di un sistema per renderlo appetibile per lungo tempo.



Amiga (1987, Microdeal)

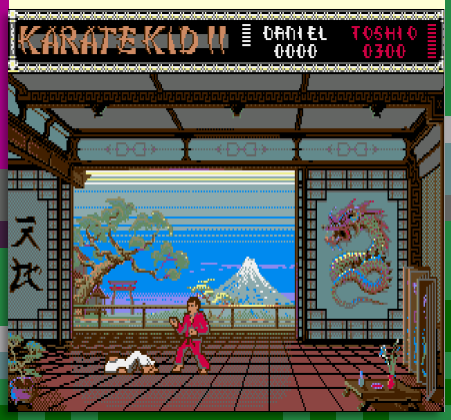


Si tratta di un videogioco basato sul film con lo stesso titolo, ma non ha nessun legame con esso perché dovete fare 5 combattimenti, basati tuttavia sulle scene del film, la cui difficoltà aumenta di volta in volta.

E' un titolo dedicato alle arti marziali e con il joystick potete fare un numero diverso di combinazioni per fare danni all'avversario e punti da accumulare cosa che farà anche lui per gli stessi motivi.

Per aumentare la durata di questo gioco (5 incontri sono davvero pochi) tra un combattimento e l'altro ci sono due mini giochi con le immagini digitalizzate tratte direttamente dal film.

Se avete un amico da sfidare questi prenderà il controllo degli avversari di Daniel e i mini giochi





verranno fatti a turno. Nella modalità a due giocatori non c'è lo scontro finale.

E' un gioco senza molte pretese anche se dopo il lungo caricamento assistete a diverse demo sul gioco, animazioni digitalizzate e immagini grafiche tratte dal film. Appena premete il pulsante di fuoco iniziate il vostro primo incontro.

Graficamente molto bello in questa versione per Amiga che riproduce bene i vari scenari molto dettagliati e con un buon uso del colore. Sicuramente le animazioni digitalizzate sono molto belle da guardare per la loro fluidità che ricordano certe scene del film.

Molto bene anche le animazione durante i combattimenti che rendono i due sfidanti molto realistici con varie mosse e contromosse che tuttavia non si discostano molto da quelle viste in IK+ (che comunque rimane decisamente il gioco migliore di questo genere per qualità grafica e sonora).

Durante la varie dimostrazioni vedrete tanti scenari diversi in cui si possono ammirare ottimi paesaggi.

La giocabilità è discreta perché non è allo stesso livello di IK+, ma non è nemmeno come quei giochi basati sui film che sono tutto fumo e niente arrosto.

Si gioca bene, le combinazione sono abbastanza fattibili a parte quando cambiate direzione che sul momento vi portano ad essere di spalle al vostro avversario che anche al primo livello è davvero tosto.

Voi fate tante mosse, lo colpite anche con calci volanti, ma lui vi risponde velocemente con tecniche diverse e vi mette al tappeto molto prima che riuscite a controbattere.

Non ci sono vite e i tornei sono secchi, quindi se perdete ricominciate dalla schermata del titolo.

Se cercate un clone di IK+ lo trovate nella grafica, ma la giocabilità è molto inferiore. Se cercate un titolo basato sul film, con una buona giocabilità e facilità di combattere ad armi pari contro il computer, lo trovate anche se è molto difficile.

Amiga= 7

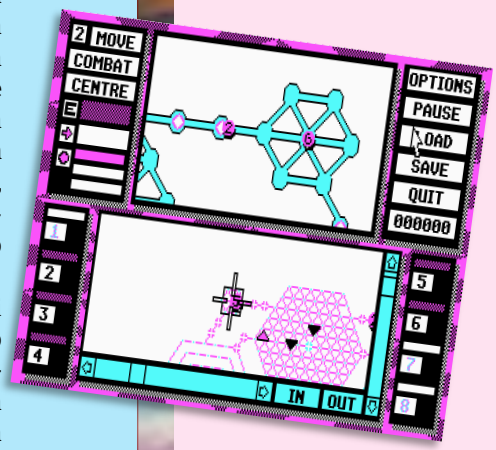
Come conversione da film è buono perché ha più o meno la giocabilità di IK+, che rimane comunque il migliore in questo genere, con combattenti molto ben animati e credibili.

La grafica è buona anche se i personaggi sono forse un po' di piccole dimensioni, ma l'effetto è buono perché sono ben integrati con il fondale.



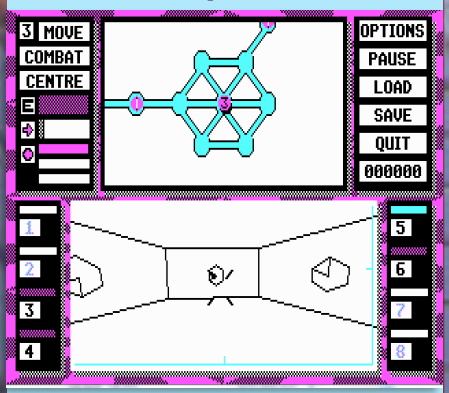
PC DOS, 1 MB (1987, Firebird)

Tracker è uno spettacolo televisione futuristico ultra violento in cui gli sfidanti devono guidare degli skimmer, dei veicoli armati all'interno di labirinti, per distruggerne altri.
E' un gioco di azione in grafica vettoriale con una area di gioco che è divisa in due parti: nella parte superiore avete la mappa dei labirinti e vi mostra la strada da percorrere, mentre nella parte di sotto avete l'azione di gioco vista in 3D.
L'azione si svolge quindi all'interno di un labirinto formato da diverse sezioni ognuna delle quali ha un suo tipo di nemico da affrontare.



I vostri nemici sono tre tipi di veicoli: i Cycloid, i Defender e gli Scout.
Per terminare un livello dovete distruggere il "Comunication Centre", che alimenta i Cycloid, ma per farlo dovete distruggere tutti i Defender.

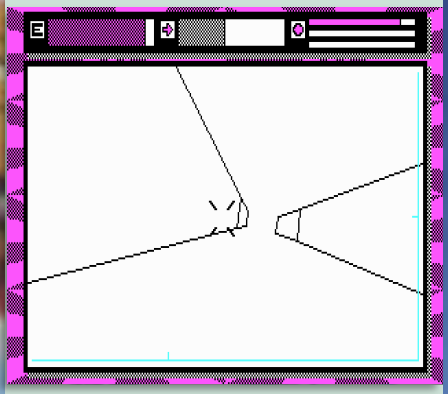
La versione per PC usa una grafica CGA e potete comunque cambiare le impostazioni grafiche prima di iniziare la vostra missione. Potete decidere di usare una grafica poligonale solida oppure vettori trasparente in base alla potenza del vostro



hardware.
Il sistema vi mostra anche i veicoli nemici e una breve descrizione per poterli riconoscere e anche altri oggetti che potete incontrare durante la missione.
Voi non siete soli perché in realtà guidate una flotta di Skimmer che potete cambiare con i tasti relativi da 1 a 8 che sono posizionati in vari punti di questo labirinto.
Iniziate da una base con diverse uscite e quando lungo il percorso trovate dei nemici dovete distruggerli con l'arma in dotazione che può anche rimbalzare sulle pareti del labirinto per darvi qualche vantaggio, ma voi non potete scontrarle perché perdete energia.
Questo gioco ha una parte strategica perché quando non controllate la vostra flotta avete una schermata in cui potete controllare la posizione dei vostri veicoli e scegliere cosa fargli fare e poi intervenire quando uno di questi si trova in pericolo o quando sta per avvicinarsi agli obiettivi. Normalmente sono fermi in un area di parcheggio quindi con il comando "Move" si muovono in una direzione.

La difficoltà è molto elevata perché non potete cambiare direzione di marciae se i nemici vi superano vi attaccheranno alle spalle e dovete scappare alla svelta.
Lungo il percorso ci sono delle stanze in cui ci sono delle bombe molto potenti che vengono caricate non appena ci passate sopra e che poi dovrete usare per distruggere il "Connection Centre".
E' un gioco di azione con alcuni elementi di strategia per gestire questi 8 veicoli e che potete controllare tutti per riuscire a terminare il livello.

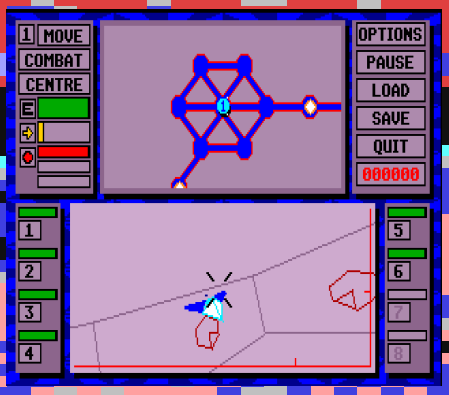
Tecnicamente buono per la grafica vettoriale trasparente per i labirinti e i veicoli nemici possono essere

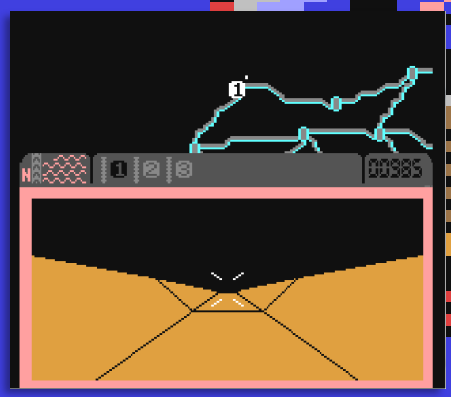


impostati per essere trasparenti o solidi. Potete anche impostare per giocare a tutto schermo oppure con lo schermo diviso in due parti per vedere in tempo reale la vostra posizione nel percorso.

PC DOS= 7,5

E' un gioco molto carino di azione e strategia un po' diverso dal solito e che è molto simpatico con una grafica molto semplice, ma davvero efficace.
La grafica vettoriale dei cunicoli è semplice, ma ottima per riprodurre il labirinto e i veicoli sono ben fatti nella loro semplicità e potete comunque renderli anche a poligoni solidi.
La grafica CGA non sminuisce il gioco e ha una buona giocabilità.
E' difficile perché dovete imparare a gestire questi 8 veicoli, a volare tra i labirinti a diverse velocità senza colpire le pareti e trovare le bombe per distruggere il Connection Centre.
Buon gioco, vale la pena provarlo.





Amiga= 8

La versione a 16-Bit Amiga esalta l'ottimo gioco visto sul PC con la grafica CGA.
Ogni veicolo vostro, avversario, ma anche i colpi che lanciate hanno l'ombra che li rendono fin troppo completi.
La grafica dei tunnel è vettoriale semplice, mentre i veicoli che incontrate sono fantastici con la grafica solida con bei colori e tanto dettaglio.
Non ha comunque un design generale molto complesso però di certo esteticamente ha un fascino che non delude. Non è ancora un gioco stra otimizzato per la grafica e sonoro Amiga, ma già si vede qualcosa.



Atari ST= 8

Questa versione è identica alla versione Amiga per la grafica e in generale per ogni aspetto estetico.
E' un po' peggio per la qualità sonora tipicamente ST.
Buona giocabilità e divertimento per un po' di tempo per un titolo decisamente diverso dal solito.

Commodore 64= 7

Per i limiti hardware della piattaforma la flotta originale è stata ridotta a 3 unità e buona anche la grafica vettoriale che è solida nei labirinti che però in questa versione sembrano dei percorsi all'aperto con tanto di cielo notturno.
Questa grafica poligonale e questo motore 3D non sono performanti e quindi la navigazione è molto a scatti anche se la giocabilità non è problematica.
La parte strategica delle altre versione non c'è. Avete una mappa con la posizione della vostra flotta che si posta lungo i percorsi e quando c'è un nemico nelle vicinanze un allarme vi avverte di intervenire.
La mappa generale è confusionaria, ma è possibile fare degli ingrandimenti per visualizzare meglio i vari obiettivi.



Atari ST, 1 MB (1993, Budgie UK)

Dungeon per Atari ST è un Hack'n Slash RPG che enfatizza i combattimenti corpo a corpo senza l'uso di armi da fuoco.
Dopo il caricamento un vecchio, il grande Shaa, vi dice che dovete attraversare delle caverne e sconfiggere il necromante Malik Abdul Aziz e recuperare il Grande Globo di Thoth.
Prima di entrare nelle caverne dovete scegliere il personaggio che più vi aggrada tra sette classi e l'equipaggiamento dipende da chi scegliete: il Guerriero (la spada), il Combattente (pugnale e scudo), il Chierico (armatura di stoffa e una pozione di guarigione), il Mago (armatura di stoffa e due pergamene magiche), il Ladro (pugnale e 40 monete d'oro), il Barbaro (Ascia e 10 monete d'oro) e il Supereroe (non ha nulla).
Avete quindi una vasta scelta di personaggi ognuno con una propria abilità di combattimento e quindi un titolo che si basa principalmente su questa arte della guerra.



I personaggi che si incontrano nelle caverne sono quelli più tipici come scheletri, zombie ecc. Quando li sconfiggete rilasciano dei piccoli tesori che acquisirete e durante il vostro viaggio incontrate anche delle scale che vi portano a dei villaggi per riposare, mangiare e depositare il denaro nelle banche.
Avete anche dei limiti di portabilità quindi non potete avere tutto quello che vedete in giro, ma comunque abbastanza per poter compiere la vostra missione. Per il denaro potete avere solo 99 monete. Tutte quelle in eccesso verranno automaticamente depositate in banca.



E' sostanzialmente un RPG, ma è facilitato dal fatto che i personaggi sono già pronti e voi dovete solo scegliere quale interpretare e poi subito pronti in azione. Tutto via mouse.
L'interfaccia utente è molto semplice: cliccare quello che vedete sullo schermo per interagire, per aprire porte e combattere, mentre lo spostamento avviene cliccando su delle icone che mostrano l'unica direzione disponibile.
Ha una giocabilità davvero immediata anche se è un po' lento a eseguire i comandi interattivi.
Ha una visuale in effetti in tre dimensioni in prima persona, ma è sostanzialmente in 2D.
Grafica molto buona, molto colorata e associata a diversi suoni molti tipici e ben realizzati come l'avvicinamento di un nemico di cui ascoltate i suoi versi e i suoi passi.
I combattimenti sono semplici e automatici perché appare un icona per attaccare e difendersi. Se non fate nulla il nemico sta ad aspettare una vostra mossa e questo rende l'intero gioco molto facilitato e con una giocabilità davvero sorprendente.

Atari ST= 8,5



La giocabilità è il suo punto forte e l'interfaccia utente aiuta a tenerla sempre ad altissimi livelli in ogni situazione soprattutto sui combattimenti.
Molto buoni gli effetti sonori associati ai combattimenti, agli oggetti e alle loro interazioni.
La grafica è buona, molto dettagliata e colorata e anche se ha una visuale in prima persona non è un vero 3D.
Stra consigliato a chi ama gli RPG dove è il combattimento è lo scopo principale.
Chi ama giochi con centinaia di opzione lo troverà estremamente facile.

Black Crypt

Black Crypt è un classico RPG uscito solo per Amiga ed è stato il primo gioco di esplorazione 3D simile a Dungeon Master e Eye of the Beholder per la piattaforma.



Venti anni fa il potente chierico Estoroth Paingiver fu bannato e sigillato in una cripta e in questa sua sepoltura ha accumulato più forza e ora ha il potere di controllare di nuovo il paese di Astera.

In questo gioco voi interpretate un gruppo di quattro avventurieri inviati a trovare e sigillare di nuovo Estoroth grazie a delle reliquie perdute quando fu esiliato.

E' un titolo che sta su 3 dischetti che non sono pochi per un RPG, 1 MB di memoria e la garanzia del gioco è dei suoi sviluppatori, i Raven, che hanno realizzato nel corso degli anni FPS e RPG di qualità superlativa.

Qualità che ascoltate durante il caricamento con una musica davvero bella ed evocativa.

Come RPG avete una vasta scelta di opzioni per configurarlo prima di iniziare la vostra avventura: potete configurare la tastiera, la gestione degli oggetti e salvare/caricare una configurazione.

La prima cosa è ovviamente creare il vostro gruppo anche se ne è già pronto uno e per testare questo gioco io usato quello predefinito.

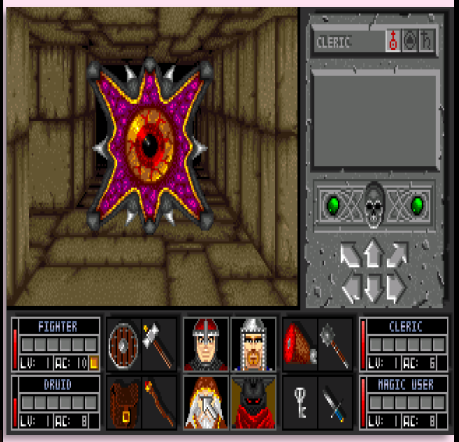
Avete comunque quattro classi tra cui scegliere ognuna delle quali con 9 facce disponibili.

L'area di gioco è divisa in tre parti: la parte grafica in prima persona che vi permette di esplorare i labirinti, una parte che è una lista di azioni da fare quando trovate delle pergamene magiche o state usando un personaggio con dei poteri magici.

Il mago ha un libro di magie che una volta scelte appaiono in questo pannello che vanno poi cliccate di nuovo per vederne gli effetti.

Nella parte in basso avete un pannello di controllo che vi mostra i quattro personaggi che usate, gli oggetti che possono usare durante l'esplorazione e le loro caratteristiche.

Si gioca solo con il mouse (anche se potete comunque usare la tastiera) e con il tasto destro richiamate l'inventario generale dei quattro personaggi che mostra quello che potete trasportare globalmente anche se poi durante l'esplorazione potete averne solo



quattro contemporaneamente. Da questo menu potete accedere al ve-



stiario che va dall'armatura di base a vari altri oggetti da indossare come collane, anelli, corone e cinture che possono dare più potenza e anche poteri speciali

Il tasto sinistro del mouse nella schermata principale serve per muoversi e combattere. Per attaccare un nemico basta premere l'immagine del viso di un personaggio per usare l'arma in dotazione. Un sistema molto semplice per fare una determinata azione.

Durante l'esplorazione capita di trovare delle rune scritte in un linguaggio magico oppure in una lingua che solo un mago o un chierico possono leggere grazie ai loro poteri.

Durante l'azione non potete cambiare il personaggio perché li usate tutti e quattro contemporaneamente, ma quando dovete usarne uno specifico dovete usare il tasto del mouse e scegliere quale usare per risolvere un determinato enigma.

La giocabilità è la stessa che potete vedere in Dungeon Master e Eye of Beholder con una grafica migliore perché questo titolo usa ben 64 colori grazie all' Extra-Halfbrite che di certo da una qualità ben superiore ad altri titoli che sono porting da altre piattaforme.

Dopo un bella musica inziale durante il gioco non c'è nulla a parte buoni effetti sonori per i versi dei mostri che incontrate, i passi e quelli durante i combattimenti.

Come difetto è la monotonia di questi dungeon tutti uguali che vi portano presto a perdervi.

Io ho trovato una porta chiusa con una serratura e quando ho trovato in giro per le caverne la chiave, non ho più trovato la porta.

Girare e rigirare per questi tunnel tutti uguali poi vi porta a scontrarvi contro essere mostruosi dotati di una forza immensa e imbattibile inizialmente con le risorse che avete.

Amiga= 8,5

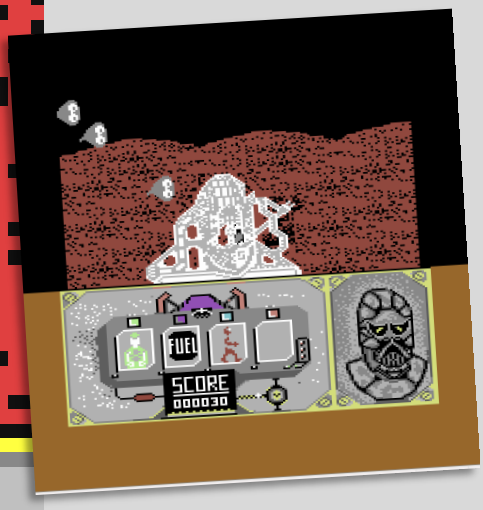
La grafica Extra-Halfbrite migliora sensibilmente la qualità del gioco rispetto alla concorrenza di altri titoli sulla piattaforma. Ottimi i dettagli e le animazioni dei personaggi che incontrate durante i dungeon e ben definiti gli oggetti.

Il giudizio tiene conto di un fattore molto importante: la giocabilità.

Per gli amanti di questo genere è sicuramente ottimo perché è il primo nativo per Amiga, lo sfrutta bene e una volta iniziato, affrontare labrinti oscuri infestati da ogni genere di creatura da tante ore di svago.

Per gli altri (me compreso) non vi dirà niente di buono per via di caverne tutte uguali in cui vi perderete, tante opzioni che lo odierete presto e scontri armati che richiedono equipaggiamenti e configurazioni troppo complicate.

Come dicevo nell'editoriale dello scorso numero bisogna recensire non solo bei giochi, ma anche quelli meno riusciti e questo "**Mobius: Venture into an alternative reality**" della Infinite Games lo è di certo.
Il nome non deve trarre in inganno perché non ha niente a che vedere con il titolo della Origin Systems.
Questo gioco è essenzialmente uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale che si svolge su un pianeta alieno in cui dovete distruggere i vari nemici e poi andare su altri pianeti o altre zone dello stesso grazie ad un teletrasporto.
Mi sono reso conto dopo aver caricato il gioco che sto sprecando un intera pagina per questo titolo che è il più brutto di questo numero e si meriterà la medaglia nera.



Commodore 64 (1985, Infinite Ga-



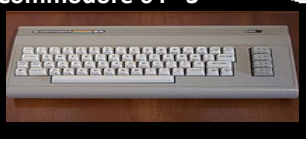
L'azione a scorrimento è patetica perché i nemici si spostano alla vostra velocità in maniera perfettamente sincronizzata al 50° di secondo e si abbassano e si alzano se andata a destra o sinistra.
Questo sistema li rende difficili da colpire, ma in vostro aiuto ci sono delle costruzioni che vi proteggono e se vi riparate i nemici stupidamente andranno a cozzare contro queste strutture all'infinito. Anche per letteralmente 1 ora.
Quando vi teletrasportate cambia colore del terreno, forma dei nemici e costruzioni per ripararvi, ma lo scopo non si sa quale sia.
L'unica cosa interessante di questo titolo è che avete dei gadget che si sbloccano solamente in alcune zone o altri pianeti come il jetpack con cui potete volare, ma consuma il carburante.
Giocabilità come detto totalmente sciocca, molto ripetitiva anche nella grafica.
Molto povero anche nelle animazioni con un personaggio che si muove solo grazie alle gambe mentre il resto del corpo è come se fosse un manichino.
Stessa cosa per le astronavi nemiche che volano per lo schermo, ma prive di vitalità e di qualunque sorta di intelligenza.
Solo quando avete il jetpack cambiano le cose perché i nemici diventano un poco più intelligenti e si muovono per intercettarvi e dovete quindi impegnarvi di più.



Bleah



Commodore 64= 3



Un gioco da evitare come la peste perché i nemici si spostano come se fossero attratti da voi e vanno a sbattere contro i ripari che trovate senza motivo e senza un perché. Va avanti in questo modo ad libitum finchè non trovate il jetpack e in quel momento c'è un po' più di vitalità.
Troppo poco e troppo tardi anche per il fatto che la grafica è brutta come mai forse avete visto su un Commodore 64.

STAR DESTROYER

Bosconian

Gold

MSX	1984
Namcot	Shooter

Bosconian è uno Shoot'Em Up spaziale multidirezionale per svariate piattaforme tra cui figura una versione Coin-Op e altre a 16-Bit; un titolo che si è prestato bene ad essere portato ovunque fosse richiesto.

Il vostro lavoro è quello di distruggere delle grosse stazioni spaziale attraverso la galassia e tra una e l'altra ci sono campi di asteroidi e mine spaziali.

Ogni stazione può essere distrutta in due modi: distruggendo tutte le strutture esterne oppure colpendo direttamente il nucleo centrale.

Ovviamente non è così facile perché queste hanno cannoni difensivi, caccia (ma questi li incontrerete nei livelli più avanzati del gioco) e missili.

Essendo multidirezionale l'area di gioco è molto grande e bisogna fare attenzione che i nemici ogni tanto vi attaccheranno in formazioni numerose per fermarvi.



Ci sono di tanto in tanto dei caccia spia che vanno distrutti a tutti i costi perché se vi sfuggono le cose diventano complicate dato che i nemici scoprianno la vostra presenza e vi attaccheranno in forza.

Per distruggere le basi con un solo colpo dovete colpirle nel loro canale centrale perché in tutte le altre direzioni potete solo distruggerle a pezzi.

Questo scorrimento è molto buono perché vi permette facilmente di evitare i nemici e decidere quale direzione prendere.



La versione MSX ha proprio tutto quello che potete vedere nel Coin-Op compreso il parlato digitalizzato iniziale davvero fantastico e molto comprensibile; quindi buoni effetti sonori impreziositi da questo parlato.

Grafica molto colorata e dettagliatissima e quindi dal punto di vista puramente estetico, a parte i multi colori per ogni sprite, è uguale al gioco originale così come la giocabilità e le esplosioni da cartone animato.

Giocare con l'MSX è esattamente come giocare con il Coin-Op e manca solo la fessura dove mettere il gettone.

Per scovare i vostri obiettivi avete un radar che mostra le basi nel livello in corso, il livello di allarme del momento che passa da Rosso, Giallo e Verde. Avete un caccia stellare che è dotato di fuoco anteriore e posteriore e vi spostate liberamente in tutte le direzioni con una difficoltà molto ben calibrata.

Succederà che perderete tutte le vite perché avrete voglia di distruggere le basi con un solo colpo, ma non è così facile perché quando vi avvicinate partono da questa i suoi caccia di difesa.



MSX= 9

Un bellissimo Shoot'em up che graficamente è curato e dettagliato nei confronti della versione Arcade come colori e sonoro compreso il parlato iniziale.
Giocabilità davvero fantastica con una difficoltà così ben calibrata unita alla liberta di movimento per distruggere i vostri obiettivi.
Questa versione MSX mostra quanto sia valida questa piattaforma per giocare a titoli del genere.

STEP UP

Sord M5 (1983, Takara)

Setup Up è un gioco di piattaforma nel quale voi controllate un alieno (*oh finalmente! In tutti i giochi voi siete sempre l'eroe contro gli alieni e ora siete voi l'omino verde*) che deve trovare il modo di raggiungere la sua astronave spaziale in cima ad una struttura.
E' un tipo di azione in cui dovete salire le scale per raggiungere il tetto, ma siete ostacolati da varie creature come topi, gatti, pipistrelli e ragni.
Non potete combattere, ma dovete solo evitarli oppure non avrete più la possibilità di ritornare al vostro pianeta.

Questo gioco è in versione Sord M5, un piccolo computer che assomiglia moltissimo allo ZX Spectrum per la sua tastiera.
Siete un alieno grigio (*non siete un ometto verde, ma più simile ai "grigi" come l'ufologia si riferisce agli avvistamenti umanoidi degli extraterrestri*) che si sposta tra queste costruzioni infestate da strane creature.
Essendo un gioco i nemici sono stati disegnati in parte reali e in parte più umoristici quindi con una forma umanoide per dare un po' di brio a questi esseri e non uguali alla realtà e questo li rende molto più pericolosi da evitare dato che vi inseguono per ogni piattaforma.
Non avete armi, ma potete contare su un buon salto per evitarli.

Questo salto però serve a ben poco per evitare tutti i vostri nemici perché quelli umanoidi sono troppo grandi per essere superati.
Questa vostra abilità può servire per saltare, ad esempio, su alcune piattaforme mobili.
Avete solo tre vite per un gioco tutto sommato simpatico e colorato bene e devo dire ben definito perché il disegno del vostro personaggio e quello



dei nemici è molto dettagliato e se li guardate bene sono molto accurati e fanno il loro dovere nell'economia globale di questo titolo.
L'azione di gioco non è molto fluida perché lo scrolling va a scatti così come il movimento generale, ma non rovina la giocabilità che rimane buona.
E' molto difficile perché l'area di gioco è infestata di molte creature diverse che dovrete scoprire come evitare e quali sono quelle che potete superare con un balzo.
Nessun tipo di musica a parte un jingle iniziale e effetti sonori tipicamente Arcade così come il sistema per iniziare una partita.
Non è un titolo Coin-Op, ma è strutturato come se lo fosse, quindi l'interfaccia è quella tipica.

Sord M5= 7



Gioco di piattaforme molto semplice in cui dovete evitare gli alieni per raggiungere il tetto con la vostra astronave attraverso vari livelli sempre più infestati di creature nemiche.
Buoni i colori e molto accurato il disegno del personaggio e quelli nemici.
E' un tipico gioco che può piacere per un po' e anche per riscoprire questo computer.

Dragon's Lair Remastered

Gold

Nel 2013 su Steam esce una versione rimasterizzata del noto gioco al laser Dragon's Lair che gira su hardware moderni e questo è un buon motivo per tutti per rigiocare a questo titolo che per l'occasione è stato decisamente facilitato e lo porterete a termine in poche ore.

La grafica di questa versione è stata migliorata ulteriormente dalla versione Coin-Op e sembra ancora più cartone animato di prima e questa riedizione lo lustra per bene e meglio di quanto potete solo immaginare.

La novità non è la grafica, almeno non solo questa, perchè l'interfaccia utente è stata molto semplificata dato che come impostazione predefinita avete sullo schermo non solo il lampeggio dell'azione che dovete compiere, ma ci sono delle icone specifiche.

Icone che vi dicono dove spostarvi e una icona della "spada" quando dovete fare delle azioni.

Il menu ora è molto più ampio come opzioni perché potete personalizzare il gioco come meglio vi aggrada: potete scegliere se avere delle indicazioni sonore e visive o alternare una o l'altra; se giocare in finestra oppure a tutto schermo; impostare il linguaggio dato che è stato tradotto in varie lingue.

Come edizione Rimasterizzata avete degli Extra che comprendono l'introduzione originale, guardare l'intero gioco come fosse un cartone animato e anche assistere a dei tutorial che vi spiegano come giocare.



Questi aiuti ce li avete anche la prima volta che giocate perché è un aiuto su come interpretare le icone che vedete sullo schermo.

Prima di giocare potete comunque personalizzarlo ancora un pochetto decidendo la difficoltà e tra altre due la modalità sul tipo di azione.

Una cosa che apprezzerete sono i crediti infiniti che vi permettono di rifare all'infinito sezioni che non riuscite a passare. Grazie a questo aiuto lo terminerete in poco tempo, ma grazie a queste varie personalizzazioni ci rigiocherete spesso cercando anche di renderlo più difficile e farlo durare un po' di più.





Windows= 9,5

Da non perdere se siete dei fan di questo Laser Game, ma io consiglio a tutti di giocare a questa nuova edizione perché scoprirete quanto buono è questo gioco proprio grazie a tutte queste personalizzazioni. Il nuovo sistema di aiuto per le azioni da compiere ve lo farà apprezzare molto di più di come era nel Coin-Op e nelle varie conversioni su Computer.



Commodore 64 (1988, CRL)

Time Fighter è un semplice gioco arcade a scorrimento laterale che ha a che fare con i viaggi nel tempo.
Ci sono dei criminali che stanno viaggiando nel tempo creando disordini e per sistemare le cose venite chiamati voi, un mercenario trans-temporale che deve viaggiare in 7 diverse epoche: Preistoria; Medioevo; Selvaggio West; Proibizionismo; Seconda Guerra Mondiale, New York del 1980 ed Era Spaziale.
Ognuna di queste ere è caratterizzato da vari elementi di riconoscimento del paesaggio anche se non altamente definito.

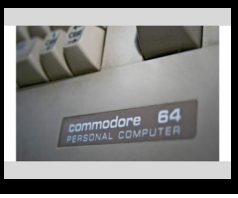
Voi avete diverse abilità come correre, saltare, accucciarsi e combattere con armi in base alle varie ere: in quella Preistorica avete solo pugni e sassi, mentre nelle altre potete avere arco e frecce, pistole oppure raggi laser nel futuro.
L'area di gioco è a tutto schermo e avete un buon pannello di controllo che vi mostra le vite a disposizione, le armi che avete in dotazione e anche l'energia.

Nella schermata iniziale del gioco potete avere un assaggio delle vostre abilità mostrate come belle animazioni.
Le varie ere sono accessibili in ogni momento premendo il pulsante di "spazio" e ogni zona temporale è comunque ben realizzata con elementi tipici del fondale e anche delle armi nemiche come le tipiche auto del Proibizionismo, i campi minati della Seconda Guerra Mondiale e via dicendo.
Grafica semplice, ma bellissime le animazioni e sicuramente da questo punto di vista forse è uno dei più belli perché i personaggi si muovono e combattono molto realisticamente.

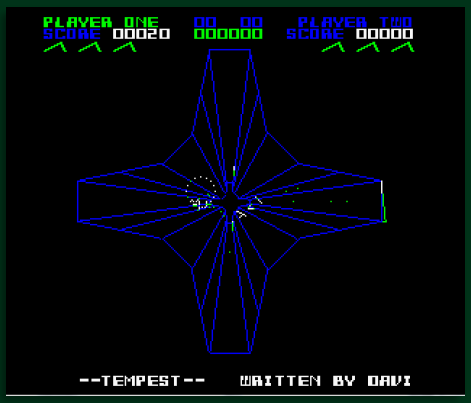




Commodore 64= 7,5



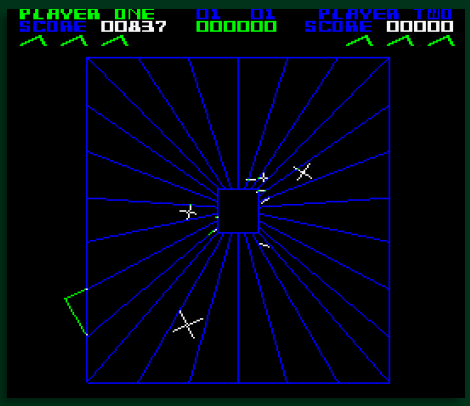
Un gioco arcade semplice come concezione, ma molto divertente perché vi potete spostare nelle 7 ere temporali liberamente, usare le armi tipiche e combattere anche in territori che presentano delle trappole.
Non vi entusiasmerà per la qualità grafica o sonora, ma per le belle animazioni e per la buona giocabilità.



TEMPEST

La versione per Amstrad CPC di questo classico spara e fuggi spaziale è molto buono perché anche nell'originale usava una grafica vettoriale trasparente.
La novità di questo titolo è non è un gioco di azione a scorrimento, ma voi vi spostate su una griglia vettoriale e dovete distruggere tutti gli alieni che volano dal centro di questa area verso l'esterno.
Quando avete distrutto tutti in nemici passate ad un nuovo livello formato da una nuova griglia con dimensione e forma diversa.

La versione originale è caratterizzata da velocità di movimento così elevata che a volte è difficile riuscire a distruggere tutti gli alieni prima che raggiungano la vostra linea di movimento e quindi provocando la vostra morte.
Anche sul CPC è lo stesso con una discreta qualità vettoriale anche se la già semplice grafica originale è stata ulteriormente ridotta ai minimi termine però mantiene bene la stessa giocabilità.
Ha una minore velocità rispetto al Coin-Op, ma la tecnica di colpire gli avversari vi permette di divertirvi per molto tempo.



Amstrad CPC= 7

**La versione CPC è un po' lenta perché i livelli sono troppo lunghi e durano parecchio tempo.
La giocabilit è buona e vi divertirete comunque.
L' audio purtroppo è la parte debole di questa conversione.**



Superkid in Space

E' un gioco arcade a scorrimento laterale per lo ZX Spectrum 128k che ha una bella sequenza iniziale in cui decollate con il vostro razzo spaziale e poi dovete scegliere uno missione tra le 5 disponibili per salvare la Terra.
Le missione sono bloccate e quindi siete obbligati a risolverle in sequenza, ma questo non è problema per un eroe come voi.
Come difensore avete in dotazione una pistola e delle bombe, ma siete davvero poco abili a fare i salti e quindi impossibile raggiungere certe piattaforme con le sole vostre forze fisiche.
In vostro aiuto avete la possibilità di modificare alcune tubature e trasformarle in funi e usarle quindi par arrampicarvi.
Questo sistema vi permette di raggiungere i potenziamenti per le vostre armi e anche i rifornimenti.
Dovete svolgere la vostra missione disabilitando questi 5 asteroidi intorno alla Terra entro un certo tempo limite.
Non avete vite e se il tempo arriva a zero avrete perso la possibilità di salvare il pianeta Terra.

Un titolo che mostra una grafica curata, ma decisamente trasparente e in generale non si capisce il motivo per questa richiesta di ben 128k di memoria.
Non c'è musica e gli effetti sonori sono molto blandi.



Con Riserva
Promosso

ZX Spectrum 128= 6

E' un gioco di piattaforme che usa una grafica molto curata e anche colorata meglio di altri giochi della piattaforma (ecco svelato il perché di 128k di memoria), ma poi il gioco in se non è che sia molto longevo nel tempo. Vale comunque la pena farci qualche partita.

ZYNAPS

ZX Spectru, Commodore 64, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST (1987-1988, Hewson)

Zynaps è un titolo abbastanza conosciuto, ma non c'è tanto da dire perché essenzialmente è un classico Shoot'Em Up spaziale a scorrimento laterale ispirato fortemente a "Nemesis".
Voi pilotate una astronave spaziale attraverso 16 livelli e 450 schermi pieni di nemici di ogni genere comprese le solite terribili torrette difensive.
Distruggendo alcuni nemici questi rilasciano dei bonus che sono i vari potenziamenti e tra questi anche delle vite extra che sono importanti vista la lunghezza di questo titolo.

Ho voluto provare questo gioco in versione ZX Spectrum perché nelle passate recensioni ha avuto ottime critiche e devo dire che è impressionante vedere questa piattaforma mostrare così tanti oggetti in movimento e anche una schermata del titolo davvero ben fatta, definita e con una musichetta simpatica.
Si vede subito appena finito di caricare la qualità anche nel testo e nei font usati.
Un'altra cosa che stupisce di questa versione è la fluidità davvero sconcertante perché sembra quella tipica di un Commodore 64 e di certo fa tanto piacere vedere un gioco Spectrum molto fluido e così molto colorato.

I potenziamenti che avete sono delle sfere rosse che accumulate e attivate tenendo premuto il pulsante del joystick.
La giocabilità è buona anche perché la difficoltà è ben calibrata e con una giusta attenzione si riesce tranquillamente a divertirsi.
16 livelli sono tanti e molto simili quindi il fascino potrebbe non durare fino alla fine, ma ce ne è comunque abbastanza per farvi giocare per parecchio tempo cercando di arrivare il più lontano possibile e fare il massimo punteggio.

Spesso si giudicano i giochi in base alla facilità o alla difficoltà di terminarli, ma invece lo scopo potrebbe anche essere di mettervi alla prova per poter mettere e/o salvare un record che rimanga li come il risultato delle vostre abilità.
Con Zynaps sicuramente uno degli obiettivi è questo vista la sua lunghezza e ovvia ripetitività.





Sono molto soddisfatto di questa versione, della sua realizzazione tecnica, della grafica accurata e colorata, ma anche il testo, i font usati e anche quelle piccole animazioni del pannello di controllo che rendono il prodotto molto completo anche da ammirare.



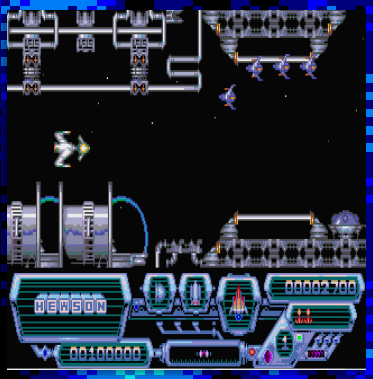
ZX Spectrum= 8

Giocarci per finirlo non credo valga questo punteggio perché 16 livelli sono troppi per tenervi incollati al monitor, ma fare di tutto per andare il più avanti possibile e registrare il record per la tabella dei punteggi allora si che diventa un titolo merita questo giudizio.
Giocateci e ammirate la qualità tecnica perché è uno Spectrum sfruttato molto bene.



Commodore 64= 8

Il Commodore 64 in questi giochi si trova bene e riescono altrettanto allo stesso modo.
I livelli sono tanti e troppi da giocare, ma come detto sullo Spectrum non è necessario finirlo.
La grafica è tipicamente C64 con la vostra astronave davvero fantastica grazie a così tanti frame di animazione.



Atari ST= 6,5



Vale quanto detto per la versione Amiga. Graficamente è colorato e ben animato, ma non ha lo stesso fascino delle versioni a 8-Bit così come la giocabilità e la voglia di andare avanti.
Sono i primi giochi, le prime conversioni da 8-Bit e forse non c'era ancora la conoscenza per sfruttare l'hardware in modo migliore.





Sono rimasto impressionato dalla versione Spectrum, ma lo sono ancora di più dalla versione Commodore 64 che è strepitosa perché anche se ha colori meno vivaci ha tanta qualità in più a partire dalla musica iniziale più curata e orecchiabile.
La grafica è più accurata e ci sono più sfumature su ogni sprite che creano effetti d'ombra e i metalli che compongono la vostra astronave e le strutture sono molto convincenti.
La differenza tra Spectrum e C64 è abissale in questo caso anche perché quei bonus che rappresentano i potenziamenti sono anche questi estremamente curati e se il pannello di controllo perde qualche animazione vengono recuperate nell'area di gioco effettiva.

La vostra astronave ha tanti frame di animazione e questa la rende meno piatta, meno 2D, perché la vedete in ogni angolazione.
Forse la difficoltà è poco più alta che sullo Spectrum, però vale quanto già detto: 16 livelli sono tanti, ma la curiosità di vedere la loro qualità potrebbe invogliarvi di più a cercare di raggiungere la fine.

Amiga= 6,5



La versione Amiga è la fiera della grafica, ma si vede però che è un adattamento e non sfrutta quasi niente delle sue potenzialità. La grafica generale è molto minuta, mentre la vostra astronave è gigantesca.
E' tutto molto ben animato e molto colorato, tipicamente a 16-Bit però qualcosa di stonato c'è rispetto al C64 e allo Spectrum.
Molto più difficile perché la vostra astronave si muove molto lentamente forse risentendo delle sue dimensioni.



Amstrad CPC= 8

La versione CPC è una via di mezzo tra quella C64 e Spectrum. Ha il design dei livelli uguali a quello del più diretto concorrente, mentre l'astronave è identica a quella C64 anche se non ha praticamente nessuna animazione durante il volo.
Buona la giocabilità e ancora una volta, le versioni a 8-Bit di questo gioco sono davvero eccellenti e se volete provare questo titolo fatelo solo su queste architetture perché sulle atre vi deluderà parecchio.

Wiki
HEWSON

Divertiamoci con i Box











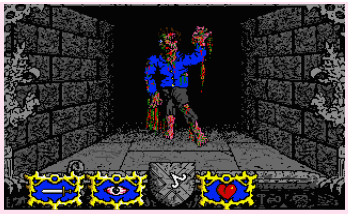


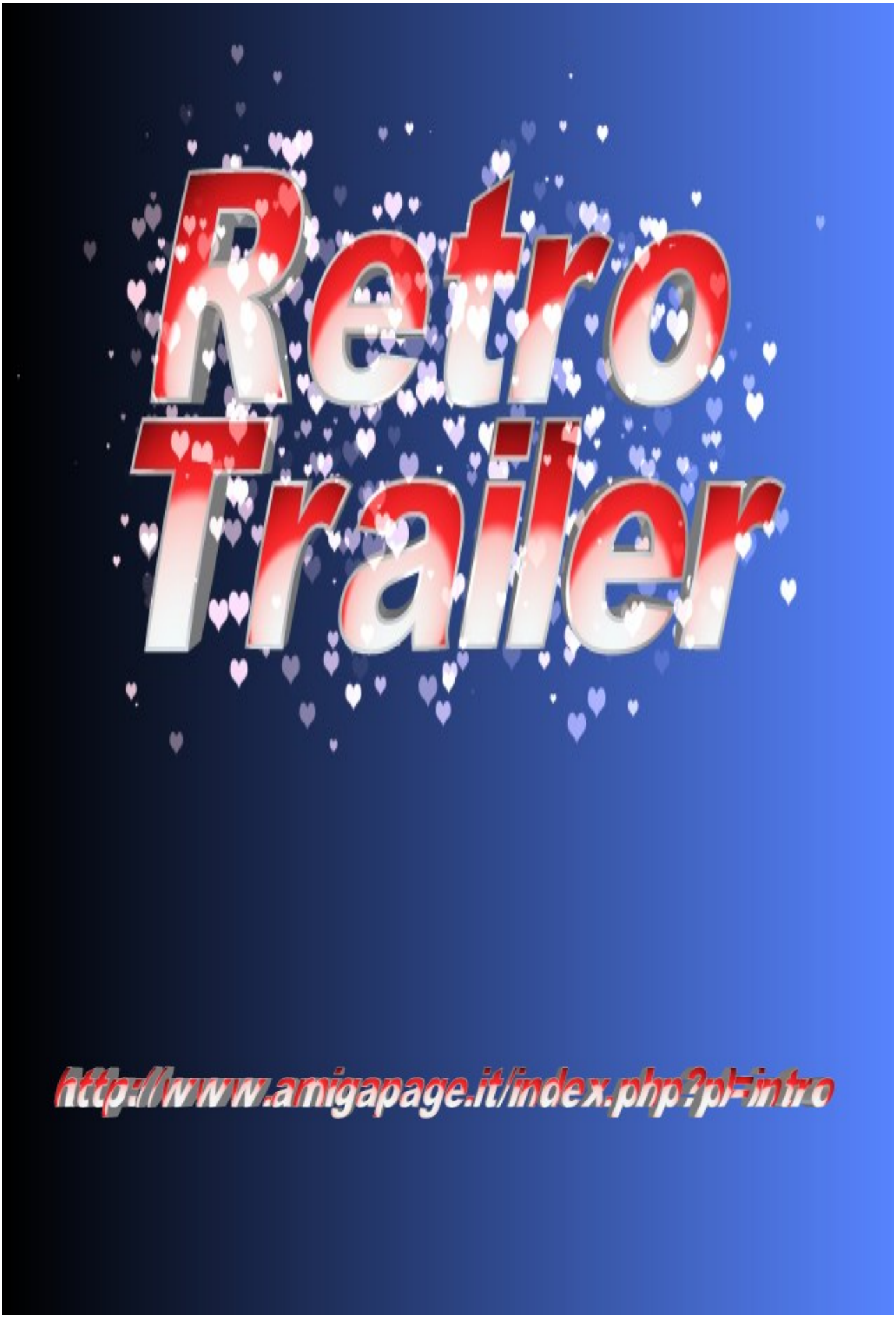
Volume 2, Numero 66
Novembre, 2016

REV'N'GE!



Top 3

Bosconian	
Dungeon	
Black Crypt	


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

Console Forever



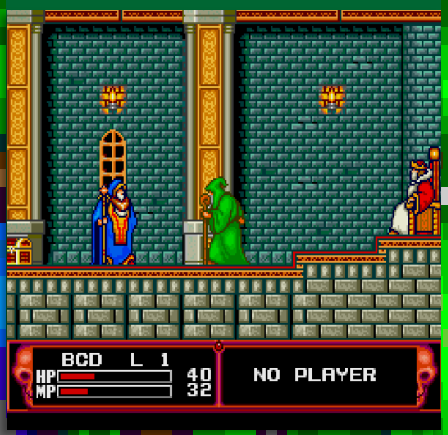
Cadash, PC-Engine (1991, Working Designs)

Cadash è un gioco RPG arcade a piattaforme a scorrimento laterale.
Durante la fase arcade dovete saltare e combattere contro i vari mostri con il vostro joypad come un Beat'Em Up, ma dovete raccogliere degli oggetti per la vostra missione, avete una energia limitata per le magie e la vostra resistenza.
Quando girate per questo mondo fantastico entrate nei villaggi e interagite con le persone avendo informazioni importanti per la vostra missione; se avete poca energia dovete cercare degli alberghi dove dormire e ristoranti per cibarvi e recuperare le forze.
Non solo questo, ma ci sono anche negozi dove potenziare le armi che avete in dotazione in modo predefinito.
Dato che tutte le transazioni sono a mezzo denaro lo potete avere distruggendo i mostri che rilasciano sacchetti pieni di monete.



In questo mondo che unisce gli essere umani con i mostri dovete salvare la principessa Salasa che è stata rapita dal perfido mago Balrog.
Il Re ha convocato 4 eroi di classe diversa (come tradizione RPG) e quindi dovete scegliere quale interpretare.
Il gioco prevede al massimo due giocatori in contemporanea e il secondo è per un vostro amico.





Chi ha giocato alla versione Coin-Op rimarrà stupefatto per la qualità generale che vi riporta magicamente a quel periodo. E' una conversione che praticamente rasenta la perfezione per quanto riguarda i colori, la musica, l'azione, ma soprattutto l'accuratezza dei personaggi che sono proprio uguali a quelli che avete visto e intravisto nell'originale.
Visitare i villaggi con un continuo via vai di gente diversa con cui interagire lo rendono sicuramente l'RPG di azione più bello che sia mai stato concepito.
Non avete vite a disposizione, ma solo una pozione di emergenza che viene usata non appena perdete l'energia principale (un po' come la pozione di Super Wonder Boy in Mosterland).
Come RPG avete anche un livello di esperienza che aumenta combattendo e questo vi permette in seguito di sconfiggere avversari più facilmente e con meno colpi.
Tecnicamente è ottimo, come già detto, anche se rispetto al Coin-Op è stato abbastanza semplificato nella struttura dei livelli e soprattutto nei combattimenti che sono un poco più facili. Dato che l'originale era difficile e bisognava essere almeno in due giocatori per finirlo, questa versione vi permette di divertirvi moltissimo anche da soli.

PC Engine= 9



Dopo aver giocato e finito la versione Coin-Op devo dire che questa conversione è davvero eccellente soprattutto l'estetica davvero curata e con un dettaglio maniacale anche se ha meno colori. La giocabilità è stata abbastanza facilitata nei combattimenti rendendolo ancora più interessante da giocare a casa.

Mega Drive= 8,5



La versione Megadrive è esteticamente più fedele al Coin-Op anche se i colori sono strani: i personaggi non ne hanno tanti, mentre i fondali sono davvero eccellenti e quasi uguali alla versione Coin-Op con anche uno strato di parallasse.
Con questa versione però mancano i 4 personaggi originali che sono stati ridotti a due: il mago e il guerriero.
La struttura dei livelli è più o meno originale, ma la difficoltà sembra abbastanza difficile soprattutto rispetto alla versione PC-Engine che è di fatto la più semplice da giocare.



The Flash (Sega Master System, 1993 - Sega)

E' un gioco di piattaforme basato sull'eroe della D.C. Comics che a parte il protagonista sembra un clone di Sonic the Hedgehog perché tutto quello che dovete fare è correre, prendere gli oggetti bonu, evitare o distruggere eventuali nemici e alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere.

La giocabilità non è che sia strabiliante perché essendo un gioco di piattaforme è già difficile a velocità normale, ma come "Flash" correte molto più velocemente e quindi bisogna un po' abituarsi a questo modo di procedere.
Non avete armi come un supereroe, ma la velocità vi porta a controllare le vibrazioni con le quali potete distruggere delle casse per trovare oggetti bonus e usare la velocità per diventare una trottola e sconfiggere gli avversari.
Questa abilità non è infinita perché consuma dell'energia che deve essere ricaricata.

Un classico Platform Game in cui dovete arrivare in fondo al livello in un tempo limite, cercare di raccogliere più oggetti bonus possibile e sconfiggere il boss per accedere ad uno nuovo.

Master System= 7,5

Tecnicamente è molto buono perché sebbene i personaggi non siano di grandi dimensioni sono fatti bene e voi come Flash siete ottimamente riprodotti e ben riconoscibili.
Buoni i colori usati, i fondali e ottima la fluidità dello scorrimento degli schermi.
E' un po' difficile inizialmente perché dovete abituarvi alla velocità che vi fa sbagliare traiettoria andando a finire contro ostacoli letali.
Forse non è così bello come fa intendere il nome però vale la pena dargli un occhiata.

Fatal Run (Atari 7800, 1990 - Atari)

Un gioco di corse in auto attraverso 32 livelli in cui dovete portare delle medicine nelle varie citta distrutte da una Guerra Apocalittica e anche raggiungere una base missilistica che può salvare il mondo.
Ci sono dei nemici che tentano in ogni modi impedirvi di compiere i vostri obiettivi.
In dotazione avete dei missili, un mitragliatore frontale, degli scudi e il turbo per accelerare alla massima velocità.
Molto bello il sistema di armamento che vi permette di scegliere quale arma usare e sullo schermo si vedono i vari effetti.



Tecnicamente molto buono, molto colorato con una grafica veloce e fluida. Gli effetti delle armi si vedono bene e sono molto divertenti.
Le armi non sono infinite e dovete comprarle nei negozi alla fine del livello che equivale al raggiungimento della città.
Buona la giocabilità grazie all'eccellente velocità di guida anche se un po' difficile nelle curve, quindi ci vuole un po' di impegno.

Atari 7800= 8

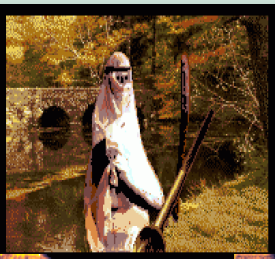
Un buon gioco di corsa automobilistica del futuro con tante vetture nemiche di diverso tipo e colore, diverse armi che è un piacere usare.
La velocità della grafica unità ad una grande fluidità vi permettono di godere di questo titolo in maniera completa e vi invoglia a impegnarvi per raggiungere gli obiettivi

Unreleased Games



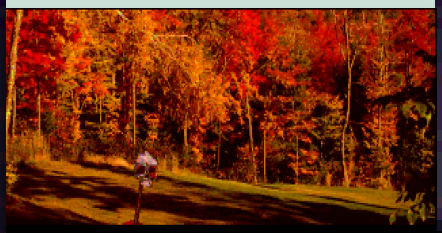
Twilight Knight (1997, F1 Licenceware - Amiga 500)

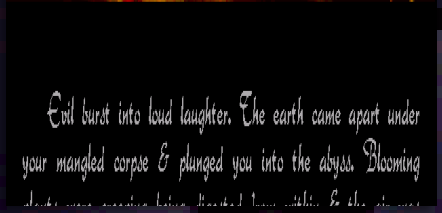
E' la versione Inglese (mai pubblicata) del gioco "Rycerze Mroku" che è stato pubblicato invece nella sua lingua originale da L.K. Avalon nel 1997.
Si tratta di un gioco di arti marziali in prima persona e lo scopo è quello di sconfiggere i cattivi e salvare il mondo.
Ogni duello è presentato con un testo introduttivo e delle animazioni sulle abilità degli avversari.
Il combattimento è visto esattamente come in Supreme Warrior già recensito su Sega Mega CD, quindi una grafica digitalizzata con veri attori.
Ottima la musica iniziale di grande qualità Amiga e molto in tema alla missione a cui siete stati chiamati.

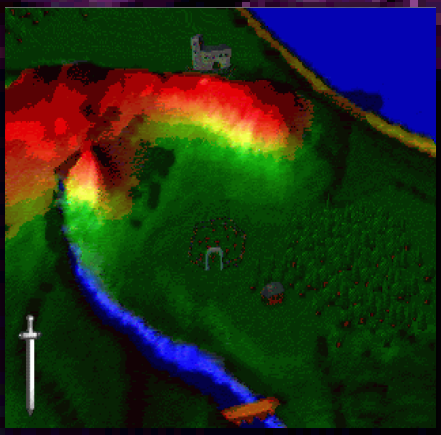




Prima di giocare potete cambiare le impostazioni di qualità grafica in base all'Amiga che avete e poi iniziare finalmente questo titolo davvero interessante.
Questa grafica richiede tanti dati e quindi ci sono 5 dischi, ma ne vale davvero la pena soprattutto per le animazioni digitalizzate da veri attori e poi combattimenti in prima persona.
La grafica è tutta digitalizzata di qualità fotografica per i fondali e i vari lottatori che hanno tanti frame di animazione e sono molto fluidi su un 68000 a 7 Mhz.
Gira perfettamente anche su Amiga 500 a patto però di avere almeno 1 MB di Chip RAM.

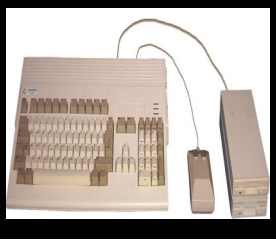






Gold

Amiga= 9



Fantastico gioco per tutti gli Amiga con almeno 1 MB di Chip RAM con un gioco di combattimento uno Vs uno in prima persona con grafica digitalizzata da veri attori e con una musica davvero d'atmosfera così come gli effetti sonori.
La giocabilità è molto buona perché non avete tante mosse da fare (siete un ninja con bastone e spada), ma tra queste c'è anche una mossa di difesa.
Alla lunga i combattimenti sono tutti uguali con le stesse mosse però ci sono diversi personaggi e tanti bei fondali da ammirare.

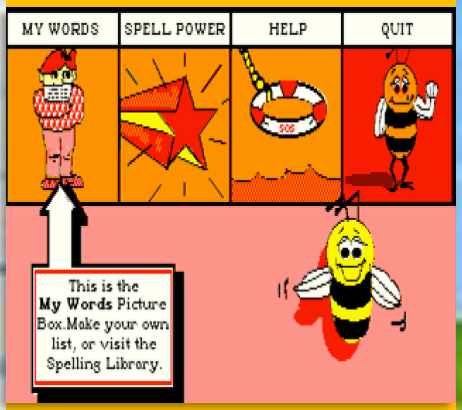

Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational



Apple II GS (1987, First Byte)

Speller Bee è un prodotto educativo per Apple II GS per imparare la lingua madre per bambini, ma può essere usato anche da chi vuole avvicinarsi a questa lingua attraverso lo spelling delle parole.
Come già ammirato in Katie's Farm questi prodotti educativi sono pieni di grafica di alta qualità così come il parlato che è tanto importante per comprendere quello che si vuole insegnare.
Prima di iniziare a visionare il programma c'è un lungo tutorial che vi spiega le basi del programma e come



usarlo nella maniera corretta. E' un aiuto testuale e vocale quindi già anche questo importante per eventuali problemi di comprensione: se non capite la voce la potete leggere e viceversa.

Il programma vi permette di usarlo usando un menu a tendina oppure cliccare sulle immagini e potete crearvi una vostra lista personale di parole oppure usare quella predefinita con vari livelli di difficoltà.
La cosa che colpisce di questo prodotto è la grafica così a portata di bambino con colori chiari, precisi, puliti e font molto grandi e il programma insiste molto quando sbagliate e ve lo fa ripetere tante volte fino a quando non avete capito come deve essere risolto





un puzzle o una risposta ad una domanda.

Ci sono anche tre giochi per imparare divertendosi e tutte le volte che fate una scelta il sistema vi stressa sulle impostazioni della difficoltà e ve le ripete in continuazione. Anche questo in ottica del target di questo prodotto che deve capire bene quello che il programma sta chiedendo di fare.
I giochi sono molto belli e davvero pensati per insegnare a scrivere, leggere e capire il significato della parole tramite lo spelling.



Un altro ottimo prodotto educativo per questa piattaforma che sembra proprio l'ideale per questo genere e la qualità dei prodotti esaminati lo conferma.
Speller Bee è fantastico come idea, come realizzazione con una grafica molto pultia e di grosse dimensione per essere chiara per dei bambini.
Buono anche per gli adulti che vogliono mettersi alla prova con lo spelling.


Al prossimo imperdibile numero
#67
Novembre 2016