REV'n'GE! #70

Retro Emulator Vision and Game



ALTRE RECENSIONI: 3D World Soccer * Return to Zork * Donkey Kong Arcade * Cattivik * Vortex Crystals * Valis II * Samantha Fox Strip Poker * Street Sports Baseball * Street Sports Basketball * Uninvited * More Lemmings 2016 * Return to Atlantis * Subtero Puzlo * In the Dead of Night * Up 'down * 3D Flooplan Designer * Song Maker * ReFight

0,00 Euro 15 Gennaio 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 1

EDITORIALE NUMERO 70

Ed eccoci finalmente al numero 70, il primo numero del 2017 e primo del terzo volume di questa fanzine. Sono passati 3 anni dalla sua prima timida uscita così titubante, senza una reale identità, molto superficiale anche nella stesura degli argomenti spesso troppo brevi e troppo pochi. Nei primi tempi vi ho stressato anche con l'hardware per cercare di trovare alternative tra le pochissime recensioni.

Da questo numero la fanzine diventa solo una al mese anche se vi ho già detto quanto mi piace scriverci, quanto mi piace provare e riscoprire programmi e giochi interessanti, ma è giusto non esagerare. Due numeri sono troppi perché poi stanca leggere 60 pagine al mese. In questo modo vi darò più aspettativa e la voglia che arrivi il giorno della sua pubblicazione per leggere qualche recensione vintage, ma anche moderna.

Con un numero al mese allungherò di qualche pagina il numero delle recensioni, ma più o meno rimarrà lo stesso quantitativo, giusto due o tre in più e tra questi anche giochi degli anni 2000. Credo sia il momento di aggiungere qualche titolo, se disponibile, un poco più recente perché questo mondo di retrogaming sta diventando sempre più attuale come alternativa a giochi da 30 e passa Gigabytes.

La fanzine manterrà ancora questa impaginazione che mi sembra ottimale anche se ho qualche idea per migliorarla ancora, ma con calma nel corso di quest'anno vedo se è il caso di aggiungere o cambiare qualcosa. Ho tolto la sezione "unreleased games" perché nel retrogaming questa tipologia non esiste più dato che questi titoli fanno parte delle raccolte personali della maggior parte dei fan.

Buon anno e Buona Lettura

Sommario Numero 70 **Gennaio 2017**

3D Floorplan Designer	31
3D World Soccer	5
Cattivik	10
Donkey Kong Arcade	16
In the Dead of Night	27
More Lemmings 2016	18
ReFight	18
Return to Atlantis	19-20
Return to Zork	6
Salamander X	8
Samantha Fox Strip Poker	13
Song Maker	30
Street Sports Baseball	14
Street Sports Basketball	15
Subtero Puzlo	21
Uninvited	16-17
Up' down	28
Valis II	12
Vortex Crystals	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



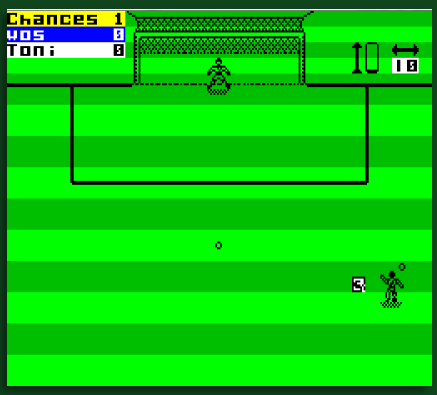


MAIN PREVIEW #71



Thea

E’ un gioco creato per la figlia dell’autore e non ci sono nemici da distruggere e obiettivi da raggiungere entro un certo tempo, ma solo sano divertimento.
Vedremo se sarà divertente per tutti o solo per un certo target specifico.



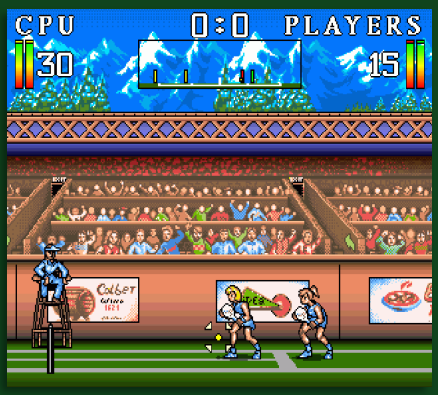
ZX Striker

Un gioco del calcio fa sempre piacere da leggere per un po’ di relax e una battaglia vera dove non ci sono morti o feriti.
E’ un titolo recente, del 2013, e scopriamolo insieme.



Valkyrie - The Power Beauties

Un picchiaduro per il PC-9800 che mostra una grafica davvero notevole, ma ancora di più lo sono le protagoniste che sono bellissime ragazze che mostrano le loro abilità nascoste tra un livello e l’altro.



Smash

Un gioco del Tennis con una visuale a scorrimento che ricorda parecchio un Coin-Op.
La grafica è bella e accurata ed è realizzato da un team tutto Italiano.

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.

3D World Soccer

Silver

3D world Soccer è un gioco di calcio della Simulmondo che affronta questo genere in modo diverso (*già visto con I, Play 3D Soccer*) migliorandone il concetto e anticipando di qualche anno la grafica poligonale che oggi è nella norma.
Rispetto a "I, Play 3D Soccer" c'è un netto miglioramento nella qualità della grafica che anche se non è poligonale è garantita dalla digitalizzazione di veri calciatori e ne avete un esempio durante l'introduzione con il palleggio di uno di loro.



Si vede molto bene la qualità della digitalizzazione e anche le animazioni sono di quanto più realistiche viste su computer.

Molto intuitivo da subito per le opzioni di gioco che sono attivabili direttamente sulla schermata principale tra i crediti e come tradizione Simulmondo il gioco è già stato localizzato nelle quattro lingue principali.
Quando cliccate sul joystick arrivate alla scelta del tipo di gioco che potete fare e non avrebbe guastato qualche sottotitolo sulle opzioni disponibili anche se le immagini che rappresentano sono abbastanza comprensibili.

Potete giocare un amichevole, fare un torneo con fasi a gironi e partite ad eliminazione diretta.
Qualunque scelta fate (io ho provato un amichevole) dovete prima selezionare la vostra squadra preferita tra le 16 Nazionali disponibili, ognuna con i suoi colori, simpatici avatar che li contraddistinguono e anche musiche tradizionali. Non ci sono gli inni nazionali ufficiali che rende l'atmosfera decisamente più allegra.
Molto simpatico il pre-gara con la presentazione dei singoli giocatori per ogni squadra nel maxi schermo sullo stadio e anche questi particolari aggiuntivi sono quelle cose che poi sono stati aggiunti nei giochi moderni e che fanno piacere.

Dopo aver scelto la moneta per il campo o la palla siete pronti a scendere in campo con una bella visuale 3D in prospettiva con 22 giocatori digitalizzati e ben animati che si muovono per il campo di gioco abbastanza bene (*non aspettatevi una giocabilità come gli attuali PES o FIFA*) anche se la visuale è un po' schiacciata, ma comunque siete in grado di vedere bene tutto il campo e decidere come affrontare i vari avversari.
Il gioco è completo di tutte le regole compreso il fuorigioco che in passato





non era quasi mai presente.
Dato che giocate con un joystick ad un solo tasto quando avete la palla attaccata ai piedi (*e rimane attaccata anche quando correte, meno male - a me non piacciono i giochi come SWOS o Kick Off*) quando premete il pulsante per l'azione vedete una piccola icona dell'azione che state per compiere: premendo dolcemente fate un passaggio preciso al compagno, mentre se tenete premuto forte fate un tiro (ogni pressione è evidenziata da questa icona).

La parte sonora è buona per il tifo che urla, vi incita e canta con parole molto comprensibili. Per il resto solo rumori dal campo dei piedi, delle scivolate, dei tiri in porta o dei fischi dell'arbitro.

Amiga= 8,5

E' un gioco del calcio che anticipa di molti anni quello che poi verrà ripreso da PES e FIFA con visuali in terza persona che rendono la giocabilità quanto più reale possibile.
Questo titolo ha tutto: bella grafica digitalizzata, buon sonoro degli ultras e anche una bella riproduzione di uno stadio.
Giocateci perché ne vale la pena.



DOS, 1 MB (1993, Activision)

Return to Zork (RtZ) è un avventura grafica punta e clicca in prima persona che usa degli attori reali e una interfaccia molto simile a quella di Myst in cui potete girare lo sguardo per trovare indizi su cui indagare e cercare eventuali oggetti da raccogliere.
I personaggi che incontrate lungo il percorso interagiscono con voi con il classico sistema di dialoghi a risposta multipla ormai abbastanza ben rodato e mai scontato.

La trama è abbastanza simile



a Myst perché trovate un video messaggio di un mago nella cassetta postale dicendovi che avete vinto alla lotteria un viaggio in "Valley of the Sparrow" e istantaneamente venite teletrasportati proprio in quel luogo.
Appena giunti notate che ogni cosa non è come dovrebbe essere; non c'è nessuno che vi da il benvenuto e non c'è nessun riferimento a questa lotteria.
A questo punto vi rendete conto che si tratta di una vacanza privata in cui dovete trovare una via per tornare a casa.

Questi giochi hanno sempre degli aneddoti e misteri che li riguardano e anche questo ne ha qualcuno: è un gioco pieno di bug e quando è uscito non c'era ancora la distribuzione via internet delle patch per sistemarlo e chiunque ci giocava sperava sempre di essere fortunato a non averne bisogno. Sono bug abbastanza gravi che vi costringono a ricominciare quasi da capo anche giunti alla fine del gioco.
Ci sono dei riferimenti a delle parti tagliate che inizialmente erano previste, ma poi furono eliminate nella versione finale.
Un'altra cosa un po' strana è che pur essendo un titolo Infocom gli sviluppatori di questo titolo non conoscevano la serie di Zork e non avevano mai giocato a nessuna avventura testuale della Software House.

La versione PC provata per questa recensione sta 12 dischetti che richiede parecchio tempo per l'installazione e anche più di 20 MB di spazio su HD; buone le richieste hardware perché per giocare basta e avanza un 286 anche di fascia bassa e 640k di memoria di base (1 MB di memoria dovete comunque averlo installato).
Pur non richiedendo un hardware



esagerato lo è per l'audio dato è stato pensato per avere una Sound Blaster.
Se avete una ADlib ascoltate solo la musica, mentre niente effetti sonori che sono la vera e ghiotta novità di questo gioco dato che nei 21 MB di spazio HD c'è tanto parlato. E' vero che ci sono i sottotitoli, ma non con tutti i dialoghi e vi perdete veramente qualcosa d'importante.
Appena arrivate in questa valle potete fin da subito interagire con quello che trovate e se notate che le azioni non producono nessun effetto in realtà lo fanno perché non sentite il parlato



che fa parte degli effetti sonori che alcune schede non vi permettono di ascoltare (vedi l'Adlib).

A parte la mancanza di effetti sonori è pur sempre una avventura grafica punta e clicca in cui dovete girare per le varie locazioni cercando oggetti, parlando con le persone che incontrate (sono proprio reali attori) e dovete cercare di sbagliare il meno possibile perché morite anche prendendo una strada sbagliata.
Molto ben fatta la grafica che riproduce molto bene le varie locazioni con una qualità quasi fotografica anche se

è tutto in grafica disegnata di altissimo livello con tante animazioni sempre visibili in ogni momento e non come certe avventure che le hanno solo inizialmente come presentazione della scena.
In questo gioco dovete cercare di raccogliere tutti gli oggetti che trovate nelle varie aree per evitare di tornare indietro a cercarli, stando ben attenti a quello che fate o come interagite perché potrebbero impedirvi di andare avanti (occhio ai bug se non avete una patch per il gioco).

Come avventura in se non è diversa da altre simili. Quello che cambia la sua interfaccia. Per spostarvi sullo schermo avete una mano che quando puntate una direzione diventa una freccia, mentre quando c'è un interazione diventa un dito.
Quando cliccate su un oggetto o un personaggio appare una lista di azioni da fare non in forma testuale, ma con belle animazioni che mostrano le loro funzioni.
Queste icone di comandi sono quindi facilmente capibile guardandole, ma in più sono sottotitolate quindi una



utilità molto importante per questo tipo di avventure.

I dialoghi invece hanno una interfaccia diversa perché potete parlare con i personaggi scegliendo quattro tipi di enfasi (lo chiamo così per capirlo meglio; modificabile comunque ogni volta) e poi scegliere un argomento che può essere espanso in sotto argomenti di cose che comunque state trasportando.



Gli oggetti con cui interagite possono essere raccolti per essere usati subito oppure messi nell'inventario, mentre quando li combinate insieme avrete tantissime opzioni diverse per ogni tipo di azione da fare.
Come già accennato prima è molto facile morire quindi bisogna sempre essere molto cauti anche se alcune scene non sono mostrate in questo modo e sembrano più tranquille di quello che in realtà sono.
Il gioco gira bene su un 286 con la frequenza più bassa prevista per questo processore anche se in alcuni momenti l'azione è un po' lenta anche nell'uso dell'interfaccia così come i caricamenti.
E' comunque un titolo così' complesso e così ricco di parlato che sembra impossibile farlo girare con le risorse al minimo.
Il gioco è anche intelligente perché se lo avviate senza avere una Sound Blaster il vostro mentore (forse il mago che vi ha portato in questa valle) tiene le lebbra chiuse e vi osserva, mentre con una Sound Blaster muove le labbra e parla.



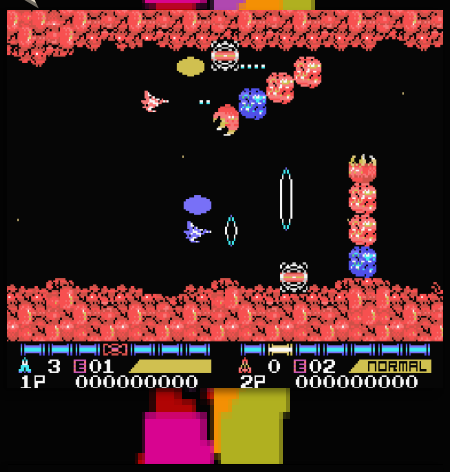
PC= 9

Fa parte della serie di Zork e per gli amanti di questa avventura è sicuramente un seguito molto importante per vedere in prima persona questi luoghi.
E' un punta e clicca classico che occupata tanto spazio su HD per il tanto parlato digitalizzato e che però richiede un PC di fascia bassissima e 640k di memoria.
La memoria dovrebbe bastare, ma meglio comunque avere in uno slot 1 MB di memoria (anche se alcuni bios non la vedono e il DOS non la configura nemmeno come memoria estesa).



Gold

MSX + SCC (1987, Konami)



Salamander: Operation X è uno Shoo't Em Up a scorrimento verticale e laterale per MSX caratterizzato per il fatto che avete fin da subito una lista di potenziamenti che hanno un costo di attivazione basato sulle delle monete che vengono rilasciate con una certa frequenza distruggendo intere ondate di alieni e singole astronavi colorate in modo diverso dalle altre.
Alcuni di questi potenziamenti richiedono una sola moneta, altri ne richiedono di più.
E' un sistema abbastanza diverso dall'originale dove i potenziamenti erano istantanei.
Dovete attraversare, da soli oppure in compagnia di un amico in contemporanea senza nessuna divisione dello schermo, sei livelli alternati tra lo scorrimento verticale e orizzontale con potenti guardiani di fine livello.

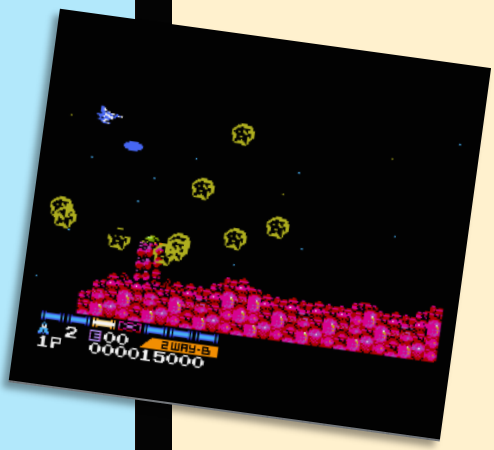
In una parte distante dell'Universo nasce la creatura Zelos che incomincia a divorare galassie, sistemi solari e centinaia di pianeti. Quando il vostro pianeta sta per avere la stessa sorte intervenite per



「ZELOS-FORCE SURROUNDING LAT

cercare di fermarlo una volta per tutte.

Avete già letto nei numeri scorsi di questa fanzine questo gioco, ma ora vi parlo della versione SCC di Salamander, ossia di una scheda aggiuntiva da inserire nello slot cartucce dell'MSX che migliora la giocabilità aggiungendo un miglior sonoro e il parlato. Si avete capito bene!



Con questa scheda, il gioco diventa "enhanced" perché ha il parlato digitalizzato come la versione originale il che vuol dire che ogni volta che attivate un potenziamento sentite la sua pronuncia, ma anche l'intera introduzione è completamente parlata da voci diverse maschili e femminili.

Non cambia nulla rispetto alla versione MSX normale, ma potete giocarci su MSX2 in emulazione con delle caratteristiche ancora più avanzate come avere già integrato Gradius 2, voci extra e cheat mode, il cambio della velocità di gioco, usare i colori originali MSX1 o quelli nuovi e tanto altro.
Una esperienza di gioco migliorata e che potete cambiare anche durante l'azione mettendo il gioco in pausa o attivare alcune speciali funzioni durante l'avvio di Salamander.
Per poter però sfruttare l'SCC ci vuole una Turbo CPU e almeno 256k di memoria.



MSX2= 9

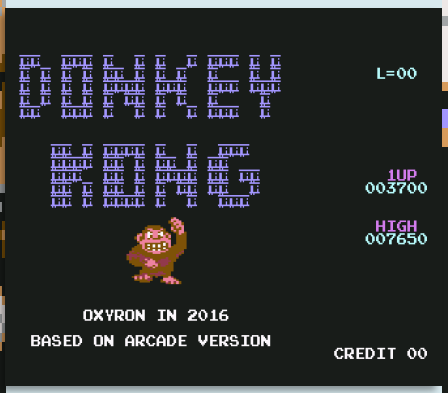
**La versione "SCC" migliora il gioco così tanto che diventa ancora più spettacolare di prima grazie all'audio, ma l'esperienza migliore l'avete in emulazione perchè avete un sacco di opzioni per divertirvi a sperimentarle tutte. Sicuramente i miglioramenti più evidenti sono la voce (potete scegliere tra 4 tipi), i colori, la velocità di gioco (potete anche mettere lo slow motion per superare certe parti difficili) e anche l'invulnerabilità che è importante perché Salamander è molto difficile.
Con l'emulazione si risolve in un colpo solo il problema di avere un MSX Turbo e il procurarsi una scheda SCC.**



ARCADE

Commodore 64 (2016, Oxyron)

Donkey Kong Arcade è una conversione per il Commodore 64 ad opera del gruppo Oxyron nel 2016 che riproduce o cerca di riprodurre al meglio il gioco originale meglio di quanto non fu fatto prima. Anche la giocabilità dovrebbe essere stata notevolmente migliorata.
Di certo potete vedere e ascoltare questa nuova edizione con una schermata grafica di caricamento con una musica davvero bella ed emozionante soprattutto per il fatto che sembra sfruttare al massimo le capacità sonore del Commodore 64.



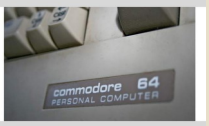
La generazione dei livelli è fatta bene e vi ricorderà molto quella del Coin-Op così come la deformazione delle varie piattaforma, ma non è questa la cosa più interessante.
Ora la grafica è davvero molto piacevole, ben colorata e ricorda bene l'originale con anche i barili che cadono nel fuoco e poi vi inseguono per lo schermo.
L'animazione di ogni singolo oggetto e anche di Luigi è davvero ben realizzata e si gioca molto bene grazie anche ad una difficoltà ben calibrata che non vuol dire facilissimo perché anche al primo livello dovete fare attenzione a non sottovalutare i barili che possono cadervi in testa anche quando pensate che non possano fregarvi.
Succede più spesso di quello che pensate però è calibrato in modo tale che non diventi stressante soprattutto anche per il fatto che i salti non sono più al pixel, ma sono finalmente come doveva essere originariamente.

Con questa nuova edizione potete finalmente avere anche sul piccolo e modesto C64 un titolo che non ha più nulla da invidiare al gioco originale sia per colori, per dettaglio e animazioni.
La musica, come detto, nella schermata delle opzioni e durante le demo è davvero straordinaria e passerete molto tempo ad ascoltarla prima di iniziare a giocare.





Commodore 64= 8



Non cambia la struttura di gioco e la giocabilità generale in questa nuova edizione del 2016. E' un remake più colorato (ci sono molte più sfumature), più dettagliato e più animato rispetto a prima con una difficoltà meglio calibrata.
Devo dire che è stato un buon lavoro per avere una conversione più fedele al Coin-Op.
Del resto gli Oxyron sono un gruppo che ha tanti anni di esperienza nella Demoscene e anche nello sviluppo di giochi.





ZX Spectrum (2013, Gabriele Amore)

Il videogioco Cattivik è un omaggio al genio creativo di Franco Bonvicini e questo titolo per lo ZX Spectrum non vuole essere un tentativo di sfruttamento del personaggio protagonista tanto più che è un gioco completamente gratuito e per uso personale.

Il protagonista, Cattivik, è un ladro in calzamaglia nera che ha il suo nascondiglio nelle fogne di una città e che vuole rubare i tesori di una contessa-cantante lirica: una coppa, una croce e un diamante.
Per riuscire nel suo intento deve svolgere dei compiti nei tre livelli di cui è composto il gioco.
Voi intrepretate questo ladro in calzamaglia dove nel primo livello dovete uscire dalle fogne sconfiggendo un topo gigante, nel secondo livello dovete guadagnare dei soldi per acquistare un vestito molto caro e nel terzo livello dovete rubare i tre tesori della contessa e poi subito ritornare al vostro nascondiglio.

Per sfruttare al meglio la piattaforma e sfruttare le sue capacità è un titolo che richiede 128k di memoria, ma ne vale assolutamente la pena perché si vede la qualità in ogni schermo anche quelli di selezione delle opzioni che sembrano disegnati a mano. Guardate la definizione della configurazione dei tasti sulla lavagna: incredibile!



E' un titolo da non sottovalutare perché è molto difficile con alcuni nemici che vi tallonano a distanza ravvicinata se non vi sbrigate a correre via e ci sono creature di melma sulle piattaforme che vi rendono difficile arrivarci se non con un buon salto.
Sono livelli pieni di nemici che corrono e saltano molto velocemente verso la vostra posizione e trappole in ogni piattaforma.
E' così difficile che avete 20 vite a disposizione che in alcuni schermi dovrete per forza sacrificare dato che alcuni di questi hanno delle trappole letali se affrontate in un certo modo come l'acqua. In pratica potete entrare in acqua arrivando sul fondo e tranquillamente camminare, ma se saltate morite all'istante. Ogni livello ha delle aree particolari che si comportano in modo diverso e questo alto numero di vite vi permette di gestire un po' la situazione.
In un primo tempo la meccanica di gioco vi ricorda "*Auf Widersehen Monty*" come anche la raccolta degli oggetti, ma in realtà è molto più complesso perché questi vi servono per compiere degli obiettivi ben specifichi che vi portano a fare avanti e indietro per il livello in corso.
Gli oggetti vanno tutti raccolti perché se non li prendete rischiate di dover ricominciare tutto da capo.

128k sembrano troppi (non c'è musica), ma ad una attenta analisi vedete tanti colori abbastanza atipici per uno Spectrum, una ottima fluidità dell'azione con buone animazioni generali e una cura molto definita soprattutto della grafica di contorno.





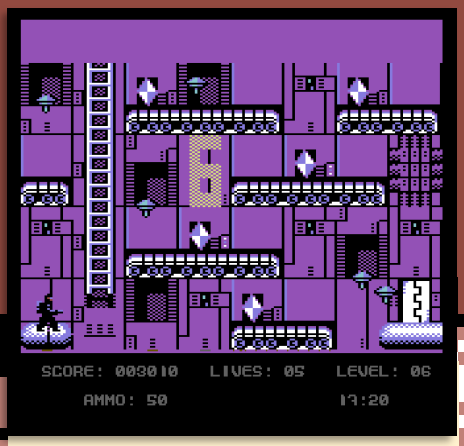
ZX Spectrum 128= 8

E' un gioco di piattaforme dedicato ad un noto personaggio dei fumetti che è molto giocabile anche nella sua estrema difficoltà proprio per alcune caratteristiche come la raccolta di oggetti per essere usati per completare gli obiettivi.
La grafica sembra povera, ma è molto dettagliata, definita, diversi colori e in alcune aree il fondale non è solo un disegno statico in sottofondo.
Più giocate e più scoprite un grande sistema per rendere questi tre livelli decisamente longevi nel tempo.

Vortex Crystals

Gold

Commodore 64 (2015, TND)



Vortex Crystals è uscito dal "*2015 16KB Cartdrige Game Making Competition*" ed è un gioco di piattaforma a schermo singolo in cui voi siete un soldato delle Forze Speciali che deve recuperare tutti i cristalli del Complesso Vortex prima di trovare una via d'uscita.

Siete nel futuro e gli scienziati hanno scoperto sul pianeta Vektor un cristallo in grado di emanare una forte energia che potrebbe essere usato per creare uno scudo planetario contro una invasione aliena. Questi cristalli vengono trasportati sulla terra, ma durante il viaggio uno degli scienziati viene catturato da un alieno e trasformato in un alieno umanoide.



Sulla Terra viene creato un enorme complesso di 16 piani per contenere questi cristalli, ma gli alieni riescono ad impadronirsi del Complesso Vortex.

Dovete quindi recuperare tutti i cristalli distruggendo gli alieni e trovando una via d'uscita entro un certo tempo limite che non può essere esteso, quindi se scende a zero la sicurezza bloccherà tutte le porte intrappolandovi per sempre.

L'azione di gioco è semplice e immediata in cui dovete muovervi per lo schermo in corso distruggendo i vari alieni e raccogliendo i cristalli che sono conservati nelle loro alcove e una volta fatto aspettare che si apre la porta che vi porta ad un nuovo livello.

Ci sono molte piattaforme e diverse trappole che diventano di volta in volta più complicate con il tempo che scorre inesorabile, ma dovrebbe essere sufficiente perché avete esattamente 20 minuti per superare tutti i 16 livelli.

Grafica generale molto minuta, ma ben definita e abbastanza colorata in modo diverso in ognuno dei livelli per dimostrare ancora una volta come le produzioni moderne sanno attirare l'attenzione.

Buona la giocabilità grazie all' eccellente fluidità dell'azione e anche della musica che vi accompagna senza sosta. Unico appunto sull'audio è la mancanza di effetti sonori, ma in questo specifico titolo non sono necessari.

E' un tipo di azione basato in parte sul combattimento perché lo scopo è quello di raccogliere i cristalli trovando la via più veloce e non sprecare troppo tempo.

Commodore 64= 9



E' un ottimo gioco di piattaforme che ha una giocabilità davvero eccellente per il fatto che non è mai stressante o troppo complicato perché trovate sempre un modo per riuscire a passare. Anche il tempo non vi deve preoccupare troppo perché avete 20 minuti per farlo e anche se i vari livelli sono sempre più difficili, non sono impossibili.

La grafica è buona, ben definita, colorata e veloce che in questo tipo di giochi aiuta tantissimo.



夢幻戦士 The Fantasm Soldier



PC-8800 (1987, Telenet Japan)

Bronze

Se cercate un un Beat'Em Up a piattaforme avventuroso e avvincente solo Valis II può darvelo.

La serie Valis è probabilmente una delle migliori del suo genere non per una grafica strabiliante o chissà quale giocabilità, ma forse più per l'immediatezza, la semplicità dell'azione unita a belle introduzioni animate di alta qualità e musiche d'atmosfera capaci di dare molte emozioni.
Avevo già recensito il primo capitolo di questa serie su MSX e ora vi racconto di Valis II per il PC-8800.

Rogles, il tiranno del mondo magico di Vecanti, fu sconfitto e ora c'è un nuovo imperatore chiamato Megas che sta terrorizzando i suoi abitanti. Come nel primo episodio tocca di nuovo a voi, Yuko, una studentessa Giapponese diventare di nuovo una Valis Soldier e sconfiggere il nuovo nemico.
La struttura di gioco è esattamente come nel primo, quindi una azione a scorrimento laterale saltando su varie piattaforma e usando la vostra spada per distruggere tutti i nemici con boss di fine livello.



La versione per il PC-8800 (una di quelle originali insieme a quella per MSX2e PC-9800) è caratterizzata da essere totalmente in Giapponese e quindi all'avvio del gioco dovete andare a fiducia sulle opzioni che premete perché non sapete effettivamente cosa succede con le altre.
Molto bella e lunga l'introduzione che vi racconta quello che succede e sta per succedere alla protagonista con una buona qualità delle immagini e animazioni anche se ad 1/4 di schermo. Eccellente invece la qualità audio. Non c'è parlato digitalizzato, ma è previsto e infatti quando durante l'introduzione i personaggi parlano sentite dei suoni che cercano di emulare questa voce che in certi momenti creano un po' di confusione con la musica in sottofondo (niente di traumatico, solo una constatazione).

La grafica è stata decisamente migliorata così come la giocabilità generale perché vi muovete più fluidamente per lo schermo senza scatti che rimangono per lo scrolling, ma nessun problema perché non rovina l'azione che rimane sempre di ottima realizzazione e condita da una ottima musica che forse è la parte più bella dell'intero gioco.
Migliorati notevolmente anche i fondali che ora mostrano i vari ambienti molto realistici grazie ai colori ben applicati; il personaggio principale e tutti gli altri non si confondono mai con il fondale con un contrasto sempre ben netto.
Durante l'azione c'è sempre movimento e tanti nemici e se ad un certo punto provate a trovare una scappatoia su una piattaforma, entrano in scena dei nemici per evitare che lo facciate in modo recidivo.



PC-88= 7,5



Valis II è un buon seguito del primo capitolo ed è molto migliore grazie ad una grafica più colorata, più veloce nelle animazioni (a parte lo scrolling).
Fantastiche le musiche di altissima qualità.
Non è molto innovativo perchè rimane un classico Beat'Em Up a piattaforma, ma la giocabilità è davvero unica nel suo genere e vale la pena perderci tempo per imparare a divertirsi.



MSX (1986, Martech Games)

L'aspetto estetico è poco appariscente e forse l'unica cosa accurata sono le carte ben fatte sui segni, mentre sulle copertine anche qui molto deludente la realizzazione.

Dal nome si capisce che è un gioco del poker e più precisamente uno Strip Poker anche se non fa parte della serie classica e come in Maria's Christmas Box recensito nel numero di Natale anche qui avete solo una modella, Samantha Fox.
Lo scopo è molto semplice: vincere e spogliarla anche se in realtà la vedete solo in Topless.

E' un gioco che ha subito delle modifiche in base alle versioni su cui è uscito: sul Commodore 64 è un classico Strip Poker uguale nella struttura a quelli già visti, mentre in altre e in questa specifica per MSX è un po' diverso e difficile da spiegare.
Non avete inizialmente cinque carte come il classico gioco del poker, ma ne avete solo tre di cui le prime due sono visibili solo a voi, mentre la terza e quelle che vengono aggiunte successivamente sono scoperte e possono essere viste dalla vostra avversaria (stessa cosa anche per voi).





Cambia molto anche la strategia perché Samantha vede una o due carte scoperte, ma non sa cosa avete voi nelle altre due coperte e stessa cosa vale per voi.
Non c'è il cambio delle carte, ma potete chiedere una carta da aggiungere a quelle che avete che ovviamente è scoperta.
Giocando a viso scoperto con il computer al 50% dovete puntare e bluffare.

Graficamente molto povero perché la partita a carte si svolge normalmente e sullo schermo non vedete la modella.
Quando vincete o perdete una partita allora vi viene mostrata la ragazza che rispettivamente può essere spogliata o rivestita in bianco e nero e non molto ben digitalizzata.
Come idea per cambiare la struttura del classico Strip Poker può essere interessante perché voi e il computer giocate guardandovi il 50% delle carte rendendo la sfida molto più impegnativa del solito è quindi più difficile ingannare l'avversaria.



E' un po' deludente nella realizzazione tecnica, mentre nel gioco di carte vero e proprio inizialmente non capirete che cosa state guardando o come si gioca.
Con il tempo apprezzerete questo nuovo concetto del poker che diventa una sfida interessante ben più difficile di prima.
C'è una sola ragazza, ma è molto difficile riuscire a metterla in Topless e quindi potreste essere tentati di giocarci fino a quando ci riuscirete.
Nel globale tra grafica e tipo di gioco ho troppe riserve per promuoverlo in pieno.

Street Sports Series

1987 BASEBALL EPYX

Non si tratta di una compilation di giochi dedicati allo sport, ma è una serie di famosi giochi sportivi della Epyx che si svolgono per le strade cittadine in cui ci sono anche oggetti e ostacoli da evitare.
Questa serie è composta da quattro giochi usciti per le più svariate piattaforme classiche a 8 e 16-Bit: Calcio, Calcio Americano, Basket e Baseball.

Il primo titolo ad essere rilasciato è Street Sports Baseball, un gioco per 1 e 2 giocatori che si svolge nel parco cittadino con un campo ben diverso da quella classico a diamante e le basi sono formate da quello che è disponibile in giro con anche degli ostacoli naturali.
Il bello di questa serie è proprio questo, giocare allo sport che più vi piace con le risorse che la strada, una piazza, un parco, una via, vi possono dare.
Una volta caricato il gioco e configurato il controller (la versione provata è quella per PC DOS - se avete un joystick va calibrato) dovete scegliere se giocare contro un amico o il computer e il nome delle due squadre che si sfideranno.
Dopo queste scelte iniziali dovete creare la vostra squadra formata da 8 giocatori con la possibilità di cambiare la loro posizione in campo se non vi piace quella predefinita.

Finalmente siete in campo pronti per iniziare la vostra gara con lo schermo che è diviso in due parti:



nella parte sinistra avete la visuale in terza persona e nella parte destra avete la visuale completa del campo dall'alto che vi mostra la vostra posizione nelle varie basi.

Le regole sono le stesse: se siete alla battuta dovete ribattere la palla del lanciatore della squadra avversaria il più lontano possibile e correre attraverso tutte le basi per fare dei punti, ma non è facile perché i giocatori avversari disposti intorno al campo da gioco se intercettano la palla vi possono eliminare prima di completare la vostra corsa versi i punti.
Tre giocatori avversari sono disposti fuori del campo di gioco per intercettare lunghe ribattute e ci sono altre tre giocatori lungo le basi che vi eliminare dal gioco intercettando la palla prima che voi possiate raggiungerla (è più facile capirlo giocando che spiegarlo a parole).

Quando tocca a voi essere al lancio dovrete lanciare la palla il più veloce possibile per impedire al battitore avversario di colpirla (dovete fare 3 Strike per eliminarlo).
Dietro al giocatore di turno alla battuta c'è un ricevitore della stessa squadra del lanciatore che lo aiuta a trovare una strategia per ingannare il battitore di turno.

Se siete alla battuta, se riuscite a colpire la palla, non dovete correre per tutte le basi, ma fermarvi alla prima perché non ce la fate e vincere il computer.
La strategia è questa: battere e raggiungere la prima base vicina. A questo punto entra un altro battitore che se la respinge, anche lui corre verso la base dove siete voi che allo stesso tempo correte alla prossima. Con questo sistema riuscite ad arrivare alla "casa base" e vincere il primo punto.
E' un lungo percorso riuscire a vincere, ma le soddisfazioni sono tante.

La versione DOS è fatta molto bene con una grafica accurata e definita e molto ben animata anche con la sua grafica CGA.
Non importa se ci sono gli effetti sonori o la musica perché la giocabilità è davvero elevata e quando incominciate a giocare e imparate le regole del Baseball vi appassionerà così tanto che le ore vi sembreranno dei minuti.
Il Baseball come il Calcio classico è



molto avvincente e capace di farvi immedesimare nei protagonisti.



PC= 7,5

Davvero un bel gioco del Baseball grazie alla grafica che anche in CGA è davvero ben fatta e curata soprattutto nelle animazioni anche se non sono poi tantissime.
E' proprio la meccanica di gioco che vi tiene incollati allo schermo per ore e sono pochi quei titoli in grado di farlo.
Evidentemente alcuni titoli sportivi hanno un fascino irresistibile per molti fan e di certo questo Baseball piacerà soprattutto a loro, ma anche a chi non hai mai giocato ad un titolo di questo genere.
Raccomandato!

1987 EPYX Basketball

Un altro gioco della serie "Street Sports", questa volta dedicato al Basket sempre lungo le strade cittadine anche se in molte di queste esistono dei parchi attrezzati a questo sport e anche in certi quartieri ci sono campi organizzati.
Stessa struttura di avvio per tutti questi giochi che sono caratterizzati dalla scelta manuale o automatica della squadra e poi subito in campo per una partita per decidere quale è la più forte.

La versione provata per questo genere sportivo è quella per lo ZX Spectrum 48k che alterna una grafica molto colorata a quella monocromatica in bianco e nero.
In questo specifico gioco avete 4 cam-



pi da gioco tra cui scegliere che sono realmente esistenti come quelli delle palestre, quelli recintati di alcune aree verdi delle città, ma anche la strada o i cortili di alcune abitazioni.
Dopo aver scelto la difficoltà, il tipo di controller e chi deve iniziare la gara dovete scegliere solo tre giocatori (maschi e femmine) pronti a questa sfida.

Come dicevo è una versione che mostra ottimi fondali che riproducono bene parti della città molto colorate, mentre l'azione di gioco è



formata solo da sprite monocromatici in bianco e nero.
Non è una sorpresa perché una caratteristica del suo hardware e spesso non bisogna pensare ad una brutta realizzazione perché ci sono molte cose buone con questo tipo di grafica come la qualità del disegno, la linearità dei corpi che non sono sgranati come su un Commodore 64 o un Amstrad CPC.
Con questo titolo però se dal punto di vista grafico è abbastanza attraente, lo è un po' meno dal punto vista della giocabilità per via di uno scrolling non molto fluido e una difficoltà nella gestione dei giocatori.

Voi li controllate tutti e tre a turno e premendo il pulsante di fuoco scegliete quello più vicino alla palla per prenderne il controllo.
Il problema è che i giocatori sono, graficamente, tutti uguali (ci sono delle differenze nelle facce e nei ca-



pelli, ma non è facile capirlo durante la frenesia della partita con i personaggi che si mischiano gli uni agli altri) e diventa complicato capire chi è uno e chi è l'altro.
Avete un joystick con un solo pulsante e quando non avete la palla premendolo cambiate uno dei tre giocatori e quando riuscite ad intercettare la palla allora questo pulsante è a completa disposizione di questo giocatore che lo deve usare per passarla ad un compagno oppure cercare di fare dei punti.
Essendo giochi da strada non ci sono regole e non ci sono arbitri, quindi si gioca solo per divertirsi e una cosa abbastanza chiara è la correttezza tra questi ragazzi. L'unico scopo è divertirsi senza farsi del male.

ZX Spectrum= 6

Il gioco in se è buono e divertente, ma in questa specifica versione per lo ZX Spectrum non molto a causa di 6 giocatori (vostri e del computer) tutti uguali in grafica monocromatica.
E' vero che sono molto accurati tanto che vedete bene facce e capelli diversi per riconoscerli, ma non sempre riuscite a capire quali sono prima di muovere il joystick e questo lo rende un po' frustrante. Aggiungete anche una velocità nello scrolling non molto fluida.
Peccato perché è uno Spectrum che mostra una grafica molto colorata anche durante la gara che riproduce molto bene i vari scenari.
Tra la scelta della grafica e dello scrolling ne paga la giocabilità che va e viene anche se dopo poco tempo vi scappa la voglia di provarci di nuovo.

Special



Atari ST (1987, Mindscape)

Commodore 64 (1988, Mindscape)

Continue

Si tratta di una avventura grafica punta e clicca horror in prima persona che usa la stessa interfaccia di "*Déjà Vu*" e "*Shadowgate*".
Mentre state guidando la vostra auto in compagnia di vostro fratello una strana figura vi impedisce di vedere e di conseguenza uscite di strada facendo un incidente.
Quando riprendente conoscenza scoprite che vostro fratello è sparito e l'unica cosa che notate è che davanti a voi c'è una villa dove molto probabilmente è tenuto prigioniero.



Dopo che entrate in questa casa e girate per un po' tra le sue stanze scoprite che il suo proprietario era un vecchio mago e del suo assistente che per qualche motivo si è infestata di non morti.

Un avventura uscita per tante piattaforme compresa la Console NES (è un po' diverso e molto censurato sulla violenza).
Questa è versione per Atari ST e Commodore 64 quindi scoprire quanto cambia la giocabilità su un 16-Bit e un 8-Bit.
La prima cosa che notate è un interfaccia che sfrutta il sistema operativo che la ospita per quanto riguarda le finestre che incorporano le immagini, l'inventario e le informazioni sulla vostra esplorazione; la versione ST sfrutta il TOS.
Queste finestre si comportano esattamente come nell'interfaccia del sistema operativo dato che possono essere evidenziate, allargate, rimpicciolite e spostate liberamente per l'area di gioco in base alle vostre esigenze.
All'inizio del gioco siete all'interno dell'auto distrutta con la puzza di benzina che sta uscendo e dovete scappare alla svelta e subito dovete incominciare a ragione e risolvere immediatamente i primi rebus che vi trovate davanti.



Nell'area di gioco avete la finestra principale che vi mostra la grafica dell'avventura in prima persona con i verbi per le azioni e altre finestre per l' inventario, la mappa che mostra le uscite disponibili in quel momento e le varie informazioni.



La grafica è molto buona, molto ben colorata e definita e vi ricorda tantissimo quella che avete visto per Déjà Vu quindi sapete già più o meno cosa potervi aspettare compreso il modo di giocare e di affrontare i vari enigmi che spesso sono letali e vanno a tempo. Se non fate la cosa giusta al momento giusto rischiate di perdere la vita.
Come musica ed effetti sonori c'è poco con alcuni effetti sonori che comunque sono in grado di creare la giusta atmosfera.
E' un avventura che usa una interfaccia già ben collaudata e ben riuscita per la facilità d'uso per una nuova avventura horror e abbastanza violenta tanto che la versione per NES è stata censurata!

UNTITLED

Questa interfaccia è comoda anche per il fatto che potete anche saltare l'uso di alcuni verbi nella finestra principale perché cliccando sulle uscite nella finestra "Exit" aprite le porte e vi spostate direttamente nelle stanze adiacenti.
Per tutto il resto invece dovete usare i verbi che per fortuna non sono tanti e sono specifici a quelli necessari a risolvere i vari rebus.

La grafica come detto è ben fatta anche se forse per un 16-Bit ci si aspetterebbe qualcosa di più anche per il fatto che non avvertite quella atmosfera paurosa o horror che ogni tanto l'interfaccia vi comunica e non vi fa spaventare se vedete un cavaliere senza testa. Fa comunque il suo dovere per essere attraente e utile a risolvere degli enigmi.
Molto importante è leggere bene la finestra "untitled" che vi mostra dove siete, cosa vedete e se ci sono delle cose su cui indagare.
Come detto anche prima, si muore molto facilmente anche prendendo la strada sbagliata.

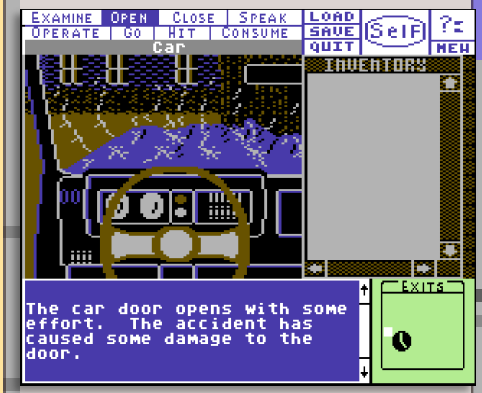


Atari ST= 6,5



Un avventura grafica punta e clicca che usa una collaudata interfaccia già vista e ben nota per questo storia horror in cui dovrete affrontare dei non morti facendo anche attenzione che si muore molto facilmente anche facendo il minimo.
Mi aspettavo un po' di più dall'ST sulla grafica che anche se buona non sembra così efficace a creare la giusta atmosfera per un horror.

La versione per il Commodore 64 usa la stessa interfaccia già vista e adattata al suo sistema che in questo caso



assomiglia molto al Geos ed è anche più ordinata e precisa di quanto visto sulla versione ST (le versioni a 16-Bit usano una interfaccia tipica del sistema operativo a finestre) e ha tutte le informazioni già stampate sullo schermo (anche per il fatto che non avete un mouse a due tasti e nemmeno un menu a tendina).
Per il resto è esattamente quello che avete visto per l'Atari ST con l'interfaccia che funziona allo stesso modo e con la possibilità di cliccare direttamente sulle uscite in "exit" per aprire porte e accedere alle varie stanze.

La differenza è la grafica che è tipicamente da Commodore 64 anche se devo dire davvero di ottima fattura e ben colorata con forse una più cupa atmosfera di quanto visto sull'ST e sicuramente questo potrebbe immedesimarvi di più.
Il joystick sul C64 viene usato come un mouse quindi anche con il doppio click per alcune funzioni e c'è un puntatore a forma di freccia classico che diventa un orologio quando l'azione viene eseguita.

Questa versione è disponibile in versione disco (2) e cartuccia.
Gli accessi al disco sono continui per qualunque azione facciate e questo rallenta un pochetto l'interazione perché alcune volte deve caricare delle scene complesse. Sicuramente la versione su cartuccia sarebbe da preferire per accelerare i tempi di accesso.

Ho trovato questa versione davvero ottima e dal punto di vista grafico, anche se inferiore alla versione ST, in certe scene non sembra esserci questa differenza ed è per questo che l'altra versione non mi ha colpito molto per essere un 16-Bit.
Se avete un C64 lo consiglio vivamente a tutti perché è una bella avventura grafica che su questa piattaforma sembra essersi integrata davvero bene!



Commmodore 64= 7



Una interfaccia più studiata per sfruttare le caratteristiche dei sistemi operativi più avanzati sembra invece essere gestita meglio su un Commodore 64 che crea anche un ambiente in ordine, chiaro e facile da usare.
Buono l'uso del joystick per simulare un mouse con anche il doppio click.
Se avete un C64 non perdete questa occasione!.



tempo.
Ed è infatti proprio così perché già dal primo livello (e ne avete altri 119) le cose sono subito molto complicate nella loro semplicità e vedrete che dovrete sudare parecchio per riuscire ogni volta a superare il livello in corso.

Non cambia nulla nella grafica che rimane quella originale con la stessa musica e ottimi anche gli effetti sonori.



MORE! LEMMINGS

Nel tempo sono usciti molti livelli aggiuntivi per questo gioco, ma solo per PC e per Mac.
Nel 2016, poco prima di Natale, era giusto regalare alla Comunità Amiga una raccolta di 120 nuovi livelli per questo puzzle game che potesse colmare questa grande lacuna.

Con tutti questi livelli e con una difficoltà ben calibrata, ma che richiede comunque un buono studio ne avrete davvero per tantissimo

Amiga= 8

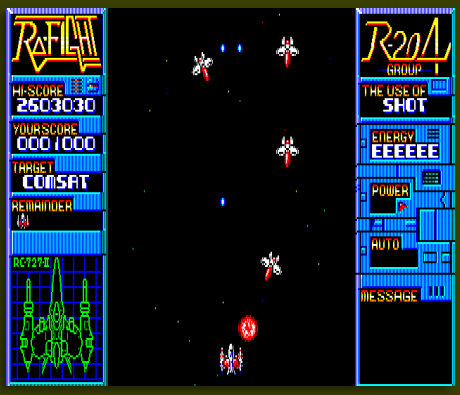
Il 2017 inizia bene con la un nuovo gioco dei Lemmings per Amiga con 120 nuovi e difficili livelli. Da non perdere anche perché è tutto gratuito.



ReFight

ReFight è un simpatico e ben realizzato Shoot' Em Up a scorrimento verticale per il PC-8801 che mostra una qualità abbastanza tipica per questa piattaforma con dei bei colori e anche una buona fluidità grazie al processore.
Normalmente questo Computer lo si trova nella configurazione standard a 4 Mhz, ma questo gioco richiede espressamente un modello a 8 Mhz e se non l'avete non funziona.
Buona anche la musica durante l'azione come sempre di buona qualità ed è sempre un piacere giocare su questi hardware.

E' un classico sparatutto con vari nemici diversi che rilasciano di tanto in tanto dei potenziamenti delle armi che in alcuni casi sono davvero potenti che servono per contrastare l'elevata difficoltà.
Avete le classiche tre vite con una barra di energia per ciascuna di esse, ma è talmente difficile che forse non riuscirete mai a fare in tempo a raccogliere e usare i potenziamenti.



PC-8801= 6

Come grafica e sonoro si meriterebbe molto di più, ma la giocabilità purtroppo non c'è perché è troppo difficile e le tre vite con energia non sono sufficienti a potenziare la vostra astronave.
Richiede anche un hardware più potente di quello standard.

Amiga, 512k (1988, EA)

Gold



Return to Atlantis è un gioco a metà tra uno sparatutto a scorrimento laterale in 3D e un RPG in cui dovete esplorare 100 mila locazioni per completare la vostra missione che ha una durata di circa 20-25 ore di gioco effettivo.

Qualcuno ha intenzione di distruggere gli oceani della Terra e siete stati chiamati voi, un esperto di immersioni subacquee a grande profondità e combattimenti sottomarini per cercare di fermarlo.

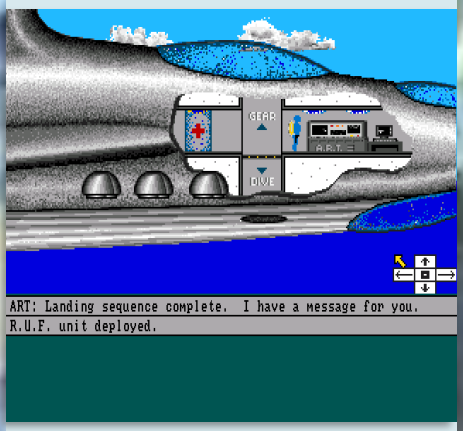
Il vostro scopo è quello di immergervi nell'oceano insieme al vostro drone robotico RUF per completare una serie di 14 missione per salvare il mondo.

Un titolo abbastanza vecchio, ma con la referenza della Electronic Arts a darne garanzia e lo scoprite subito dopo aver caricato il gioco che si avvia con lo scrolling dei crediti con lo stesso stile di alcuni film di 007 in cui ogni tanto c'erano della animazione a cartone animato con una bella musica di accompagnamento.

Musica bella, ma si sente che non è ancora della qualità che ascoltate poi negli anni successivi, ma di certo è un buon inizio.

Non finisce qui perché finiti i crediti inizia subito la missione con un briefing parlato (con il narrator.device) di grande effetto.

I riferimenti all'RPG sono sul fatto che dovete crearvi un personaggio con delle abilità che potete accettare oppure modificare - e per farlo dovete avere un disco di salvataggio che viene chiesto subito e finita questa sessione potete continuare con la preparazione della missione.



Una volta che vi siete sorbiti tutta la pappardella iniziale dovete accedere ad una sezione in cui scegliere un informatore a caso che vi da delle informazioni sulla missione dal suo punto di vista e da quello che conosce.

Ogni informatore ha una propria personalità e dovete fare delle domande senza stressarli troppo o pretendere di avere informazioni aggiuntive perché potrete ottenere l'esatto contrario.

Anche questa parte è realizzata davvero bene con una grafica molto dettagliata con il testo scritto che viene letto dal narrator.device e che serve ad accrescere ulteriormente la voglia di entrare in azione.

Vi renderete conto che non è un semplice gioco di azione perchè ha una fase pre-gioco molto elaborata e dovrete convincervi che più perdete tempo a parlare con i vari informatori e conoscere il loro carattere e meno tempo passerete sott'acqua.

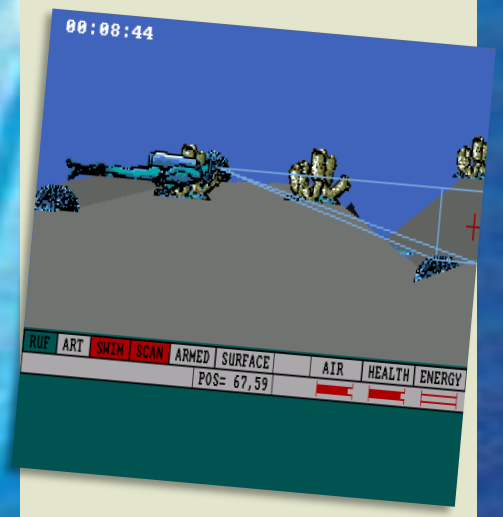
Quando pensate di essere pronti per la missione vi ritrovate a bordo di una nave appoggio con diversi piani in cui con il mouse dovete spostarvi per le varie opzioni. All'inizio del gioco non avete ancora l'esperienza e gli oggetti per interagire con le varie stanze presenti, quindi la prima cosa da fare è andare in quella dove c'è il computer "ART" e interagire con lui.

Questo computer vi aiuta a migliorare l'esplorazione sottomarina con il suo scanner però di contro vi toglie del tempo (*eh già, le missioni hanno un tempo limite; era troppo bello per essere vero*!) e tra le altre funzioni c'è quella di ricevere dei messaggi dal quartier generale.





Questo computer però è molto più potente di quanto possiate immaginare perché anche quando nuotate nell'oceano siete sempre in contatto con esso per inviare sulla nave di supporto un oggetto che trovate oppure



per ricevere una apparecchiatura che vi serve per continuare la missione.

In realtà poi la fase di azione è l'ultima dopo una fase lunghissima e noiosissima per imparare ogni funzione di questo computer che vi serve obbligatoriamente.

In aiuto avete un buon manuale che vi consiglio vivamente di tenere aperto e usarlo perché vi spiega in dettaglio la questione sui costi di attivazione di certe funzione che pagherete con il tempo per terminare la missione subacquea.

Quando siete pronti, dovete andare nella sezione di immersione per incominciare a nuotare.

Devo dire che sono rimasto colpito da questa fase di nuoto perché è in 3D poligonale e voi potete nuotare in tutte le direzioni, quindi potete andare orizzontalmente, oppure andare verso nord a scoprire altre zone del fondo oceanico, tornare indietro verso di voi; una esplorazione a 360° che vi lascerà senza fiato perché è innovativa e geniale.

Anche qui però avete a che fare con tante opzioni che potete selezionare con il tasto "spazio" e poi usare il pulsante del joystick per eseguirle.

L'oceano è pieno di vita con animali pericolosi che dovete evitare o uccidere con un arma che assomiglia ad un fulmine rosso che si trova sulla vostra machera e che ha un puntamento manuale. Dovete essere voi a prendere la mira con un puntatore sull'area di gioco e poi colpire il nemico.

Con voi avete sempre il vostro fidato robot che vi segue come un ombra e potete usare pe aiutarvi nelle difficoltà più estreme.



Nuotare in questo oceano in 3D è molto complicato perché il joystick non risponde come potete immaginare dato che gli spostamenti orizzontali non corrispondono alla stessa posizione dello stick, quindi dovrete trovare quel movimento giusto per la direzione che volete prendere.

Tecnicamente fantastico in ogni sezione, ma quella in 3D è una sorpresa perché si tratta di una esplorazione poligonale del fondale oceanico che pagherete un po' in prestazioni (è un mondo 3D con libertà di movimento in ogni direzione), ma che vi dà delle emozioni inaspettate in questo genere di titoli.



Amiga= 9

Difficile catalogarlo perché ha una fase di pre-gioco molto lunga che è a tutti gli effetti un RPG con la scelta del personaggio, delle sue abilità e l'interazione con i vari informatori che hanno ognuno una proprio carattere e che si può anche offendere e starà a voi trovare un modo per avere più informazioni possibili sulla missione che dovrete fare.

L'esplorazione sottomarina è una sorpresa perché è in 3D poligonale (sono semplici poligoni, ma di grande effetto) ed è a 360°, quindi potete muovervi in ogni direzione sul fondale oceanico.

Forse questo gioco anticipa, almeno nella parte esplorativa, SubWar 2050. Tenete conto che richiede solo 512k di memoria e kickstart 1.2.

SUBTERA PUZLO

Amstrad CPC464 (2013)

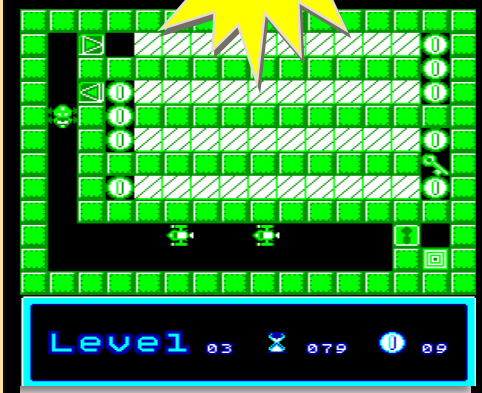
Si tratta di un puzzle game per l'Amstrad CPC uscito abbastanza recentemente dal "*CPCWiki 16KB Rom Competition*" del 2013 e che mostra ancora una volta che si possono realizzare giochi interessanti in soli 16 KB di memoria.

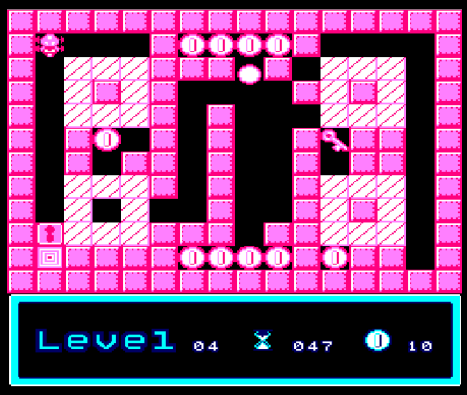
Questo gioco lo è sicuramente perché oltre a mostravi una bella grafica colorata e un buon livello di realizzazione ha anche la fluidità che manca a questa piattaforma.

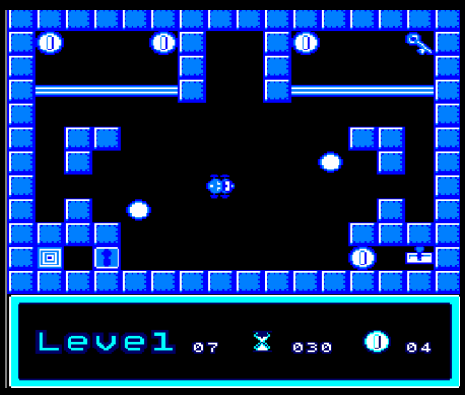
In questo gioco specifico dovete guidare un insetto (che assomiglia ad una coccinella) in alcune mappe a labirinto cercando delle chiavi per accedere all'uscita.

Lungo il percorso ci sono anche dei gettoni che dovete raccogliere tutti altrimenti non potete accedere al livello successivo.









Come concetto e come gioco è facile come bere in bicchiere d'acqua, ma per rendere le cose più difficili e quindi più longevo nel tempo dovete sapere che avete solo 30 secondi per uscire da una stanza pena la perdita di una vita. Ci sono anche dei nemici che però si muovono su un percorso definito che con un po' di attenzione riuscirete ad evitare.

Tecnicamente è molto simpatico per una grafica davvero molto più elaborata di molti altri titoli di questo genere per l'Amstrad CPC e poi noterete che ogni livello ha un suo specifico colore dove tutto diventa uguale: i gettoni e voi stessi.

Non è un limite, ma una scelta che lo rende molto affascinante e devo dire che giocandoci siete spinti ad andare avanti finche avete vite per farlo, ma lo rigiocherete subito di nuovo perché è di una semplicità così immediata che è molto divertente.

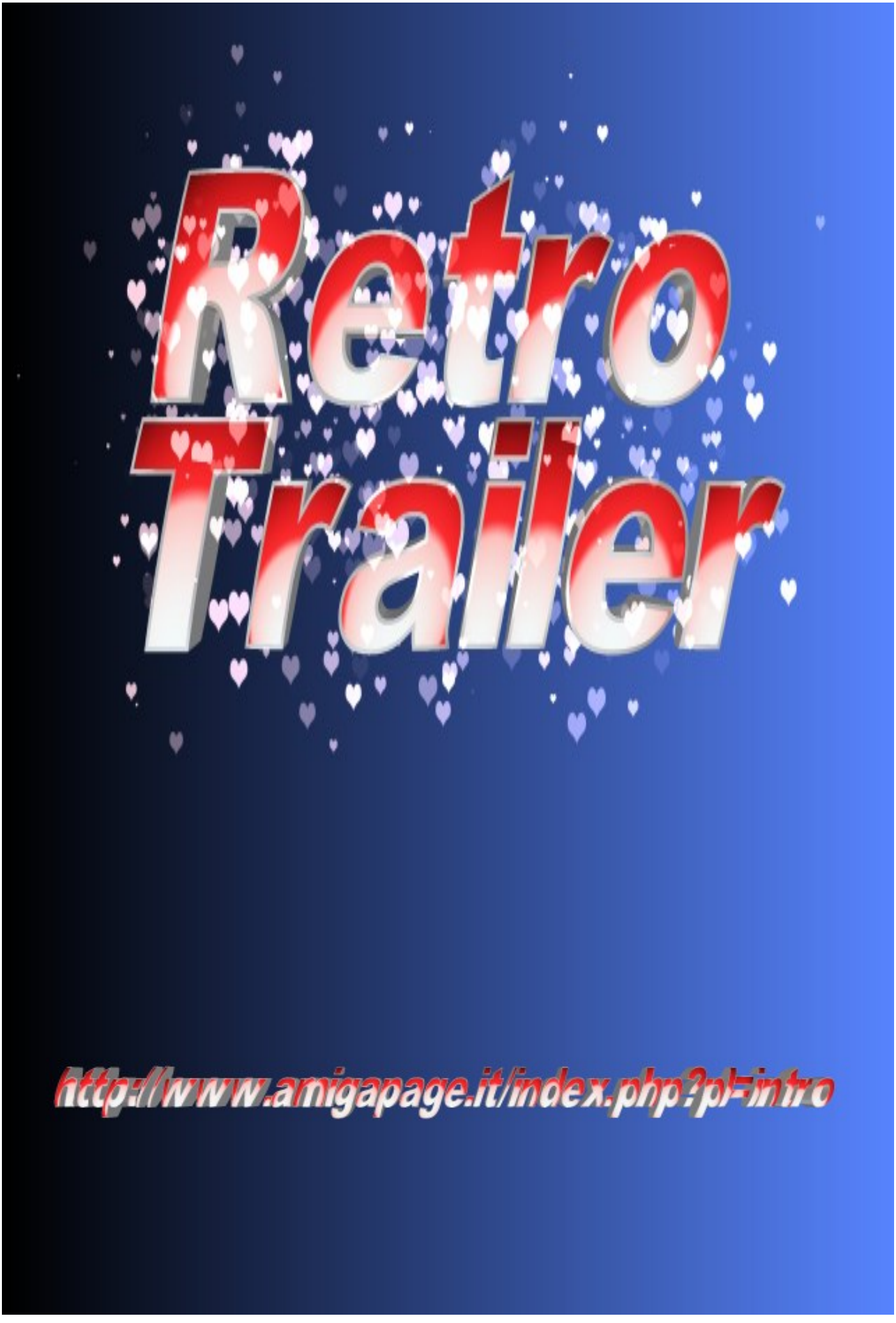
Amstrad CPC= 9



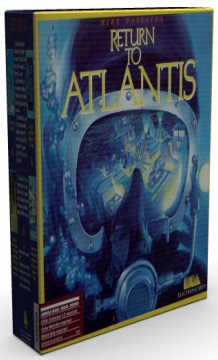
C'è la giocabilità, è divertente, ha una grafica molto carina e ben realizzata ed è tutto fluido. Cosa volete di più per una medaglia d'oro?

Un altro gioco recente che sta in 16 kb di memoria e dimostra quanto la passione per la piattaforma possa sfruttarla come mai in passato.

Questo titolo oltre ad essere bello è divertente e ci giocherete per tantissime ore senza mai stancarvi.


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

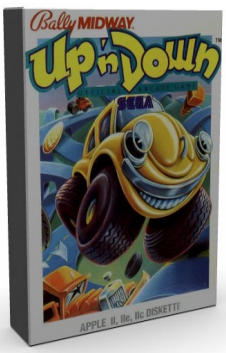
Divertiamoci con i Box













Console Forever



Saint Seiya: Ogon Densetsu (1987, Bandai - NES)

La serie TV conosciuta in Italia come Cavalieri dello Zodiaco esce come videogioco per la Console NES che è un misto tra un gioco di azione a scorrimento laterale, di combattimento e RPG.
Dovete correre per i vari livelli come un classico arcade saltando e dando calci e pugni ai vari nemici che incontrate e infine affrontare un boss di fine livello per passare al successivo in una battaglia usando il vostro "cosmo" per avere la meglio.

Questa storia è basata sulla serie animata e voi interpretate l'eroe che da il nome a questa serie, il cavaliere di Pegasus che deve affrontare i suoi più pericolosi rivali: i cavalieri d'argento e d'oro.
Avete varie missioni da completare e la prima è quella di ottenere l'armatura di Pegasus per andare al torneo per vincere l'armatura del Sagittario.
Esattamente come la serie!

In questa versione per il NES i 5 cavalieri di bronzo hanno solo 1 mossa speciale che va usata con il cosmo perché è tutto proporzionato alla Console, ma già l'introduzione animata è molto bella ed emozionante.
E' un gioco in Giapponese, ma esiste anche una traduzione in Inglese che vi raccomando altrimenti non vi divertirete per nulla.

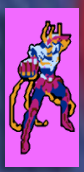
Il gioco inizia subito con voi che vi allenate con Marin (Castalia) nella difesa e nell'attacco che ricorda molto Final Fantasy in cui a turno voi e i vostri amici affrontate gli avversari scegliendo che tipo di attacco e difesa fare in quel momento e anche dosare la forza a disposizione.
La parte RPG è proprio questa in cui avete una energia iniziale, un certo quantitativo di energia vitale, un quantitativo di forza per l'attacco e la difesa che vanno riassegnate ogni volta.
Il gioco non vi fa proseguire se non sconfiggete la vostra allenatrice che serve per imparare a bilanciare queste forze ed è questa la parte più complicata dell'intero gioco. Se non riuscite a sconfiggere lei, non avete nessuna speranza contro gli avversari successivi che sono molto più forti.

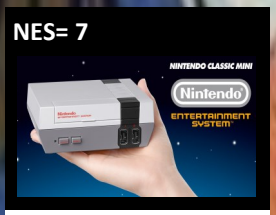
Non è un gioco di azione come i vari Saint Seiya pubblicati per le moderne Console e PC Windows, ma è un RPG alla Final Fantasy con però una gestione della forza più complicata.

Bella la versione NES con una grafica colorata e ben definita che mostra i personaggi davvero bene ed egregiamente riprodotti in ogni dettaglio così come i fondali molto simili a quelli visti nella serie.

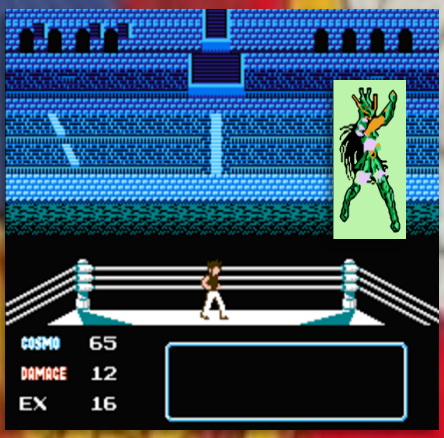








Il nome del gioco attirerà tanti fan, ma se vi aspettate un gioco come quelli moderni ne rimarrete delusi. Si tratta di un Final Fantasy con i personaggi della serie Saint Seiya con una difficoltà molto elevata nella parte RPG dei combattimenti in cui bisogna imparare a impostare la forza nel modo giusto.
Bella anche la grafica colorata e definita. I fan di Pegasus ne saranno lieti.





Judgment Silversowrd: Rebirth Edition (2004, Qute - WonderSwan Color)

Si tratta di un gioco di azione e più precisamente di uno Shoo't Em Up a scorrimento verticale con diverse armi grazie ai vari potenziamenti che trovate in giro. Un classico di questo genere.
Avete subito tre tipi di armi: un cannone, un cannone concentrato e uno scudo energetico; con il primo sparate una raffica continua e se tenete premuto il pulsante di fuoco (R-Type docet) avete un super colpo concentrato. Lo scudo energetico vi protegge dagli scontri frontali (siete vulnerabili di lato e di dietro e non è infinito) che però può essere usato come arma.

Voi siete un pilota dell'astronave spaziale S-AIXAK con lo scopo di distruggere i servitori di Judgment Silversword.

Una Console portatile che mostra un buon potenziale con un titolo che assomiglia molto a quelli Coin-Op per una grafica molto colorata, dettagliata e con tantissimi effetti speciali anche sonori.
Avete due tasti per giocare di cui uno serve per sparare e l'altro per attivare lo scudo frontale.
Le aree che dovete attraversare sono 30, ma sono formate da 10 sotto aree molto veloci e che poi terminano con un boss da sconfiggere.
Molto difficile perché il ratio di fuoco degli avversari è elevato, ma riuscite comunque a muovervi bene e siete aiutati dall'arma in dotazione che spara a raffica continua che facilita di molto l'azione.
Una realizzazione che non fa rimpiangere un Coin-op di questo genere per l'ottima grafica, l'ottimo sonoro e l'ottima giocabilità.



WonderSwan Color= 9



E' una Console portatile, ma di grande qualità soprattutto nella grafica e nel sonoro che non fanno rimpiangere un Coin-Op oppure dispositivi più blasonati.
Se amate gli sparatutto veloci e con tanta bella grafica questo gioco vi farà divertire tantissimo anche tenendo conto delle dimensioni dello schermo.



Maikaimura (1999, Capcom - WonderSwan)

E' la versione portatile di Ghouls 'n' Ghosts per il WonderSwan in bianco e nero con però tutta la sua qualità grafica davvero notevole. Per i colori può ricordare un Game Boy, ma la qualità è abissalmente superiore tanto che potrebbe anche essere migliore dell'originale.
In realtà questo gioco ha tutti i mostri della trilogia riuniti insieme e infatti quando giocate vi viene il dubbio se sia il primo Ghosts 'n' Goblins.
E' un titolo che appunto riunisce tutti i mostri e i livelli della trilogia e quindi diventa un titolo originale per questa Console con una grafica molto curata, bella e incredibilmente dettagliata anche nei più piccolissimi particolari. Il fatto che sia in bianco e nero non toglie che è di qualità superlativa.
Buono il sonoro anche se non molto complesso come quantità di strumenti usati.

WonderSwan= 9



Quando i Giapponesi creano una Console i risultati sono eccellenti. Maikaimura per il WonderSwan è favoloso e di una giocabilità impressionante e una cura del dettaglio grafico da far invidiare una PSP.

iDoN
In the Dead of Night

Gold

Amiga 600, (1994, Trecision)



In the Dead of Night è una avventura grafica punta e clicca per Amiga che vuole mostrare al mondo le sue capacità grafiche e sonore realizzando disegni di grosse dimensioni e di qualità fumetto senza invidiare le produzioni per PC che erano più adatte a farlo in questo specifico genere.

La versione Amiga si avvia con una inquietante introduzione seguita dalla schermata del titolo con un accompagnamento musicale davvero straordinario come qualità e quantità di strumenti usati.

E' un avventura disponibile in due lingue: Inglese e Italiano che potete scegliere prima di iniziare.

Voi siete l' investigatore privato Tom Scool che è stato assunto da un disonesto collezionista di gioielli per spiare una famosa attrice nel suo chalet per poter poi rubare la sua preziosa gemma "Vesnù".

Prima che ciò possa accadere, gli invitati scoprono che l'attrice è stata uccisa e dovete trovare il colpevole dato che fuori c'è una tempesta di neve e la polizia non può raggiungere lo chalet.

Per risolvere questo caso dovete tenere bene a mente che ogni personaggio nella casa ha una propria personalità, quindi dovete spiare i vari posti, parlare con tutti loro e trovare degli oggetti per il vostro inventario per aiutarvi a scoprire l'assassino e anche per proseguire nell'esplorazione.

Molto buona, come detto, la realizzazione non solo grafica che mostra una qualità da fumetto disegnato a mano ed è presente la musica come accompagnamento con ottimi effetti sonori con di tanto in tanto qualche accenno di parlato digitalizzato.



L'interfaccia grafica è molto buona perché non avete i verbi sull'area di gioco, ma li attivate con il tasto destro del mouse e poi basta spostare il puntatore sul verbo per attivarlo e puntare sull' oggetto o la persona con cui interagire.

L'inventario invece è sempre presente per accelerare le interazioni.

Una nota negativa di questa interfaccia è che non ha l'auto completamento nel senso che se cliccate su un oggetto non potete poi dirgli di prenderlo, ma fare il contrario ossia prima scegliete il verbo e poi andare sull'oggetto.

E' una avventura in prima persona disegnata, credo, a mano perché si vede una cura del dettaglio anche nei più piccoli particolari con i personaggi di grosse dimensioni quando ci parlate e quando li vedete nelle stanze, con una qualità di disegno un po' raro su Amiga.



Amiga 600= 9



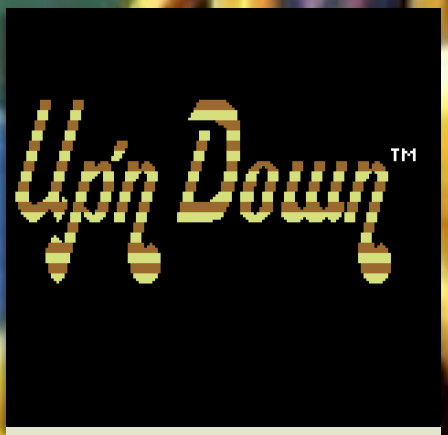
Che bella avventura grafica per Amiga con una qualità del disegno così raro su questa piattaforma tanto che sembra di guardare e leggere un fumetto.

Tanta grafica molto curata in ogni aspetto e una musica di ottima qualità che cambia in certe locazioni.

Con iDoN si ritorna agli sfarzi delle avventure grafiche punta e clicca più classiche e se vi ricorda un poco Fascination, questo "In the Dead of Night" ha una cura del dettagli più piccoli decisamente meglio curati.

Apple II - Commodore 64

1984, Sega Enterprises

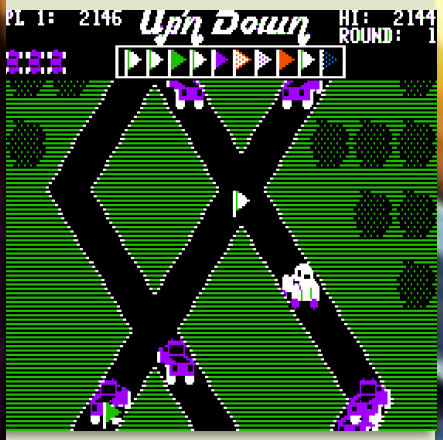


Up 'Down è un gioco di corsa automobilistica a scorrimento verticale con lo scopo di girare su un percorso per prendere delle bandiere colorate.
Tra le varie abilità della vostra auto c'è quella di saltare per superare gli avversari, ma potete anche saltargli sopra per distruggerli e guadagnare qualche punto in più oltre ad oggetti che hanno la stessa funzione come palloncini e gelati alla crema.
Non c'è una corsa contro gli avversari per vincere un torneo, ma dovete solo raccogliere le bandiere il più velocemente possibile per avere in premio del tempo in più nei livelli successivi ben più difficili.

Ovviamente non è semplice perché se potete distruggere un avversario saltandogli in testa, se invece venite colpiti voi oppure finite fuori strada dopo un salto perderete una vita.
Nei livelli più avanzati ci saranno anche strade che non portano da nessuna parte e avversari a cui dovrete rubare la bandiera distruggendoli.

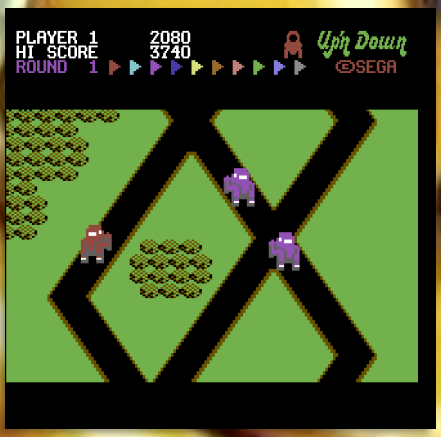
Anche per questo gioco molto vecchio (si parla del 1983) c'è una curiosità sulla versione Spectrum: questo titolo fu pianificato, fu pubblicizzato, ma non venne mai pubblicato.

La versione provata è per Apple II che è molto simile alla versione originale con una buona qualità grafica di generose dimensioni tanto che si possono notare bene le caratteristiche delle vetture e buono anche il colore che rimane abbastanza fedele.



Male invece l'audio che sembra il cicalino di un PC abbastanza noioso, ma per fortuna la giocabilità non ne risente dato che rimane molto buona.

Ho provato anche la versione per il Commodore 64 che pur rimanendo fedele nella grafica del fondale non è bello e divertente come sull'Apple II che graficamente ha qualcosa in meglio sulle vetture.
Non cambia il modo di giocare che rimane lo stesso e in questa versione ha in meglio l'audio perché c'è una musica decisamente più carina e ascoltabile. Sono leggermente perplesso sull'aspetto estetico delle auto che sono meno curate e semplificate.



Apple= 7

Buona conversione che mantiene la stessa giocabilità anche grazie ad una bella estetica semplice, più piatta, meno colorata, ma riproduce bene i vari elementi. Male invece l'audio un po' fastidioso.

Commodore 64= 7

La giocabilità rimane la stessa così come il disegno del tracciati che sono quelli originali anche con le montagne.
Male invece le vetture che sono tutte uguali a parte il colore e quindi una sensazione di un qualcosa di più approssimativo.

Volume 3, Numero 1
Gennaio 2017

REV'N'GE!

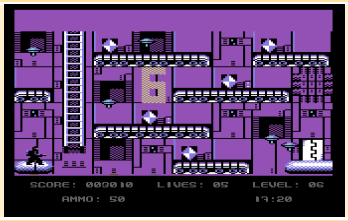


Top 3

Return to Zork



Vortex Crystals



In the Dead of Night




Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational

FISHER - PRICE

SONG MAKER (tm)

By Carousel Software Inc.

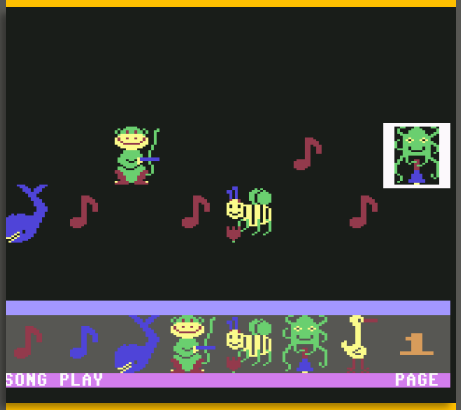
Copyright 1985 SSC
All Rights Reserved

Commodore 64 (1985,

Silver

Questa volta si tratta di un programma musicale di Fisher Price per farvi imparare a riconoscere le melodie e a modificarle in modo divertente con personaggi buffi che suonano le note in modo diverso e divertente per creare allegre alternative ai classici strumenti.
Ecco che avete una balena, un folletto, un ape, un ragno (??) e una papera che potete metterle dovunque sulle note dello spartito e poi ascoltare le variazioni.

C'è una lista di canzoni che potete selezionare e poi sullo schermo



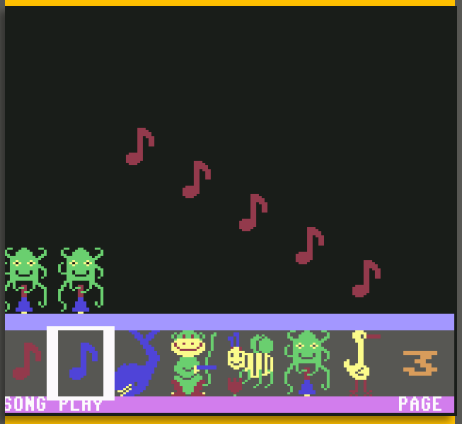
avete la canzone che potete ascoltare nella sua forma originale.
Le canzoni sono famosi pezzi tradizionali e se non le conoscete, alcune di queste sono state usate e riprese in certi film cinematografici come, ad esempio, "Row Your Boat" che veniva cantata in Star Trek 5: The final Frontier dai tre protagonisti durante un campeggio in montagna.

Potete cambiare ogni singola nota con questi buffi personaggi oppure alternarli per ottenere qualche



cosa di nuovo e divertente.

L'unico requisito per questo Song Maker è un Commodore 64 e ovviamente la vostra fantasia nel creare delle variazioni divertenti ri-



spetto alle canzoni tradizionali originali.

Le canzoni non sono lunghe per non diventare troppo complicate nella modifica, ma una buona strategia è quella di ascoltarle per bene e capire dove sono i ritornelli e cambiare quelli in modo da avere la melodia principale con gli strumenti predefiniti e poi un ritornello un po' diverso.

La canzone "Row Your Boat" , ad esempio, si adatta molto bene a questo perché ha dei ritornelli abbastanza diversi dalla melodia principale.
Buon divertimento e buon ascolto.

Commodore 64= 6,5



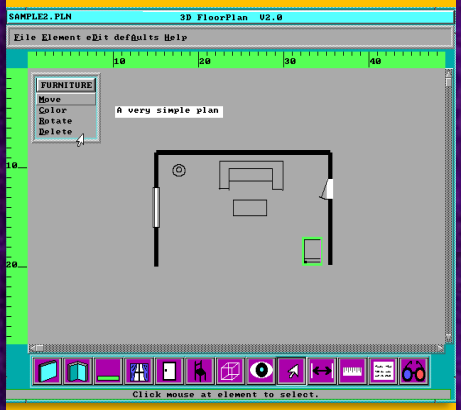
Titolo carino per giocare con la musica e imparare a cambiare gli strumenti nel posto giusto per creare divertenti alternative. L'unica cosa che può dare longevità sono le tante canzoni tradizionali davvero interessanti.

Office, Multimedia and Educational

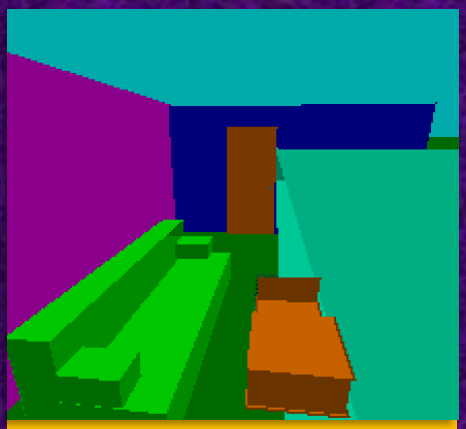
3D FLOORPLAN DESIGNER Version 2.0 (C) 1992,1993 Cosmi Corporation

DOS (1993, Cosmi)

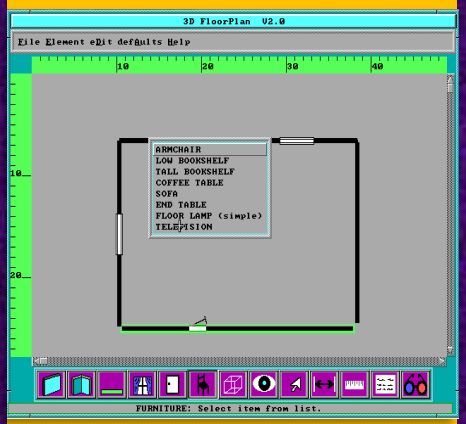
3D Floorplan Designer è un programma per MS-DOS per modellare appartamenti, stanze e vani che desiderate in modo professionale costruendo ogni più particolare tipico di un appartamento dalle strutture esterne come i muri, porte e finestre e gli arredi interni.
E' un programma molto complesso perché è per DOS, solitamente molto ostico per venire incontro all'utente per via di interfacce poco amichevoli, ma in questo caso ne usa una abbastanza buona per aiutarvi nella scelta di costruzione e arredamento.



Non è come quelli attuali che oltre all'interfaccia moderna hanno anche varie funzioni via mouse, quindi ogni cosa che mettete sullo schermo si può editare, ma sempre accedendo all'interfaccia che attiva un menu a tendina dopo aver cliccato sull'oggetto da modificare.
Purtroppo è un software abbastanza vecchio e quindi l'editing è manuale come, ad esempio, ruotare un oggetto viene fatto inserendo manualmente i gradi di angolazione.



E' un programma per utenti avanzati che conoscono questo sistema di modellazione, ma lo potete usare comunque per imparare o scoprire come si lavorava prima dei sistemi moderni.



Devo ricordare che pur essendo per DOS è comunque un prodotto valido anche oggi perché in grado di creare degli ambienti molto realistici intervenendo in ogni più piccolo particolare.

Il programma si chiama "3D...." perché in effetti si può vedere il vostro lavoro nelle tre dimensioni, ma purtroppo non può essere fatto dal programma principale, quindi dovete tornare al DOS e usarne un altro che si chiama 3DVGA e 3DEGA.
Questi programmi vi permettono di muovervi in tempo reale all'interno delle stanze o abitazioni che avete creato usando la tastiera i mouse come se foste in un gioco FPS.
L'unico appunto è non poterlo fare dal programma principale, ma almeno tutte le risorse del sistema sono usate per la creazione 2D.



Dopo un inizio, giustamente, senza sapere cosa fare si comincia a prendere confidenza con questa interfaccia molto ben fatta e che può diventare ancora più interessante se avete una scheda grafica supportata dal programma.
Il prodotto è ricchissimo di elementi di ogni tipo per creare appartamenti completi di ogni cosa e poi vederli in 3D.
Non sembra, ma è davvero un eccellente programma.


Al prossimo imperdibile numero
#71
Febbraio 2017