

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#67

Knights of Legend

Un ottimo RPG per il Commodore 64

Xixit

Un clone di Columns per uno Scorpione

ALTRE RECENSIONI: Jumping Dumpy * Belle donne a Singapore *
Tigers in the Snow * Zone * Time Soldier * Funky Fungus * Rygar *
Ziggurat * Winchester * Ultima IV Remastered * Time Scanner *
War Machine * Athena * The 5th Axis * Systeme Solaire

EDITORIALE NUMERO 67

Ed eccoci a questo numero speciale dedicato agli 8-Bit in particolare al Commodore 64, Spectrum e Amstrad CPC. Avevo già fatto uno speciale sui Computer e Console molto antiche, ma questo sarà più, relativamente, attuale, dedicato a queste piattaforme dove non mancheranno le recensioni di giochi anche moderni.

La scelta dei titoli da recensire è ampia e non saranno forse dei giochi molto conosciuti, ma più da speciale perché è utile conoscere tutti i retroscena di queste architetture. Di solito chi aveva uno ZX, un CPC, un C64 aveva titoli che trovava originali nei negozi oppure quelle versioni adattate per le edicole dove in queste ultime c'erano giochi che erano più esercizi di stile di progetti di programmatori ancora in attesa di un progetto importante.

E' l'ultimo numero del mese prima di quello di Dicembre e quello poi di Natale che chiuderà il Volume 2. Una fanzine che in circolazione da 2 anni e sono molto contento di questa periodicità che riesco a mantenere bene. Circa 60 pagine al mese sono un buon risultato.

Buona Lettura

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.

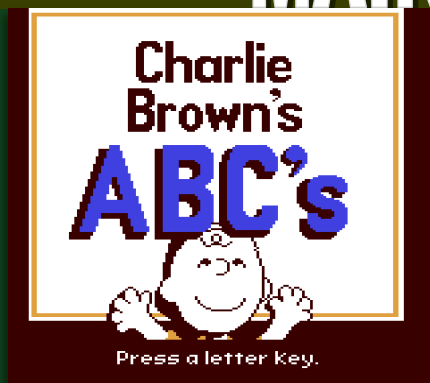
Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

5th Axis	21
Athena	20
Funky Fungus	10
Jim Colley: Belle donne a Singapore	5
Jumping Dumpy	5
Knights of Legend	13-14
Rygar	11-12
Systeme Solaire	29
Tigers in the Snow	6-7
Time Scanner	18
Time Soldier	9
Ziggurat	15
Zone	8
War Machine	19
Winchester	16
Xixit	19

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

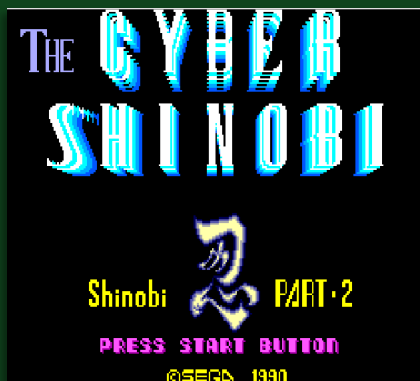
Tornano i link di Retro Trailer





Charlie Brown's ABC's

Continua questa scelta di recensire programmi educativi e multimediali su piattaforme a 8-Bit che a discapito di una grafica semplice e senza troppi fronzoli sono in grado di fornire molta conoscenza.



The Cyber Shinobi

Un divertente gioco di azione con protagonista un ninja in un titolo per il Sega Master System clone di Shinobi e che sembra promettere una giocabilità davvero elevata.



The A-Team

Siete pronti a prendere il controllo di Hannibal e compagni in questo Shoo't Em Up divertentissimo?



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



Jumping Dumpy è un gioco per il Commodore 64 tutto italiano e non è uno di quei titoli da edicola riadattati per l'occasione.

E' abbastanza raro vedere produzioni italiane sul Commodore 64, ma fa piacere che ci siano.

Questo titolo è molto semplice come introduzione con una musicchetta che poi si ripete ad libitum durante l'azione.

Lo scopo del gioco è quello di salvare della gente che si butta dalle finestre a causa di un incendio. Voi siete due portantini che devono recuperare queste persone facendole rimbalzare sulla lettiga fino all'ambulanza.

Grafica molto bella e dettagliata con oggetti di grosse dimensioni e anche ben accurati (anche se le persone e infermieri sono tutti uguali). La giocabilità, tuttavia, lascia molto a desiderare perché è abbastanza difficile e molto ripetitivo.

Dalla casa in fiamme (senza nessun tipo di animazione, nemmeno un semplice color cycling per dare qualche effetto) le persone cadono molto più velocemente di quanto voi pos-



siate correre e appena salvata una persona una nuova cade, ma troppo velocemente; se una di queste muore, le perdete tutte anche quelle che stanno precipitando.

L'idea non è male, ma troppo poco per farvi divertire. Un paio di partite e poi lo lascerete perdere.

Commodore 64= 5

Un titolo abbastanza povero sulla giocabilità e inflessibilità sugli obiettivi.

La grafica è carina e di forte richiamo, ma poi quando lo vedete in azione non lo sarà più per farvi venire voglia di ricaricarlo.



Un'altra produzione Italiana che fa parte di una serie di avventure grafiche testuali della rivista "Adventure 64" che usciva regolarmente in edicola e che riusciva a tenere incollati al monitor per parecchio tempo gli amanti di questo genere.

Per noi Italiani queste avventure inizialmente erano difficili perché molte erano in Inglese e incomprensibili, ma Adventure 64 ha permesso a tanti di noi di apprezzare questo genere di avventure testuali.

Un'altra cosa molto buona di questo tipo di avventure proposte in questa rivista è la qualità delle immagini che sono davvero di ottima qualità e molto accurate perché molte delle scelte le potete fare guardando un'immagine o almeno avete un'idea di quello che potreste fare.

Commodore 64 (1986, Edisoft)

Commodore 64 (1986, Adventure 64)

Devo dire la verità: a me questo genere di avventure testuali non è mai piaciuto perché vanno risolte spesso con una forte immaginazione. Spesso sono stressanti perché si muore facilmente oppure basta saltare un passaggio per perdersi per sempre ed essere costretti a ricominciare.



Sono avventure lunghissime e da una parte posso capire questa scelta per tenere il giocatore impegnato, ma molti altri si spazientiscono presto se non vedono dei risultati.

Voi interpretate Jim Colley che è in vacanza in un albergo di Singapore e per la terza volta in cinque giorni il condizionatore si rompe e il vecchio Cinese proprietario vi assicura che le cose torneranno a posto. Nel frattempo andate al bar per un buon Gin Tonic e da qui iniziano le vostre avventure.

Il parser è abbastanza buono e riconosce frasi complete tipo "Esci dalla stanza"

Commodore 64= 6,5

Sicuramente un'avventura testuale in Italiano (per gli Italiani) è sicuramente importante per la sua soluzione.

Questo genere che pubblicava Adventure 64 ha anche delle belle immagini molto dettagliate che aiutano nella ricerca delle soluzioni.

C'è da dire però che non è per tutti perché spesso qualunque frase vi passa per la mente in base a quello che vedete sullo schermo avrà risposta negativa e il sistema non riconoscerà quello che dite anche se sembra corretto.

Buon titolo, ma comunque non per tutti.

Commodore 64 (1984, SSI)

The Battle of Bulge: Tigers in the Snow è un gioco strategico di guerra storico che si svolge dal 16 al 27 Dicembre 1944 nel crepuscolo del Terzo Reich e l'ultima disperata azione di Hitler è quella di lanciare un massiccio assalto contro le linee alleate nella foresta delle Ardenne tra Belgio e Lussemburgo.

In questo titolo potete scegliere se interpretare un comandante

La qualità del gioco è garantita dalla Strategic Simulation Inc che forse è una delle Aziende che ha centrato quasi sempre l'obiettivo di creare dei giochi molto attraenti, affascinanti e sempre molto interessanti per i gioca-

vervi.

Molto semplice questa versione per il Commodore 64 con una mappa strategica che mostra le unità Tedesche e Alleate con l'identificazione nel nome ("G" quelle Tedesche e "US" quelle Alleate).

Al vostro turno avete una scelta di opzione da fare e vostre sono le decisioni che poi possono avere ripercussioni positive o negative sul turno in corso.

Durante l'azione ci sono diverse informazioni automatiche che mostrano cosa sta succedendo, eventuali rifornimenti e se scegliete di essere gli Alleati non dovete preoccuparvi di muovervi dato che dovete solo cercare di impedire al nemico di spostarsi verso di voi.

Il sistema di volta in volta vi chiede cosa fare nelle fasi delle unità che avete e poi la battaglia è automatica e vedete solo i risultati con qualche effetto sonoro.

Se ci sono delle alterazioni sulla strategia iniziale dovete cambiare posizione delle unità e in questo caso avete una specie di lista di numeri che dovete premere per spostarle e cercare di riprendere delle zone perse.



Tedesco o Alleato con missioni a specchio. Come Tedesco dovete attraversare la foresta delle Ardenne e raggiungere il lato opposto del fiume Mosa e nel frattempo catturare la maggior parte delle città controllate dagli alleati.

Come comandante Alleato dovete fare la stessa cosa al contrario: impedire che i Tedeschi attraversino il

tori.

Il vantaggio di giocare su un 8-Bit è che le opzioni sono contenute ed essenziali soprattutto perché giocate solo principalmente con la tastiera e quindi la gestione della strategia è più immediata di quei titoli più moderni che sono pieni di opzioni e pannelli di controllo con un sacco di tasti da premere prima di iniziare a muo-



fiume e dovete cercare di difendere le città fino all'arrivo dei rinforzi. L'intero gioco dura 15 turni e ognuno di questi rappresenta un giorno storicamente esistito. Potete giocare da soli oppure in compagnia.

E' un gioco uscito solo in versione 8-Bit tra cui Commodore 64, TRS-80, Apple II, Atari 8-Bit ed equivalente PC DOS.

Commodore 64= 8



E' un ottimo gioco di strategia che in versione a 8-Bit vi permette di divertirvi tranquillamente senza penare tra decine di opzioni varie che spesso trovate su altre piattaforme a 16-Bit.

Graficamente molto semplice, ma quello che c'è sullo schermo aiuta a comprendere gli eventi che si stanno svolgendo.



Atari 8-Bit= 7,5



La versione per questo computer è molto buona nella parte grafica che malgrado sia monocromatica è molta accurata, precisa e le unità anche se molto simili a quelle viste sull' Apple II sono meglio disegnate e con le vostre azioni capirete a chi si riferiscono.

In pratica i carri armati sono i Tedeschi e gli uomini sono gli Alleati.

La grafica in questo gioco è carina, ma nella versione C64 lo è molto di più e aiuta nella gestione delle unità.

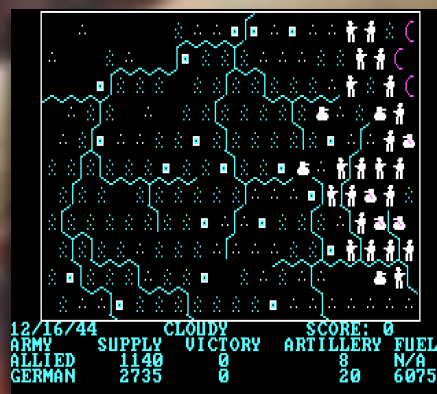


Apple II= 7



La strategia non cambia nella versione Apple II che rimane praticamente la stessa. Cambia invece l'aspetto grafico molto più confusionario perché non capite quali sono le unità che controllate voi e quelle del computer. Non ci sono identificazioni con in nomi, ma dovrete capirlo dalle icone.

I carri armati sono i Tedeschi mentre le persone sono gli Alleati. Non aiuta molto comunque saperlo perché per come è disegnato diventa alla fine un gioco testuale.



PC DOS= 7

E' uguale alla versione Apple 2 sia come definizione che come accuratezza grafica.

Come strategico è fatto bene ed è facilitato dai comandi essenziali che non vi fanno perdere la testa.

Ideale per tutti: dai novizi agli esperti.

ZONE

BLACK SYSTEM
1989



Amstrad CPC (1989, Micro Mag)



The Zone è uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale diviso in due sezioni che potete accedere singolarmente oppure in modo completo partendo dalla prima parte.

Le due sezioni sono anche presentate ognuna con il proprio titolo e opzioni diverse.

E' un deja vù perché questa idea è già stata usata e sarà usata per altri giochi su altri 8-Bit come, ad esempio, Army Moves.

Nella prima parte siete alla guida di una jeep futuristica che assomiglia a quella del titolo sopra citato e nella quale dovete distruggere tutti gli alieni che incontrate lungo il percorso evitando anche le mine con un bel salto.

Siete armati con due cannoni che sparano frontalmente e in obliquo



per cercare di colpire più avversari possibili.

Questa parte è lunga, ci sono diversi tipi di nemici, ma è abbastanza ripetitiva perché più si procede più aumentano le mine sul terreno e ci sono più nemici. Non cambia la grafica che rimane sempre la stessa.

Nella seconda parte parcheggiate la jeep e procedete a piedi in un percorso con delle piattaforme dovendo distruggere degli animali e umanoidi alieni molto resistenti ai colpi.

Anche questa parte è molto lunga e ripetitiva però il percorso è più vario, ci sono varie piattaforme e nemici terrestri di vario tipo che vi impegnano per molto tempo prima di giungere al termine; è molto difficile non solo per la quantità di proiettili per distruggere questi esseri alieni, ma perché per poter passare al successivo schermo dovete distruggerli per forza e non semplicemente evitarli.

Quando superate un alieno e andate oltre non vi girate, ma avete sempre la faccia e l'arma puntata in avanti e quindi dovete cercare di avere sempre l'alieno davanti e non di dietro.

Se superate l'alieno, lui si ferma e aspetta che voi vi mettete nella giusta posizione per la battaglia. Altri invece si riportano nella giusta posizione per potervi sparare e anche far-

si colpire altrimenti non andate avanti.

Queste sono routine che hanno dei limiti, ma accettandole nel modo giusto è anche divertente.

Tecnicamente buono grazie ai colori con diverse sfumature (anche se generalmente tende abbastanza alla blu), buona definizione, animazioni decenti e anche la velocità è abbastanza fluida.

Non c'è nessun tipo di fondale a parte il cielo stellato, ma il disegno delle piattaforme nella seconda parte è molto accurato.

Tende a diventare un po' noioso nella prima parte, ma la seconda ha più varietà e quindi decisamente più divertente (sempre relativamente).

Amstrad CPC= 6,5

E' uno spara e fuggi visto e rivisto diviso in due parti come era abbastanza frequente in questo periodo. La prima parte è noiosa, mentre la seconda decisamente più vivace e attraente.

Ci sono i limiti di queste routine, ma nella seconda parte (Zone II) vi dà più interesse nel cercare di andare avanti il più possibile e anche cercare di finirlo.

TIME SOLDIER

Bronze

Commodore 64 (1990, SNK Electro-coin)

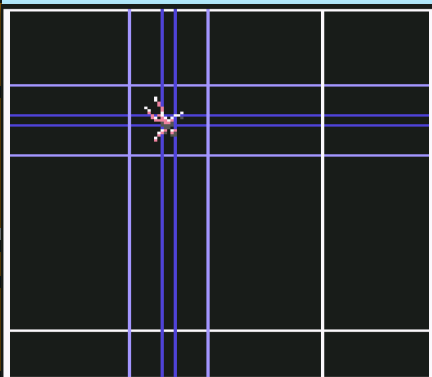
In Time Soldier voi interpretate il personaggio che da il titolo a questo gioco e che deve salvare cinque guerrieri in diversi periodi temporali: Sirius nella Preistoria, Laplace e Alpha nell'Antica Roma, Dymos durante le due Guerre Mondiali e Altair nel Futuro.

Ogni era è controllata da uno degli scagnozzi di Gylend (che ha rapito questi 5 guerrieri) e insieme a lui ci sono dei nemici che sono tipici di quella era specifica.

Questo gioco ricorda vagamente Time Fighter recensito nello scorso numero, ma ci sono delle differenze di giocabilità e grafica.

L'azione di gioco è di uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale con vari nemici che una volta sconfitti rilasciano delle armi che potete usare per sconfiggerli e per passare da un'era all'altra dovete trovare dei teletrasporti.

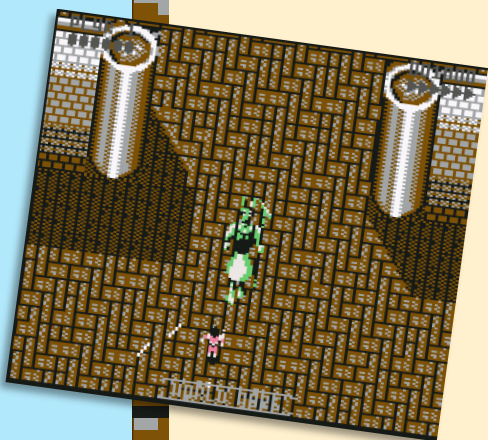
Non si tratta di un titolo originale e nativo per la piattaforma Commodore 64, ma è una conversione dalla versione Coin-Op che ovviamente sfoggia una bella grafica e una



grande giocabilità con effetti sonori e visivi davvero belli soprattutto il viaggio nel tempo che ovviamente è il sogno che in ogni conversione ci sia almeno qualcosa di simile.

Carina la prima presentazione del gioco con una simpatica schermata iniziale accompagnata da una musicchetta di buona qualità.

Incredibile, ma la versione C64



ha la stessa sequenza del salto temporale vista nel Coin-Op (con le dovute differenze), ma davvero emozionante.

Un po'

meno soddisfacente dal punto di vista estetico che mostra un buon personaggio ben riprodotto rispetto alla versione originale, ma i nemici lo sono decisamente meno, molto semplici, molto sgranati anche se li riconoscerete perché sono tipici di quella era temporale specifica come, ad esempio, nell'Antica Roma i centurioni.

Alla fine di ogni livello non è detto che riuscirete a trovare il guerriero rapito, ma dovete comunque affrontare un boss che è fatto abbastanza bene, di grosse dimensioni, sempre in tema a quella zona temporale.

La giocabilità è buona e pari all'originale con un sacco di nemici per lo schermo che vi sparano di tutto con le loro armi del periodo storico mentre voi invece potete usare quelle più moderne in dotazione e con i potenziamenti anche armi laser davvero distruttive.

Devo fare un appunto sui livelli perché nel Coin-Op si inizia dal livello Preistorico, ma provandolo sul Commodore 64 tre volte, la prima volta mi ha fatto iniziare dall'Antica Roma e nelle altre due prove dalla Preistoria. Forse è un po' casuale e forse no, ma questo non è un problema perché lo

rende più interessante dato che ogni volta potreste iniziare da un'era un po' casuale, ma comunque sempre



relativo al guerriero che dovete salvare.

Commodore 64= 7

Conversione generale da Coin-Op molto buona sulla giocabilità con la stessa difficoltà e questo sicuramente è da apprezzare visto che molte conversioni sul C64 sono deludenti.

La giocabilità è una via di mezzo tra Commando e Ikari Warrior ed evidentemente è stata la scelta vincente.

Quello che delude un po' è la grafica che forse è troppo simile a questi due titoli anche se in più di una occasione vedrete personaggi troppo poco accurati, poco definiti e abbastanza approssimativi.

Sono soddisfatto perché anche se la grafica non è molto curata lo è almeno per un po' nella giocabilità. Ottima la riproduzione del viaggio nel tempo da guardare ogni volta.

FUNKY FUNGUS

ZX Spectrum 128 (2013, Alessandro Grossu)

Nel prospero villaggio di Fungiland, che ha vissuto pacificamente per secoli, i Funghi sono gente tranquilla che vive del proprio lavoro - fino ad oggi.

In un angolo remoto di una città Giapponese, un mucchio di vecchie stoviglie di ceramica buttate da un ristorante, per un misterioso incantesimo cominciano ad assemblarsi creando la creatura Seto Taisho che amareggiato per essere stato abbandonato dagli umani vuole la vendetta cercando la complicità con altre creature.

lavora suona il basso elettrico in un locale funk con la sua banda, i Fun Guys.

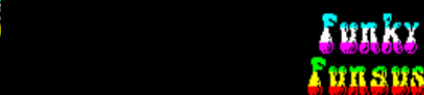
Questo titolo funziona solo su Spectrum 128k e modelli successivi



Per farlo avete 5 vite che non sono tante per il fatto che bisogna essere veloci e precisi nel fare i salti perché basta davvero un pixel sbagliato per farvi perdere una preziosa vita, c'è un tempo limitato per terminare il livello in corso e ogni volta che perdetevi una vita si resetta il livello da capo.

In aiuto avete però 2 crediti per poter continuare (*in pratica avete 15 vite disponibili per terminare il gioco*).

Grafica ben fatta, molto dettagliata con fondali e piattaforme colorate molto bene, mentre i personaggi sono completamente bianchi. 128k di memoria in un titolo del 2013 potevano essere sfruttati meglio anche perché non c'è nessuna musica durante l'azione e solo effetti sonori abbastanza scarsi in quantità e qualità (*Un gioco realizzato nell'emulatore Spectaculator 8.0 e usando l'Arcade Game Designer 3.4*). Giocabilità molto buona e divertente che vi invoglia a cercare di terminarlo anche grazie ai 2 crediti disponibili.



ed è multi lingua compreso anche l'Italiano quindi introduzione e opzioni tradotte per le varie lingue previste.

A differenza di altri titoli di questo genere non avete subito l'arma a disposizione, ma dovete trovarla superando i vari nemici con l'astuzia o con un bel salto e poi prendere una stella che rappresenta appunto questa magia che vi permette di respingere i nemici a casa loro.

L'arma che usate non uccide nessuno, ma dopo che avete colpito diverse volte gli avversari questi sono respinti nei loro luoghi di appartenenza originale.

E' un tipo di azione abbastanza complicata perché dovete evitare a tutti i costi i nemici per andare a prendere l'arma disponibile nel livello e poi sbarazzarvi di loro.

Nel suo girovagare in cerca di mondi da conquistare arriva a Fungiland e i suoi abitanti decidono di intervenire per fermare Seto Taisho una volta per tutte grazie alla Stella Rotante, una antica arma magica che veniva usata nel passato per situazioni del genere.

Nessuno è in grado di usare questa arma, tranne Funky Fungus che controllate voi in questo gioco.

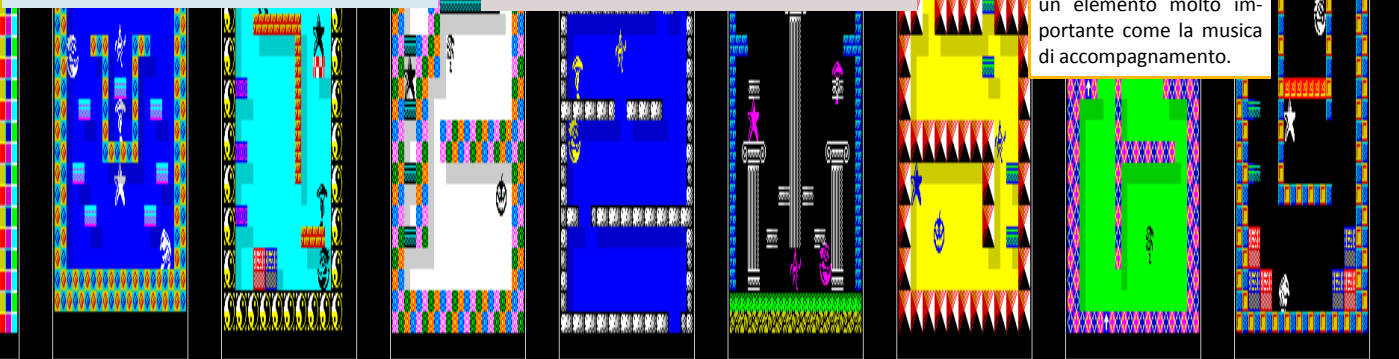
Questo personaggio è abbastanza eccentrico e vive una vita decisamente diversa dagli altri: porta sempre occhiali da sole e quando non

ZX Spectrum= 8



Graficamente buono nel globale con una giocabilità davvero alta anche se è molto difficile perché richiede una precisione al pixel per evitare i nemici quando non avete l'arma disponibile.

La qualità generale è tale da richiedere 128k di memoria anche se manca un elemento molto importante come la musica di accompagnamento.



Rygar

Voi interpretate un forte guerriero che ha una arma molto potente che è una mazza ferrata incastrata in un disco affilatisimo che quindi può fare molti più danni che se fossero due armi distin-



te. Un essere malvagio di nome Ligar sta per conquistare le terre di Argool e il suo potere è così vasto che nessun esercito può contrastarlo a parte il leggendario guerriero Rygar che rinasce dopo la sua morte per riportare la pace e la giustizia grazie alla sua arma Diskarmor.

L'azione di gioco è un classico Beat'Em Up a scorrimento laterale lungo 27 livelli (sono tanti, sono troppi) uccidendo le varie ondate di nemici che diventano sempre più numerose e difficili mano a mano che procedete.

In vostro aiuto avete dei potenziamenti per la vostra arma che acquisisce una portata maggiore rendendo Rygar quasi invincibile.

Tra le sue caratteristiche di combattimento non c'è solo l'attacco con la sua arma, ma potete anche saltare in testa agli avversari per stordirli e poi finirli con la Diskarmor.

Si tratta di un gioco uscito originariamente in versione Coin-Op con una bella grafica e soprattutto una grande giocabilità anche se, come accennato prima, 27 livelli sono troppi anche per un buon gioco.

Tra le conversioni di questo titolo ci sono quelle per il Commodore 64, Amstrad CPC e ZX Spectrum e parto subito da quella CPC per dare un po' di spazio a questa piattaforma di questo speciale.

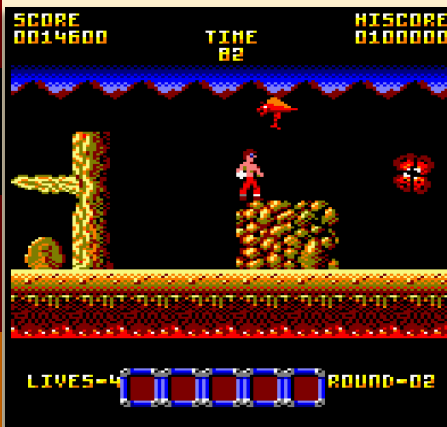
Molto bella e colorata l'immagine di caricamento sull'Amstrad che mostra l'eroe che sfoggia la sua arma contro

terribili mostri e già si può notare una certa qualità.

La schermata delle opzioni è decisamente povera e non ha nessun riferimento al nome del gioco e da qui potete solo scegliere quale controller usare per giocare (se usate la tastiera potete riconfigurare i tasti).

L'azione di gioco è uguale a quella originale anche se la grafica è molto deludente anche per un CPC con personaggi riconoscibili molto bene grazie ai tanti colori usati, ma con una qualità abbastanza povera.

I fondali non ci sono, ma il disegno del livello tutto sommato è molto buono perché ci sono i colori che permetto-



no di avere una buona fedeltà. L'arma che usate è molto accurata,



ma manca della fune quindi vedete solo un disco corazzato, ma anche in questo modo però non perde le sue caratteristiche.

La velocità di gioco è quella che vi dispiacerà di più perché è un po' lento e lo scrolling va un po' a scatti. Non tutto è però negativo perché anche in questo modo la giocabilità rimane abbastanza buona e forse proprio perché non è frenetico e veloce come l'originale vi permette di affrontare a

viso aperto i vari nemici.

Come detto 27 livelli sono tanti (forse nelle conversioni sono un poco meno) e quindi alla lunga diventa ripetitivo e palloso.

Preso così come si presenta è un discreto arcade che vale la pena fare qualche partita anche in ricordo dei tanti gettoni spesi nel cabinato.

Amstrad CPC= 6,5

Questa versione è discretamente buona perché ha la giocabilità malgrado non sia fluido e nemmeno tanto veloce. Di buono ha la musica durante l'azione che sicuramente aiuta molto e poi anche il disegno delle varie piattaforme e alcuni elementi tipici del paesaggio e dei mostri sono proprio quelli originali. L'aspetto estetico generale delude molto perché nell'originale non c'era una grafica impossibile da riportare.

Nel complesso è un titolo che vale la pena giocare per svagarsi per un po' di tempo.

Stessa schermata delle opzioni molto povera anche sul Commodore 64 che a differenza del CPC non vi permette di cambiare i tasti e se usata la tastiera dovete usare quelli impostati dal gioco che comunque sono messi molto bene.

In questa versione avete una opzione per attivare e disattivare la musica durante l'azione che può essere utile se questa diventa troppo stancante, ripetitiva o noiosa.

Esteticamente è meno colorata della versione CPC e anche peggio definita però ha un paesaggio molto più completo e ricco di oggetti che lo rendono più affascinante e allo stesso tempo sono stati mescolati in modo diverso dall'originale perché, ad esempio, il secondo livello sul C64 equivale al primo livello della versione Coin-Op e CPC.

La velocità è ottima così come la fluidità e ciò permette di avere un'azione molto frenetica con mostri che corrono per lo schermo in quantità molto elevata e farete tanta fatica ad arrivare in fondo ai vari livelli.

La difficoltà è molto buona rispetto al CPC perché l'arma sul C64 sembra più efficace, molto più valida e questo è importante perché serve a bilanciare il modo di giocare e non renderlo troppo frustrante.

Mi piace per il disegno dei livelli molto ricchi di fauna e buona

personaggi, la semplicità e l'approssimazione della loro realizzazione, ma l'U.S. Gold non si smentisce.



Commodore 64= 6,5



Peggio colorato della versione CPC e forse anche meno accurato nei personaggi però ha più varietà e bellezza nei fondali e i livelli sono molto più affascinanti per la loro completezza.

Fluidità e velocità tipiche di un C64 lo rendono molto giocabile grazie alla frenesia dell'azione e un'arma più efficace proprio per contrastare meglio questi nemici che corrono verso di voi.



ZX Spectrum= 7



È la versione migliore per una giocabilità davvero eccellente. Velocità e scorrimenti davvero ottimi e una grafica molto accurata malgrado sia trasparente.

I fondali nei suoi pochi colori sono molto più completi delle altre due versioni e decisamente più fedeli.

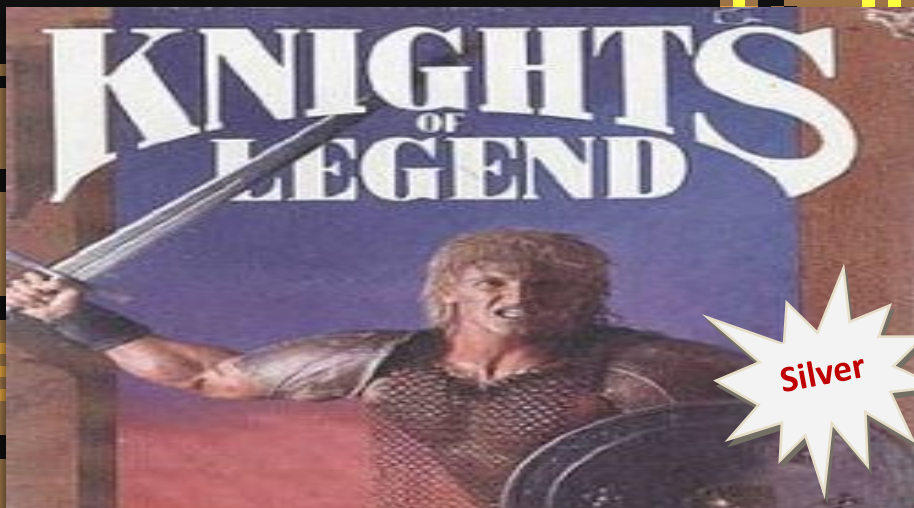
Un altro punto a favore è la difficoltà che è molto meglio calibrata e arrivate in fondo ai livelli anche senza perdere troppe vite ed è una cosa molto importante.

Peccato che il sonoro sia davvero pessimo.



fedeltà degli attacchi nemici.

Non mi piace la poca accuratezza dei



Commodore 64 (1989, Origin Sy-

Silver

Knights of Legend è un RPG 2D della Origin Systems molto simile alla sua serie "Ultima" come visuale anche se ha una definizione migliore, più grande e forse anche più accurata per rendere i paesaggi meglio guardabili.

Il gioco si svolge nella terra fantastica di Ashtalarea nella quale il malvagio Pildar ha catturato il sovrano di questo reame, Duke, e il guerriero Seggallion che nel passato aveva sconfitto Pildar.

Voi interpretate un gruppo di avventurieri che devono salvare gli ostaggi ed eventualmente sconfiggere questo essere malvagio.

Come RPG potete creare il vostro gruppo secondo il vostro gusto grazie a diverse classi di personaggi tra cui anche una nuova razza, i Keldar, che possono volare.

E' diverso nella giocabilità rispetto, ad esempio, a Ultima perché ha i combattimenti molto diversi dato che avvengono in schermi separati e sono molto complicati perché includono anche diversi tipi di combattimento che richiederanno un po' di tempo per essere compresi in pieno.

In questa fase di combattimento potete anche scegliere parti del corpo dell'avversario da colpire e avete dei comandi di difesa per anticipare le mosse dell'avversario.

4 dischi (a doppio

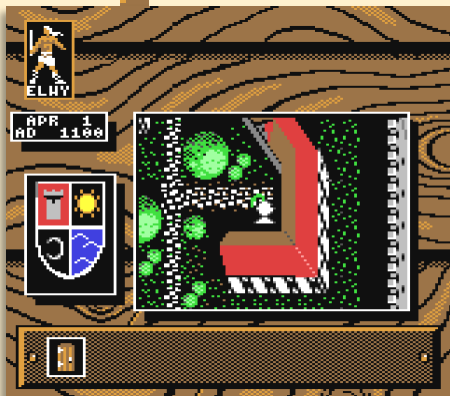


lato, quindi è come se fossero 8) per giocare su Commodore 64 che sono importanti per farci stare un gioco che una gran quantità di dati e lo vedete fin dal suo caricamento con un menu delle opzioni animato a libro con le varie impostazioni che hanno l'effetto di pagine che vengono sfogliate.

Requisito molto importante per giocare è avere un disco per i salvataggi che viene poi formattato attraverso la procedura "installer Regionale" (questa parte richiederà un cambio disco estenuante e così sarà per la creazione dei personaggi).

I personaggi sono creati con delle abilità casuali che potete modificare a vostro piacimento.

Complicato anche questo menu

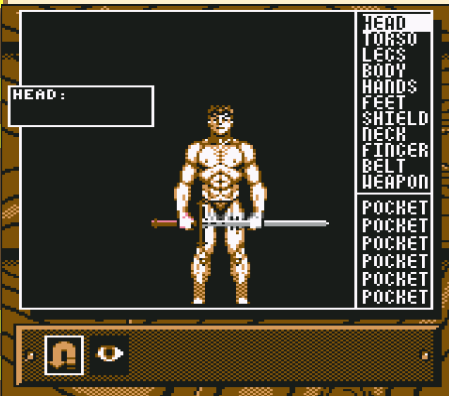


perché dovete usare i tasti "i" e "m" per le varie selezioni e poi usare il tasto "return" per accettare o no i vari parametri.

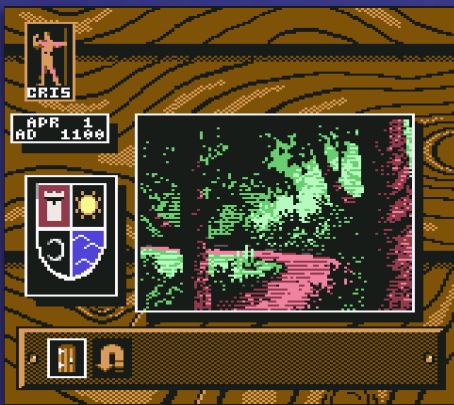
Per iniziare a giocare è sufficiente un solo giocatore e poi inizia la danza del cambio disco che poi è allietato da una bella grafica che vi invita a farlo in modo più piacevole anche se è molto estenuante.

Il controller (io non sono riuscito a giocare con il joystick) usa solo la tastiera e i tasti sono incasinati perché nella mappa vi spostate con dei tasti che sono diversi da quelli che usate per le opzioni e vanno imparati (quindi avete tasti di spostamento sulla mappa e tasti di spostamento per le opzioni).

Una cosa odiosa è che le icone per interagire non hanno sottotitoli e in questo modo risulta più complicato usarlo perché non sapete mai bene cosa voglia indicare. E' vero che basta provarli per scoprire il loro funziona-



mento però alcuni hanno sotto menu che sono inizialmente dispersivi e una indicazione qualsiasi sarebbe stata molto utile.



La bella cosa che vi colpirà di questo gioco è la sua grafica che è molto bella, molto dettagliata e anche colorata con grande cura per rendere ogni cosa davvero piacevole. Non ci sono effetti sonori o musica ad allietarvi durante l'esplorazione di questo reame (*forse è meglio che sia tutto in silenzio perché meglio evitare melodie tediose che alla lunga diventerebbero nauseanti*) e come tutti gli RPG di questo genere non ha problemi di prestazioni perché gira molto bene.

L'area di gioco effettiva è molto piccola, ma come già detto è molto dettagliata per gli oggetti e quando ci sono le interazioni con i vari personaggi o per visualizzare il vostro status viene a tutto schermo mostrando bene una grande cura anche in questo caso.

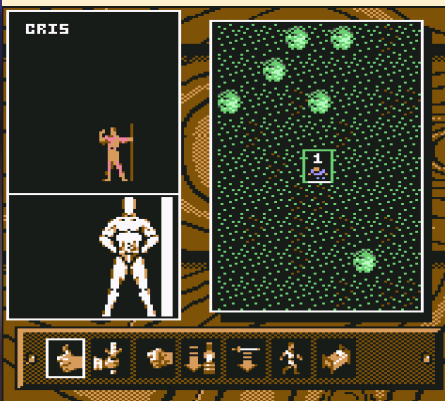
Quando uscite da un villaggio cambia la mappa (*e di nuovo cambio disco senza tregua e vi verranno i crampi alle mani*) con una visuale generale che mostra la composizione di questo reame con le città fortificate ancora con una grande cura anche con questa visuale molto dall'alto.

Una cosa da ricordare è il passaggio dell'orario perché quando esplorate questo reame avete sempre una finestra che mostra la posizione del sole e della luna per capire se siete di giorno o di notte e quando sarete completamente al buio accenderete un fuoco bivaccando e automaticamente arriverete al secondo giorno.

Sono riuscito dopo parecchio tempo a trovare un combattimento contro due Goblin e la schermata cambia con in effetti tantissime opzioni non sottotitolate da sperimentare.

Questo tipo di combattimento non è

in tempo reale perché fino a che non prendete una decisione o non scegliete



una opzione non ci sono attacchi da parte dei nemici, ma una volta presa subirete gli effetti positivi o negativi di tale scelta.

La prima cosa da fare è scegliere il tipo di arma, l'obiettivo da colpire o la parte del suo corpo e poi il tempo di attacco.



Non è ancora finita perché dovete impostare anche una linea di difesa.



Quando le scelte sono state fatte dovete dare il comando per iniziare la vostra battaglia che potrà essere mortale per voi o per i vostri nemici.

In effetti però è molto complicato perché una volta impostato il sistema di combattimento voi prendete il controllo dei nemici e dovete cercare di portarli verso il vostro personaggio.

È un sistema veramente strano e incomprensibile, ma questo RPG è stato creato con questo sistema davvero unico e ricco di opzioni e le dovrete studiare molto per affrontare una sfida.

Non un titolo per tutti ovviamente e nemmeno per chi si crede di essere un esperto di RPG. La fase esplorativa è abbastanza tranquilla, ma i combattimenti metteranno in crisi anche un esperto proprio per questo strano sistema.

Commodore 64= 8,5



A parte il cambio disco davvero estenuante per ogni cosa che fate è davvero un ottimo RPG che però ha delle caratteristiche che metteranno a dura prova anche il più esperto e navigato giocatore di questo genere.

Il problema più grande è capire come funziona la fase di combattimento perché è tutto gestito con una serie di comandi iniziali e poi anche il controllo diretto lascia molto perplessità sulla sua efficacia.

Bello tecnicamente con una grafica molto curata in ogni aspetto soprattutto nei colori davvero ben applicati e anche come definizione.

Davvero un peccato che sia completamente silenzioso, quindi niente musica e niente effetti sonori.

STE

ZIGURAT

TM.

the
'TEMPLE OF DOOM' PC



ZX Spectrum (1984, Software Super Savers)

Ziggurat è un'avventura grafica non testuale abbastanza atipica per il periodo per il fatto che le immagini delle locazioni sono in 3D e non ci sono descrizioni su dove siete, cosa dovete fare e nessun prologo alla storia. Non è un punto e clicca perché l'esplorazione avviene tramite un parser testuale, ma è facilitato dal fatto che il sistema automaticamente vi mostra quello che il personaggio vede e le uscite disponibili.

Di certo questo sistema vi permette di spostarvi molto facilmente avendo già aiuti sulle direzioni disponibili e gli oggetti che ci sono nella stanza anche se la loro raccolta è più complicata perché bisogna essere molto precisi nel comando da dare. Se tra le cose che vedete c'è scritto che vedete "3 monete" non è sufficiente scrivere "prendi le monete" o "prendi tutto", ma dovete scrivere



esattamente quello che vedete: "prendi 3 monete". Non è di certo complicato perché facendo delle prove si scopre come funziona e poi diventa tutto molto facile.

Non so bene quale sia il suo scopo - purtroppo non c'è nulla sulla sua trama, ma di certo non avete tutto il tempo che volete perché se vi fermate per un po', il gioco si spazientisce dicendovi che "non ha tutto il giorno da dedicare a voi".

E' un'avventura interessante per il sistema di esplorazione facilita-

destreggiarsi tra quelle testuali.



to e più immediato di quelle avventure testuali che richiedono una forte immaginazione per riuscire a capire cosa dovete fare e come immedesimarvi.

Le locazioni sono molto semplici, ma sono in 3D e ben colorate. Nella loro forma base sono in grado comunque di dare più profondità di un testo e gli aiuti sugli oggetti presenti e le direzioni disponibili danno per certo una voglia di scoprire il suo scopo finale.

E' un po' lento nello scrivere i comandi e ogni lettera va scritta una per volta e lentamente altrimenti non vengono riconosciute.

E' un titolo che raccomando per il fatto che è un'avventura grafica diversa da quelle tipiche degli anni 80 e soprattutto per chi non è avvezzo a

ZX Spectrum= 7



E' una buona avventura grafica che è molto giocabile grazie a questo sistema facilitato di avere le informazioni utili all'esplorazione e alla raccolta degli oggetti senza diventare matti a leggere chilometri di testo per riuscire tra le righe a trovare le giuste informazioni.

Bella anche la grafica 3D semplice, ma di buon effetto e buona sensazione di completezza.

Vale la pena giocarci soprattutto per chi vuole un'avventura con un parser testuale semplice e immediato.

WINCHESTER

Winchester è un Shoot'Em Up per Amstrad CPC che, dal nome di questo fucile, si svolge nel Far West con una azione a scorrimento laterale.

L'obiettivo di questo gioco Francese è di correre (*si fa per dire*) fino alla fine di ogni livello evitando di perdere una delle 5 vite a disposizione.

Lungo il percorso dovete uccidere dei cowboy nemici sparando con la pistola prima che lo facciano loro e poi anche evitando dei coltelli che vi vengono lanciati.

Non c'è molto altro da dire su questo gioco che ha una giocabilità molto ripetitiva e alla lunga molto stancante per la complicità di una difficoltà davvero frustrante come non mai.

Vi muovete molto lentamente perché siete attaccati di continuo dai nemici che non vi lasciano proseguire di un solo passo e dovete essere molto svelti a sparare.

L'uso della pistola è difficile perché non sparate a raffica, ma un proiettile alla volta e in pratica lo dovete fare ancora prima di vedere un nemico sullo schermo perché altrimenti sarà troppo tardi.

Stesso problema quando vi lanciano un coltello ad altezza della testa perché se vi abbassate per evitarlo ed entra un cowboy nello schermo in corso non avete il tempo di sparare.



E' questo che frena un poco il proseguire nel livello dato che ad ogni secondo avete sempre qualcosa da evitare e sparare.

Tecnicamente è buono per i tanti colori che ha, i fondali davvero belli e buona cura del disegno che mostra personaggi riconoscibili con tanti loro particolari. Purtroppo è tutto un po' rovinato dallo scrolling che va a scatti e da una difficoltà troppo esagerata nello schivare gli attacchi nemici.



Giocandoci per un po' si vedono altri limiti come la superficialità generale nella realizzazione che dovrebbe garantire un minimo di interesse che purtroppo dopo pochi minuti viene già a mancare.

Amstrad CPC (1988, Chip)

Amstard CPC= 5



Graficamente come cura del dettaglio e dei colori usati è davvero piacevole anche se ha una schermata del titolo orrenda con il testo formato da enormi blocchi.

La giocabilità è molto scarsa per la difficoltà esagerata e anche il modo di gestire le collisioni che fin troppo spesso vanno a ramengo.

Ultima IV Remastered

Gold

Nel 2015 esce per il Commodore 64 la versione Rimasterizzata di Ultima IV che non cambia assolutamente il modo di giocare, ma migliora sensibilmente l'aspetto estetico che è notevole soprattutto durante l'introduzione che fa vedere ancora una volta il potenziale di questa piattaforma.

Con Ultima IV si ha un sostanziale e netto cambio con le versioni precedenti in cui i personaggi possono finalmente interagire con le persone che incontrate durante l'esplorazione e poi c'è l'introduzione di un sistema che porta a cambiare il carattere e la morale del giocatore in base alle scelte che fate.

Questo nuovo sistema rende più realistico questo RPG e lo dimostra il fatto che la creazione dei personaggi viene fatta attraverso un questionario basato sulla morale, sull'etica e su altre informazioni che servono a determinare le qualità di un personaggio nel bene e nel male.

Ritornando a questa nuova e inedita edizione c'è da dire che chi ha giocato

con il quarto episodio sul C64 sarà rimasto ben colpito dalla cura grafica e della giocabilità proprio grazie alle

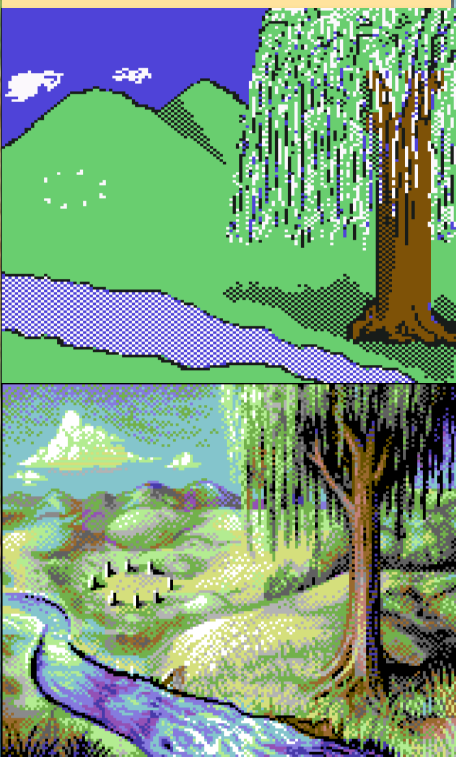


tante immagini che lo rendono sicuramente più appagante di prima. Grafica in linea con le altre versioni, buona musica di accompagnamento durante l'esplorazione che non diventa mai noiosa e che serve tantissimo per renderlo più lieto.

Cosa cambia nella versione Remastered quindi?

La prima cosa è che è disponibile anche in versione cartuccia che velocizza i caricamenti; la grafica delle immagini è, come già detto, molto migliorata e meglio di quanto potreste immaginare.

Per chi ha amato questo gioco sul C64 e lo vuole rigiocare con una grafica più moderna sempre sul C64 non deve lasciarsi sfuggire questa nuova edizione rimasterizzata in meglio anche solo per il fatto che in versione cartuccia vi risparmia un cambio disco estenuante.



Commodore 64= 9

Ultima IV è un RPG che mostra tutto il potenziale dei suoi autori non tanto per la grafica, ma proprio per la creazione di un mondo completo e la gestione del personaggio ora molto più reale.

La versione rimasterizzata non cambia la sostanza, ma offre una grafica delle immagini notevolmente migliorata che da all'aspetto estetico ulteriori vantaggi.

Non fatevi sfuggire questa edizione!

Commodore 64 (1989, Sega)

TIME SCANNER

Dopo vari giochi dove l'unico genere è quello di fare a fette il vostro avversario ci vuole qualcosa di più rilassante e quale migliore titolo per farlo se non un bel Pinball?

Time Scanner è la versione digitale del biliardino in cui lo scopo è quello di fare il maggior numero di punti e le varie tavole presenti sono in tema con i viaggi nel tempo come lo stesso nome indica.

Le tavole disponibili sono formate da due sezioni: una superiore ad una inferiore e lo schermo scrolla verticalmente se la pallina cade nella sezione inferiore o la lanciate in quella superiore.

E' sicuramente un titolo molto interessante per questo sistema che da una specie di scrolling verticale al gioco e che è molto veloce perché deve seguire la pallina che passa da una sezione all'altra.

Avendo come tema il viaggio nel tempo nella parte superiore di ogni tavola c'è un parte chiamata "viaggi nel tempo" che vi

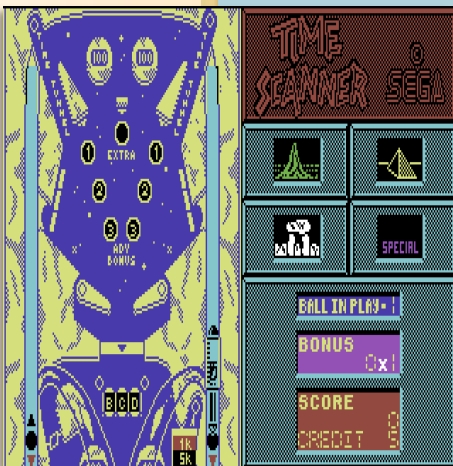
dovrebbe far cambiare tavola in modo casuale e questo è sicuramente buono per poter fare tanti punti e ammirare anche le diverse grafiche, le diverse animazione e perché no anche un po' diverse musiche di accompagnamento.

Se avete ammirato la versione originale o quelle a 16-Bit rimarrete abbastanza delusi dall'aspetto estetico sul Commodore 64 perché ha una grafica monocolor per tutti gli elementi che compongono le tavole, ma di certo rispetto a tutti gli altri giochi pinball sulla piattaforma è tecnicamente superiore.

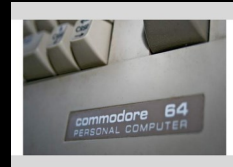
A parte i colori, il disegno delle tavole sono originali e funzionano esattamente come avete visto di certo nel Coin-Op con anche la musica di accompagnamento.

Purtroppo la qualità a quanto pare si paga nella giocabilità perché è lento e scattoso e se da una parte può aiutare a vedere bene la direzione della pallina

dall'altra questo movimento innaturale non lo rende molto interessante a forza di provare e riprovare.



Commodore 64= 6,5



Tra i Pinball per il Commodore 64 è sicuramente quello tecnicamente migliore per il disegno delle tavole, ma la giocabilità è messa a dura prova da una lentezza generale e da un movimento a scatti della pallina che tra l'altro cambia il colore in base a certi elementi del fondale.

Ci potete giocare tranquillamente anche se è un po' innaturale in questo modo e può perdere ogni sua attrattiva in breve tempo.



WAR MACHINE

War Machine è uno gioco di piattaforme per Amstrad CPC tipicamente molto colorato come buona tradizione della piattaforma e molto tendente al blu con una grafica generale un po' grossolana, ma di bell'aspetto e curata.

Buona la giocabilità grazie ad una fluidità dei movimenti davvero ottima e rara da vedere su Amstrad e questo non può che far piacere per aumentare la voglia di giocare.

Il vostro scopo è quello di trovare quattro parti di un arma per sconfiggere il perfido capo di un Sindacato Alieno e avete solo 80 minuti per riuscirci.

Invoglia a giocare perché vi immerge nella giusta atmosfera di girare per stretti passaggi claustrofobici pieni di nemici e salti nel vuoto senza sapere dove andrete a finire.

In certi momenti c'è una sensazione di giocare a Starquake perché la struttura dei livelli è molto simile con voragini profonde da scendere e poi risalire con salti oppure usando dei piloni che sostengono alcune piattaforme artificiali.



Amstrad CPC= 7

E' un buon arcade che è molto colorato e curato con una fluidità che a volte è così rara sulla piattaforma che invoglia a giocare. Tenetelo presente se volete un buon arcade.



Xixit

Xixit è un clone di Columns per lo Scorpion ZS (è un clone Spectrum Russo con un processore a 7 Mhz e 256k di memoria espandibile a 2 MB, HD da 3,5" e tastiera PC da 101 tasti; un computer moderno, ma basato sullo Spectrum che può emulare il Pentagon 128 e altri 4 computer Spectrum) e mostra una grafica davvero buona anche se non distante dalla qualità tipica della piattaforma.

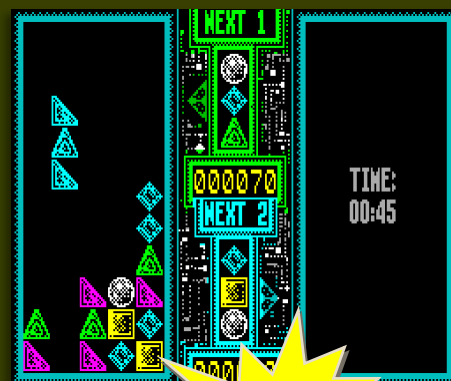
Avete tante opzioni per personalizzare il gioco compresa la grafica che può essere monocromatica, colorata o un mix di entrambi i modi.

Lo scopo del gioco è quello di mettere in fila tre oggetti uguali in una linea verticale, orizzontale e obliqua.

Non si tratta di un titolo nativo perché è il porting dalla versione DOS uscita nel 1995 sviluppata da un demoscener in versione Shareware.

La versione per questo Spectrum è completa e se avete un amico potete giocare in due contemporaneamente.

La grafica predefinita è quella ibrida che è molto buona, molto dettagliata e durante il gioco avete la musica di ottima qualità.



Gold

Scorpion ZX 256= 9

Di certo la potenza hardware permette di creare titoli interessanti e questo clone potenziato di uno Spectrum offre tanta giocabilità e divertimento. Non stravolge la tipica grafica Spectrum, ma aggiunge un pizzico di brio e vitalità

Commodore 64 (1987, Imagine)

ZX Spectrum 48k (1987, Imagine)

In uno degli scorsi numeri della Fanzine vi avevo parlato di Psycho Soldier, un gioco dove la protagonista era la discendente della dea Athena, protagonista di questo titolo dedicato a questo personaggio a cui da il nome.

E' originariamente prodotto in versione Coin-Op piacevole nell'aspetto e nella giocabilità senza una grafica estremamente complessa. Tuttavia ha molti colori e una definizione di alto livello che però doveva essere abbastanza replicabile nelle conversione soprattutto sugli 8-Bit.

Una caratteristica molo negativa del gioco è la sua difficoltà davvero frustrante ed estenuante tanto che appena iniziate a giocare vi trovate sullo schermo nemici che entrano in scena praticamente all'infinito impedendovi anche di fare letteralmente quattro passi (*anche impostando l'originale nella modalità easy via hardware era molto difficile e un titolo per quei giocatori amanti dei giochi di piattaforma che amano le sfide estreme*).

Non c'è una trama specifica in quanto come Athena dove annientare tutti i vostri nemici e inizialmente non avete armi se non i vostri piedi, ma poi trovate delle clave e delle mazze con i nemici variano da pere a immensi golem e diavoli volanti.

Forse per la difficoltà non ha avuto tante conversioni ed è uscito solo per

Commodore 64, ZX Spectrum e NES.

La conversione sul C64 è molto buona per quanto riguarda la tecnica nel suo globale dato che lo riproduce bene nei fondali molto colorati e vivaci con gli elementi principali ben in vista e anche ben definiti così come l'effetto lontananza con gli alberi colorati allo stesso modo.

Peccato invece per la stessa Athena e i vari personaggi che sono completamente bianchi anche se molto fedeli, precisi e curati come nel Coin-Op.

Su questa scelta cromatica non si può



dire nulla perché quello che conta è la giocabilità che è migliore dato che non è così stressante come era nell'originale e ci sono proprio gli stessi mostri che avete già incontrato nel Coin-Op.

E' come tradizione leggermente più difficile nelle collisioni quando usate i piedi perché farete tanta fatica a recuperare la prima arma che è una clave e ogni volta è un'impresa riuscire a strappare un'arma dai nemici.

Devo dire che come conversione è abbastanza ben riuscita per la qualità tecnica, nel riprodurre bene i personaggi, abbastanza bene i fondali e simpatica anche la musica.



ZX Spectrum= 8

La versione Spectrum è quella più fedele per una grafica decisamente molto accurata, molto più precisa di quella sul C64 soprattutto dei personaggi che sono proprio identici così come la difficoltà davvero molto elevata.

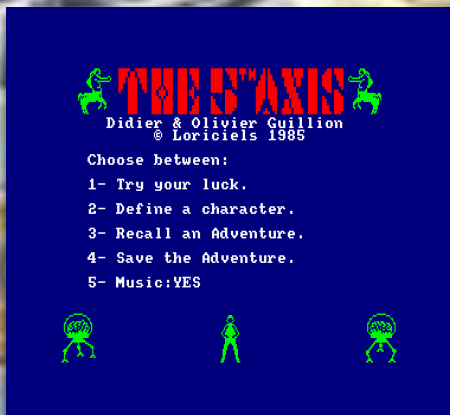
Di contro la grafica è completamente monocromatica in azzurro e nero e il fondale poco preciso, ma di buon effetto.

Commodore 64= 8

Molto buona anche questa conversione con una grafica colorata fedelmente per i fondali e gli elementi del paesaggio mentre i personaggi sono tutti bianchi. La difficoltà è meglio calibrata rispetto al Coin-Op, ma la gestione delle collisioni contro i grossi nemici è un po' problematica.



The Fifth Axis

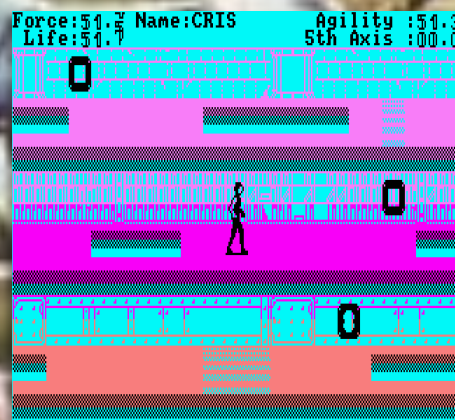


Un altro gioco dedicato ai viaggi nel tempo: questa volta siete uno scienziato che lavora su una stazione spaziale in orbita intorno a Saturno e aiutato da una armata di cyborg costruite una macchina del tempo che usate per trovare degli oggetti storici. Un bel giorno questa straordinaria invenzione esplose e i suoi pezzi sono disseminati in varie località e periodi temporali.

L'esplosione ha causato però una distorsione nel continuum spazio-temporale creando disordini nell'universo e nei suoi abitanti.

Il professore ha costruito una seconda macchina del tempo ed è stato scelto un eroe (voi) tra 12 miliardi di persone che si è distinto in varie abilità per ritrovare i 10 pezzi dell' Anachronons. A complicare le cose i cyborg che proteggono questa seconda macchina del tempo impazziscono e attaccano gli esseri umani.

E' un gioco puramente arcade, ma è possibile personalizzare il vostro personaggio scegliendo il nome, la forza, l'agilità e l'energia. Questo vi permette di creare un eroe per affrontare diverse situazioni e per questo



genere di giochi è abbastanza inusuale.

I viaggi nel tempo non sono programmati e non ci sono teletrasporti, ma avviene in modo automatico quando il contatore "5th Axis" raggiunge il 10% di carica che si ottiene uccidendo i vari nemici che si incontrano lungo il percorso.

Oltre ad accumulare punti per il trasporto temporale dovete trovare degli oggetti che vanno incastonati in appositi contenitori della stessa forma che rappresentano i pezzi che state cercando.

Tecnicamente molto buono con una grafica semplice nel disegno dei vari livelli che sono costituiti semplicemente da dei piani con il vostro personaggio animato davvero ottimamente che ricorda molto la spia di Impossible Mission e secondo me è ancora più ricco nelle animazioni.

Giocabilità davvero buona per una difficoltà ottimamente calibrata e anche per il fatto che la perdita di energia è molto bassa per ogni attacco nemico e questo vi permette di giocare tranquillamente.

Il vostro arsenale è di soli pugni e cal-

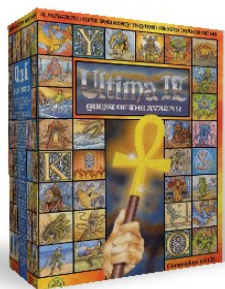
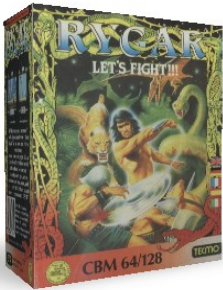
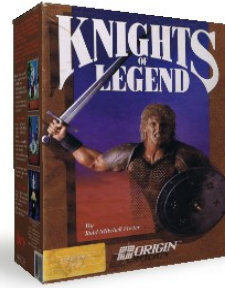
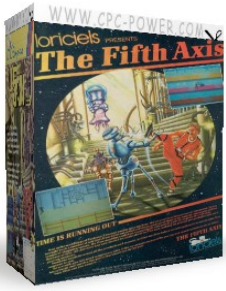
ci che aumentano di potenza in base alla vostra velocità. Potete correre, camminare e anche fermarvi su apposite piattaforme per salire su quelle superiori.



Amstrad CPC= 8

Molto bello questo gioco di azione con una giocabilità davvero ottima grazie alle sue animazioni davvero uniche e molto fluide. Un arcade ricco di opzioni per personalizzare il personaggio per renderlo più forte in certe abilità. La difficoltà è eccellente e calibrata facendo diventare un titolo CPC davvero interessante da ricercare e giocare.

Divertiamoci con i Box



Volume 2, Numero 67

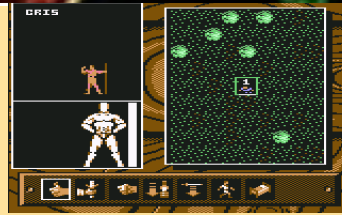
Novembre, 2016

REV'N'GE!

Top 3



Knights of Legend



U4 REMASTERED



Xixit



Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

Console Forever

TENGEN PRESENTS
 **TM**
HIGH SCORES
1. 100000 STE

2. 050000 BAC	9. 005000 G
3. 020000 JIM	10. 004000
4. 010000 D L	11. 003000 BTF
5. 009000	12. 002000
6. 008000 PRE	13. 001000 SYN
7. 007000 SEN	14. 000500 DRD
8. 006000 TIN	15. 000200 ME

 (C) TENGEN 1990
 ALL RIGHTS RESERVED
 TM ATARI GAMES CORPORATION 

Badlands (C64GS - 1990, Domark/Tengen)

Si tratta di un gioco di corse automobilistiche simile a Super Sprint con la differenza che si svolge nel futuro in paesaggi post apocalittici e invece di guidare auto di Formula Uno guidate dei veicoli armati. Lo scopo del gioco è sempre quello: arrivare primi al traguardo dopo 4 giri per passare al livello successivo e aver potenziato la macchina in base al denaro che avete e che potete trovare durante le gare come oggetti bonus. I potenziamenti sono vari e riguardano sia l'auto in se sia le armi a disposizione.

Super Sprint ha forse deluso sul C64 per avere meno trac-

BADLANDS CHALLENGES

2ND PLACE BONUS 500 AVG 14.8SEC 400 BEST 14.5SEC 430	1ST PLACE BONUS 1000 AVG 11.9SEC 690 BEST 10.1SEC 870 BONUS WRENCH FOR 1ST PLACE BEST LAP 8.9SEC	3RD PLACE BONUS 250 AVG 15.4SEC 340 BEST 14.8SEC 400
--	--	--


3200	LAP 8	DRONE LAP 4	DRONE LAP 3	DRONE LAP 3	PRESS FIRE TO JOIN IN
------	-------	-------------	-------------	-------------	-----------------------

ciati dell'originale e delle altre conversioni, una guida non molto entusiasmante per una difficoltà abbastanza elevata. In Badlands questo non succede perché la giocabilità è migliore e la difficoltà molto ben calibrata tanto che nelle prime corse riuscirete tranquillamente ad arrivare

primi e addirittura doppiare le auto del computer. Le armi servono a rallentare le auto avversarie che vi stanno davanti oppure per impedire loro di raccogliere dei bonus. Una versione C64 davvero ottima dal punto di visto grafico curato in



ogni dettaglio soprattutto le vetture che sono di piccole dimensioni, ma decisamente definite. Si guida bene e rispetto a Super Sprint curvare è moto più semplice e raramente succede di fare un testacoda o di finire fuori strada. Il gioco è buono, ma non sfrutta nulla della cartuccia e alla fine è identico in tutto e per tutto alla versione classica per il Commodore 64. E' un titolo ufficialmente certificato C64GS perché la cartuccia è stata assemblata proprio per questa Console, ma per il resto non ci sono novità ne grafiche ne sonore.

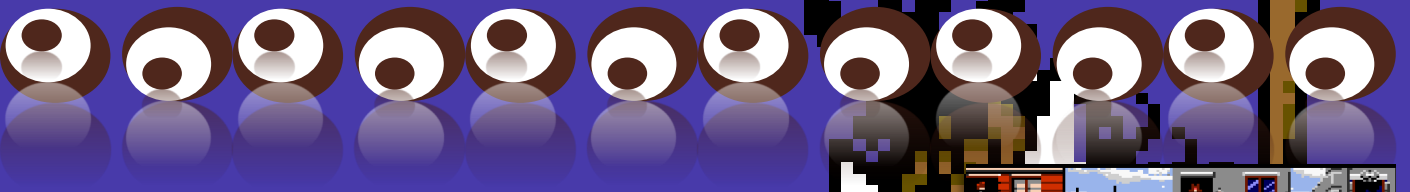
C64GS= 8

 Il miglior clone di Super Sprint per il Commodore 64 grazie ad una giocabilità davvero entusiasmante con una difficoltà ben calibrata, una buona gestione della guida e poi anche grafica tutto sommato più che carina.

SKAERMTROLDEN Hugo


Skaermtrolden Hugo (C64GS - 1991, SilverRock Productions)

E' un gioco che ha come protagonista un personaggio di quiz televisivi e che veniva gestito il tele remoto direttamente dal concorrente con il il telefono di casa. Premendo i tasti sul telefono, Hugo si sposta nella direzione che rappresentano: con il tasto 4 andate a sinistra, il tasto 8 fate un salto, il tasto 2 vi abbassate e il tasto 6 andate a destra.

Questo titolo non esiste sul Commodore 64 classico, ma lo trovate solo in versione cartuccia, quindi per il C64GS e devo dire che



si presenta bene con una musica di accompagnamento davvero carina, molto orecchiabile e ballabile. Essendo un gioco per computer è stata adattato ad usare il joystick e dovete guidare questo simpatico personaggio per le varie stanze dandogli i comandi giusti ed evitare di perdere una delle tre vite a disposizione.

Buonissima la qualità grafica che mostra Hugo di generose dimensioni, ben animato e simpatiche animazioni di morte con Hugo in primo piano che vi parla esattamente come avete sicuramente visto nella versione originale o nelle conversioni per architetture superiori.



Di questa versione si può fare un appunto sulla difficoltà che è abbastanza inesistente dato che dovete prendere una decisione sulle direzioni che il sistema vi fornisce e per molto tempo non troverete nessun ostacolo tanto che dopo un po' diventerà abbastanza noioso.

Un buon titolo sicuramente per il C64GS che non fa rimpiangere il gioco televisivo e nemmeno quello per Amiga.

Un po' troppo facile, non ci sono trappole frequenti, non ci sono enigmi da risolvere e quindi la longevità è abbastanza scadente.

C64GS= 8,5

Non lo conoscevo, non sapevo nemmeno che ci fosse sul Commodore 64 e vederlo con la sua inconfondibile facciosa è molto emozionante.

Grafica molto buona, molto dettagliata, con tante belle animazioni come quella in cui vi riprende se vi fermate e non fate nulla.

E', tuttavia, molto noioso perché il più delle volte girate e rigirate per i vari cunicoli di questa miniera senza trovare pericoli di nessun tipo.



ottima, molto colorata, molto dettagliata e ben definita.

La città in cui si svolge il gioco è perfettamente riprodotta con i vari edifici e negozi.

Non dovete però prendere la pistola e sparare a chiunque appaia sullo schermo perché dovete uccidere solo in gangster e non colpire gli innocenti che sono rappresentati da donne e uomini che di tanto in tanto escono fuori con le mani alzate.

Davvero buone anche le animazioni di tutti i personaggi che si muovono e corrono per lo schermo in maniera molto credibile e rendono questo titolo un buon sparatutto in prima persona.



Enforcer (GX-4000 - 1990, Trojan Products)

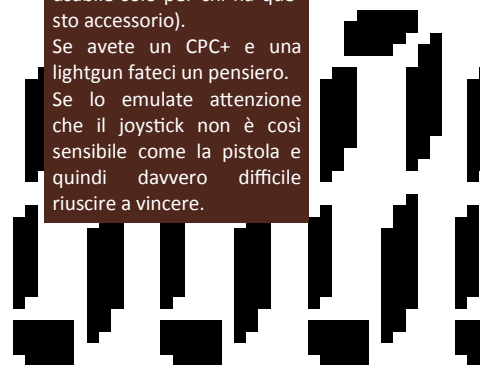
Enforcer è un titolo per la console GX-4000 dell'Amstrad che è gioco per sfruttare la lightgun.

Assomiglia molto a Prohibition, ma ha delle caratteristiche molto interessanti come una grafica davvero

GX-4000= 8

Non ci sono dei gran titoli per questa sfortunata Console, ma per alcuni vale veramente la pena giocarci come questo titolo che tra l'altro è ottimizzato per la lightgun (che lo rende però usabile solo per chi ha questo accessorio).

Se avete un CPC+ e una lightgun fateci un pensiero. Se lo emulate attenzione che il joystick non è così sensibile come la pistola e quindi davvero difficile riuscire a vincere.



Unreleased Games

starring
CHARLIE CHAPLIN

©1987 Bubbles Inc.

Si tratta di un titolo che stranamente non fu pubblicato per il Commodore 64 malgrado fu rilasciato per Amstrad CPC, ZX Spectrum, DOS e Atari ST.

Nel 2016 dopo varie peripezie questo gioco è stato "ritrovato" e sarà preservato anche se non è completo al 100%.

In questo titolo voi impersonate il famoso attore Charlie Chaplin che deve girare un film in bianco e nero attraverso varie scene dove alla fine di ciascuna di esse potete editarla. Alla fine quando tutte le scene sono state girate potete fare il montaggio video completo e aggiungere tutti gli extra.

Il controllo del personaggio è completo e potete muovervi per la scena come volete ed è davvero simpatico vedere come era stato ben riprodotto Charlie Chaplin nella sua

tipica camminata e saluto con il cappello.

Ci sono anche altri personaggi nelle scene e sono propri tipici del suo periodo come i poliziotti vestiti nello stesso modo così come le belle fanciulle che non mancavano mai.

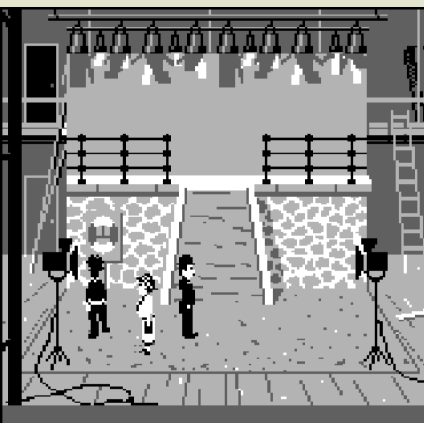
Un'idea molto interessante per giocare in modo diverso dal solito per cercare non di vincere, non di battere l'avversario o di risolvere chissà quali difficili enigmi. Questa volta si tratta solo di usare un personaggio famoso per realizzare un film di successo e farlo attraverso la registrazione delle varie scene e poi il montaggio video finale.



Tra le curiosità di questa sezione vi voglio ricordare che esiste una versione molto rara di Dragon's Lair che fu realizzata per le riviste e la distribuzione che sono riusciti a preservare in versione cassetta.

Rispetto alla versione finale cambia l'introduzione al gioco e c'è la possibilità di cambiare il finale. Tra alcuni bug qua e là il gioco è praticamente lo stesso della versione definitiva che abbiamo giocato per anni sulla piattaforma.

Come è indicato bene nell'immagine è una copia non finita e infatti ad un certo punto, in un certo livello non va più avanti perché anche questa rara versione è incompleta.

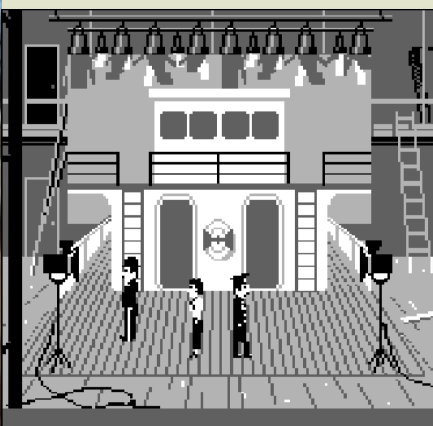


Commodore 64= 9

Davvero eccellente questa idea di interpretare sia l'attore sia il regista per realizzare un film di successo registrando le singole scene come un gioco arcade e poi fare montaggio video parziale e finale.

Grafica davvero ottima in bianco e nero che vi riporta negli anni 20-30.

Peccato solo che la versione C64 sia incompleta.



Commodore 64/128	€9,99 Cassette €14,99 Disk
Spectrum 48K	€9,99 Cassette
Amstrad CPC	€9,99 Cassette €14,99 Disk
Atari ST	€9,99 Disk
IBM PC	€14,99 Disk



Multimedia Compilation Office

Office, Multimedia and Educational

SYSTEME SOLAIRE



UN CERTAIN REGARD SUR LE

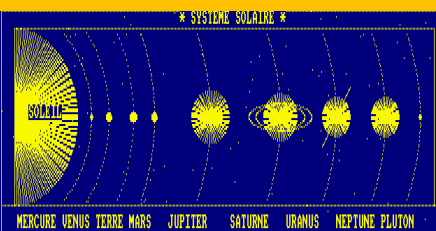
SYSTEME SOLAIRE

© DEMARET Patrice

Amstrad CPC (1987, Amstrad Magazine)

Un programma educativo multimediale scientifico dedicato alla scoperta del nostro Sistema Solare grazie ad un Amstrad CPC464 che attraverso un comodo menu (il programma è in lingua Francese, ma molto comprensibile) vi permette di avere le definizioni generali sulle cose principali che compongono l'universo e che sono presenti anche nei sistemi solari.

Sempre dal menu potete conoscere in dettaglio il Sistema Solare dove viviamo e i rispettivi pianeti, un po' di storia sulla Conquista dello Spazio e gli astronomi più celebri.



PLANETE	VOLUME	MASSE	DENSITE	PESANTEUR
	terre=1	terre=1	eau=1	g=1
TERRE	1	1	5.52	0.998

E' un programma semplice che mostra le varie informazioni tramite delle animazioni a livello base e poi fornisce a richiesta le informazioni sui vari pianeti che compongono il nostro Sistema Solare in modo preciso (*in base alle conoscenze del 1987*) dei vari corpi celesti che lo compongono.

Come detto non è un programma molto copioso di contenuti e le informazioni sono limitate anche per il fatto che occupa pochissimi byte. Alcune informazioni tipo le scoperte

UN PETIT PAS POUR L'HOMME, UN BOND DE GEANT POUR L'HUMANITE !
(Neil ARMSTRONG)

* LA-CONQUETE-DE-L'ESPACE *

<p>* Etapes d'une conquete *</p> <p>4 oct 1957: SPOUTNIK 1er satellite. 3 nov 1957: Le chien LAIKA est le 1er etre vivant a quitter la terre. 12 avr 1961: CAGARINE (URSS) est le 1er homme dans l'espace. 1962: MARTINER 2 survole VENUS. 18 mar 1968: 1er marche dans l'espace 21 juil 1969: 1er homme sur la Lune. 1971: SALIOUT 1er laboratoire habite. 1976: rencontre APOLLO-SOYOUZ. 1976: VIKING 1: 1er image de Mars. 1981: 1er vol de la navette COLUMBIA. A SUIVRE....</p>	<p>* Exploration de la Lune *</p> <p>Le 12 septembre 1957 Luna 2 sera le premier engin a toucher la Lune. Le 3 fevrier 1966 Luna 9 s'y posera. Ensuite viendra les voyages Apollo avec le premier homme sur la Lune. Le 21 juillet 1969 a 3 h 56 mn Neil Armstrong foula le sol lunaire, bientôt rejoint par Edwin Aldrin. Michael Collins resta sur orbite. 5 vols Apollo suivront de 1969 a 1972 ramenant des kilos d'échantillons Lunaires. Le dernier vol lunaire fut Luna 24 lancee en 1976.</p>
--	---

APPUYER SUR UNE TOUCHE

scientifiche hanno una sola pagina e anche gli astronomi celebri sono davvero pochi. Come programma scientifico è buono e le informazioni sono essenziali e

ASTRONOMES CELEBRES

KEPLER johannes (1571-1630) allemand

Il decouvrit que les orbites des planetes sont elliptiques et que les planetes tournent autour du soleil.

-> APPUYER SUR UNE TOUCHE (-

corrette in base alla conoscenza del periodo. Ha un solo difetto: è lento nell'aggiornamento dello schermo durante la creazione delle pagine e il loro caricamento.

Amstrad CPC= 7

Come educativo scientifico è valido e le informazioni sono precise e accurate. Non è un prodotto molto ampio in informazioni, ma si tratta di un semplice programmino per allietarvi di tanto in tanto. E' molto lento nella creazione delle immagini e nell'aggiornamento dei vari schermi.

Al prossimo imperdibile numero

#68

Dicembre 2016

