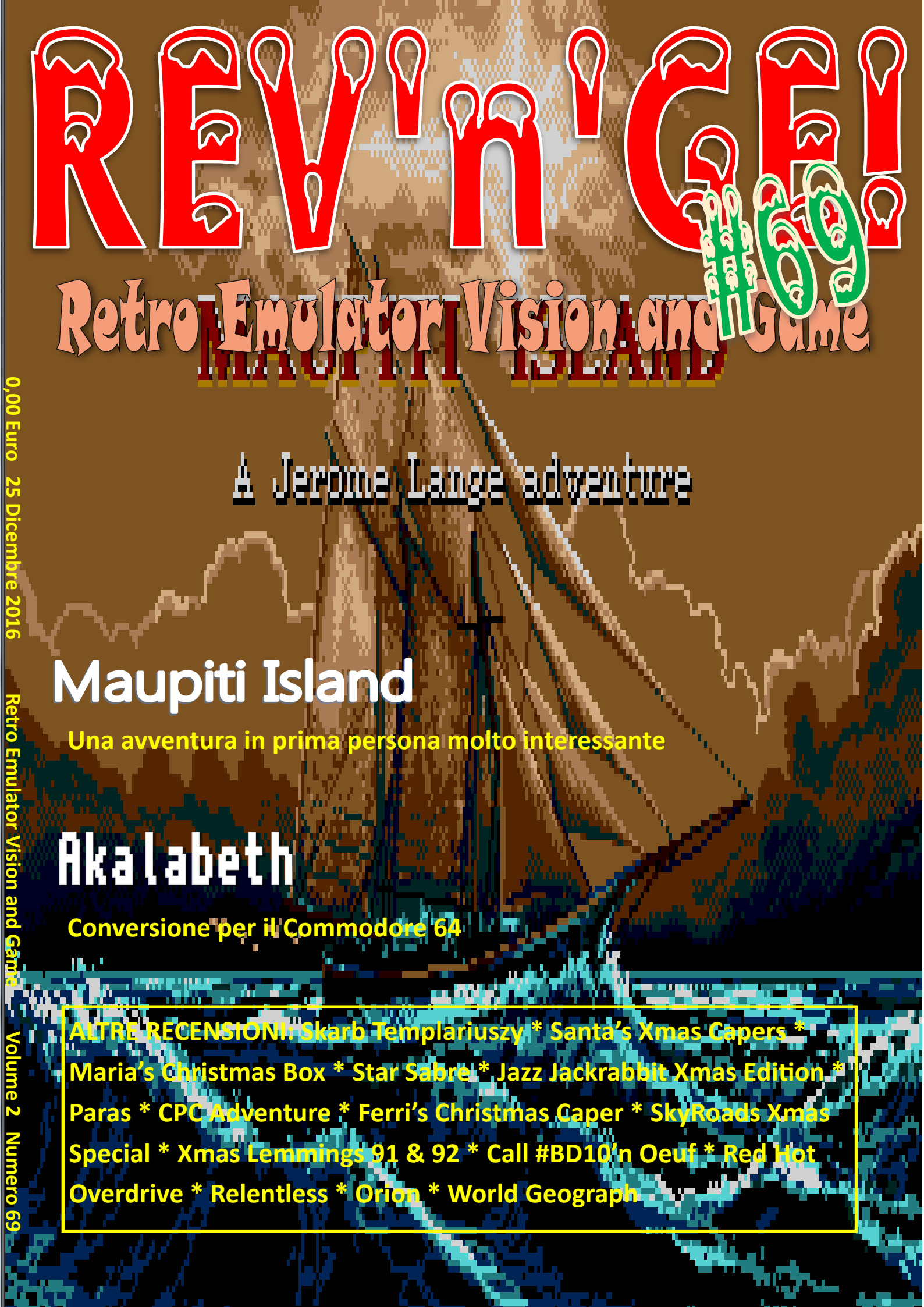
REV'n'GE!

#69

Retro Emulator Vision and Game



Maupiti Island

Una avventura in prima persona molto interessante

Akalabeth

Conversione per il Commodore 64

ALTRE RECENSIONI: Skarb Templariuszy * Santa's Xmas Capers * Maria's Christmas Box * Star Sabre * Jazz Jackrabbit Xmas Edition * Paras * CPC Adventure * Ferri's Christmas Caper * SkyRoads Xmas Special * Xmas Lemmings 91 & 92 * Call #BD10'n Oeuf * Red Hot Overdrive * Relentless * Orion * World Geograph

0,00 Euro 25 Dicembre 2016 Retro Emulator Vision and Game Volume 2 Numero 69

EDITORIALE NUMERO 69

Buon Natale a tutti!

Siamo arrivati alla fine del Volume 2 di questa fanzine e con il numero 70 di Gennaio si entra nel Volume 3, Numero 1 che apre un nuovo ciclo di recensioni e vedrò se il caso di inserire qualche titolo più attuale o comunque più moderno che possa far interessare nuovi appassionati.

Sarà una coincidenza, ma in questo numero ci sono tanti giochi da medaglia d'oro ed è stato davvero difficile scegliere i tre titoli per la Top 3 perché tutti questi si meritavano di entrarci. Su uno in particolare ero indeciso perché è un gioco abbastanza conosciuto, giocato in tutte le salse, in tante versione. E' stato convertito sulla piattaforma che ho scelto di recensire ed è forse per questo che si è meritato di entrare in questa classifica sicuramente per la fatica di realizzarlo. Leggete tutta la fanzine per scoprire di quale titolo sto parlando.

Inizialmente avevo pensato di concludere questa fanzine proprio con questo numero perché 69 numeri sono tanti (circa 60 pagine al mese) e vi ho raccontato tante cose, vi ho fatto scoprire giochi di piattaforme poco conosciute e forse qualcuna anche del tutto. Il problema è che volevo riprendere altri progetti, ma iniziando a fare REV'n'GE! Mi sono reso conto che tutto il resto non conta più perché mi diverto tantissimo a scrivere questa fanzine e ci trovo una grande vitalità nel provare i giochi e poi raccontarveli come meglio posso.

Il traguardo sarà arrivare al numero 100 e poi deciderò cosa fare. La strada è ancora lunga e 31 numeri sono tanti.

Buona Lettura e ancora, Buon Natale

Sommario Numero 69 — Natale 2016

Akalabeth: World of Doom	13-14
Call #BD10'n Oeuf	19
CPC Adventure	12
Ferri's Christmas Caper	16
Jazz Jackrabbit - Xmas Edition	10
Maria's Christmas Box	8
Maupiti Island	6
Orion	22
Paras	11
Red Hot Overdrive	20
Relentless	21
Santa's Xmas Capers	7
Skarb Templariuszy	5
Skyroads Xmas Special	17
Star Sabre	9
Wolfenstein 3D	15
World Geograph	30
Xmas Lemmings 91 & 92	18

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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

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

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer





MAIN PREVIEW #70



Finendo questo Volume 2, questa pagina sarà riattivata dal prossimo numero di Gennaio!

Buon Natale a tutti e sorpresa per le nuove recensioni!

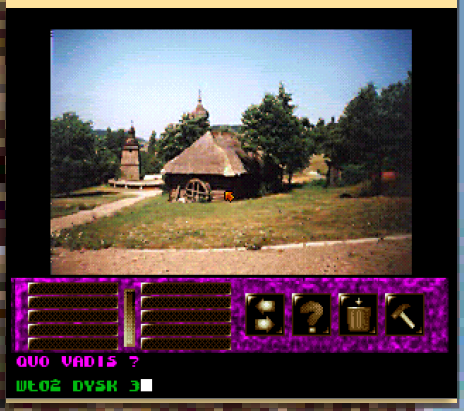
Skarb Templariuszy

Ci provo lo stesso a cercare di recensire questo titolo per Amiga che è di fatto un avventura grafica in prima persona che assomiglia molto a Myst grazie al fatto di usare delle fotografie ben realizzate per immedesimarvi nell'esplorazione.
Non conoscono nulla della trama e quindi quello che dovete fare, ma cercherò di dirvi come sono le sensazioni giocandoci, qual è l'atmosfera che circonda questo mistero da risolvere e anche cosa più importante la sua giocabilità.

Essendo un gioco uscito nel 1995 ha richieste di memoria tipiche quindi 1 MB (512+512), kickstart 1.3 e sta su 3 dischetti.
Finito di caricare potete ammirare subito la sua grafica che poi è quella che verrà usata durante l'esplorazione quindi immagini fotografiche. Come ogni avventura punta e clicca più tipica avete un pannello di controllo con poche icone per le azioni e un inventario.
Quando cliccate su queste icone vi vengono mostrate delle informazioni nella lingua originale, ma sono talmente poche che quando le usate nelle varie circostanze capite cosa servono (queste icone comunque hanno un disegno tale che dovrebbe essere anche abbastanza intuitivo capire il loro significato e anche senza conoscere il linguaggio dovreste riuscire a giocare tranquillamente).



Lo spostamento sullo schermo avviene tramite il mouse, quindi dovete scegliere una posizione sullo schermo; se la scelta è giusta cambierete locazione altrimenti non succede nulla.
Sicuramente sarebbe stato più comprensibile per tutti quelli che vivono fuori dalla Polonia avere un mouse che cambia forma per indicare la direzione e scoprire se una zona ha delle uscite oppure no. Non è un requisito importante perché l'esplorazione delle varie aree è comunque facilmente accessibile.





Il problema è che quando trovate degli oggetti, che sono facilmente riconoscibili perché sono diversi dal fondale fotografico, trovate però difficoltà a prenderli proprio perché le icone dei comandi sembrano non funzionare e sullo schermo avete delle indicazioni che spiegano perché non potete farlo e non potendo leggere non riuscirete mai a capire come risolvere un enigma.

Amiga= 7

E' un punta e clicca in prima persona da provare anche se per tutti quelli estranei alla Polonia non capiranno niente. Grafica davvero ottima grazie alle fotografie degli scenari che sono interattive perché potete cliccare liberamente su ogni zona che vi fa accedere ad altre locazioni e interagire con gli oggetti.
Non c'è musica o effetti sonori quindi tutto è in silenzio, ma è comunque da apprezzare soprattutto per la qualità estetica che colpisce subito e fa venire voglia di esplorare tutto quanto e cercare di imparare anche non capendo nulla di quello che il gioco vi informa.

Maupiti Island



Amiga, 512k (1990, Lankhor)

Maupiti Island è una avventura grafica punta e clicca investigativa in prima persona e seguito di *Mortville Manor*

Nel 1991 era previsto un terzo capitolo, Suriya, che si svolgeva in un monastero Giapponese che sarebbe stato pubblicato nell'estate del 1993. Nei primi mesi di quell'anno fu pubblicato l'ambizioso progetto "Black Sect" recensito su queste pagine, ma fu un totale flop commerciale con poche migliaia di copie vendute e di conseguenza Suriya fu cancellato due mesi prima della pubblicazione.



Sembra una coincidenza con la trilogia Amber: un terzo capitolo che riprende la stessa interfaccia, ma poi improvvisamente viene cancellato (in questo caso però per paura di vendere poche copie).

Sarebbe bello che oggi questo titolo potesse tornare in circolazione come demo o progetto incompiuto per regalare ai fan il terzo capitolo di questa saga.

Ci sono altre curiosità su questo gioco: se premete il tasto "ALT" nella schermata del titolo assisterete ad una demo con il computer che gioca al posto vostro, ma non vi mostra la soluzione ad eccetto di un aiuto.

Tra le altre caratteristiche tecniche dovete sapere che ha 50 minuti di voci sintetizzate e l'Amstrad nei suoi PC1512 è riuscita a implementare la rara e poco usata modalità 640x200x16.

Voi interpretate il detective Jerome Lange in relax sulla sua barca quando all'improvviso un ciclone vi obbliga a salpare e a rifugiarvi sulla vicina Maupiti Island in attesa che passi la tempesta.

Come se non ci fossero altri problemi, una donna dell'isola, Marie, scompare nel nulla obbligandovi a smettere la vacanza e investigare sull'accaduto.

Nella vostra ricerca scoprite segreti nascosti sotto la superficie dell'isola.

E' un avventura in prima persona che ha la stessa interfaccia del gioco precedente con una serie di verbi molto elaborati per ogni situazione che sono richiamabili con un menu a tendina per avere una grafica a quasi tutto schermo.

Appena iniziate a giocare la potete ammirare molto colorata, pulita, chiara, con diverse animazioni e suoni molto caratteristici come il cigolio del legno, le onde del mare e altri effetti tipici.



Non c'è musica, ma potete ascoltare dei jingle di buona qualità ad inizio di ogni locazione.

Non potete visitare l'isola in modo completo, ma ci sono delle locazioni già impostate nel menu "Mov" e una volta scelte potete liberamente visitarle in modo completo in ogni angolazione, ma sempre un po' limitati dalla visuale in prima persona che vi mostra solo determinate scene.



I personaggi con cui interagire non li vedete fisicamente, ma potete leggere il loro nome o sapere della loro presenza perché sono indicati in uno schermo sul pannello di destra e cliccando sui nomi appare un nuovo menu per interagire con loro.

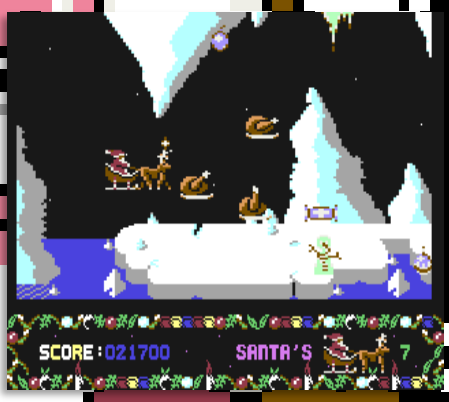
Anche la versione Amiga usa le voci sintetizzate con la qualità del narrator.device che non è eccellente, ma per un gioco su 2 dischetti è tanta roba.

Amiga= 8,5

Eccellente avventura grafica con una qualità delle immagini ottima e tanti colori che non sfigura minimamente con la versione PC. Buoni effetti sonori e dialoghi parlati con persone che ad un certo punto vi diranno che non possono più parlare e smetteranno di propria intenzione di interagire con voi.

Peccato solo che manca la musica presente solo come jingle di presentazione delle varie locazioni.

Commodore 64 (1990, Zeppelin Games)



Siamo a Natale e non poteva certo mancare un titolo che avesse qualcosa di riferimento a questo evento anche se l'azione di gioco non è propriamente in tema di pace e amore.

Si tratta di uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale in cui voi impersonate Babbo Natale che come ogni anno devi portare i regali ai bambini di tutto il mondo.

Quest'anno le cose sono più difficili perché alcuni folletti rinnegati si ribellano all'eroe di tutti i bambini per cercare di impedirgli di consegnare i regali.

Questi folletti vi sparano contro regali e bombe e voi fate altrettanto rispondendo pan per focaccia: sparate i vostri regali contro di loro.

E' uno sparatutto, ma pur sempre Natalizio e quindi le armi sono i giocattoli, ma non cambia lo scopo che è quello di superare le tre sezioni principali e sconfiggendo anche dei boss di fine livello.



Il viaggio inizia in Lapponia, poi sull'Oceano Atlantico e infine la città dove dovrete consegnare i regali.

Un gioco semplice con una grafica in tema abbastanza curata per i vari personaggi, i proiettili a forma di regali e poi anche i paesaggio sono ben riprodotti nella loro semplicità.

L'area di gioco anche se di uno Shoo't Em Up è in festa con giocattoli di ogni tipo anche se letali al tocco.

Molto difficile perché sullo schermo ci sono tantissimi oggetti che vi confondono perché non sapete mai se sono letali oppure no dato che sono tutti uguali, ma la regola è di evitare ogni cosa che non esce dal vostro sacco.

Un titolo Natalizio senza troppo pretese, ma giusto per divertirsi in questo periodo con giochi che lo ricordano

Commodore 64= 6

Uno sparatutto in tema Natalizio simpatico e carino e con una giocabilità sulla sufficienza perché è ripetitivo, le sezioni sono abbastanza lunghe con una realizzazione economica, bonaria.

Vale la pena rispolverarlo solo in questo periodo dell'anno anche se dopo averci giocato un po' forse non lo rigiocherete il Natale successivo.

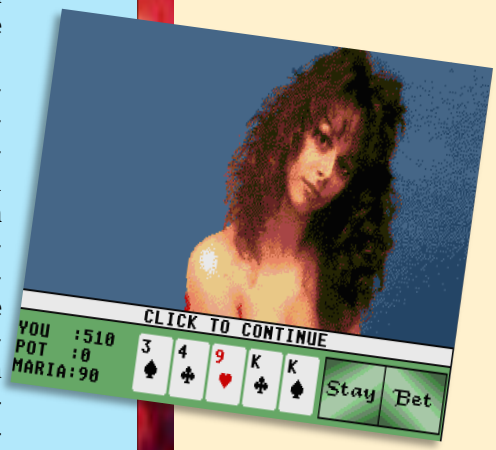


Commodore 64 / ZX Spectrum (1986/1987, Melbourne House)



Maria's XMas Box! è un gioco di poker e nello specifico è uno strip poker ossia ci sono delle belle ragazze che giocano contro di voi e se perdono lasciano cadere a terra una parte del loro vestiario fino a rimanere completamente nude.

Lo scopo del gioco è proprio questo: dovete vincere contro Maria Whittaker, una modella del 1980 per costringerla a spogliarsi in questo specifico titolo in cui è vestita in modo provocante da Babbo Natale in versione femminile. E' la prima modella in assoluto a vestire in questo modo e a differenza degli altri titoli della serie Strip Poker non si spoglia completamente nuda, forse perché in tema Natalizio.



La meccanica di gioco è identica agli altri titoli della Anco, quindi dovete puntare, scegliere le carte da tenere e quelle da scartare e cercare di ingannare la vostra avversaria con del bluff in modo da farla sbagliare e poter vincere facilmente.

Il poker in generale è un gioco che unisce fortuna e bravura perché non solo dovete avere delle belle carte, ma anche saperle gestire non sapendo mai quali potete perdere e quali trovare.



Sicuramente la nota negativa di questo titolo è che c'è solo una ragazza contro cui giocare. Questo Xmas Box è stato pensato esclusivamente per Maria e quindi dovrete giocarvela contro di lei.

Probabilmente è un titolo che non giocherete spesso perché una volta spogliata perderete ogni interesse per fare altre partite e quindi vi consiglio di giocare a questo titolo solo nel periodo Natalizio.

La grafica è molto buona, sfrutta bene i 16-Bit dell'Atari ST con una buona digitalizzazione della modella che risulta davvero piacevole da guardare.

Atari ST= 7



C'è una sola modella, ma il gioco in se è il classico poker con opzioni chiare e pulite sullo schermo e senza tanti fronzoli vi permette di confrontarvi con il computer.
Essendo uno Strip Poker il vostro scopo è quello di spogliare Maria, ma una volta fatto non ci sono altre ragazze e questo lo limita perché ci giocate solo per spogliarla.
Se volete solo giocare a poker ci sono altri titoli più specifici.

Amiga= 7

Stessa cosa anche per questa versione che grazie alla sua palette ha più colori che rendono la digitalizzazione di Maria molto più efficace. Il pannello di controllo è diventato più elaborato, ma non serviva perché stona un po' nella visione generale, mentre le carte sono più definite.
Non cambia il giudizio perché sono piccoli abbellimenti grafici che non stravolgono la giocabilità ne l'aspetto estetico generale.



Gold

Amstrad CPC464 (2007, Psytronik)

Star Sabre è uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale per Amstrad CPC caratterizzato da una qualità grafica molto sorprendente nei colori e nella cura del dettaglio tanto che sembra proprio uscire da un cabinato.
E' un titolo che sfrutta la memoria perché cambia qualcosa se avete un 464 o un 6128. Con quest'ultimo avete altri tipi di nemici e delle monete come punti bonus se li distruggete tutti nella loro formazione di attacco.

La razza umana ha colonizzato centinaia di sistemi planetari tro-



vando delle rovine di civiltà extraterrestri che danno inizio ad una ricerca archeologica per scoprire la loro storia.
Mentre state facendo un volo di ricognizione avvertite un segnale di soccorso da un sito archeologico e siete inviati ad indagare scoprendo sul posto scene di devastazione.
Scoprite così che gli extraterrestri non si sono estinti e non hanno propositi di pace.

Potete ammirare la qualità di questo gioco già con la schermata di caricamento davvero bella anche abbastanza CPC come scelte cromatiche, ma capace di attirare bene l'attenzione (un buon gioco si vede anche dalle schermate statiche perché se c'è un grosso lavoro su di queste parti il resto dovrebbe essere di pari livello).
L'area di gioco è a tutto schermo con una grafica generale abbastanza minuta, ma molto dettagliata per alcuni elementi del fondale, dei vari nemici e della vostra astronave che mostra diverse angolazione in tutte le tre dimensioni.
Un classico sparatutto impreziosito anche dal fatto che ci sono boss di metà e fine livello davvero belli e con sistemi di armamento davvero spettacolari e dubito che riuscirete a trovare altri titoli del genere su 8-Bit di questo tipo.

Questa grafica minuta rende l'area di gioco talmente grande che anche alcuni boss di fine livello sembrano piccoli, ma creano l'impressione che siano giganteschi perché è tutto relativo e vi permette anche di evitare con facilità i proiettili a dispersione e i potenti raggi laser che possono attraversare l'intera area di gioco distruggendo ogni cosa sul loro percorso.
Non ci sono tanti potenziamenti perché ne avete con il contagocce e se perdete una vita di conseguenza perdete anche il potenziamento in corso anche se come detto durante questa recensione l'area di gioco vi permette di fare tanti danni anche con l'arma principale.
Un titolo del genere sarebbe stato impreziosito da una buona musica di accompagnamento, ma dovete accontentarvi degli effetti sonori abbastanza tipici e niente di speciali.



Raccomandato a tutti i fan degli Shoo't Em Up perché su Amstrad CPC anche con un 464 vi divertirete tantissimo anche grazie alla fluidità della grafica.



Amstrad CPC= 9

Uno sparatutto eccellente con un Amstrad che in questo caso vi porta in casa un titolo di alta qualità condito con una giocabilità straordinaria.
Grafica colorata e dettagliata con i grossi nemici che sono armati fino ai denti.
Il gioco non si risparmia in nessun caso con anche delle chicche prima dell'arrivo dei boss di fine livello, ma vi lascio scoprirle da soli.



Amstrad CPC128= 9,5

La versione 128k ha in effetti decisamente più colori, musica durante l'azione di buona qualità e l'area di gioco un poco più elaborata che la rendono ancora migliore della versione base.
Se il CPC nel suo periodo migliore non è stata sfruttata bene, ora sono in grado di tirare fuori il meglio.



Gold

PC 386@33, 4 MB (Epic Megagames)

Nel 1991 sulla Console Mega Drive, *Sonic the Hedgehog*, ha un successo planetario e si dimostra uno dei migliori o forse il migliore in questo genere e ogni piattaforma cerca di emularlo con cloni più o meno riusciti.

Nel 1994 esce per PC il gioco Jazz Jackrabbit che è la riposta a Sonic nel quale voi interpretate il coniglio Jazz del pianeta Carrotus che deve salvare la sua amata principessa, la coniglietta Eva Earlong, e sconfiggere il capo delle tartarughe terroriste, Devan Shell, viaggiando attraverso diversi pianeti.

Le similitudini con Sonic le vedete quando incominciate a giocare perché la sua velocità aumenta mano a mano che correte e diventa incontrollabile come sul gioco della Sega; dovete raccogliere punti bonus e arrivare a dei checkpoint che sono molto simili al titolo a cui si ispira davvero tanto.

Non si tratta di un clone perché questo gioco è strutturato più come uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale perché dovete sconfiggere i nemici che incontrate e poi raccogliere dei potenziamenti che vi permettono di migliorare la vostra arma.

Queste armi le trovate celate all'interno di bolle ancorate sul terreno e dovete distruggerle per poterle usare.



Non solo armi, ma durante i vari livelli ci sono anche scudi e jetpack per volare.

Il gioco originale ha una caratteristica interessante perché se ci giocate nel periodo invernale, quindi da Settembre ai primi di Gennaio, cambia la grafica del titolo con un tema natalizio con la caduta di fiocchi di neve e vengono aggiunti dei nuovi fondali a tema.

Sempre nel 1994 esce una versione specifica Natalizia: "**Holiday Hare 1994**" (conosciuta anche Christmas Edition) che vi porta sul pianeta Holidaius per confrontarvi con nuovi nemici con dei livelli che sono decisamente in tema Natalizio con alberi innevati che possono essere decorati oppure no e gli oggetti da raccogliere per i punti bonus sono tipici del periodo.



Anche la musica sempre presente durante l'azione è in tema con dei remix di canzoni Natalizie come *Jingle Bells*, *Deck the Halls*, *Rudolph*, *The Twelve Days of Christmas* e *Silent Night*.

Tecnicamente molto buono per la bella grafica colorata in VGA a 256 colori con bei fondali Natalizi curati e dettagliati.

Essendo un gioco di piattaforme e di azione molto veloce richiede un processore di tutto rispetto e le specifiche minime sono di un 386 a 33 Mhz con 4 MB di memoria.



PC DOS= 9

Un ottimo gioco di azione ispirato a Sonic the Hedgehog molto veloce e frenetico con una grafica molto bella con musiche remixate Natalizie che danno ritmo all'azione.

Per quanto riguarda i requisiti hardware potete giocarci anche con un 386 a 16 Mhz senza problemi con rallentamenti solo durante i salti, ma tra le opzioni c'è lo "slow motion" che serve per rallentare tutto quanto e se la macchina non è abbastanza potente rende la velocità costante.

LOTHLORIEN PARAS

ZX Spectrum (1983, Lothorien)

Paras è uno strategico di guerra per lo ZX Spectrum 48k nel quale avete 15 unità sotto il vostro diretto controllo.
Voi e il computer decidete a turno che tipo di azione questi soldati devono fare con 9 comandi a disposizione.

Il gioco inizia con la vostra squadra che viene paracadutata sul terreno di gioco pronti a difendere o attaccare la posizione in due scenari diversi: nel primo dovete eliminare tutte le forze nemiche per rendere



sicura la strada per la vostra ritirata, mentre nel secondo scenario dovete distruggere un ponte (il gioco era originariamente uscito per l'Electron e questa versione per Spectrum ha delle differenze sulle missioni e sulle unità; la prima parte sullo Spectrum è distruggere il ponte).

E' uno strategico classico nel quale dovete posizionare un uomo alla volta nelle posizioni che volete.
All'inizio della prima parte tutti i vostri nemici sono nascosti e non li vedete, mentre nella seconda parte alcuni di loro sono nascosti e altri visibili.
Le azioni sono un poco complicate per il fatto che quando avete posizionato le vostre unità sul terreno di gioco avete una scelta di tasti da 1 a 9 per i vari comandi, ma non conoscete il significato di ciascuno di essi e dovete un po' andare a caso e segnarvi da qualche parte le funzioni di ogni tasto (tuttavia quando usate un comando, sullo schermo avete delle informazioni a cosa serve).

A parte questo piccolo handicap, la grafica sullo schermo è molto chiara e le unità sono identificabili bene per quello che rappresentano, tipi i fucilieri, i cannonieri e altre tipiche unità.
Dato che i nemici sono nascosti e non li vedete sullo schermo (a parte quelli di difesa del ponte), quando avete finito di posizionare le vostre unità sul campo di battaglia vengono evidenziate quelle che dovranno iniziare a sparare per stanare gli avversari.
In pratica dovete scegliere l'unità (evidenziata) e poi scegliere un qualunque punto sullo scenario per vedere se ci sono degli effetti.
Dato che inizialmente il computer ha le sue unità ben nascoste quando è il suo turno le muove senza che voi possiate vedere qualcosa, ma se si avvicinano diventano visibili e vi attaccano.
Una volta che le sue unità si rivelano queste rimangono visibili e quando tocca di nuovo a voi avrete dei bersagli.
La procedura per ogni turno è lunga perché dovete dare i comandi a tutte le unità, poi aspettare che vengono evidenziate quelle per l'attacco e infine scegliere gli obiettivi.

ZX Spectrum= 7



E' un buon strategico che dopo una iniziale confusione con i comandi che non sono ben spiegati incomincerete a prenderci confidenza e capire la sua struttura che anche se non sembra è abbastanza complessa, vi invoglia a completare la missione.
Graficamente è molto semplice, ma quello che vedete sullo schermo funziona molto bene con una buona identificazione visiva delle unità sul terreno di gioco.
Giocateci se siete fan dello Spectrun e se non lo siete fatelo lo stesso perché è un buon strategico.
Il video linkato è quello C64, ma è uguale alla versione Spectrum.

Spectrum 48K

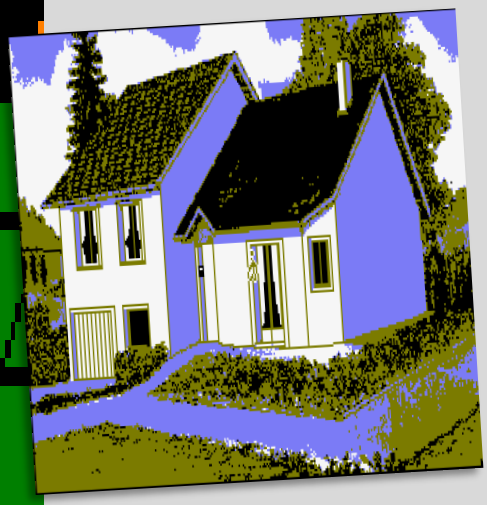


Amstrads CPC6128 (2005)

Silver

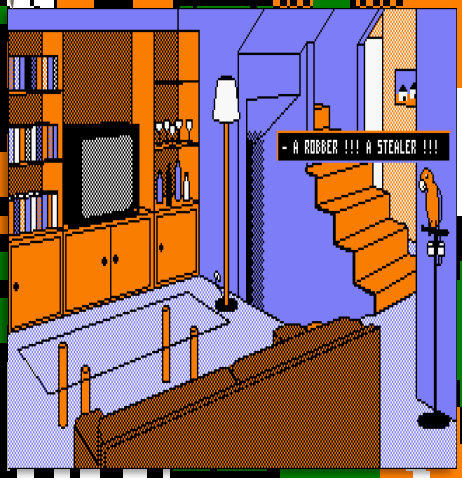
Se guardate la schermata del titolo non riuscireste mai a capire di che gioco si tratta, ma in realtà è un avventura grafica punta e clicca per l'Amstrad CPC6128 che non ha nulla da invidiare a quelle più i computer più potenti grazie ad una scelta della grafica che ricorda le produzioni moderne molto in stile cartone animato.
Questo tipo di grafica permette una cura molto elevata nei più piccoli particolare senza scendere a troppi compromessi e sicuramente attirare l'attenzione del giocatore di turno.

Essendo un titolo per questo computer voi siete un utente Amstrad CPC che a casa si diverte a giocare con il suo computer preferito quando sullo schermo appare un messaggio di aiuto e da qui inizia questa avventura.
Sullo schermo avete un puntatore che



cambia automaticamente forma in base agli oggetti che trovate quindi con una porta vengono mostrati i piedi e con altri oggetti appare una lente per esaminarli e usarli.
Manca il mouse, ma l'esperienza punta e clicca viene garantita del joystick che è ottimo, fluido e vi permette di esplorare i vari ambiente in maniera davvero soddisfacente.
Non è una avventura facile perché già alla prima schermata avete subito un bel enigma da risolvere dandovi un idea che questo gioco è impegnativo e con la sua grafica dettagliata, colorata e curata vi invoglierà a non smettere fino alla fine della giornata.

E' un avventura in prima persona, avete un inventario non visibile sullo schermo, ma richiamabile con il tasto "I" (gli oggetti che trovate sono testuali e potete averne solo 10) e gli oggetti da usare li dovete selezionare con i tasti da 0 a 9.
Avete due modalità di gioco: libera esplorazione e interazione con oggetti e una modalità ricerca.
Come in tutte le avventure grafiche potete salvare e caricare una partita per riprenderla in seguito.

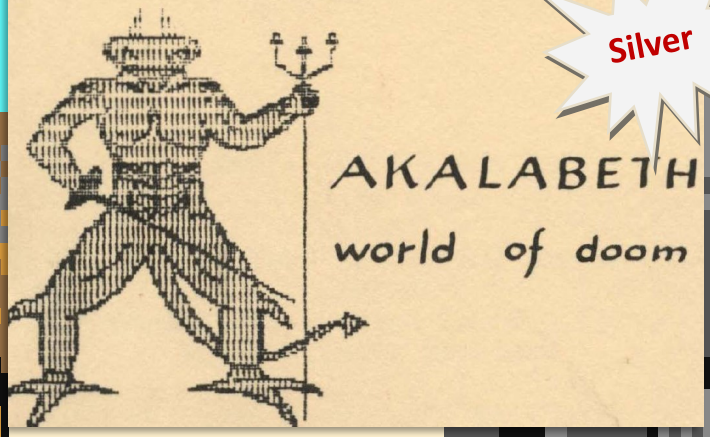




Amstrad CPC6128= 8



Un avventura grafica punta e clicca con il puntatore che cambia in base alle azioni che potete fare su un computer a 8-Bit non si vede tutti i giorni e la qualità grafica di questo titolo sfrutta bene i 128k che richiede.
Grafica molto dettagliata e chiara che unisce anche la semplicità del raccogliere gli oggetti.
Un gioco che bisogna provare perché sono generi che appassionano tutti e dato che su queste architetture non sempre sono dei successi, questa volta non avete più scuse.

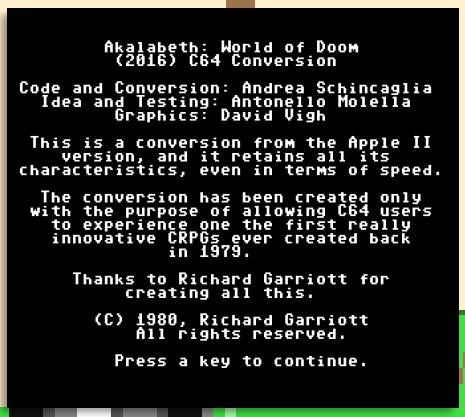


Silver

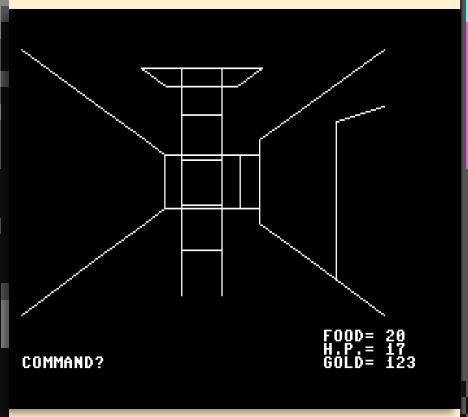
Commodore 64 (2016)

Questo RPG di California Pacific Computer è il precursore della serie Ultima di Origin Systems e la sua storia è alquanto singolare per essere considerato un suo prequel.
Questo titolo fu realizzato non per essere venduto, ma per uso personale, ma l'autore fu persuaso a renderlo un prodotto commerciale e la CPC ne acquisisce i diritti.
Quando in seguito fu progettato Ultima per la California Pacific Computer, l'intero codice di Akalabeth fu incluso come una sotto-istruzione per i livelli nelle caverne.
Esistono 12 copie originali di questo gioco compresa quella del suo autore, Richard Garriott, che in una intervista ha dichiarato di volerla mettere su E-bay per vedere a quale cifra potrebbe arrivare, ma non lo ha mai fatto.
La versione originale di questo titolo è per Apple II e la versione PC è giunta solo nel 1997 per Windows nella "Ultimate Collection" e nel 2016 esce la conversione per il Commodore 64 che leggete oggi a Natale.
Il nome Akalabeth forse deriva da Akallabéth che era il titolo di una sezione di *The Silmarillion* di J.R.R. Tolkien che fa parte dell'universo della Terra di Mezzo.

In un lontano passato le terre di Akalabeth era tranquille e in pace. Un bel giorno arriva Mondain, un malvagio e ambizioso uomo che crea caverne popolate da folli creature.

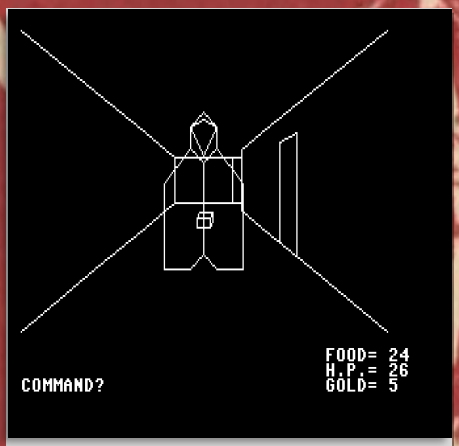


Solo l'eroe British riesce a cacciare Mondain da Akalabeth, ma non i mostri che rimangono liberi nel territorio.



Nel gioco voi potete impersonare un guerriero o un mago per esplorare queste terre in superficie e nel sottosuolo.
Con una mappa con visuale dall'altro potete esplorare il territorio, trovare le città per rifornirvi (cibo e armi) e trovare un castello dove Lord British vi da delle missioni che per essere compiute dovete distruggere un certo tipo di mostri nelle caverne che esplorate con una visuale in prima persona.
Oltre a cercare di eliminare i vari mostri, distruggere quelli per completare le missioni potete anche trovare dei tesori nascosti.
Alcuni missioni che dovrete affrontare vi porteranno in caverne molto profonde abitate dalle creature più potenti.

La versione per il Commodore 64 è praticamente uguale a quella originale nella grafica 2D e 3D.
Prima di poter iniziare a giocare dovete rispondere ad alcune domande che servono per creare la difficoltà del gioco e la scelta del tipo di giocatore che volete utilizzare.
Bisogna però analizzare bene quello che state per fare perché ogni risposta poi si ripercuote sul gioco e anche alcune di questo domande sembrano un po' senza senso, ma tutto è stato pensato molto bene.
Quando arrivate alle vostre caratteristiche e abilità (non avete ancora scelto il personaggio) dovete dirgli che non accettate fino a quando le monete d'oro non sono a 24. Questo vi serve per iniziare subito a rifornivi di armi altrimenti sarà molto dura riuscire a fare qualcosa.
Quando vi viene chiesto se essere un "Fighter" o un "Mage" meglio scegliere il mago perché il gioco è molto più facile dato che potete subito acquistare l'Amuleto Magico che è molto importante e poi avete ancora soldi per rifornirvi di cibo e altre armi.
L'Amuleto Magico è forse l'oggetto più importante del gioco e lo potete avere anche con il guerriero però richiede molto tempo per poterlo comprare.



La prima cosa da fare è cercare il castello che sulla mappa è disegnato come un quadrato molto grande con un X al centro e quando ci entrate basta che premete il tasto “x” per scegliere il vostro nome e poi Lord Brisith vi assegna la prima missione.
Il vostro compito è quello di cercare delle caverne da esplorare che nella mappa sono indicate con una “X”.
Quando ci arrivate sopra basta premere il tasto “x” per scendere nelle caverne e iniziare la missione che potrebbe iniziare subito con un mostro che vi attacca.

Se avete l’Amuleto Magico per iniziare l’attacco dovete premere il tasto “a” e poi “m” che vi da 4 scelte: due di queste servono per salire e scendere di un piano (in pratica li attraversate magicamente e poi vi trovate nei pressi di una scala), un comando serve per uccidere istantaneamente un nemico e la quarta opzione è un comando casuale sulla vostra sorte e dipende anche dal numero fortunato che avete scelto nelle



impostazioni che serve per usare l’Amuleto Magico al fine di ottenere delle abilità supplementari come, ad esempio, la super velocità.
Il problema dipende dal “numero” che avete scelto come numero fortunato e dalla sorte che vi da la quarta opzione di questa arma.
Questo attacco casuale può portare però alla rottura dell’Amuleto e in questo caso avete perso e siete indifesi contro terribili avversari.
L’unica scelta è quella di resettare il gioco e ricominciare da capo e magari riprovare con gli stessi valori cercando di ripetere le stesse azioni sbagliando il meno possibile usando l’Amuleto.

Se invece volete provare altre strade potete scegliere il guerriero e acquistare armi costruite per lui e affrontare i nemici con la forza bruta e in seguito riprovare ad acquistare un Amuleto Magico e riprovare la sorte.
E’ un concetto un po’ particolare e va capito bene perché non è facile nemmeno leggendo e rileggendo il manuale e le istruzioni che vi vengono proposte prima di iniziare a giocare.

Tecnicamente c’è poco da guardare con una mappa 2D molto semplice ed essenziale e scene in 3D curate in grafica vettoriale trasparente in bianco e nero.

Commodore 64= 8,5



Un gioco che ha fatto nascere la serie Ultima che introduce un concetto sull’uso di un potente talismano che unito ad un numero fortunato vi permette di tentare la sorte per avere delle abilita supplementari, ma attenzione che se l’Amuleto si rompe dovrete resettare il gioco.
Questo Amuleto è anche molto potente perché uccide gli avversari con un solo colpo e ha altri poteri magici.
Non tutto basato su questo oggetto magico perché potete anche gestire un guerriero e fare a fette i nemici con la forza bruta.

WOLFENSTEIN 3D

Atari MEGA STE, 2 MB, TOS 1.04
(2005, Freeware)

Non credo ci siano dei dubbi sul gioco in questione, ma la cosa più interessante per molti è che non è per la versione PC, ma per l'Atari Mega STE.
Questa versione è freeware, uscita nel 2005, in versione 0.8a e non è stata più aggiornata.

Ci sono delle informazioni interessanti su questo titolo perché dovete sapere che W3D è il remake di "Castle Wolfenstein" recensito nei numeri scorsi di questa fanzine e molti dei suoi elementi furono programmati in Wolfenstein 3D, ma poi furono tagliati perché il gioco doveva essere più semplice.



Voi impersonate il capitano Statunitense di origine Polacca, Joseph Blazkowicz, imprigionato nel castello tedesco Wolfenstein.
E' un gioco FPS diviso in livelli a labirinto di difficoltà sempre maggiore e in ogni stanza potete incontrare feroci cani e soldati di varia resistenza. C'è anche del cibo per recuperare l'energia, armi aggiuntive e munizioni.

Si tratta forse del primo FPS con l'uso del texture mapping non completo perché era presente solo sulle pareti, mentre soffitto e pavimento ne sono privi.



Con questo tipo di grafica viene introdotto un nuovo genere che poi viene ripreso con Doom e Quake dando il via ad un uovo tipo di giochi che ancora oggi usate.

La versione per Atari Mega STE è completa di tutti i sei episodi originali più la "missione 0" che contiene 30 livelli aggiuntivi per avere possibilità di divertirvi a lungo.
Questa versione è graficamente molto bella con la stessa grafica che potete ammirare con la versione PC, lo stesso dettaglio e anche se i colori non sono 256, quelli presenti sono ben applicati tanto che ne rimarrete davvero soddisfatti.
Prestazioni abbastanza buone con una velocità più che discreta che vi permette di divertirvi davvero bene anche su un 8 Mhz senza invidiare un PC o un Mac più performante. In linea generale c'è comunque una minor fluidità che nelle situazioni più caotiche è meno preciso nel puntare un nemico.
Unico vero appunto negativo è invece l'audio che rimane praticamente quello tipico ST, ma poi durante il gioco avete solo effetti sonori della stessa qualità, ma decisamente meno invadenti.



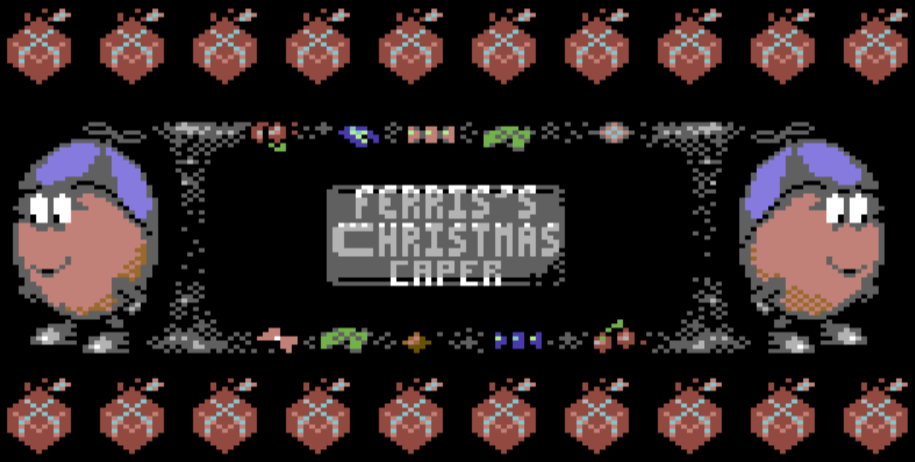


Atari Mega STE= 9



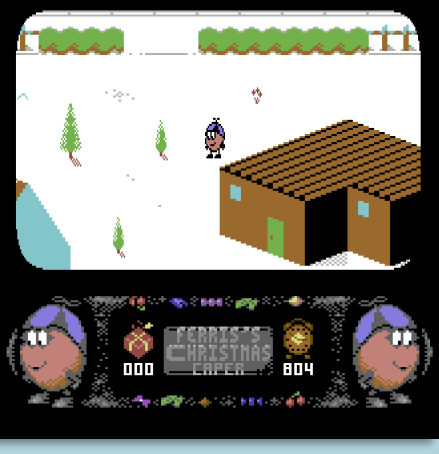
Vedere Wolfenstein 3D girare su un 68000 è sicuramente un emozione incredibile e ancora di più perché malgrado non ci siano i 256 colori della versione PC non sfigura in nessun modo e il divertimento è assicurato anche per avere 30 livelli aggiuntivi.
Da non perdere!





Commodre 64 (1998, Commodore Zone)

Si tratta di un titolo Natalizio per il Commodore 64 uscito alla fine degli anni 90 e di genere Collect'Em Up, ossia quello di recuperare degli oggetti che in questo caso sono 25 regali che si trovano nella terra di Commodore Zone e che devono essere consegnati in tempo nel giorno di Natale.
Voi interpretate Ferris, un ragazzino



che ha un buffo cappello con una piccola elica sopra, che deve girare per questo territorio alla ricerca di questi oggetti prima che il tempo scenda a zero altrimenti sarete nei guai.
Buona fortuna e Buon Natale!

Avete circa 1000 secondi per la vostra ricerca e non ci sono nemici da evitare o altri tipi di pericoli, dato che lo scopo è quello di raccogliere degli oggetti che sono nascosti molto bene e non è facile trovarli, in più il tempo scorre molto velocemente.
Non c'è molto da dire su questo titolo perché l'unica cosa da fare è girare per le varie vie e strade di C-Zone e perlustrare bene tutto il territorio per scoprire l'ubicazione di questi regali.

Graficamente moto carino, fluido come è facile aspettarsi da un Commodore 64, ben colorato con un paesaggio tipicamente Natalizio con la neve e i laghetti ghiacciati.
Dal punto di vista tecnico non ci sono problemi. Si vede tuttavia un meccanica di gioco molto semplice, bonario e che non presenta difficoltà se non una corsa contro il tempo e quindi alla lunga potrebbe diventare un po' noioso.



Commodore 64= 6,5



Un genere sicuramente rilassante perché non ci sono pericoli o nemici se non il tempo inesorabile. Se dal punto di vista puramente tecnico non ci sono problemi si vede una struttura di gioco che non è molto accattivante se non per lo scenario tipicamente Natalizio.

SkyRoads

Bronze

XMAS SPECIAL

SkyRoads è un gioco di corsa futuristica con visuale in terza persona nel quale voi guidate una navetta spaziale su una strada che ha vari ostacoli che comprendono anche dei buchi che vi fanno precipitare nel vuoto dello spazio. La giocabilità è molto simile a quella di Eliminator sulle piattaforme a 8-Bit, quindi una corsa veloce per mettere sotto pressione la vostra abilità di prendere decisioni davanti a degli ostacoli che si presentano quasi d'improvviso.

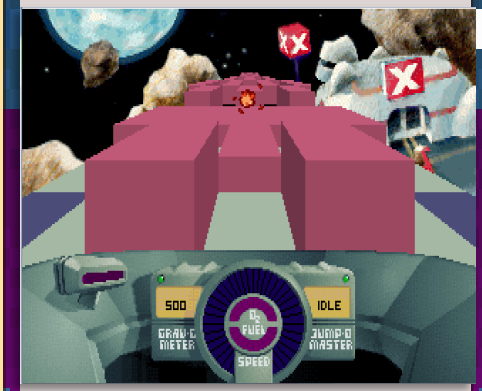
Il vostro veicolo è un starglider su una strada nello spazio profondo con lo scopo di arrivare al traguardo evitando gli ostacoli prima che l'ossigeno e/o il carburante finiscano.

Era un titolo originariamente shareware e la versione completa aveva 30 tracciati su 10 aree.

Durante il periodo Natalizio del '94 esce una versione speciale chiamata appunto "*Xmas Special*" che aggiunge 3 nuovi mondi più un altro come corsa di allenamento su un mondo esistente.



Con questo aggiornamento però non vi è più permesso poter correre su alcune zone che erano presenti nel gioco non Natalizio.



La guida è in terza persona con lo starglider visto da dietro, ma il pannello di controllo è il suo cruscotto con le informazioni sulla velocità e il consumo di carburante e ossigeno.

La grafica della strada è poligonale con il fondale disegnato; Il gioco originale ha fondali spaziali e comunque di mondi alieni, mentre nei percorsi Natalizi ne avete di altri tipicamente di questo evento.

Questa grafica arricchita dai 256 colori mette in risalto la definizione generale soprattutto del cruscotto davvero bello, ma anche dei fondali molto realistici.

La guida è semplice: destra / sinistra e saltare per superare degli ostacoli che vi impediscono di proseguire con trappole di velocità, di rallentamento e scelte obbligate sui percorsi. Ce ne è per tutti i gusti.

Come richieste hardware non serve un processore veloce, ma basta anche un 286 di fascia molto bassa anche se potreste avere dei leggeri cali di frame rate.

Nessun problema di memoria perché bastano e avanzano 640k.

Xmas



PC= 7,5

Un gioco di corsa futuristica con una bella grafica dei fondali in tema Natalizio ben realizzati grazie ai 256 colori.

Giocabilità davvero buona per una corsa con trappole sui percorsi che hanno effetti diversi da quello che potrebbero sembrare.

Se volete ammirare una grafica Natalizia unita ad un divertimento impegnativo questo SkyRoad - Xmas Special fa per voi!

BlueMoon Software



XMAS LEMMINGS '91

I lemmings tornano a Natale del 1991 in una edizione demo per Amiga per promuovere "*Oh No! More Lemmings*" vestiti come Santa Claus e che devono essere salvati in paesaggi tipicamente del periodo con molti livelli innevati e con varie trappole da superare.

Ancora una volta la bella grafica e il bel sonoro Amiga entrano nella case dei suoi fan come un regalo portato proprio da Babbo Natale per far felici tutti quanti.

Questa promozione include due livelli del nuovo gioco e due livelli Natalizi che ovviamente sono pieni di neve, festose luci e pupazzi di neve.
Non poteva di certo mancare una musica a tema.
Non cambia assolutamente nulla nella giocabilità vista in precedenza. Un puzzle game dove il vostro scopo è quello di salvare un certo numero di queste creature che vi viene indicato ad inizio del livello.
Dovete a tutti i costi salvare esattamente il numero richiesto altrimenti non potete passare a quello successivo.
Sono livelli generalmente abbastanza facili, ma per farvi passare un po' di tempo sopra sono disegnati in modo che se li sottovalutate non riuscirete a superare nemmeno il primo.



Amiga= 8

Bella questa idea di promuovere il nuovo gioco con una edizione Natalizia limitata a 4 livelli, ma che introducono le novità che verranno svelate con Oh No! More Lemmings.



Xmas Lemmings '92

Anche questa edizione è una demo gratuita per promuovere "*On No! More Lemmings*" e include interamente 4 nuovi livelli Natalizi nello stesso stile dell'edizione del 1991.
Ci sono tuttavia delle migliorie sulla musica che ha due melodie di cui una è la famosa Jingle Bells.

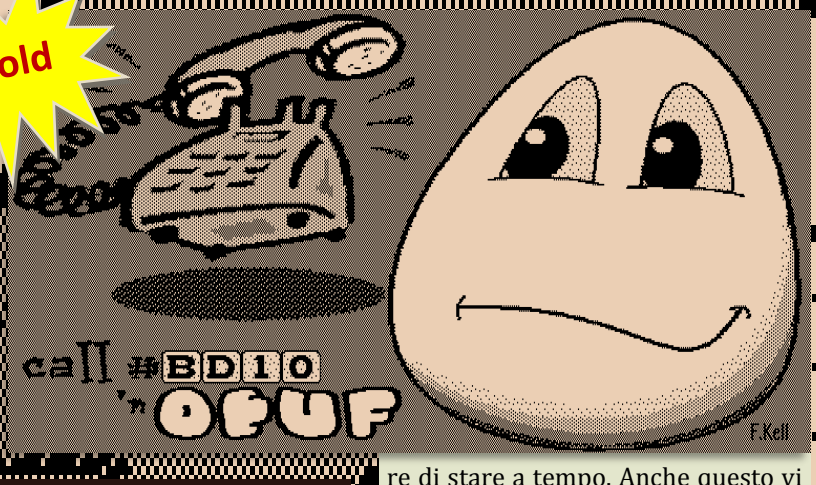
L'edizione del 1991 era caratterizzata da una difficoltà inesistente dato che era moto facile, mentre questa edizione del 1992 invece è tutto il contrario tanto che viene già introdotto un modo di ragionare per risolvere gli enigmi che sono presenti nel nuovo gioco.
A differenza della demo del 1991 non ci sono tutte le opzioni attive, ma durante l'azione sono libere solo quelle che vi servono per arrivare all'uscita.
La versione PC supporta la grafica VGA, EGA e Tandy per venire incontro a tutte le esigenze, ma la VGA è ben altra cosa.
Molto belle le musiche natalizie (decisamente meglio dell'edizione 1991 e molto ben suonate dal PC).



PC= 8

E' una demo per promuovere "Oh No! More Lemmings", con 4 interi livelli a tema con due melodie Natalizie e una difficoltà che è presente solo nel nuovo gioco.
Che bel Natale con i Lemmings!

Gold



Amstrad CPC6128+ (2005)

Call #BD10'n Ouef (un nome difficile da ricordare) è un bel titolo per l'Amstrad CPC e più precisamente per il modello 6128+ e se la schermata introduttiva farebbe pensare ad un software BBC non lo è. "#BD10" è un platform game nel quale voi dovete aiutare una piccola creatura a spostare un uovo (Oeuf) all'uscita di ogni scena che è indicata con una freccia orizzontale a destra o sinistra dell'area di gioco.

Usando i tasti cursore dovete muovere la creatura a destra e sinistra, potete farla saltare per raggiungere le piattaforme più in alto e anche per evitare dei buchi che vi fanno perdere l'uovo che trasportate (*per la precisione il vostro Ouef*).

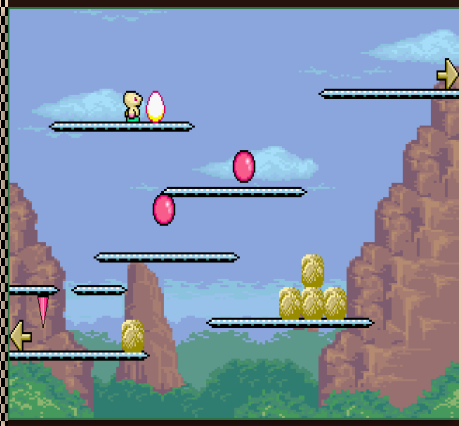
Prima di dirvi come è questo gioco dovete sapere che la musica iniziale nella schermata di caricamento è davvero fantastica perché comincerete a battere le mani e i piedi perfettamente a tempo e sono pochi i giochi che hanno questo ritmo. E la bella musica non finisce qui perché poi continuate ad ascoltarne un'altra nella schermata delle opzioni in cui potete ammirare una grafica che non ho mai visto su un CPC con anche un effetto animato per la musica.

Quando iniziate a giocare vi trovate sulle piattaforme con l'uovo vicino a voi (*ricordatevi che si tratta di*



Oeuf) e che non potete prendere con voi e semplicemente trasportarlo, ma spingerlo nella direzione più facile per portarlo all'uscita per il prossimo livello.

Ovviamente a complicare le cose ci



sono delle creature che ve lo vogliono impedire e dovrete studiare bene l'area di gioco per trovare la via migliore.

Ci sono due uscite per livello e quindi in base alla posizione iniziale potete scegliere come affrontare le piattaforme e nemici tenendo conto che queste ultime sono tutte sospese, quindi non c'è un terreno che vi ferma se cadete.

Grafica molto bella, molto colorata e ben fatte le animazioni presenti come il rotolare dell'uovo molto credibile.

La musica che vi accompagna è quella ascoltata durante il caricamento che vi incita molto bene con il suo ritmo che vi farà muovere i piedi per cercare di stare a tempo. Anche questo vi aiuta a concentrarvi per cercare di trovare un modo per fuggire dalla zona il prima possibile.

Potete stare a pensare quanto vi pare perché non c'è nessun limite di tempo.

Amstrad CP6128+= 9

E' davvero un bel gioco di piattaforme con una grafica accurata, dettagliata, animata e colorata come mai forse avete visto in un CPC.

Giocabilità davvero eccellente e senza nessun limite di tempo potete studiare bene cosa fare e come procedere.

Unico aspetto negativo sono i caricamenti perché ogni volta che perdete una vita dovete aspettare per un po'.

Se a Natale non sapete cosa fare aprite il frigo e cercate Oeuf.

COP

RED HOT OVERDRIVE

Gold

Amstrad CPC6128+ (2005)

Red Hot Overdrive è un gioco di corsa in auto molto simile a OutRun nel quale voi guidate una macchina sportiva attraverso varie località che sono tutte collegate come una unica corsa divisa da checkpoint che servono ad aumentare il tempo per arrivare al prossimo e così via fino alla fine.
Ci sono cinque tracciati con due checkpoint ciascuno e per tenere il giocatore sotto pressione ci sono altre auto da superare, ostacoli lunga la strada, dovete tenere conto dei danni alla vettura quando fate degli scontri e la benzina che non è infinita.
Quando terminate il livello vi fermate ad una stazione di servizio per riparare i danni e fare rifornimento, ma il tempo non si ferma, quindi dovete subito ripartire e recuperare quello perduto.

Questo gioco è stata realizzato con il motore AGS che era usato solo per le avventure grafiche punta e clicca, ma è stato ben adattato a questo genere con il risultato di avere una estetica meravigliosa sui paesaggi, ma anche sulle varie vetture.

Come in OutRun ci sono delle musiche che potete selezionare da un jukebox (è un gioco per Windows e quindi la musica viene sfruttata molto bene e di grande qualità) .
Potete ascoltare le musiche anche dalle opzioni e sempre da qui cambiare le impostazioni dei tasti (non usa ne joystick ne mouse).
La giocabilità è molto buona, c'è la velocità e soprattutto la grafica sembra avere quel deja vu di una avventura punta e clicca che si è adattata molto bene a questo titolo.
Fondali davvero belli e con diversi strati di parallasse, belli gli effetti speciali metereologici, musiche ben fatte con anche buoni effetti sonori come li stridere delle ruote in curva, i clacson delle varie vetture (e di queste ce ne sono di tanti tipi, anche quelle che di solito non vedete mai in un gioco del genere) come un Pick-up che trasporta delle merci.







Options
Credits
Exit

Windows= 9

Usa il motore AGS delle avventure grafiche che si è adattato meravigliosamente per un gioco frenetico di corsa. L'aspetto estetico è davvero ottimo, c'è tanto parallasse, una cura dei dettagli davvero elevata e tanta giocabilità.

Relentless

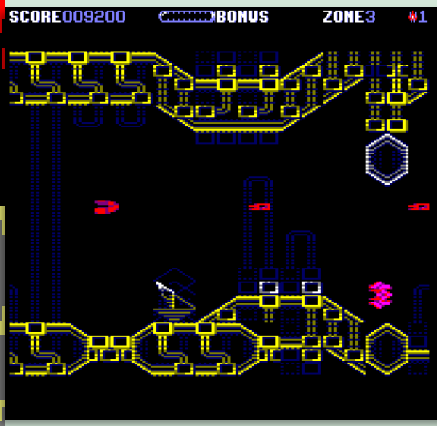
Gold

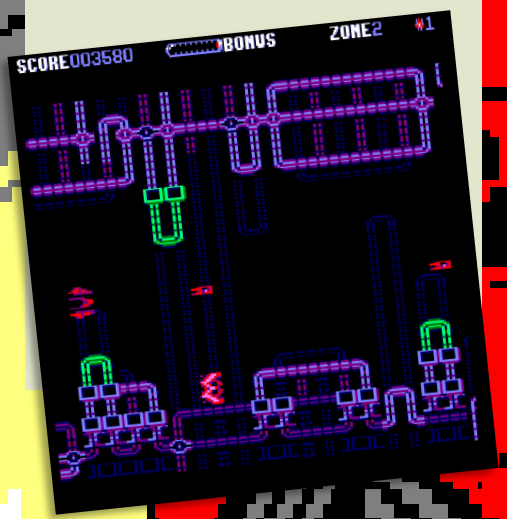
Amstrad CPC (2013)

Relentless, il vincitore del CPCWiki 16KB ROM Game Development Competition del 2013, è uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale implacabile come dice il suo nome (tanta azione e divertimento in soli 16kb di spazio).
Questo titolo è caratterizzato da una bella musica e una fluidità dell'azione a 50 fps al secondo cosa che normalmente non esiste per questa piattaforma, ma come al solito quando i fan realizzano dei giochi la sfruttano meglio di quanto non si faceva commercialmente nel passato.

Prima di giocare avete una schermata delle opzioni in cui potete scegliere tre tipi di difficoltà e anche tre tipi di controller (joystick e due tipi di tastiera).
La grafica durante l'azione è bella e veloce senza mai rallentamenti, ma la cosa che colpisce di più sono i colori davvero molto interessanti come gli oggetti del fondale in primo piano con dei colori molto forti, molto vivaci con elementi in secondo piano blu scuro per dare quella sensazione di profondità in totale contrasto con quello delle astronavi e strutture difensivi che hanno invece delle tonalità per creare questo effetto visivo.

Molto difficile come gioco perché non dovete solo distruggere varie ondate di nemici e stazione difensive, ma anche evitare gli ostacoli lungo il percorso formate da oggetti che non si possono attraversare e che confondono un poco perché hanno spesso dei colori che inganno e in buon fede si prova a vedere se ci si può passare in mezzo scoprendo poi che così non è.





Grazie a questa qualità visiva ben netta e alla sua fluidità si gioca molto bene ed è divertente anche se in alcuni momenti diventa estremamente difficile e solo 3 vite senza crediti per continuare potrebbe diventare un po' frustrante a lungo termine.
Dalla sua parte c'è il fatto che tutta questa mole di dati sta in 16kb di spazio e vale la pena giocarci per vedere quanto di buono è stato fatto e la cura del dettaglio.

Amstrad CPC= 9

Ottimo lavoro su questo sparatutto che sta in 16kb di spazio e che mostra tanti colori, musica, effetti sonori e una fluidità al 50o di secondo abbastanza rara da vedere su un CPC.
Giocabilità garantita da diversi settaggi della difficoltà e anche se in generale è un po' difficile con un po' di impegno dovreste riuscire a finirlo.



ZX Spectrum (1993, Proxima)

Orion è un sparatutto a scorrimento laterale per lo ZX Spectrum in cui la vostra astronave guidata da un buffo personaggio deve distruggere tutto quello che si trova davanti prima di essere colpito dalle ondate di alieni.
E' una giocabilità simile a R-Type anche se non ha la sua struttura così come non ha una arma potenziata.
Di tanto in tanto appare sullo schermo una buffa faccia che va presa perché vi regala dei potenziamenti che sono un po' casuali.

E' un gioco un po' postumo al periodo di questo computer ed è Cecoslovacco senza nessun tipo di traduzione, ma come genere non ne ha bisogno e le opzioni sono comunque molte chiare per sapere cosa premere per iniziare il divertimento.
La giocabilità è buona perché non è frenetico e il movimento è abbastanza fluido che vi permette di spostarvi liberamente per lo schermo con una frequenza di fuoco molto elevata.
Molto carine le esplosioni che ricordano dei fuochi d'artificio, i colori sono ben fatti anche se tendono parecchio al giallo.
Un Spectrum che mostra una qualità un po' diversa dai classici sprite monocromatici e trasparenti dovuti al fatto che sono titoli realizzati alla fine del suo ciclo, dai fan o da piccole software house che lo riprendono in mano per cercare di sfruttarlo come prima non si faceva oppure non sempre si conoscevano le specifiche della piattaforma.

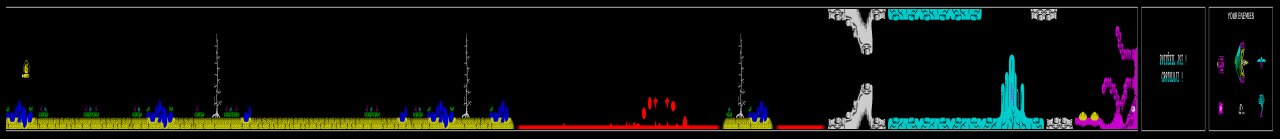
Non ha una giocabilità irresistibile, però tira acqua al suo mulino e quindi di riportare dei fan della piattaforma ad accendere uno Spectrum oppure a comprarlo per divertirsi qualche ora.

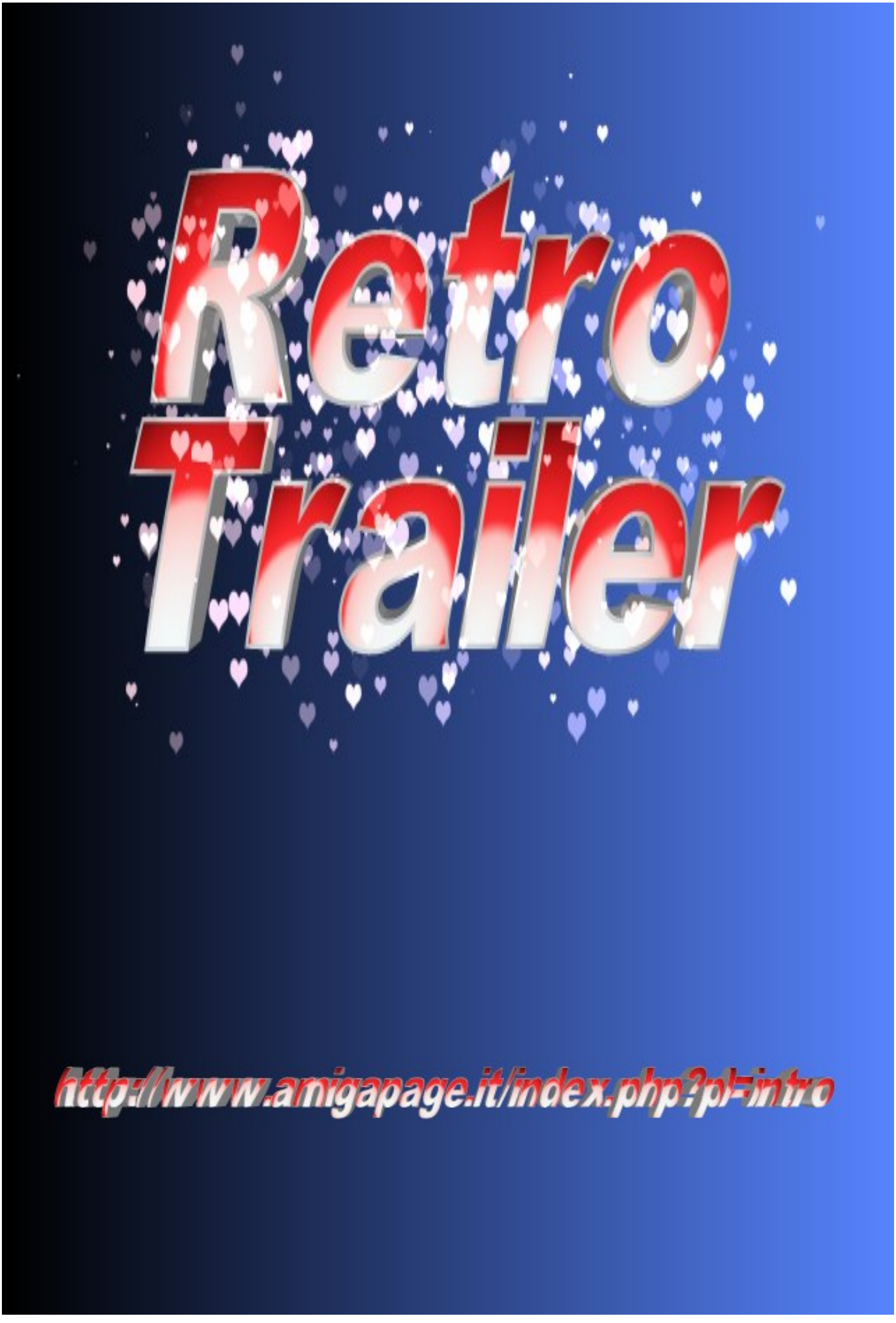
Questo titolo è divertente per un po' e raggiunge il suo scopo.



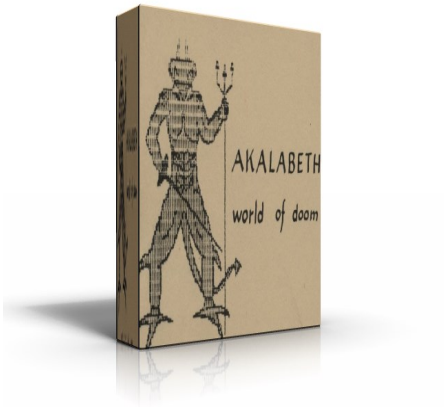
ZX Spectrum= 6,5

Non mostra ne grafica ne giocabilità superiori a quelli tipici per questa piattaforma, ma comunque è abbastanza godibile anche grazie ad una grafica buffa e simpatica per i personaggi implicati.
Per un po' vi appagherà.

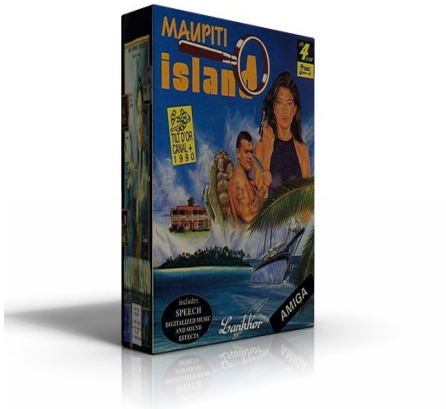


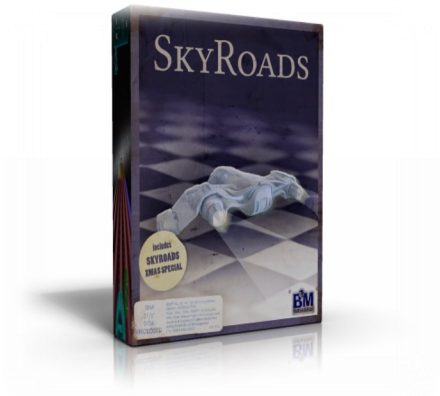

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Divertiamoci con i Box













Volume 2, Numero 69
Natale 2016

REV'N'GE!



Top 3

Jazz Jackrabbit



Star Sabre



Wolfenstein 3D



Console Forever



Dynamite Duke (Sega Master System - 1991, Sega)

Duke è un guerriero dotato di un braccio cibernetico e un potente mitragliatore per distruggere delle basi nemiche piene di soldati e vari veicoli in un gioco arcade in terza persona con una giocabilità a metà tra Cabal e Operation Wolf con il vostro uomo che si sposta a destra e sinistra in uno schermo a scorrimento laterale con un mirino sullo schermo per cercare di colpire i vari nemici.

Uno scienziato pazzo sta creando dei potenti soldati mutanti per poter conquistare il mondo e l'unica sua speranza è Dynamite Duke con tanta esperienza e con un incredibile braccio bionico molto devastante che viene usato per colpire gli avversari quando si avvicinano pericolosamente.



Le similitudini con Operation Wolf sono per la meccanica di gioco con i soldati e i vari veicoli che entrano ed escono nell'area visibile e ogni tanto qualcuno arriva davanti a voi con un pugnale.

Le similitudini con Cabal invece sono la presenza del vostro soldato in terza persona che deve evitare di farsi colpire.

Rispetto al Coin-Op la versione SMS è stata molto semplificata nella giocabilità e nella grafica dove perde la quasi totalità di oggetti da distruggere che danno potenziamenti alle armi, le munizione e l'energia. I veicoli sono stati relegati in fondo allo schermo dove sono molto piccoli (e' in prospettiva, ma un trucchetto per risparmiare sulle prestazioni) perché quando ci sono due veicoli e due soldati nemici c'è un forte rallentamento.

La difficoltà è forse fin troppo facile perché, almeno nel primo livello, non c'è nulla a parte i soldati e qualche raro veicolo in lontananza e i bonus sono disponibili solo distruggendo dei bidoni che rispetto al Coin-Op sono molto pochi.

E' tutto però proporzionato perché nella versione originale ci sono molti più nemici, ci sono vari veicoli terrestri e aerei quindi è necessario rifornirsi in continuazione. Sulla versione per il Master System non c'è nessuno.

Per la difficoltà è un buon gioco dove non diventa troppo stressante e ci giocate abbastanza bene. Dal punto di vista estetico è carino solo per i personaggi, mentre per tutto il resto è stato notevolmente ridotto in qualità e in quantità.

Qualche partita se la merita però se vi ricordate come era il Coin-Op e Operation Wolf sulla stessa piattaforma potrebbe essere una forte delusione.

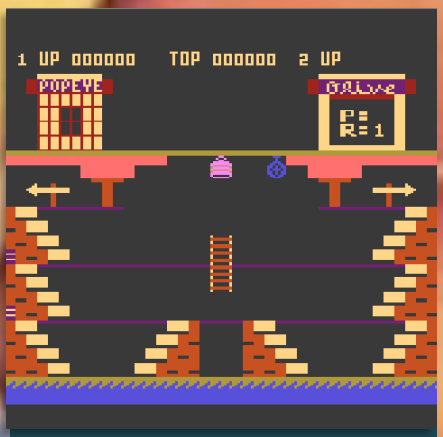
Con Riserva
Promosso

Master System= 6,5



E' un arcade tra Operation Wolf e Cabal e quindi interessante mix, ma la giocabilità viene un po' a mancare anche per la grafica notevolmente ridotta rispetto al Coin-Op che diventa fin troppo banale e anche rispetto allo stesso Operation Wolf su questa Console.

Grafica molto povera di quantità e ci sono pure di tanto in tanto dei rallentamenti anche con pochi elementi sullo schermo.



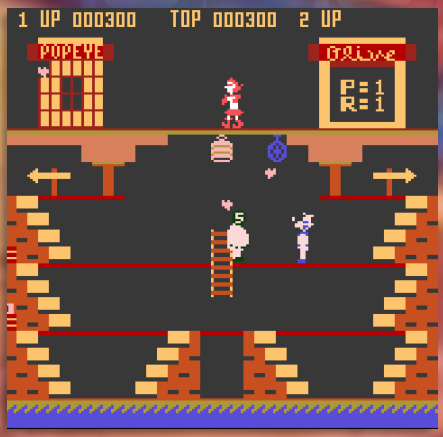
Popeye (1984, Parker Brohters - Atari 5200)

Braccio di Ferro (in Italia) esce anche come video gioco nel quale voi interpretate il marinaio mangia spinaci che deve conquistare l'amore della bella Olivia cercando di prendere tutti i cuori che lei lasciare cadere per lo schermo.
Voi dovete cercare di raccoglierne un certo numero per poi passare al livello successivo più difficile.
Ad ostacolarvi nella raccolta di questi cuori c'è il cattivo Bruto che vuole Olivia per se e degli uccelli che si vi toccano vi fanno perdere una vita.
La struttura è quella tipica di un gioco di piattaforme ognuna delle quali è collegata con una scala che voi potete salire e scendere per raggiungere i cuori e collezionare quel numero che vi permette di vincere.

In vostro aiuto di tanto in tanto appare una lattina di spinaci che se mangiati vi danno una forza extra per sconfiggere temporaneamente tutti i nemici. Se colpite Bruto con la super forza lo farete volare via per un po' con lo stesso stile del fumetto e della serie TV.

Popeye è sicuramente un titolo da avere perché è divertente, c'è la musica originale che avete sentito sicuramente in TV e fa passare qualche ora in relax anche se dovete impegnarvi parecchio per cercare di non farvi picchiare da Bruto o dai volatili presenti.

A me è piaciuto molto sin dai tempi in cui ci giocavo sul Commodore 64 e devo dire che ci ho passato sopra parecchie ore perché mi ricordava parecchio quando vedevo le avventure di Braccio di Ferro in TV.



La versione per l'Atari 5200 è molto buona e ricorda abbastanza bene l'originale, ma forse se lo ricorderanno meglio chi ci ha giocato sul Commodore 64 dove è fatto decisamente meglio.
La grafica è semplice, ma i personaggi sono ben fatti e anche animati e la cosa che piace molto è la musica che è molto fedele e si potrebbe anche dire dinamica perché cambia in alcune situazioni: normale, accelerata quando sta per terminare il tempo e cambia ancora quando prendete gli spinaci.

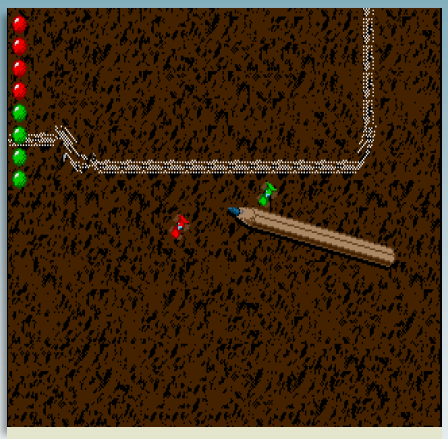
Giocateci perché vi divertirete per parecchio tempo.



Atari 5200= 7

Questi sono giochi che fanno parte di un periodo in cui erano divertenti nella loro estrema semplicità e questo titolo lo è su qualunque piattaforma.
Su questo piccola Console lo è sicuramente grazie ad una grafica non gradevolissima per le costruzioni, ma ben fatta per i personaggi e le animazioni.
Belle le musiche originali.

Unreleased Games



Tra i giochi mai realizzati per l'Atari ST vi voglio far notare l'esistenza di una demo/anteprima di Micromachines per l'STE che è comunque molto limitata sulla giocabilità. Questa demo serve a mostrare un progetto esistente per questo piattaforma anche se come detto è troppo preliminare.
Si gioca con due vetture gestite da un solo giocatore e devo dire che quello che si vede è molto scadente come qualità perché le vetture sono piccole e appena abbozzate; non c'è traccia di musica ed effetti sonori di alcun genere.

Un altro titolo interessante da vedere su un 16-Bit era RimRunner che era molto bello sul Commodore 64 con una bella giocabilità unita a musica ed effetti sonori davvero carini.
Sul C64 si poteva ammirare una bellissima grafica dei fondali e belle animazioni.
Attendevo molto questa versione a 16-Bit perché avevo visto delle demo promozionali per questo gioco e purtroppo sono rimaste tali.
La demo esistente è non giocabile, ma vi permette di vedere tutti i livelli presenti in cui ammirate solo quel lucertolone verde che corre senza sosta.
Davvero un peccato non poterci giocare su questa piattaforma che



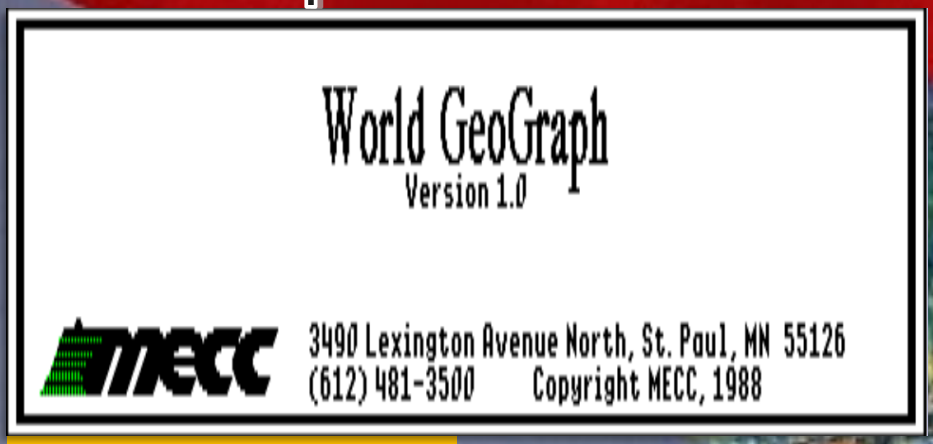
mostra una fluidità tipicamente Amiga.

Un altro bel promettente titolo per l'Atari ST era Caspar: The Iron Lord, un Beat'Em Up a scorrimento laterale che vi portava nel medioevo a interpretare un cavaliere armato da spada contro vari nemici.
Bella la grafica, molto dettagliata, colorata bene e con uno scrolling dello schermo molto fluido.
Di questo gioco è disponibile solo una demo grafica che vi mostra le caratteristiche principali.




Multimedia
Compilation
Office

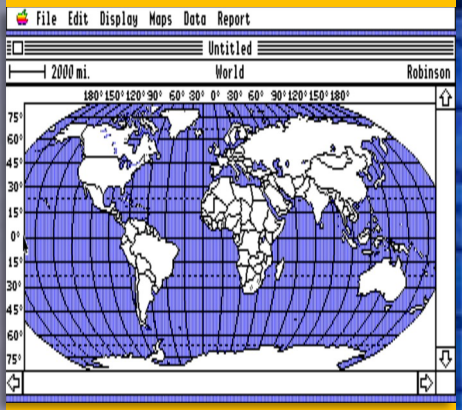
Office, Multimedia and Educational



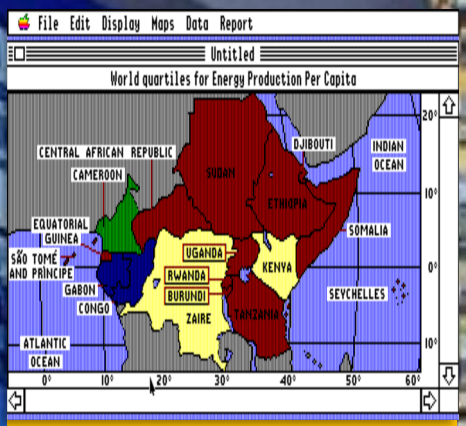
Apple II GS (1989, MECC)

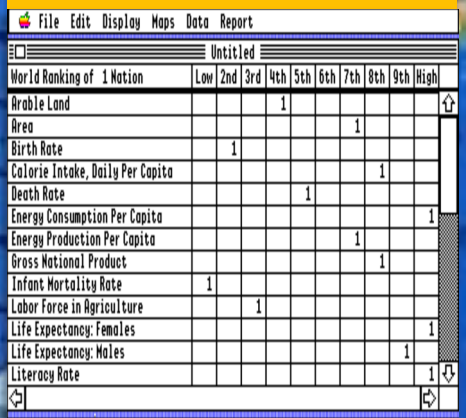
World Geograph è un programma educativo multimediale dedicato alla geografica mondiale il che significa che potete andare a visualizzare tutto quello che concerne questo argomento per le Nazioni e i Continenti del pianeta Terra.
Ci sono principalmente tre modi di consultare questa geografia: la mappa Mondiale, la mappa Continentale e la mappa Regionale.

La mappa mondiale vi mostra l'intero globo nel quale potete cliccare su ogni singola Nazione per poterla visualizzare in dettaglio ma non funziona il doppio click e quindi dovete usare sempre il menu a tendina che inizialmente è un po' scomodo. Quando capite come funziona l'uso del programma vi verrà più facile poter interagire con le sue varie funzioni.



Non è esattamente come un programma multimediale al 100% come vi potreste aspettare, ma è più focalizzato a dare delle informazioni generali poco geografiche.
Potete fare ricerche multiple soprattutto politiche e sociali per conoscere la situazione economica, di lavoro, di mortalità, di popolazione, disoccupazione e voci simile che forse sono un po' meno interessanti della geografia che si studia nelle scuole inferiori.





E' una geografica, come detto, più legata a conoscere la situazione economica di un determinato Continente, Nazione o Regione mondiale e potete anche comparare le singole Nazioni per vedere delle similitudini di natura più politica che altro.

Sicuramente per chi cerca la geografia classica con montagne, fiume, laghi e formazioni del terreno forse non è il prodotto migliore.
Lo capite subito quando attivate le opzioni per colorare il globo per zone climatiche, densità della popolazione e consumo energetico.
C'è una voce sulla planimetria, ma funziona solo per i Continenti anche se rimane solo un tema per suddividere una nazione dall'altra e quindi di poca utilità.

Apple II GS= 8,5



Il titolo è fuorviante perché non riguarda la geografica scolastica, ma più una conoscenza politica, sociale ed economica del globo fino al momento della sua pubblicazione.
Molto buono comunque come prodotto che usa bene il finder in versione 1.2 con finestre con i contenuti molto chiari e puliti.
E' un prodotto di fascia alta e per certi versi è ancora oggi molto completo.


Al prossimo imperdibile numero
#70
Gennaio 2017