REV'n'GE! #68

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 1 Dicembre 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 68



Ambermoon

La trilogia Amber termina con il secondo capitolo!

Heart of Alien

Il seguito di Another World ritorna su Amiga

ALTRE RECENSIONI: Amberstar * The A-Team * Knuckle Buster * Albion * Winter-Holidays* Alcantor * Streetmania * Amazon: The Guardian of Eden * Zugya * Alert * Enterprise * Tiger Claw 2016 * Super Space Acer * La Grande Traverse * Charlie Brown's ABC's

EDITORIALE NUMERO 68

Finalmente siamo a Dicembre che rappresenta la fine del secondo Volume di questa fanzine e il numero 69 (peccato, avrei voluto finire questo volume con il numero 70) a Natale cercando qualche gioco tipicamente Natalizio.

In questo numero ho provato a raccontarvi brevemente la trilogia mancata, Amber, con i due titoli ufficiali di Thalion e poi “forse” un terzo episodio che è fortemente ispirato ad Ambermoon che ha gli stessi sviluppatori e idee che furono create per questo ipotetico terzo episodio mai rilasciato. Ho aggiunto Albion a questa saga perchè ha diverse cose che furono inizialmente pensate per il terzo capitolo della trilogia.

E’ un numero che alterna buoni titoli ad altri meno belli, meno riusciti che sulla carta sembravano davvero divertenti e giocabili e poi alla prova effettiva si sono rivelati dei pessimi giochi. Purtroppo alcuni di questi attirano l’attenzione di chi gioca e di chi li vuole recensire grazie a splendide grafiche o loghi particolarmente invitanti e poi si è costretti a sciupare intere pagine per trovare un modo per descriverli. Gli Shoot’Em Up sono quelli più ambigui perché alternano titoli favolosi ad altri di cui faremmo volentieri a meno, ma credo che sia giusto mostrarli perché fanno parte della storia dei videogiochi.

Multimedia interessantissimo grazie al Commodore 64 che stupisce con un prodotto che sembra un cartone animato e raggiunge lo scopo per cui è stato creato: insegnare divertendosi.

Buona Lettura

Albion	10
Alcantor	12
Alert	18
Amazon: The Guardian of Eden	16
Ambermoon	5-6
Amberstar	7
Charlie Brown's ABC's	28
Enterprise	19
Heart of Alien	13-14
Knuckle Buster	9
La Grande Traverse	20
Streetmania	15
Super Space Acer	20
The A-Team	8
Tiger Claw 2016	19
Zugyia	17
Winter-Holidays	11

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



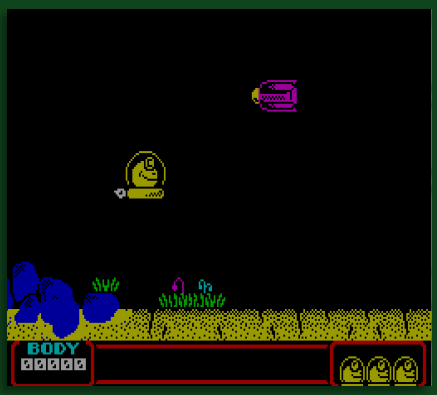


MAIN PREVIEW #69



Dynamite Duke

E' uno Shoot'Em Up 3D per il Master System che assomiglia vagamente a Space Harrier.
Nel prossimo numero vedrete di che cosa si tratta esattamente.



Orion

Un altro spara tutto a scorrimento orizzontale per lo ZX Spectrum molto colorato e dalle immagini sembra anche divertente da giocare.
Lo sarà davvero?
A Natale lo scoprirete



Paras

E' uno gioco di guerra strategico per lo ZX Spectrum che per l'occasione potrebbe dimostrare quanto è valida la piattaforma per questo genere.



Lemmings Xmas-Edition

Nel numero Natalizio non poteva mancare un gioco dedicato a questo evento e perché non farlo proprio con i Lemmings che si sono vestiti a tema.

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

Amiga, 1 MB (1993, Thalion)

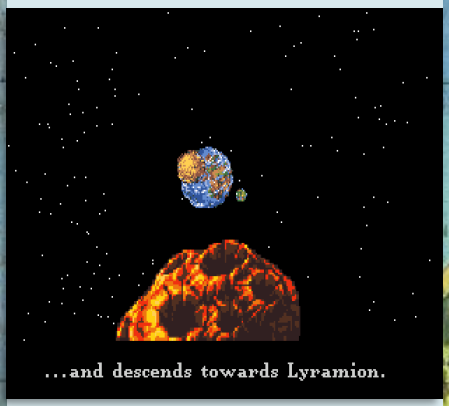
Ambermoon è il secondo capitolo della trilogia "Amber" mai completata da Thalion perché nel 1994 l'azienda è fallita.
Ci sono curiosità su questo titolo perché era prevista una versione per Atari ST e DOS e ne trovate traccia con la versione Amiga perché la scatola del gioco riporta elementi della versione ST e nel manuale ci sono riferimenti alla versione PC mai completata.
Con il fallimento di Thalion il gioco era disponibile solo in Tedesco, ma sono riusciti a tradurlo in Inglese senza però mai pubblicarlo.
La versione Tedesca esiste commercialmente, mentre la versione Inglese fa parte degli "Unreleased Games".
L'ultima curiosità su questo gioco è che gli sviluppatori stavano lavorando un suo seguito, ma la Thalion non accettò questo progetto e loro si rivolsero a Blue Byte. Nasce così Albion che non è una copia di Ambermoon ma una sorta di continuazione perché la storia è stata riscritta da zero lasciando però lo stesso stile.
Albion è un titolo poco conosciuto, ha avuto poco successo e ci sono delle controversie sul suo legame con i due RPG di Thalion.

Con Ambermoon c'è un miglioramento notevole rispetto ad Amberstar perché se prima la parte in 3D era molto simile a Dungeon Master nel modo di camminare e nella grafica, ora questa parte è a tutti gli effetti un FPS con tanto di texturing mapping e movimenti liberi a 360°.
Per quanto riguarda la parte RPG non cambia molto da Amberstar e quindi si gioca più o meno allo stesso modo.

Un'altra curiosità è che Ambermoon sta su 9 dischetti che sono tranquillamente installabili su HD, ma potete giocarci anche da dischetto (il cambio disco sarà ovviamente estenuante), ma viene incontro anche a chi non ha un HD installato nel proprio Amiga (non è scontato avere un HD su un Amiga 500, anzi è normale non avercelo visto che sono rari, costosissimi anche usati).
Requisito invece richiesto è la memoria che deve essere 1 MB.

Sono passati 70 anni dalle avventure che avete avuto in Amberstar e ora la situazione è molto tragica perché la Terra è stata colpita da una luna che ha devastato la sua superficie.
Il protagonista del primo titolo è ormai vecchio e ha una visione nella quale un suo amico che dovrebbe essere morto da più di 40 anni lo avverte che molto presto il male sta per risorgere.
Non potendo più partecipare a questa nuova avventura chiama il proprio nipote inviandolo a cercare questo amico e scoprire se la sua visione è reale.

Finito di caricare dovete creare il vostro personaggio tra uno maschile o uno femminile, scegliere un avatar e il nome (*<u>Importante:</u> se ci giocate da dischetto dovete creare di un disco di salvataggio che deve essere sempre presente perché lo usa in continuazione*).
La qualità si vede subito con le immagini che raccontano la visione del vecchio protagonista di Amberstar con





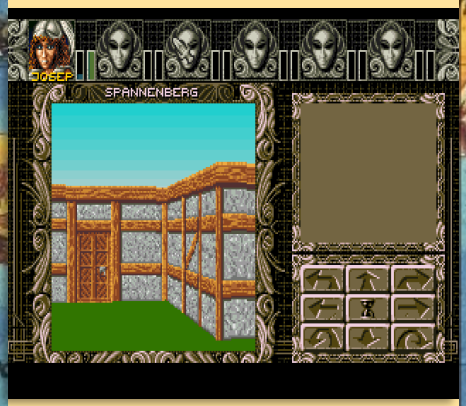




un accompagnamento musicale molto bello e d'atmosfera come solo Thalion vi ha abituato (*giocarci da disco è estenuante perché dovrete cambiarne almeno 3 o 4 prima di iniziare a giocare veramente; se avete un HD, installatelo*).
La difficoltà di questo titolo non è tanto per le opzioni, ma inizialmente l'esplorazione è caratterizzata dal fatto che non vedete l'intera mappa, ma solo quella intorno al giocatore e tutto il resto è buio e si illumina solo al vostro passaggio; in seguito questa area visibile si ingrandisce permettendovi di esplorare meglio l'area che vi circonda (dovrebbe rappresentare il giorno e la notte).
Mi piace molto questa interfaccia semplice e immediata con gli spostamenti che possono essere fatti con le icone sul pannello di destra, ma potete anche usare la tastiera.
Molto simpatiche anche le animazioni perché quando attraversate un fiume o un lago vedete il vostro personaggio nuotare anche se perdete però preziosa energia.
Quando entrate nei villaggi la visuale



cambia per diventare 3D in cui potete ammirare la bella grafica texturizzata di ottima qualità, molto colorata e anche come prestazioni non è male anche se i 7 Mhz sono davvero pochi per dare quella sensazione di un FPS. La libertà di movimento però è 360° e questo è sicuramente un punto molto buono rispetto a quei titoli simili a Dungeon Master.
I combattimenti purtroppo non sfruttano questa visuale e sono esattamente come in Ishar con la visuale statica in 3D in cui dovete usare le diverse opzioni di movimento, attacco e difesa per avere la meglio sul vostro avversario.
Non è obbligatorio combattere e infatti quando si presenta un nemico avete una scelta se affrontarlo oppure lasciarlo perdere perché inizialmente non avete nulla e dovete prima acquistare le risorse per poter sopravvivere come in tutti gli RPG.
Tecnicamente è eccellente per-



ché unisce il tradizionale gioco RPG 2D nell'esplorazione ad una libera sezione 3D in texture mapping delle città e delle caverne con cui potete interagire nel bene e nel male con le varie persone.
Come già detto ha una velocità discreta nella parte 3D in texture mapping e anche se va a scatti da una ottima sensazione di movimento libero a 360°.
Molto buona la parte audio con musiche diverse a seconda del luogo dove siete o dell'evento a cui partecipate dando una reale profondità all'ambientazione generale.

La giocabilità è molto elevata per il fatto che l'interfaccia è semplice e immediata e il movimento lo potete fare con la tastiera, con le icone sul pannello di destra oppure con le icone di movimento direttamente nell'area di gioco.
I combattimenti sono più semplifica-



ti perché sono in 3D anche se sono disegnati, ma con i personaggi dei nemici che hanno buone animazioni. Stessa cosa per le interazioni amichevoli.
E' l'interfaccia il vero artefice di questo successo che vi permette di esplorare i vari reami con tutta tranquillità senza penare tra svariate opzioni.
Di negativo c'è il fatto che giocarci da dischetto è snervante per il fatto che per ogni situazione dovete cambiarne almeno 3 e se avete un solo lettore è praticamente impossibile andare avanti.

Amiga= 9,5

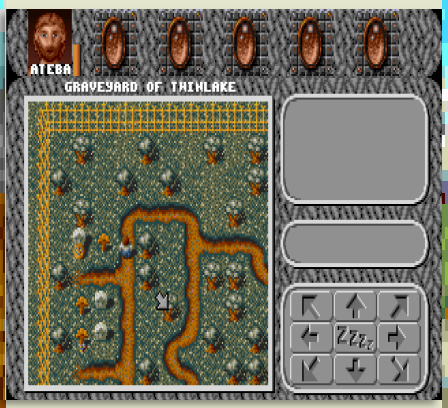
Probabilmente è il migliore RPG per Amiga mai concepito solo per il fatto che potete esplorare le città in 3D con la grafica in texture mapping e movimento a 360°.
L'interfaccia utente è ottima perché potete usare la tastiera per giocare e il mouse solo quando ci sono le interazione con i vari personaggi o durante i combattimenti.
Potete giocarci anche da floppy disk, ma solo se avete almeno 1 lettore esterno altrimenti lasciatelo perdere.

AMBERSTAR Gold

PC, 1MB (1992, Thalion)

Amberstar era il primo gioco di una trilogia che però termina con Ambermoon e che si svolge nelle terre di Lyramion che stanno per essere di nuovo soggiogate da un antico tiranno che verrà rievocato da un mago.
Voi siete un eroe solitario (durante il gioco potete chiedere aiuto ad altri personaggi) che deve trovare 13 pezzi di un artefatto conosciuto come Amberstar per impedire che accada.

L'interfaccia è molto semplice e immediata esattamente come in



Ambermoon con una piccola finestra che mostra una mappa con visuale dall'alto per spostarvi nel regno e poi quando entrate nelle città e nelle caverne la visuale diventa un pseudo 3D (in Ambermoon queste esplorazione sono in un vero 3D texturizzato).

La cosa molto bella è la semplicità perché potete spostarvi con la tastiera (i classici tasti cursore), usare le icone del pannello di destra oppure le icone direttamente nell'area di gioco.
Questa caratteristica di semplicità è stata mantenuta da Thalion anche nel suo seguito creando quindi un RPG di facile comprensione, molto immediato e anche fasi di combattimento che poi non hanno tante opzioni, ma proprio quelle essenziali per divertirsi per davvero.

L'esplorazione in prima persona, come detto, non è in vero 3D però la profondità c'è anche se poi è tutto uguale nel disegno e una volta entrati vi perderete senza più trovare la via d'uscita.
E' forse questo il punto più negativo del gioco perché fino a quando siete nella mappa in 2D oppure all'interno degli edifici trovate sempre un modo per orientarvi.
Le caverne e le città hanno una rappresentazione alla Dungeon Master quindi tutto uguale e se entrate in una città non troverete più nessuna indicazione come uscirne e dovete girare e girare per ore alla sua ricerca.

Nelle città ci sono anche delle abitazioni che poi sono luoghi che servono a voi per completare la missione, quindi gilde, banche, osterie per cibarvi e dormire.
Quando entrate nelle abitazioni la visuale ritorna quella in 2D dall'alto e la grafica è oscurata, ma si illumina



al vostro passaggio e anche questa è utile perché non ha senso tenere illuminate zone che non visitate, ma anche per dare un po' di attenzione e cautela nell'esplorazione.



Cliccando con il tasto destro del mouse sull'avatar del personaggio avete tutte le opzioni tipiche della sua gestione come tutti gli RPG, ma abbastanza semplice, intuitivo e facile da usare.

PC DOS= 9

Un RPG molto semplice da usare grazie alla facilità di comprensione dato che si gioca solo con la tastiera o il mouse e le interazioni vengono mostrate solo quando si incontrano altri personaggi.
Ha una visuale dall'alto per la mappa generale, per l'esplorazione degli edifici e una visuale in prima persona come Dungeon Master per le caverne e le città.
Buona la grafica, molto colorata, dettagliata e l'avventura è accompagnata da una bella musica.

MSX (1989, Zafiro)





Questo è il gioco che ha per protagonisti i quattro soldati ricercati per evasione da una prigione militare tratti proprio dalla serie TV. E' uscito per Amstrad CPC, DOS, ZX Spectrum e MSX. Esiste anche una versione per il Commodore 64 che però è completamente diversa ed è uscita nel 1985.

Due sono le missioni che dovrete affrontare: nella prima siete nel deserto di Morania per fermare un gruppo di terroristi e nella seconda siete in Tirania per distruggere una base militare.

La versione provata è quella per MSX che si avvia con la stessa musica che avete ascoltato in TV ed è davvero molto emozionante risentirla con questa buona qualità. Avete solo due opzioni: scegliere se giocare con il joystick o la tastiera.

Si tratta di un clone di Operation Wolf, quindi un tipo di azione già visto e rivisto che però ha il fascino di avere come protagonisti dei personaggi molto famosi.

La giocabilità purtroppo lascia molto a desiderare in questa versione perché lo scrolling va molto a scatti ed è anche abbastanza lento nello spostamento del mirino sullo schermo.

Aggiungeteci anche una grafica monocromatica e trasparente e avete un titolo abbastanza mediocre per i motivi citati. L'idea di riprendere Operation Wolf e usarlo in questo specifico gioco è molto buona e poi si adatta bene al questo "Team".

Della versione MSX ricordo con piacere solo la musica davvero bella in ogni sua sfumatura.



MSX= 5,5

Un Operation Wolf adattato per questa storia ispirata alla serie TV poteva essere vincente che però è rovinato da una realizzazione tecnica orribile perché la grafica è monocromatica, trasparente e anche la definizione non è delle migliori conoscendo la piattaforma.

Aggiungete a tutto questo anche animazioni lente e scattose e avete questo punteggio.



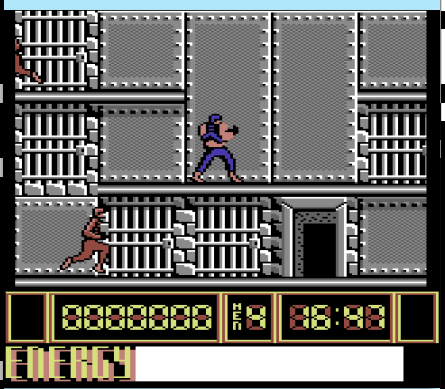
Commodore 64 / ZX Spectrum
(1986/1987, Melbourne House)



Nel 2133 il crimine è ormai fuori controllo e nemmeno la prigione può contrastarla. Il governo ha così deciso di riprogrammare il corpo e la mente dei criminali per creare dei cittadini costruttivi e obbedienti.
Non tutti però accettano di fare questo trattamento e l'unico modo per evitare di diventare un manichino è la fuga.
Voi siete uno di questi fuggitivi per cercare la libertà attraverso 6 aree della città.

E' un gioco di azione a piattaforme e come armi avete solo i vostri pugni e calci. Non dovete solo pensare a pestare i vostri nemici, ma anche rifornirvi di energia e in giro nei vari livelli c'è del cibo e acqua.
Non sempre sono facilmente disponibili e quindi dovrete scovarli con molto fatica perché il più delle volte sono nascosti così come alcuni punti bonus.
La prima impressione non è delle migliori (almeno sul Commodore 64) con una schermata delle opzioni con una musica decisamente forte e ritmata, ma le informazioni sul controller da usare sono un poco confuse perché scrollano molto velocemente e siete distratti dal testo in primo piano. Niente di traumatico, ma un poco disorientante.





La grafica durante l'azione è discretamente carina con bei fondali che riproducono bene in dettaglio le varie aree della città (il primo livello è la prigione ben riprodotta) e il protagonista e i personaggi nemici sono di grosse dimensioni, buone le loro animazioni e anche il disegno è abbastanza pulito anche se non particolarmente definito.
Quello che non mi piace molto è la giocabilità perché i personaggi, a parte la fluidità tipica della piattaforma, si muovono troppo velocemente e la gestione delle collisioni non è proprio ben chiara. I colpi vanno a segno e sconfiggete i vostri nemici, ma questa velocità frenetica non ve lo fa apprezzare nel modo giusto (la resistenza dei nemici è impressionante e ce ne sono così tanti che dopo un po' comincia lo sconforto).
La cosa buona è che quando affrontate un nemico c'è solo lui e non venite ostacolati da altri.

Bene invece la musica che è presente durante il gioco e che dovrebbe un pochettino mitigare il primo approccio che non migliora assolutamente continuando a giocare perché il correre in questo modo taglia le gambe all'interesse.
Tecnicamente è fatto abbastanza bene, abbastanza curato nell'estetica, mentre la parte di azione lascia molto a desiderare.

Commodore 64= 6

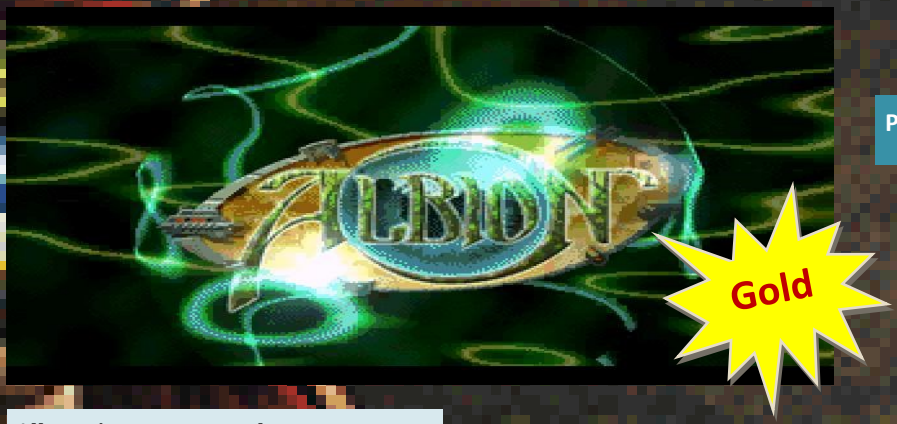


Con Riserva
Promosso

E' un gioco di azione ispirato a Dragon Ninja, ma non ha la sua giocabilità per via di un correre in maniera frenetica che inizialmente non vi farà capire niente di quello che dovete fare e avrete dei dubbi sull'effettiva collisione perché non ci sono gli effetti sonori.
La giocabilità per questa frenesia senza senso vi fa perdere interesse in breve tempo anche se poi giocandoci scoprite che la base non poi così male come sembra.

ZX Spectrum= 7

Malgrado non abbia nessun fondale ha però dei personaggi più colorati (incredibile!!) e più vari - sono disegnati meglio, hanno più particolari, hanno diversi colori, quindi giallo, bianco, rosso, blu ecc e la cosa più importante è che quando si corre non c'è una sorte di accelerazione turbo che vi manda in confusione.
La giocabilità ne guadagna molto e poi avete gli effetti sonori che vi fanno sentire se i vostri pugni e calci vanno a buon fine.
Rimane abbastanza ripetitivo, ma l'azione è decisamente migliore.



PC 486/DX50, 8 MB (1995, Blue Byte)

Albion è un gioco molto controverso perché è spiritualmente il terzo episodio della trilogia "Amber" di Thalion per il fatto che gli sviluppatori di questo titolo stavano lavorando al seguito di Ambermoon che poi fu abbandonato per dedicarsi appunto ad Albion.
E' molto simile al titolo Thalion nell'interfaccia e nella modalità di gioco: esplorazione della mappa generale e nelle abitazioni in 2D simile a Ultima VII ed esplorazione delle città e delle caverne in 3D con uso completo del texture mapping.



La storia si svolge nel futuro, nel 2237 e una Corporazione mineraria ha inviato una astronave per estrarre del materiale da un pianeta appena scoperto, Albion, privo di vita, ma ricco di risorse.
Voi interpretate il pilota Tom Driscoll che deve sorvolare il pianeta per delle letture atmosferiche, ma improvvisamente precipitate e al vostro risveglio scoprite che Albion è pieno di vita intelligente che vi ha salvato dalla morte.

Il gioco inizia a bordo dell'astronave e potete liberamente esplorarla tuta in attesa che il capitano vi comunichi che dovete raggiungere l'hangar navette per iniziare la missione (potete avviare subito la missione dopo la comunicazione oppure farla manualmente procedendo da soli verso l'hangar).
L'interfaccia di questo RPG è uguale a quanto visto in Amberstar e Ambermoon (*sono gli stessi sviluppatori*) ed è allo stesso modo immediata e sapete già cosa fare anche senza averci mai giocato prima.
Tecnicamente è molto ricco in grafica a 256 colori con un buon contorno musicale ed effetti sonori per ricreare bene i vari ambienti che vanno da quelli tipicamente spaziali a quelli terresti. Non mancano le sequenze animate, una lunga e bella introduzione e anche diverse brevi e lunghe sequenze di intermezzo che arricchiscono l'esplorazione.



Il dettaglio grafico è notevole e le richieste hardware sono abbastanza elevate soprattutto perché fino ad ora i giochi che ho scelto per PC richiedono un 286 e 1 MB di RAM. Albion invece richiede come minimo un 486DX a 33 Mhz e 8 MB di memoria non frammentata e quindi con solo questo quantitativo di memoria potrebbe non avviarsi (esiste però un comando per avviarlo con solo 8 MB: albion.exe vmm).
La grafica è molto curata e le prestazioni sono buone, ma si nota abbastanza che non è molto fluido anche se rimane perfettamente giocabile nelle visuali in 2D dove potete ammirare animazioni davvero eccellenti e curate nei più piccoli particolari. Sicuramente molto di più di titoli simili a questo.

Le parti in 3D sono molto belle, molto dettagliate, ma sono davvero lentissime e scattose anche se non essendo un FPS la velocità non è determinante a fini della giocabilità e servono solo per avere una visione più bella durante l'esplorazione di alcune zone del pianeta.
L'interfaccia è molto migliorata da quella vista in Ambermoon con una serie di comandi che potete richiamare per interagire con persone e oggetti.
Le battaglie si svolgono in uno schermo a parte a turno esattamente con lo stesso sistema e stessa griglia vista in Ambermoon e se vi ricordate come funziona, sarà molto più facile anche in Albion.



PC= 9

Con Albion sembra proprio di ritornare agli sfarzi della serie "Amber" con una grafica e una interfaccia davvero molto simile, quindi immediata e facile da usare. RPG ideale per neofiti.
Questa versione sfrutta bene la VGA a 256 colori, ha tantissime animazioni di alta qualità anche in 2D e le scene in 3D sono davvero eccellenti così come le battaglie molto dettagliate in prima persona.
Richiede un PC vintage abbastanza potente.

WINTER-HOLIDAYS

Commodore 64 (1988, Systems Editoriale)

Winter-Holidays è un altro giochino per il Commodore 64 che spreca una pagina per la sua descrizione e non ne vale nemmeno un quarto.
La grafica sicuramente è attraente e attira l'attenzione soprattutto perché la neve è sempre un evento che dovrebbe permettere di creare bei giochi. In questo caso proprio no.

Lo scopo del gioco è molto semplice: dovete trasportare degli sciatori con la funivia sulle piste da sci.



Ci sono tre impianti: bianco, verde e rosso e rispettivamente sciatori dello stesso colore.
Gli sciatori appaiono sullo schermo all'infinito e non si fermano ad aspettare e quindi dovete alla svelta (*la velocità della cabina è sempre uguale*) riuscire ad intercettarli prima che precipitino nel baratro.
Dovete muovere tutte e tre le funivie per sincronizzarle con gli sciatori in arrivo e la difficoltà maggiore è selezionare manualmente ogni cabina anche per il fatto che anche queste non sono sempre sincronizzate l'una a all'altra, ma viaggiano in base al numero degli sciatori che non è sempre uguale per ogni impianto.
Una barra sotto lo schermo vi mostra il numero degli sciatori che dovete trasportare per ogni livello.
E' un titolo che mostra una grafica decisamente carina, ben curata con gli sciatori che hanno gli scii sulle spalle e anche il fondale è ben fatto perché riproduce un tipico villaggio montano sotto una montagna innevata.
L'aspetto estetico purtroppo vi inganna sull'effettiva giocabilità perché i livelli sono tutti uguali e quello che cambia è la difficoltà dato che ogni due o tre livelli c'è un ostacolo in più lungo il percorso.
Dal terzo livello cade dal cielo una palla di neve che può colpire una cabina rendendo vano un trasporto.
Gli sciatori rappresentano le vostre vite e quando uno di questi precipita o viene colpito da una palla di neve vi viene tolto un contatore sulla barra blu in fondo allo schermo.
Se la completate passate di livello. Se perdete tutti i sciatori accumulati avete perso.

E' un gioco simpatico per qualche partita, ma poi quando scoprite che è tutto uguale, sempre lo stesso diventa veramente noioso. Anche nei primi livelli quando ancora non lo conoscete a fondo si vede la sua struttura generale che è di un titolo semplice, senza troppe pretese e privo di qualunque reale interesse.

Commodore 64= 6

Un "6" politico perché anche se la grafica può in qualche moto attirare l'attenzione, poi questa si perde quando ci giocate.
Si vede dopo un po' la sua realizzazione che per quanto simpatica alla lunga diventa noioso e stressante e fa perdere ogni voglia di continuare.
Meno male che durante l'azione c'è un po' di musica tipicamente d'atmosfera, ma non aiuta più di tanto.
Dateci un occhiate se volete, ma non aspettatevi chissà cosa.

Alcantor

Atari ST (1991, Lankhor)

Alcantor è un puzzle educativo di avventura arcade a scorrimento laterale uscito solo per Atari ST nel quale voi interpretate un prode cavaliere che sfida un potete mago che vi trasforma in un mostro e vi trasporta in un castello sconosciuto nel quale potete ritrovare un poco alla volta la vostra umanità.
In questo castello ci sono tre negozi per acquistare degli oggetti che vi permettono di ritrovare l'apparenza umana.
Questi oggetti però hanno un costo e voi dovete girovagare per questo maniero alla ricerca di denaro accettando delle missioni che devono fare appello alle vostre conoscenze sull'osservazione, la logica, la memoria, l'intelligenza, la nozione del tempo, la grammatica, i vocaboli e la matematica.



Insomma è un gioco di azione, ma costruito sul superamento di alcuni puzzle che vi faranno guadagnare abbastanza denaro per poter ritornare un essere umano.

11 sono le prove che dovrete affrontare, ma per ciascuna potete uscire quando volete per affrontarne un'altra e poi ritornare in seguito su alcune particolarmente difficili.
Il suo target lo scoprite subito appena iniziate a giocare quando vi chiede l'età tra due scelte: più piccoli di 10 anni o più grandi di questa età anche se poi è stato pensato dai 3 ai 7 anni.
Voi vi muovete a scorrimento laterale, ma in realtà non c'è nessun tipo di azione da fare, nessun combattimento. Il vostro scopo è semplicemente quello di andare a cercare le prove disponibili e superarle per guadagnare dei soldi per comprare le parti della vostra umanità perduta.

Come idea è più che valida perché esteticamente il gioco viene presentato come una avventura fantasy e dovete perlustrare questo misterioso castello risolvendo vari enigmi per uscirne vittoriosi.
Vi spostate a destra e sinistra e interagite con le pergamene che sono le prove disponibili (non tutte sono accessibili fin da subito) e poi quando avete abbastanza denaro potete provare a comprare qualche accessorio per il vostro corpo.



Atari ST= 6,5

Sembra un gioco arcade di azione, ma in realtà è davvero un eroe molto mite dato che deve mostrare la sua abilità non con la spada, ma con la mente.
Dimostrate di avere una buona conoscenza generale e avrete la vittoria e la vostra umanità rubata dal potente mago.
E' un educativo con risoluzione di enigmi, ma la grafica è ben fatta, curata e ben animata che rendono l'esplorazione del castello interessante.
Da provare questo nuovo concetto: avventura educativa.



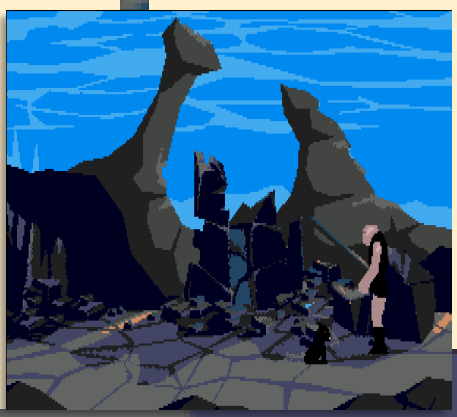
Amiga 1200 (2016)

Heart of the Alien è il seguito ufficiale del gioco *Out of this World* uscito solo per il Sega Mega CD, quindi un sequel che ha rattristito molti fans che non potevano più seguire la storia al completo.
Forse è stata anche una scelta commerciale per cercare di vendere la Console offrendo un sequel su un accessorio del Sega Mega Drive e costringendo (tra virgolette) i fan a comprare la console e continuare a giocare a questa saga.

Da Novembre 2016 (quest'anno) è disponibile una versione per Amiga che è stata convertita non ufficialmente per avere di nuovo "in casa" questo gioco che non poteva mancare dopo il grande successo di Out of this World (molti lo conosceranno come Another World).
Essendo una progetto amatoriale richiede il CD originale per le tracce audio oppure potete convertirle in un formato più adatto per essere eseguite da HD ed è la soluzione migliore per risparmiare spazio. Richiede un Amiga 1200 con il CD-ROM (se volete le tracce audio originali) e un processore abbastanza potente come un 68030 almeno a 50 Mhz.
Il gioco sfrutta bene il Mega CD e per riuscire ad avere buone prestazioni anche su Amiga ci un processore abbastanza potente.

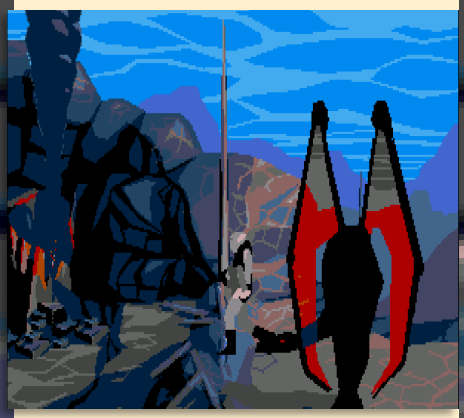


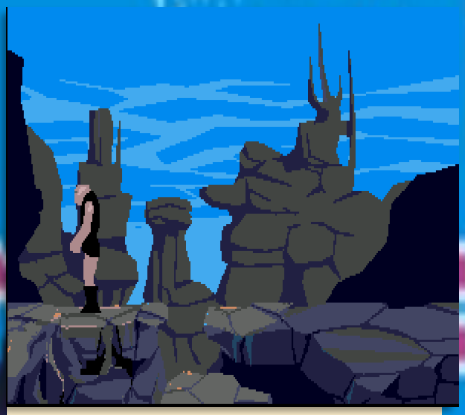
La storia si svolge esattamente dove era finito il primo gioco con Lester ferito e portato via dall'amico Buddy. Ora vi trovate con lui nel suo villaggio che è sotto schiavitù e dovete liberarlo non con il vecchio protagonista ormai stremato e ferito, ma con l'amico alieno.
Buddy (voi) portate Lester in un accampamento a riposare e siete pronti ad iniziare una nuova avventura molto simile alla prima con un personaggio che ora ha una nuova serie di mosse e una nuova arma che è una frusta energetica.



Questa versione l'ho provata in versione A1200 su HD con le tracce audio convertite per essere eseguite dall'Harddisk e la loro qualità è molto buona. Ho voluto provare questa conversione prima dell'originale per non farmi troppo influenzare dato che sul Mega CD funziona tutto a meraviglia.
La lunga introduzione vi mostra quello che è successo prima dell'arrivo di Lester (finalmente sapete il perché Buddy era prigioniero con voi), rivedrete alcune scene tratte dal primo gioco e poi le scene iniziali che riprendono dalla fine del primo capitolo (tutto questo è visto con un ricordo di Buddy quando guarda un Lester stremato disteso su un letto).

Il gioco è in versione 1.0, quindi completo di ogni cosa che c'era nell'originale e quindi avete la possibilità di giocarci tranquillamente e anche di finirlo.
C'è però qualche cosa che subito stona un pochettino dato che la musica e gli effetti sonori durante l'introduzione spariscono e poi ritornano (così almeno sembra) un po' a caso rovinando l'atmosfera che questa intro cerca di dare al giocatore.
Non ci sono problemi una volta che





iniziate a giocare accompagnati da una bella melodia di ottima qualità che di certo è molto evocativa e d'atmosfera anche se sono piccoli sample che una volta finiti ricominciano da capo con leggere interruzioni tra uno e l'altro.

La cosa che inizialmente vi lascia un po' perplessi è che non impersonate più l'eroe del passato, ma dopo qualche secondo che provate il nuovo personaggio scoprite che cambia solo l'aspetto esteriore, dato che avete le stesse abilità di correre, saltare e usare anche una nuova arma che è molto potente e utile per emulare ogni tanto Indiana Jones (durante l'introduzione vedete bene il potenziali distruttivo di questa frusta energetica).

Ci sono dei riferimenti al primo capitolo non come una ripetizione degli eventi, ma alcune scene vi sembreranno un deja vu come quando incontrate la belva nera che vi insegue e dovrete seminarla facendola cadere in un baratro.

Sicuramente aiuta a prendere confidenza con il gioco, con il nuovo personaggio, ma poi subito la sensazione è propria quella di essere davanti a "Out this World: Parte 2".

Sicuramente i fans vorrebbe rivedere in azione Lester, ma non è così dato che lo scopo è di liberare la gente di Buddy dalla schiavitù e trovare un modo per rispedire sulla Terra l'amico ferito.

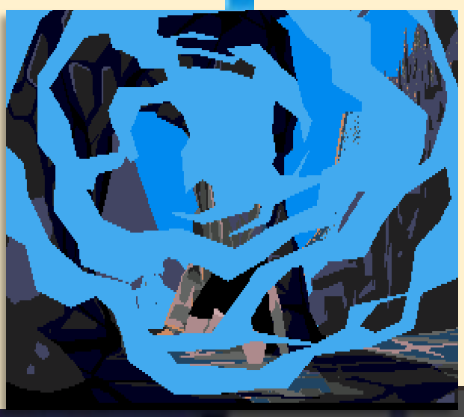
La struttura di gioco è la stessa come il sistema di password per accedere ai livelli senza dover ogni volta ricominciare tutto da capo.



Cambia la grafica ovviamente che è generalmente colorata bene anche se non poi così diversa dal primo episodio.

Ci sono però delle brutture per quanto riguarda i personaggi perché durante le scene introduttive e quelle di intermezzo i personaggi sembrano alle volte male definiti rispetto al primo gioco nelle versioni per Computer.

Ci sono momenti in cui la cura del dettaglio è elevato come la ragazza in primo piano che cammina durante l'introduzione, ma anche le diverse sfumature dei corpi che creano giochi di luce e ombra per migliorali davvero molto e poi vedete subito dopo altre scene più superficiali e meno curate.



Sicuramente la cosa che vi interesserà maggiormente è la giocabilità che è molto buona, esattamente come era nel primo capitolo con un bagaglio di movimenti praticamente uguale a prima.

Devo dire che dopo un primo smarrimento iniziale per dover imparare a giocare con nuovi livelli, nuove sfide e come sfruttare gli oggetti del fondale a vostro vantaggio l'ho trovato davvero bello e la giusta emozione che chiunque ha provato giocando al primo capitolo.

Amiga 1200= 9



La versione per Amiga 1200 è davvero buona per qualità grafica generale con più colori e diverse sfumature per dare più profondità ai personaggi e ai fondali. La musica è buona (non di qualità CD, però le tracce convertite sono fatte bene).

Tecnicamente è uguale primo capitolo, è più colorato, ci sono più sfumature, ci sono più effetti speciali a tutto schermo davvero eccellenti e finalmente è disponibile anche su Amiga.

Si tratta di un gioco nato solo ed esclusivamente per il Mega CD e il portarlo su Amiga a tutti i costi perché il primo gioco era su questo computer sembra una forzatura che può deludere le aspettative malgrado sia tecnicamente eccellente.

HotA gira su Amiga, ma non è ne una conversione ne un porting. Non è un prodotto Amiga. Rimane un gioco Mega CD che gira su Amiga grazie ad interprete come lo ScummVM (e infatti richiede il CD originale per copiare su HD i dati Mega CD e convertire anche le tracce audio).



ZX Spectrum 128 (2007, World XXL Soft)

Streetmania è un remake del gioco originale del 1988 e in questo titolo arcade avete una ragazza che si chiama Annie Blondes che è molto impegnata e ha poco tempo per voi, ma quando decide di darvene un po' dovete fare di tutto per accontentarla.
Lei vi chiederà di andare a prenderla in auto ad un orario ben preciso e dovrete essere puntuali.
Il problema è che voi abitate nella parte opposta della città, non siete pratici di tutte le zone e in più per le strade c'è anche il suo più geloso ex ragazzo, Turbo Walh, che ha la macchina più potente della città.
La vostra auto è comunque abbastanza buona e dovrete usare tutta la vostra abilità e destrezza per arrivare puntuali ai vari appuntamenti.
Questo gioco è strutturato con varie missioni di diversa difficoltà che aumenta di volta in volta.



Le prime missioni sono abbastanza facili e non incontrerete troppo difficoltà per arrivare in orario.
La visuale è a scorrimento laterale e ci sono tantissimi veicoli diversi per tipo e colore e davvero spettacolare questo gioco per la grande quantità di auto che trovate sulla strada.
Il merito è ovviamente di questo Spectrum 128 che con la sua memoria vi permette di avere una buona varietà di colori e di forme diverse che creano un ottimo impatto estetico.



La difficoltà è elevata perché i pericoli appaiono sullo schermo improvvisamente e dovrete trovare il modo di evitarle così come lo scontro contro altre vetture.
Tutti questi piccoli incidenti danneggiano l'auto e vi fanno perdere del tempo che potrebbe non essere più sufficiente a farvi arrivare puntali all'appuntamento.
Nella parte basso dell'area di gioco avete tre barre rosse: la distanza, l'energia e il tempo.
Il tempo scorre inesorabile e la distanza varia a seconda della velocità a cui andate, ma se correte troppo velocemente non riuscirete mai ad evitare gli ostacoli.
Dovrete trovare la velocità giusta per evitare gli ostacoli e per essere dei bravi fidanzati.

ZX Spectrum 128= 7



Ottimo gioco di guida con una trama molto interessante e divertente. I 128k di memoria vi garantiscono una buona visione di colori e tantissimi modelli di vettura che vanno da vari pick-up, auto da corsa, di lusso e anche modelli vintage.
Buona anche la velocità che garantisce un ottima giocabilità.
Un po' difficile inizialmente, ma quando troverete la giusta sincronizzazione tra tempo e velocità andrete molto lontano.

Amazon: Guardian of Eden è un avventura grafica punta e clicca che riprende quel genere di film di "serie B" ambientata nel 1957 divisa in capitoli dove alla fine di ciascuno di essi c'è un finale a sorpresa che vi permette di continuare negli altri.

PC 286, 640k (1992, Access)

Silver

AMAZON: THE GUARDIAN OF EDEN

La trama racconta le avventure di Jason Roberts che inizia una propria spedizione in Amazzonia per cercare un tesoro perduto e suo fratello che è stato attaccato tempo addietro sempre nella stessa zona.

E' un avventura grafica in cui dovete muovere il personaggio principale con la tastiera e le interazioni



sono fatte come nelle interfacce punta & clicca e i vari enigmi possono essere risolti usando oggetti e dialoghi con risposte multiple.

Questo gioco è caratterizzato anche dal fatto di avere dei mini giochi che spaziano da azioni arcade (attraversare il fiume in canoa) a risolvere degli enigmi che per la maggior parte di essi richiedono velocità nella soluzione altrimenti potete morite.

L'interfaccia è caratterizzata da una serie di icone nella parte bassa dello



schermo che assomiglia molto a quelle presenti in molte avventure della Sierra e molto complicata la ricerca di oggetti perché dovete esaminare il territorio per pixel dato che non sono facilmente visibili.

E' una avventura che non richiede hardware esagerato tanto che è sufficiente un PC a 6 Mhz e 640k di memoria. Prima di iniziare a caricarlo vi viene chiesto l'hardware che avete per poter giocare al meglio (*e dovete rispondere bene, perché se dite di avere un hardware diverso da quello che lui rileva ne blocca il caricamento*).

Se sbagliate configurazione non c'è un "Setup", ma dovete cancellare il file "am.cfg" e ricaricare il gioco per poter cambiare le impostazioni.



Questo titolo ha degli aiuti integrati che sono di vario livello e che possono essere richiamati se siete in difficoltà anche se scoprirete che non hanno sempre una buona utilità perché rischiate spesso di finire in zone mortali o non vi ricordano di prendere degli oggetti necessari nei capitoli successivi.

Una caratteristica del gioco è che usa il parlato digitalizzato grazie alla tecnologia Access Real Sound che funziona bene anche con il PC Speaker.

Se avete una Adlib non potete avere gli effetti sonori che in questo caso potete fare con il PC-Speaker che sono davvero ottimi e non sembra assolutamente il classico cicalino interno dato che sono ottimamente digitalizzati.

Peccato non possa farveli sentire in qualità PC-Speaker perché non credereste alle vostre orecchie.

Il gioco gira bene anche su un PC a 6 Mhz, ma è un poco lento nell'interfaccia e nel movimento però è molto giocabile lo stesso e non avrete problemi.

La grafica è VGA a 256 colori, ottima qualità musicale che ricorda molto quella di Flight of the Amazon Queen uscito 3 anni dopo e più l'ascoltate e più vi sembrerà la stessa.

DOS= 8,5



Avventura grafica che ha una buona resa grafica grazie ai 256 colori, musica di alta qualità ed effetti sonori digitalizzati anche via PC-Speaker in maniera incredibile.

Classica avventura punta e clicca ancora agli esordi con una interfaccia simil Sierra sempre visibile sullo schermo che è più veloce per accedere alle impostazioni.

Ogni azione deve essere fatta attraverso questi comandi e il personaggio deve essere preciso al pixel su dove interagire altrimenti avete un messaggio in cui dovete cambiare posizione.

Difficile perché capiterete spesso in zone mortali che vi riportano a ricominciare da capo anche con gli aiuti integrati.



X68000 (1996, Sprite)

Zugyia è uno Shoot'Em Up per l'X68000 ed è basato su Bosconian perché lo scopo del gioco è quello di distruggere delle basi spaziali entro un certo tempo.
Queste basi sono costituite da diversi moduli che potete distruggere singolarmente, ma se colpite il cuore della base la disintegrate in un colpo solo.
In effetti è un clone di Bosconian, ma



c'è una differenza: i moduli che compongono queste basi sono la forza di questo gioco perché ognuno di questi ha le sue specifiche caratteristiche e sono organizzati come bracci tentacolari che avvolgono il cuore centrale della base.

Ogni modulo ha un proprio sistema di difesa che potrà ogni volta sorprendervi e qualcuno di questi però vi viene in auto perché distruggendolo rilascia dei potenziamenti.

Nei primi livelli le basi hanno pochi moduli, ma nei livelli più avanzati troverete delle stazioni spaziali formate da 15 moduli ognuno con un suo attacco diverso che vi metterà davvero in difficoltà.
50 sono i livelli da superare che purtroppo sono tutti uguali così come la musica davvero ottima che però ha solo 2 melodie.
Un titolo davvero fantastico come realizzazione per la cura della grafica, del dettaglio e esplosioni cinematografiche di grande impatto.
Un po' difficile da pilotare perché i cambi di direzione sono troppo frenetici quasi confusionari, mentre il movimento nella direzione presa va bene ed è molto fluido.
Buona giocabilità, ma molto difficile se



paragonato a Bosconian perché i moduli sparano tantissimo (e ricorda molto lo stile Coin-Op) e sono molto resistenti anche ai primi livelli che vi porteranno via tutte le vite senza che ve ne rendiate conto.
Ci sono diverse crediti per continuare perché è davvero tosto.
Un ottimo arcade per i fan di Bosconian impreziosito da una bella grafica e tanta cura nei dettagli.

X68000= 9



50 livelli tutti uguali e solo 2 melodie possono sembrare uno spreco per questa piattaforma, ma la qualità c'è tutta ed è un ottimo gioco.
Buona la qualità della grafica e la musica suonata a livelli davvero da Coin-Op.
La giocabilità è buona, ma è molto difficile e dubito che riuscirete ad arrivare alla fine perché 50 livelli sono davvero tanti, ma ne avete per un bel po' di tempo.

Alert

Alert è uno Shoot'Em Up a scorrimento orrizontale uscito solo per Amiga e abbastanza sconosciuto e dopo averlo visto in azione ho capito anche il perché (non è che quando si parla di Amiga vuol dire ottimi giochi, tanta grafica e ottimo sonoro).
La prima impressione è stata buona perché ho visto la prima schermata grafica davvero molto bella, molto curata e fa un certo effetto.
E' però solo uno specchietto per allodole perché quello che poi vedete durante l'azione è uno squallido Shoot'Em Up che sembra molto lontano dal più scarso titolo per la piattaforma anche se nei colori è decisamente variegato.
La realizzazione tecnica sembra invece superficiale anche nella giocabilità che non offre praticamente niente che vi possa tenere incollati al monitor.

Voi controllare un elicottero contro una forza nemica che ha distrutto tutti gli altri e siete rimasti da soli per questa missione.
Questo è tutto quello che c'è da sapere su questo titolo.

La giocabilità purtroppo non è molto elevata perché non crea quell' interesse che uno spara tutto di questo genere dovrebbe garantire. La difficoltà è un po' alta anche perché quando iniziate la partita o ripartite dopo aver perso una vita, l'elicottero entra in scena con dei movimenti automatici che vi portano a perderne il controllo e quindi dopo un buon inizio finirete per perdere tutte le vite in pochi secondi.

Tecnicamente, come detto, non è eccellente, è molto colorato, ma c'è quella sensazione che usi un framework abbastanza datato e ricorda parecchio l'Amos.
Anche la musica di accompagnamento non è che sia molto incisiva nell'azione e tra l'altro è un sample ritoccato e rallentato di una canzone di Elton John.







Amiga= 5

E' uno Shoot' Em Up tipico però anche se tal punto di vista estetico non premia l'Amiga, non lo fa nemmeno per la giocabilità che risulta molto scadente e di scarso interesse.
Anche la musica usa dei sample di altri autori quindi poche energie spese nella sua realizzazione.



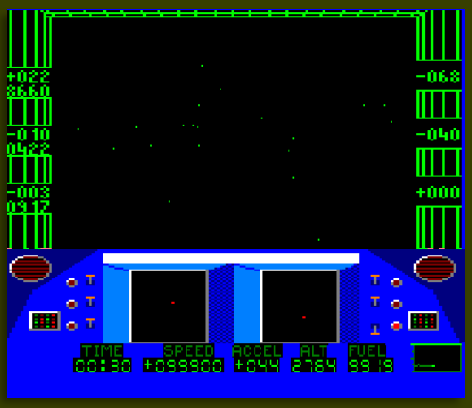
ENTERPRISE

Si tratta di un clone di Elite per quanto riguarda la struttura della grafica e della trama.
Voi siete un commerciante desideroso di guadagnare tanti soldi e per farlo dovete prima comprare un astronave e dedicarvi ai commerci.
Il problema è che non avete il denaro per iniziare questa attività e con il vostro stile la rubate.
Ora sulla vostra testa c'è una taglia e la prigione, quindi la vostra missione è quella di guadagnare tanti soldi per potervi ritirare in qualche bel pianeta dei sogni ricco e felice.

E' simile a Elite come interfaccia con una visuale in prima persona e il mondo che vi circonda non è realizzato in modo tradizionale con vettori trasparenti, ma creati con dei punti.
Questa grafica è inferiore, però è molto accurato per rappresentare bene certi oggetti come pianeti che hanno un proprio movimento orbitale. Non è sempre così perché durante l'esplorazione dello spazio incontrate vascelli alieni che sono vettori trasparenti come in Elite o Starglider.

Potete anche atterrare sui pianeti con una procedura di atterraggio e poi passare al controllo dei computer alieno per le transazioni commerciali.

E' uno spudorato clone di Elite per la trama, lo svolgimento dell'azione, una grafica alquanto simile e veloce dato che non ci sono problemi di prestazioni.
Lo raccomando a tutti i fan dell'esplorazione spaziale e a quelli di Elilte.



Amstrad CPC= 7

Un buon clone di Elite in tutto e per tutto. La grafica è molto carina e ben realizzata e non avrete nemmeno problemi di prestazioni.



Tiger Claw

Ennesima edizione del classico Bruce Lee per il Commodore 64 in versione 2016 con il titolo "*Tiger Claw - C64 in Pixels Edition*" del gruppo RGCD.
Questa edizione recentissima ha delle nuove caratteristiche come una grafica ancora più dettagliata nei personaggi davvero curatissimi nelle loro minute dimensioni; fondali completi di tante animazioni complesse come le cascate d'acqua che fanno un certo effetto.
In generale si vede una cura nei colori che sono tanti, nelle piattaforme che sono sempre più dettagliate, più integrate con lo sfondo così come le stesse animazioni.

La giocabilità era ottima già nell'edizione originale e in ogni versione successiva viene sempre migliorata grazie alla stessa grafica e al sonoro di buona qualità C64.
Tutti questi elementi fusi insieme creano un mix di giocabilità, divertimento, appagamento estetico che in tante altre piattaforme non si è mai avvertito.





Commodore 64= 9

Era già un gran gioco nel 1984, ma ora è ancora più affascinate, più appagante e la giocabilità migliora ogni volta che lo riprendono in mano per aggiungere qualità.
Guardatevi le opzioni per vedere quante cose sono state aggiunte.

Super Space Acer and Asterix

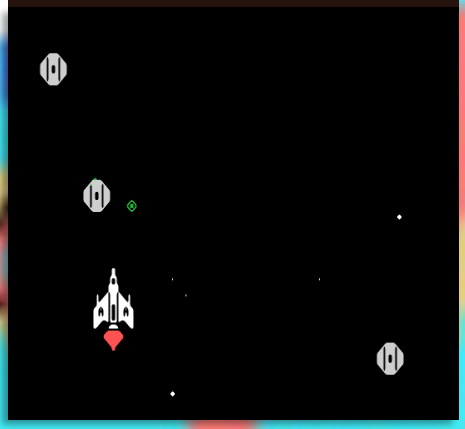
Ti99/4A (1990, Seahorse)

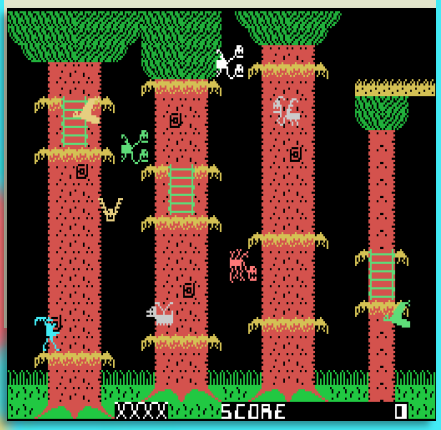
Ti99/4A (?, Texas Instruments)

Super Space Acer è uno Shoo't Em Up a scorrimento verticale per il Ti99/4A e che si differenzia da molti altri giochi per questo piccolo computer per il fatto che è esteticamente molto ben fatto con belle animazioni.
Lo scopo è molto semplice: distruggere tutto quello che incontrate nei suoi 5 livelli con tre tipi di armi che si possono anche potenziare.

Il gioco è tipico spara tutto a scorrimento verticale molto semplice, ma davvero curato con tante astronavi diverse e ognuna di questo ha il suo sistema per attaccarvi e sparare.
I potenziamenti sono abbastanza frequenti e tra di questo c'è anche l'accelerazione che inizialmente è decente, ma per evitare più facilmente gli attacchi nemici è meglio essere più veloci possibile.
La grafica è molto colorata, molto varia e nella sua semplicità è davvero coinvolgente, ma forse è dovuto al fatto che ha una forte giocabilità anche se è abbastanza difficile perché gli alieni vi sparano contro ogni cosa con una elevata frequenza. Non solo tanti proiettili, ma alcuni di questi sono vaganti perché vi sparano anche quando le astronavi nemiche sono fuori dallo schermo e dovete fare molta attenzione a quelle che vi sfuggono.
Tra le buone cose che ho anticipato c'è la vostra astronave davvero bella, molto definita, curata e non semplicemente piatta perché quando vi spostate vedete le varie angolazioni.
Ultima cosa, ma solo per la scaletta, è l'audio molto simpatico e ben realizzato che vi accompagna durante l'azione.







tanti nemici e basta sfiorarli per perdere una delle tre vite a disposizione.
Gli obiettivi e quello che dovete fare (compreso la raccolta e l'uso degli oggetti) vi viene dettagliatamente spiegato all'inizio di ogni livello.

Super Space Acer= 7

Un buon tipico spara tutto a scorrimento verticale con una discreta grafica e discreto sonoro condito con una sana e godibile giocabilità.
La difficoltà è abbastanza alta, ma vi deve servire perché ha solo 5 livelli.

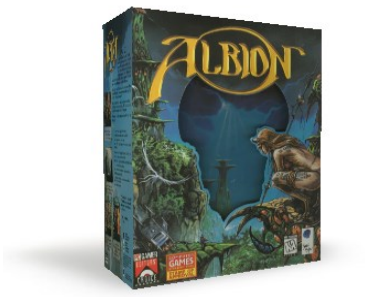
La Grande traverse è un gioco Francese dedicato ad Asterix abbastanza sconosciuto perché quando si parla di questo personaggio vi ricordate solo dei titoli più noti per le piattaforme a 8 e 16-Bit.
E' un titolo molto semplice, ma interessante perché dovete attraversare 3 livelli in modo diverso, raccogliere degli oggetti da usare in un certo modo e quando arrivato all'ultimo dovete tornare indietro facendo il percorso esattamente al contrario di quello che avete fatto all'andata.

Anche questo gioco è per il Ti99/4A ed è caratterizzato da una scelta cromatica molto buona per il fondale per replicare bene i vari livelli, mentre per il resto è abbastanza stilizzato e monocromatico con un Asterix purtroppo informe e colorato solo di blu.
La giocabilità non ve la posso dire perché non sono riuscito a configurare il controller. Ho provato il gioco e ho visto che è molto difficile perché sullo schermo in ogni livello ci sono

Asterix= 6,5

Anche se non sono riuscito a provarlo credo che abbia una discreta giocabilità anche se forse è molto difficile. Guardate l'immagine del primo livello e sappiate che dovrete scalarlo e arrivare in cima e poi al ritorno ridiscendere.

Divertiamoci con i Box











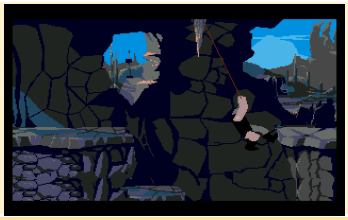


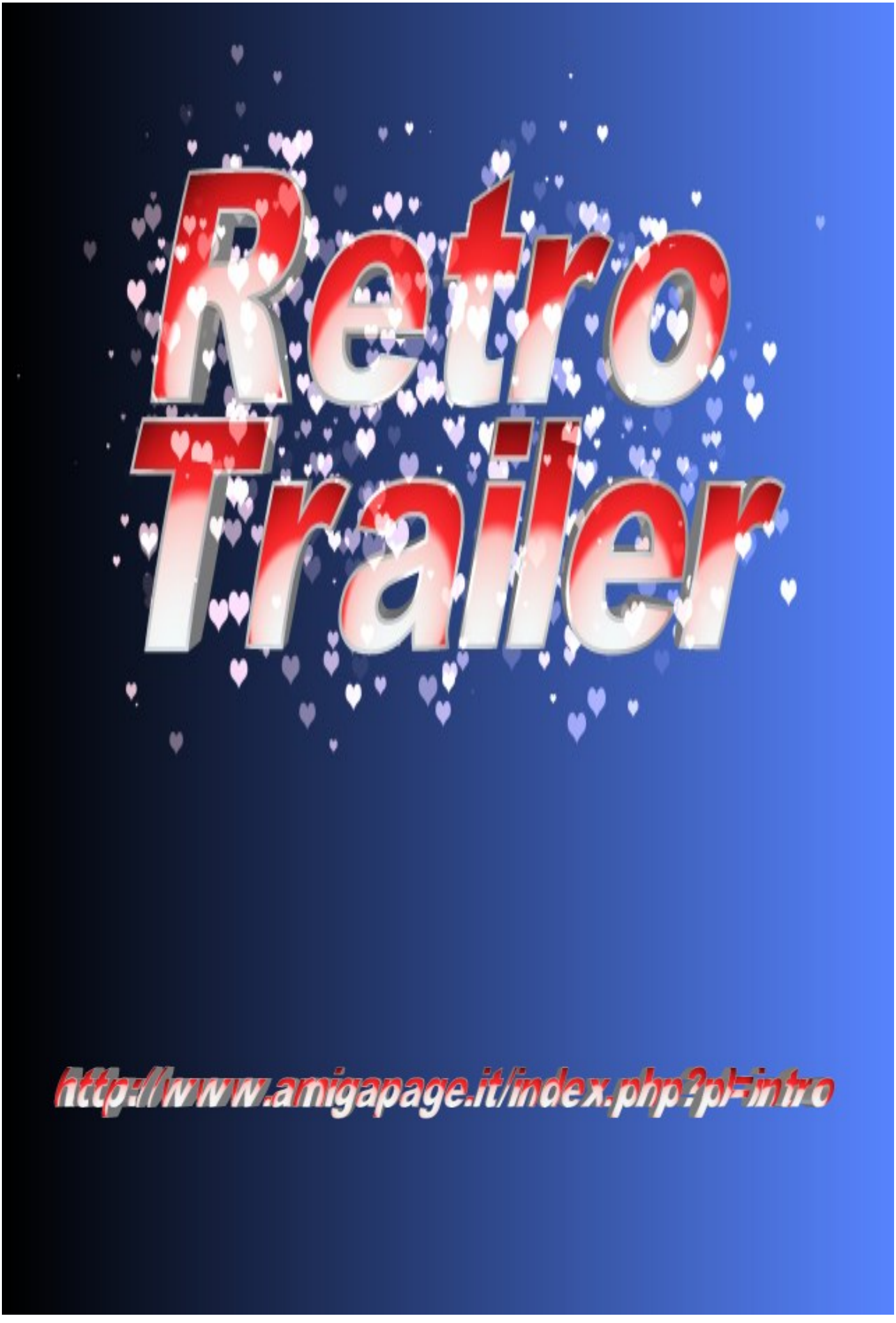
Volume 2, Numero 68
Dicembre 2016

REV'N'GE!



Top 3

Ambermoon	
Heart of Alien	
Albion	

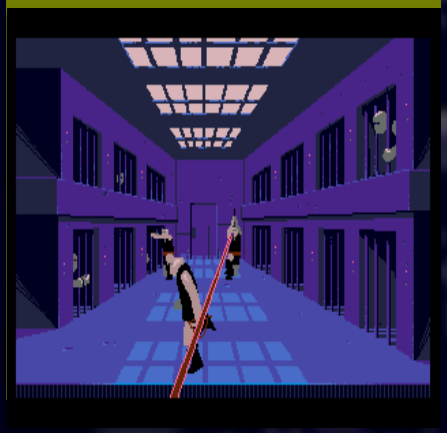

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

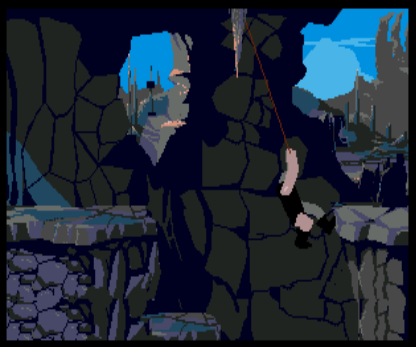
Console Forever



Heart of the Alien (1994, Virgin Interactive - Sega Mega CD)

Dopo il successo di "Out of this World" su tutte le piattaforme dove è stato rilasciato (compresa la versione Mega Drive) esce il suo seguito esclusivamente per il Sega Mega CD che taglia le gambe anche al Mega Drive stesso che si vede perdere un seguito di pari livello.
Una scelta forse dettata dal marketing per vendere questo nuovo e costoso accessorio per la console di base risulta tuttavia una scelta azzeccata perché grazie al CD ci sono le tracce audio di qualità davvero strepitose e proprio in tema a questo titolo e piene di atmosfera.
Non solo tracce audio, ma anche l'idea di aggiungere il primo capitolo in modo da avere in un solo CD l'intera storia.
Potete quindi rigiocare tutto il primo capitolo e poi ripartire dal secondo esattamente dove finisce "Out of this World" allungando così un titolo che non è corto, ma nemmeno lungo in termine di ore/gioco.
La versione Mega CD ha anche altre caratteristiche come la fluidità dell'azione tanto che tutta questa grafica poligonale si muove sullo schermo in maniera ineccepibile creando un appeal ancora maggiore rispetto a prima e nuovi livelli, nuove strategie che vi terranno





incollati alla Console forse anche più di prima.
Un'altra novità di questo titolo è che il protagonista del primo gioco diventa una comparsa lasciando spazio al suo amico alieno, Buddy.
Durante l'introduzione (davvero fantastica e accompagnata da eccellenti tracce audio ed effetti sonori ben digitalizzati) si vede gli avvenimenti principali del primo capitolo come un ricordo quando guardate Lester disteso su un letto stremato di tutte le sue forze.
Rispetto al primo capitolo su Computer forse ogni tanto si può notare qualche bruttura nella qualità del disegno, leggermente meno curati poligonalmente alcuni personaggi, ma si tratta proprio di andare a cercare il pelo nell'uovo.
La giocabilità di conseguenza è eccellente dal primo click alla sequenza finale.

Sega Mega CD= 9,5

Non ci sono grossi difetti perché grazie al CD ci sono le tracce audio, ci sono effetti sonori digitalizzati in maniera pregevole.
Ad essere pignoli si può affermare che rispetto al primo capitolo la grafica è quasi uguale e sarebbe stato sufficiente il Mega Drive. Questa versione forse è una scelta commerciale per la nuova Console, ma i risultati si vedono ed è sicuramente uno dei titoli più belli su questo Mega CD.

CD32= 5

E' virtualmente identico alla versione Mega CD a parte il fatto che è una beta (beta 2) ed è ingiocabile perché crasha molto frequentemente mentre si fanno delle azioni molto repentine e durante l'introduzione l'audio va e viene facendovi perdere il gusto di guardarla. Questa introduzione, in quanto beta, ha dei problemi e infatti vi costringe puntualmente a resettare il CD32 oppure saltarla per poter provare il gioco.

Cyber Shinobi (1990, Sega Enterprises - Sega Master System)

E' il seguito di Shinobi e voi interpretate lo stesso ninja, Joe Mushashi in una nuova avventura ricca di colpi di scena.
Negli anni 2xxx in un mondo pieno di centrali nucleari, il potere di 100 mila megatoni di esplosivo viene rubato e sulle scene del crimine appare la scritta "Cyber Zeed" che rivendicano questi furti perché vogliono usare questa energia per terrorizzare l'umanità.
Ogni Nazione ha inviato il proprio eroe per fermarli, ma hanno fallito tutti.



Solo Joe Musashi ha la forza per riuscire a sconfiggere di nuovo i suoi antichi nemici.

E' un gioco che ha 6 livelli e alla fine di ciascuno di questi c'è un boss da sconfiggere, ma è cambiato rispetto a Shinobi perché non avete più gli shuriken, ma potete combattere solo con la spada e i calci. La spada viene estratta molto velocemente e in pratica la usate come dei pugni quindi solo quando i nemici sono molto vicini a voi.
E' molto più difficile di prima perché non potete più sparare contro i nemici armati, ma dovete aspettare il momento giusto, avvicinarvi e



non sono molto da Shinobi e vi limitano anche nelle strategie.
Malgrado la grafica sia discreta e i personaggi abbastanza ben realizzati la giocabilità non è all'altezza del suo nome perché il primo gioco era molto meglio realizzato, molto fedele al Coin-Op e preciso.
Non sempre la grafica era così bella come altre piattaforme, ma c'era la stessa giocabilità che in Cyber Shinobi non c'è.
Questo nuovo sistema di affrontare i nemici e con questo handicap contro quelli armati non ve le farà amare però di contro avete 5 vite e tanta energia; dimostrazione della sua elevata difficoltà.
Rimarrete un po' delusi rispetto a Shinobi, ma forse partita dopo partita potrebbe anche piacervi.



colpirli.
A differenza del primo gioco lo schermo non è libero nello scorrimento, ma dovete per forza distruggere tutti i nemici nel quadro corrente prima di poter proseguire e non ci sono più ostaggi da salvare.

La difficoltà è molto elevata per il fatto che avete delle armi che

Sega Master = 6,5

Con Riserva / Promosso

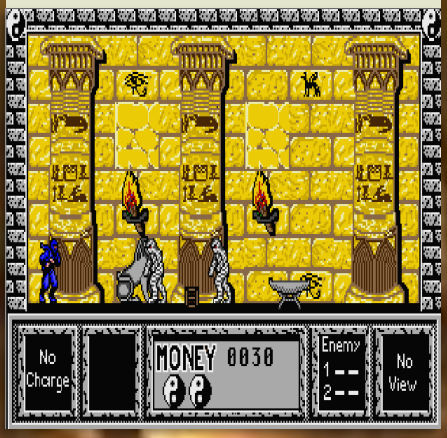
Ho qualche riserva su questo gioco perché dal nome ci si aspetterebbe molto più divertimento e passione che però non ci sono del tutto. Questo nuovo sistema di combattere lascia un po' a desiderare perché senza shuriken che ninja siete?
Grafica buona soprattutto per i personaggi mentre per il resto lo si può accettare.
Da una parte può invogliare a impegnarsi, ma dall'altro quando i nemici armati sono troppi e non avete nessuna arma per contrastarli sarete costretti a giocare all'arrembaggio.

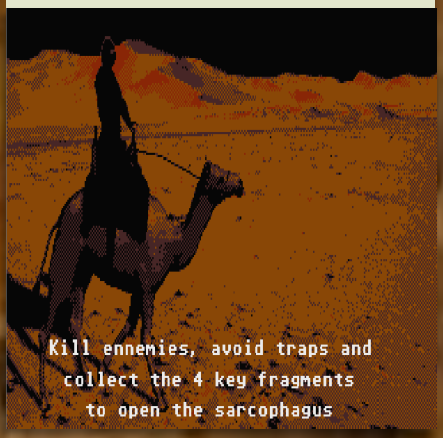
Unreleased Games



Saboteur III : The Egyptian Mission (2012, ShadowTeam - Atari ST)

La saga di Sabouter che consiste in due giochi non è mai uscita per un Computer a 16-Bit e nel 2012 esce Saboteur III per Atari ST che invece di fare un porting di un titolo già ben conosciuto ne viene realizzato uno nuovo.
Questo terzo episodio sfrutta bene le capacità della piattaforma con immagini digitalizzate per l'introduzione e per spiegare gli obiettivi della missione.
Il gioco è esattamente come nei capitoli precedenti quindi un mix di Beat'Em Up e uno stealth condito con una grafica molto bella e ben colorata con diverse tonalità su uno stesso fondale anche per ricreare luce e ombra.
I personaggi sono di dimensioni più piccole rispetto alle versioni a 8-Bit, ma sono molto più dettagliati, curati, meglio definiti e il vostro ninja è davvero straordinario perché ha movimenti fluidi e se vi fermate vedete il fiocco della sua maschera che sventola.
Sono piccoli dettagli, piccole animazioni, ma che rendono questo capitolo davvero splendido e con una giocabilità davvero elevata.
L'azione di gioco è più godibile perché ogni nemico è più semplice da sconfiggere con pugni e calci, mentre nelle versioni originali era davvero difficile e bisognava fare una mossa ben precisa o usare un arma specifica.
La grafica in generale è buona anche se a guardarlo vedete che è stato usato un kit di sviluppo moderno e nel globale meno accurato.
Ogni singolo elemento è fatto bene e animato ottimamente, ma nell'insieme si nota una certa bonarietà nella grafica senza nulla togliere allo sforzo nel realizzarlo.





Gold

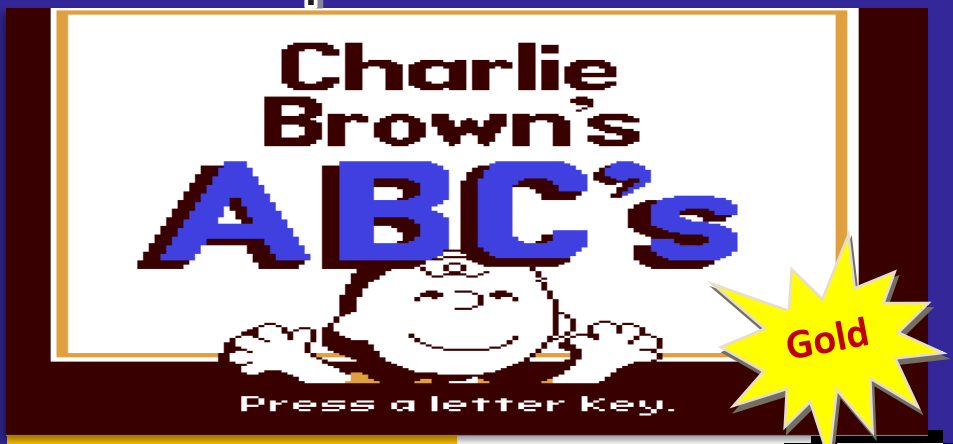
Atari STe= 9



Due anni per realizzarlo e l'attesa non è stata vana perché è un gioco davvero ben realizzato nella grafica dettagliata e ottimamente animata e anche nella giocabilità degna dei capitoli originali.
Saboteur nel corso degli anni è una pietra miliare di questo genere che piace sempre ogni volta che lo caricate e questo capitolo sfrutta bene la potenza di un Atari ST (STe) per mostrarlo in versione a 16-Bit aggiungendo delle immagini di intermezzo che sembrano quasi reali.

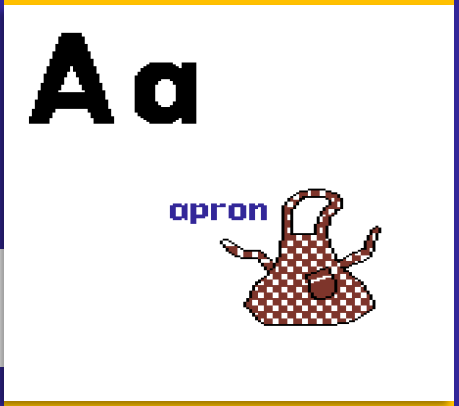

Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational



Commodore 64 (1984, Random House)

Charlie's Brown ABC's è un piccolo e semplice programma educativo per bambini per fargli imparare l'alfabeto e dove si trovano le lettere su una tastiera.
Le lettere sono rappresentate in maiuscolo e in minuscolo e tutto viene facilitato perché ad ogni pressione di una lettera c'è una animazione dei Peanuts con un jingle musicale.
Questo sistema insegna a riconoscere le lettere grazie alla grafica e alle animazioni di personaggi molto famosi e divertenti.
Il programma è disponibile per il



Commodore 64 e per l'Apple II (quest'ultimo ha già dimostrato di essere un ottima piattaforma per gli educativi grazie a qualità grafiche e sonore), ma questa recensione riguarda solo la versione Commodore.

Il programma vi interroga subito appena caricato perché per andare avanti dovete premere una lettera e non un tasto a caso che normalmente si preme sempre il tasto "invio" o "spazio".
La visualizzazione è per metà testuale



per metà immagini, ad esempio, la lettera "A" viene presentata dal carattere maiuscolo e in quello minuscolo e poi c'è un immagine di un oggetto che inizia con questa lettera e pre-



mendo di nuovo la lettera "A" assisterete ad una animazione molto divertente e tipicamente Peanuts legata a quell'oggetto.
Sicuramente è uno spasso poter ammirare tutte le animazioni dell' alfabeto e non si divertiranno solo i bambini, ma anche quegli adulti che sono cresciuti a pane e Charlie Brown.

Per uscire dall'animazione e visualizzare un altro oggetto dovete premere un'altra lettera dell'alfabeto (*alcune lettere non funzionano perché probabilmente non ci sono oggetti relativi o che sono troppo complicati per un bambino come le lettere X, W e Y*).
Le animazioni sono divertentissime e molte sono tratte proprio dalla serie TV come, ad esempio, Charlie Brown alle prese con l'aquilone di Patty.

Commmodore 64= 9



Imparare le lettere dell'Alfabeto e la loro posizione sulla tastiera grazie a Charlie Brown e amici è davvero divertente e istruttivo. Le animazioni però faranno scendere una lacrima di nostalgia a tutti i fan dei Peanuts.
Bello da guardare perché sembra un cartone animato.


Al prossimo imperdibile numero
#69
Natale 2016