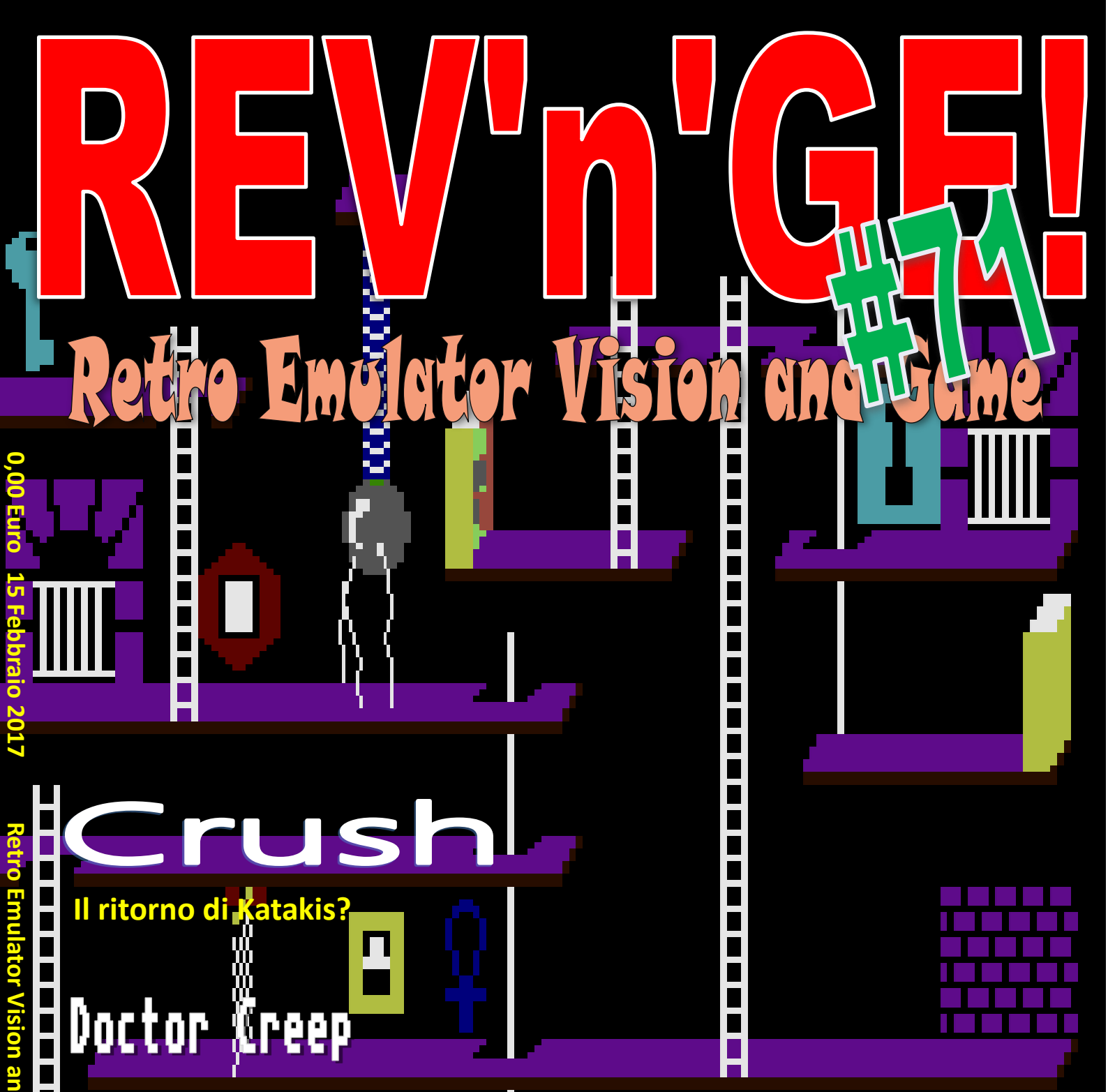
REV'n'GE! #71

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 15 Febbraio 2017

Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 2



Crush

Il ritorno di Katakis?

Doctor Creep

Il miglior gioco sul Commodore 64?

ALTRE RECENSIONI: Hannibal * Valkyrie: The Power Beauties * Red Olympus * Night Driver * ZX Striker * Universe Unknown * Metal Masters * Street Sports Football * Street Sports Soccer * Smash * Spaceman Splorf * T.H.E.A. * Mobile Planet * Bold * Sex Boomb Bunny * Martian Memorandum * Greg Norman's Ultimate Golf * Helm * 89 La Rivolution Francaise

EDITORIALE NUMERO 71

Numero di Febbraio ricco di novità abbastanza recenti che volevo già fare nel numero di Gennaio, ma poi non c'è stato tempo per provarli. Ci sono comunque già da questo numero buoni titoli abbastanza recenti e altri ce ne sono per il numero di Marzo.

Negli ultimi numeri sono sparite alcune piattaforme molto più presenti nel passato, ma è anche ovvio che poi lentamente prendono spazio sempre le solite che hanno i giochi più belli e più interessanti. In questo numero, stranamente, non ci sono giochi per l'Amstrad CPC. Ho voluto invece intensificare alcuni per MSX e MSX2 che è una di quella piattaforme un po' snobbate da tutti e anche da me negli ultimi numeri. Tre recensioni per loro (due per MSX e una per MSX2 e un'altra il prossimo mese) per cercare di dargli più spazio anche perché non sembra, ma era un computer molto usato soprattutto in Italia.

Senza nemmeno rendermene troppo conto, ci sono molte recensioni per il Commodore 64 sia direttamente sia indirettamente in modo completo oppure come riferimento in altri titoli.

Facendo la fanzine una volta al mese forse ne guadagna in quantità e qualità delle recensioni perché c'è più tempo per cercare dei buoni titoli, c'è più tempo per provarli e cercare di fornire materiale interessante.

Ci leggiamo a Marzo!

Buona Lettura

Sommario Numero 71 **Febbraio 2017**

89 La Rivolution Francaise	31
Bold	18
Castle of Dr. Creep	9
Crush	21
Greg Norman's Ultimate Golf	28
Hannibal	5-6
Helm	31
Martian Memorandum	27
Metal Masters	12
Mobile Planet	17
Night Driver	8
Red Olympus	20
Sex Bomb Bunny	19
Smash	15
Spaceman Splorf	16
Street Sports Football	13
Street Sports Soccer	14
T.H.E.A.	17
Universe Unknown	11
Valkyrie: The Power Beauties	7
ZX Striker	10

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

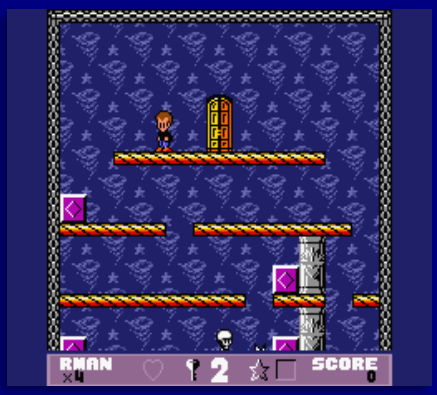


MAIN PREVIEW #71



Back to the Golden Age

Una conversione diretta da Atari ST lo porta su Amiga nel 2014. Chi ci ha giocato dice che garantisce ore e ore di divertimento grazie a bella grafica e buon sonoro.
Sarà vero?



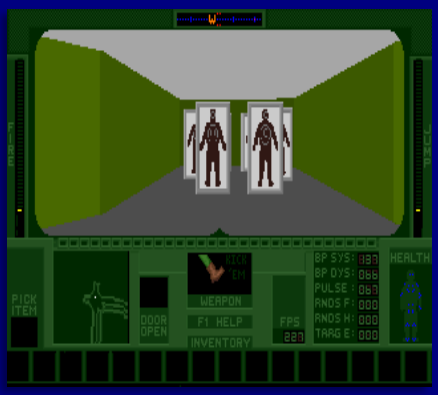
Dahku

Un gioco di piattaforme che sembra essere molto divertente con una qualità grafica che promette bene.
Non c'era spazio questo mese e quindi lo leggerete nel numero di Marzo.



Cliff Hanger

Divertimento e umorismo in questo bel gioco dove voi siete un attore che deve girare un film western. Le scene che girate sono sempre contro il cattivo di turno e che sono piene di gag.
Da non perdere!!!



Lethal Tender

Un altro titolo che non ha avuto spazio in questo numero e che è un gioco di azione in 3D poligonale per MS-DOS.
Sembra promettente quindi non perdetevi il numero di Marzo!

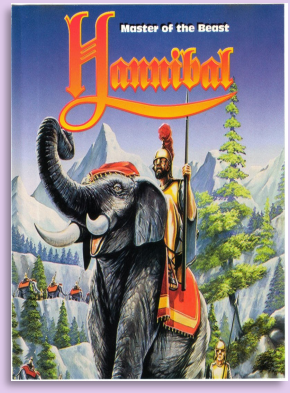
Questa pagina è dedicata alle anteprime più ghiotte, più interessanti del prossimo numero.

Vi do alcune brevi infarinature di quello che potrete leggere senza svelare però altri titoli forse anche migliori.

Hannibal

Amiga, 1 MB (1992, Starbyte)

Hannibal è un titolo di strategia e guerra in cui voi interpretate il signore di Cartagine che da il nome a questo gioco e che ha lo scopo di conquistare e distruggere l'Impero Romano.
Per completare questo obiettivo avete la completa gestione delle risorse sia umane che economiche. Potete reclutare le varie armate composte di persone, cavalli ed elefanti, conquistare le città, vincere le battaglie ed espandere la vostra influenza dall'Africa all'Europa.



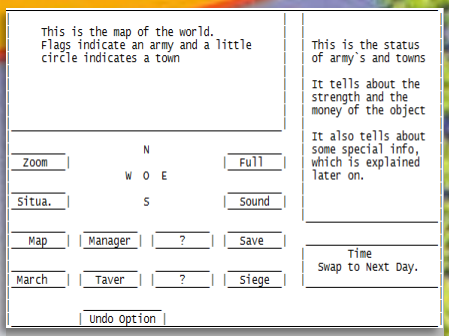
Il gioco occupa 4 dischetti che potete avviare tranquillamente se avete 1 MB di memoria, ma avete anche la possibilità di installarlo su HD e quindi liberarvi da un cambio disco abbastanza tedioso.
Hannibal non si avvia automaticamente, ma carica una versione minimale del Workbench e quindi le richieste di memoria sono ulteriormente giustificate.

I quattro dischetti non sembrano un esagerazione, ma in realtà lo sono perché quando date l'ok per iniziare la vostra avventura li dovrete cambiare tutti e l'ultimo disco viene usato per salvare i dati, quindi deve essere sempre presente.
Devo dire la verità: dopo tanti minuti il gioco continua a caricare da ognuno dei quattro dischi (*a questo punto vi raccomando se ce l'avete di installarlo su HD o almeno di avere 1 floppy esterno - meglio 2*).
Dopo una eternità di attesa per i caricamenti siete davanti al menu principale che è formato da una finestra che rappresenta la mappa degli obiettivi, una serie di icone (non sottotitolate), una finestra di status per le impostazioni di queste ultime e un finestra vi mostra il passare del tempo espresso in "giorni, mesi e anni" e anche se siete di giorno o di notte.

La prima cosa che notate è una interfaccia malamente colorata tanto che farete molto fatica a guardare come sono disegnate le icone e sembrano colori scalati un po' male e ridotti al minimo anche se rimane tutto abbastanza leggibile.



Tante sono le icone, ma quelle più importanti sono quelle relative allo Zoom della mappa; una bussola per scrollarla in ogni direzione e poi con il suo pulsante centrale potete vedere in dettaglio le varie città; una mappa generale che vi mostra la situazione politica dell'Europa conosciuta e dell'Africa che si affaccia sul Mediterraneo; la gestione delle risorse e anche quella per iniziare la conquista di una città.



Questa cartina vi aiuta molto perché mostra i nomi dei vari pulsanti e per disattivare una scelta c'è l'opzione "undo" che nella interfaccia non si nota molto e sembra una sua cornice

Quando avete ben memorizzato (o avete vicino a voi il disegno dell'interfaccia) diventa molto più semplice gestire questa campagna anche se poi ogni icona ha un suo proprio set di impostazioni che dovrete studiare di volta in volta per essere applicato per raggiungere gli obiettivi.

Sulla mappa le vostre forze sono rappresentate da icone in verde

e quelle rosse sono quelle nemiche.
Prima di passare all'azione vera e propria di conquista sul campo di battaglia bisogna procedere con calma, studiare bene le varie icone, scoprire come aumentare il denaro che vi serve, come reclutare la gente e gli animali per questa grande impresa.
L'icona "Manager" rappresentata dal viso di Annibale vi mostra le vostra armata (le città, il numero dei soldati, le tasse e soprattutto il budget a disposizione che non è infinito) e come è inizialmente impostata.

(*La versione Inglese ha un bug colossale - tra gli altri - perché non ha un font necessario per giocarci da HardDisk. Altri bug gravi impediscono di continuare a giocare. L'unica alternativa è la versione Tedesca che sembra non soffrire di questi vari problemi*).
Quando avete speso il vostro budget per l'esercito, rinforzato le varie armate e aver impostato le tasse per recuperare il denaro speso siete



pronti a iniziare le battaglie sul campo.
Potete decidere di attaccare una città nelle vostre vicinanze o scegliere i diversi obiettivi elencati.
Quando decidete, appare una bella schermata grafica che vi mostra il vostro esercito alla prese con un assedio della città che viene però risolto automaticamente in sconfitta o vittoria.
Queste grafiche sono statiche e non vedete scene di battaglia. Tutto è anche rigorosamente in silenzio senza musica ed effetti sonori.

La recensione Amiga finisce qui perché la versione Inglese ha dei bug impossibili da risolvere e quella Tedesca è incomprensibile soprattutto quando decidete di marciare con l'esercito.
(*Continuo con la versione PC*) La gestione delle tasse è particolare perché potete cambiarla per tutte le città sotto il vostro controllo, potete decidere di cambiarle per ciascuna di esse oppure per territori.
Le battaglie sono gestibili in due modi: attaccare con la forza bruta oppure negoziare. Se agite con la forza, la battaglia viene decisa, come già detto prima, in base alle vostre forze. Potete anche decidere di interrompere una negoziazione se va troppo alle lunghe e passare alla forza bruta.
In ogni momento potete anche passare alla fase di rinforzo delle vostre armate grazie ai mercati per acquistare animali, elefanti, navi per poter attraversare il mare e anche reclutare uomini persi durante le varie battaglie.
Gli spostamenti da citta all'altra possono essere fatti dalla mappa generale con l'icona oppure zoomando sulla mappa e cercando la città più vicina tra quelle disponibili.
Avete tre eserciti che sono dislocati in altrettante zone dell'Europa e che



dovete muovere per accerchiare Roma tenendo conto che per attaccarla dovete avere almeno 200 mila uomini.
Per attraversare il mare dovete avere un buon numero di navi e non dovete imbarcare animali, ma comprarli dopo essere sbarcati.

BUG!

Di questo gioco esistono due versioni: la v1.23 e la v2.0.
La v1.23 esiste in versione Inglese e Tedesco mentre la versione 2.0 è solo in Tedesco.
La versione Inglese 1.23 non ha la musica ne gli effetti sonori e quando dovete partecipare alle battaglie avete uno schermo nero e il puntatore che si mette a pensare all'infinito.
Installando il gioco su HD, l'installer non copia un font necessario al suo avvio che invece è presente nella versione 2.0 in Tedesco.
Copiando il font della versione Tedesca nell'installazione Inglese si risolve il problema di avviarlo, ma poi si blocca tutto durante le azioni di guerra dove si vede e si sente l'HD caricare all'infinito.
La versione v2.0 Tedesca ha la musica di ottima qualità e funziona in ogni sezione, ma per chi non comprende questa lingua diventa tutto impossibile.



La versione PC inglese funziona molto bene e non ha nessun tipo di bug.
Questa recensione ha visto l'impiego della versione Inglese e Tedesco per Amiga (due versioni diverse) e PC in Inglese

Amiga (eng)= 5 | (ger)= 7

E' un ottimo gioco di strategia militare che vi permette di guidare Annibale contro Roma in un strategico molto ben fatto e molto complesso in opzioni che a prima vista sembra tutto fin troppo facile.
La giocabilità è completamente rovinata da bug che mandano in freeze il gioco e un installer che non copia i file necessari al suo avvio.
Quello che ho visto è davvero ottimo e fin troppo difficile per i miei gusti, ma gli appassionati di questo genere possono trovare pane per i loro denti soprattutto per una gestione delle risorse fin troppo dettagliata e meticolosa.
Per i neofiti, questo genere è troppo complesso, ci sono troppe opzioni e decisioni da prendere in considerazione.



PC-98 (1995, Discovery)

Gold

Valkyrie: The Power Beauties è un gioco di combattimento caratterizzato dal fatto che i personaggi sono tutte bellissime ragazze che hanno delle divise abbastanza provocanti e che tra un combattimento e l'altro mostrano le loro vere abilità come tradizione di molti titoli Giapponesi di questo genere.

La protagonista è Hatsumi Tarou che ha una propria vita e che deve prepararsi per dare gli esami dell'ultimo anno di scuola - un giorno incontra uno strano gatto che le parla dicendole che in realtà e una



creatura magica proveniente da un atro mondo (*questa prima parte di storia l'ho già letta* :)) che le propone una sfida per diventarne la regina vincendo una gara di combattimento che si svolge una volta ogni mille anni e con un giudice che deve essere un umano che tra le sue mansioni c'è quella di consolare la ragazza sconfitta.

E' sicuramente un titolo che ha una parte narrativa (la novella tra un livello e altro) per adulti, ma le scene sono limitate a delle immagini (non censurate) e raramente viene richiesta una piccola interazione.

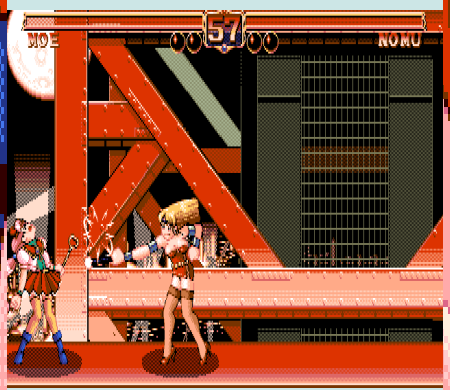
Lo scopo del gioco è quello di combattere e vincere tutte le altre ragazze per diventare regina di questo Mondo Magico.

All'inizio del gioco avete due modalità: combattimento e storia.

Nella prima modalità combatterete tutte le battaglie una dietro l'altra senza sequenze di intermezzo e senza la parte narrativa che invece è limitata solo alla storia completa. Se vi interessa solo giocare ad un classico picchiaduro è una buona occasione perché ha un completo bagaglio di colpi e attacchi magici speciali.

Per vincere dovete battere la vostra avversaria per due volte su tre round.

Un PC-98 sfruttato davvero bene per le sue elevate doti artistiche con un dettaglio notevole per le immagini statiche che sembrano uscire da un



cartone animato in alta definizione.

Musica di alta qualità e dettaglio elevato per i vari personaggi che sono molto colorati e definiti. Le prestazioni dipendono dal processore che avete su questo PC-98 dato che è un normale PC con MS-DOS.



PC-98= 9



E' Giapponese e le opzioni sono in questa lingua e incomprensibili, quindi dovrete andare un po' a caso. Tra le varie opzioni ci sono quelle per la qualità audio (compreso il midi) e una galleria completa con le immagini delle sequenze di intermezzo.

La qualità si vede nei disegni in alta definizione e anche in personaggi durante i combattimento hanno tanto dettaglio anche nei più piccoli particolari. Molto belli gli effetti speciali di alcuni colpi delle varie ragazze che sono degni di un buon Street Fighter II che comunque rimane ineguagliato per la giocabilità.

Night Driver

MSX (2007, Karoshi Corporation)

Night Driver è un gioco di corsa automobilistica per MSX convertito dal gioco originale del 1976 dal "MSX Dev '07" nel quale dovete guidare solo di notte!

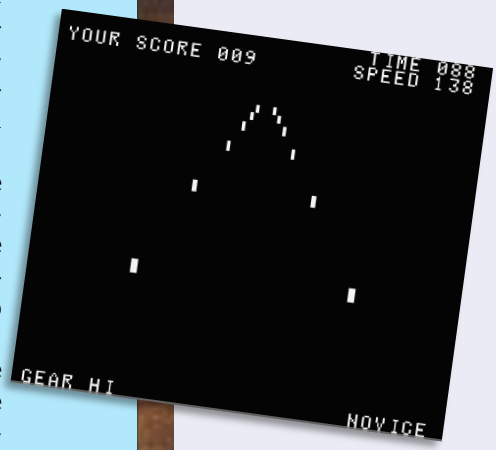
E' un classico titolo in cui dovete percorrere quattro tracciati entro un certo tempo limite (90 secondi) e cercare di fare il massimo punteggio.

Non c'è una competizione o un torneo a cui partecipare, ma dovete cercare di completare tutti i percorsi entro questo tempo limite.

Non c'è il rischio di uscire di strada o fare qualche testa coda perché le strade sono chiuse da dei pali che di fatto sono delle barriere e degli ostacoli perché potete finirci contro e perdere del tempo prezioso allo stesso modo di uno scontro contro un altro veicolo.

E' un gioco molto semplice, immediato e completo perché avete due marce (Lo/Hi) e quattro livelli di difficoltà. Se pensate che quattro livelli sono pochi e basta memorizzare i tracciati vi sbagliate perché ogni volta che giocate i percorsi vengono rigenerati a caso.





Dovete impegnarvi ogni volta come se fosse la prima e questo permette a questo titolo di essere molto longevo nel tempo.

La versione MSX è uscita molto postuma e include il gioco originale del 1976 e quello nuovo in versione migliorata.

Sono state aggiunte diverse opzioni come il poter cambiare la modalità dei tracciati per averli random ogni volta che giocate oppure sempre uguali per poterli memorizzare e fare delle buone prestazioni; potete cambiare la durata del tempo e bonus per aumentarlo; cambiare la grafica dei fondali.

Il gioco originale era molto semplice con un fondale tutto nero e paletti bianchi con una macchina in primo piano davvero bella e con una velocità del 3D davvero straordinaria.

La versione MSX da questo punto di vista è migliore perché aggiunge più grafica, molto più colore anche se ne perde un po' per l'auto.

Se giocate alla versione originale avete la visuale 3D originale, ma senza auto disegnata sullo schermo e quindi una specie di viaggio in realtà virtuale con la stessa fluidità e quindi molto intrigante.

Nella modalità "Enhanced" avete un fondale ben colorato, un cielo sfumato e l'auto disegnata sullo schermo che ricorda molto bene quella originale (più piccola, meno definita, ma davvero buona) e anche musica ed effetti sonori contemporaneamente.

La giocabilità è buona anche se è più difficile dell'originale perché è intransigente con i paletti a bordo strada. Nell'originale lo scontro avveniva quando li centravate in pieno, mentre su MSX avviene anche quando li scontrate con una parte dell'auto e rende un po' frustrante la guida soprattutto ad alta velocità.

Nel complesso però poter giocare alla versione originale e quella Enhanced in una sola cartuccia è sicuramente una bella cosa e a distanza nel tempo rimane ancora un buon titolo da giocare.

Silver

MSX= 8,5

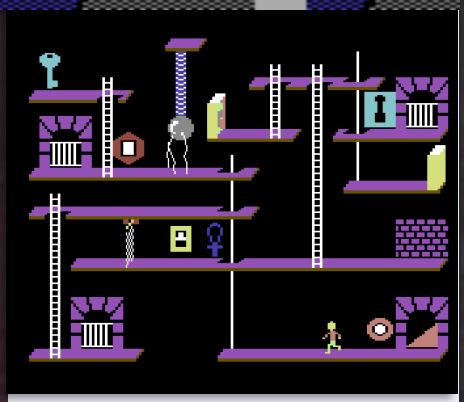
E' stato ripreso un titolo del 1976 migliorando la grafica lasciando l'originale giocabilità e prestazioni.
In una sola ROM/cartuccia avete sia il gioco originale e quello Enhanced con tante nuove opzioni per la gestione della difficoltà, del tempo, dei bonus e della grafica.
Se vi piaceva quell'arcaico gioco di guida, troverete questa nuova versione per MSX molto divertente.



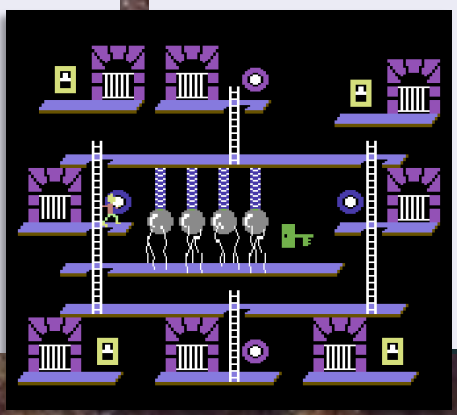
Commodore 64 (1984, Broderbund)

Si tratta di un gioco simbolo per il Commodore 64, un titolo che può essere considerato la sua "killer application" che vale la pena averlo solo per giocare a questo titolo che è entrato nella leggenda.
Non ha una grafica o voci digitalizzate e non ha suoni campionati; non ha niente di tutto questo: un tipico gioco di piattaforme degli anni 80.
Quello che rende questo Doctor Creep così entusiasmante è la sua giocabilità e geniale concetto nel concepirlo.
Una fuga da un castello con tantissime stanze e altrettante porte con solo una o due che vi portano effettivamente verso l'uscita e le altre vi riportano al punto di partenza.
Non ci sono solo questi ostacoli da superare perché i livelli sono pieni di altri pericoli e l'unico modo per superarli è usare queste porte.

Voi interpretate un impiegato che è stato trasferito in Transylvania e cercando una casa dove vivere trovate il castello del Dottor Creep.
Dopo averlo visitato un po' capite che non è il posto giusto per vivere e cercate di fuggire, ma una volta entrati nel suo maniero non si esce più.
Dovete quindi trovare una via di fuga attraverso varie stanze tutte collegate con delle porte e difficilissimi enigmi da risolvere.



Sono proprio questi gli ostacoli: dei rebus che sembrano non avere soluzione perché lo scopo è raggiungere una porta che è chiusa con dei lucchetti colorati che possono essere aperti con degli interruttori e chiavi dello stesso colore.
Spesso e volentieri le chiavi sono in posti che non potete raggiungere e quindi dovete trovare un modo per attivare degli ascensori, dei teletrasporti, riattivare l'elettricità in certe stanze.
Alcune porte hanno degli interruttori elettrici che si attivano con delle leve che si attivano semplicemente passandoci e quindi se sbagliate strada rischiate di chiudere una porta già aperta in precedenza.



Ogni stanza ha degli enigmi alle volte così difficili che sembra non ci sia modo di superarli, ma c'è sempre una soluzione che potrebbe essere addirittura in una stanza precedente.
Ogni porta che attraversate vi porta molto indietro o molto più avanti e bisogna sempre fare avanti e indietro per cercare di risolvere un enigma impossibile.
Un'altra cosa molto geniale è la possibilità di giocare in due per aiutarsi a vicenda a risolvere gli enigmi. Uno va avanti e attiva un interruttore per l'altro che sta aspettando e così via.
Sicuramente la modalità a due giocatori è molto più avvincente e vi permette di divertirvi per parecchio tempo.
Nella modalità ad un giocatore è più complicato perché dovete fare tutto da soli per risolvere enigmi a volte impossibili.
Prima di giocare c'è un tutorial che vi mostra in dettaglio come risolvere i puzzle più tipici e comuni che potete trovare, come superarli, come usare le armi, fuggire dai nemici e anche come usare certi dispositivi.
Ogni livello è rappresentato da una mappa che mostra dove siete in quel momento ed è utile per non perdervi nel castello che ha tantissime stanze.

Commodore 64= 9,5

E' uno dei più belli (forse il migliore in assoluto) giochi per il Commodore 64 con una grafica e dettaglio tipici del periodo. Vanta tuttavia ottime animazioni, tantissimi oggetti che rappresentano le varie trappole, bella musica iniziale e buoni effetti sonori durante l'azione.
La cosa che colpisce di più sono le trappole che hanno ognuna un suo modo per essere superate, l'interazione con oggetti per superare passaggi a prima vista impossibili. Nella sua semplicità generale ha però di contrasto una accurata definizione e tantissimi colori.

ZX Striker

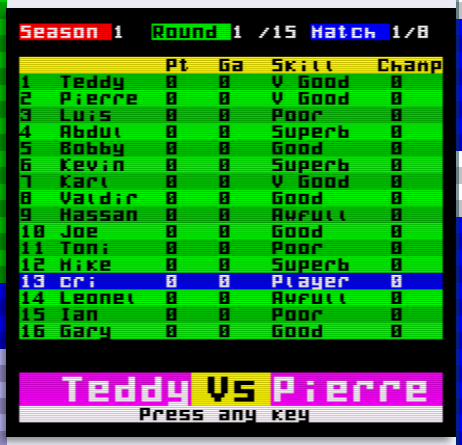
Valdir's ZX STRIKER 2013



ZX Spectrum (2013, Valdir)

Dal nome si capisce che si tratta di un gioco per lo ZX Spectrum; è uscito nel 2013 e riguarda il gioco del Calcio, lo sport più amato da tutti (*e qui molto diranno, non è vero, lo sport migliore è* ...).
Si tratta del primo gioco nuovo sul calcio su piattaforme a 8-Bit e di certo questo è un orgoglio per tutti i fans di questo computer.

Questo calcio non è come quelli a cui siete abituati perché non usa vere squadre esistenti, non ci sono i



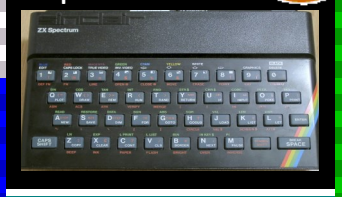
22 giocatori in campo, ma è un torneo tra singole persone tipo "Tony vs. Mike" o "Cri vs Leonel" ... .
In pratica è una sfida a due giocatori: uno sta in porta e l'altro deve cercare di fare gol.
All'inizio del gioco vi viene chiesto di scegliere un nome che sarà usato come squadra e iniziate questo campionato un po' particolare.
Quando tocca a voi fare la partita interpretate a turno il portiere e l'attaccante.
Quando siete il portiere dovete impedire che il vostro avversario faccio un gol. Quando siete l'attaccante dovete cercare di farlo voi.
Non vi spostate per il campo e non vi avvicinate alla porta, ma è stato inventato un sistema geniale e molto divertente.
In pratica quando siete l'attaccante avete un puntatore che si posta in tutte le direzioni ad arco davanti alla porta in modo automatico e dovete tirare in porta quando questo è allineato alla rete. Sembra facile, ma per rendere le cose più avvincenti avete un tempo molto limitato per decidere.
Quando invece siete il portiere dovete intercettare la palla tirata dal computer.

E' un bellissimo gioco che nella sua semplicità è geniale perché da la stessa emozione di giocare realmente ad una partita. Siete nei panni di un attaccante al momento del tiro e di un portiere che cerca in tutti i modi di salvare il risultato.
Uno ZX Spectrum tirato a lucido con una grafica colorata molto bene, personaggi molto ben animati anche se trasparenti, ma la cosa più interessante è appunto la giocabilità che da assuefazione: una volta iniziato ci giocate tanto perché è divertente.

L'unica nota negativa è che non ci sono squadre originali e mancanza di musica ed effetti sonori.



ZX Spetrum 48k= 9



Un gioco del calcio più bello che si sia mai visto su un computer a 8-Bit che incanta il giocatore con una idea geniale che vi permette di essere un fortissimo attaccante e portiere.
Bello anche il nuovo concetto di tiro in porta che rende le partite sempre un emozione e non è facile fare gol perché la vostra mira dipende solo dal tempismo in cui premete il tasto.
Da non perdere, una giocabilità unica nel suo genere.
Non è un classico gioco del calcio tipico, ma questa nuova idea stupisce ed è dannatamente divertente.



MSX (2005, Infinite)

Un altro gioco per MSX che esce da una competizione del 2005 in cui arriva al secondo posto e dimostra ancora una volta che per questa piattaforma ci sono tante idee in grado di essere sfruttate molto bene.

La trama si svolge nel 2038 in cui i governi dei più importanti continenti della Terra (Stati Uniti, Europa e Est Asiatico) si uniscono per creare un nuovo motore per viaggi transdimensionali a raggiungere facilmente Alpha Centauri.

Dopo anni di progettazione arriva il giorno del primo collaudo con il pilota Jim Benson.

Per un errore di calcolo viene iniettata troppa energia in questo motore e l'astronave raggiunge una parte dell'universo sconosciuta al computer di bordo, un *Universo Sconosciuto.*



E' una gioco che assomiglia molto a Nemesis, sempre su MSX, con la stessa meccanica di gioco così come molto simile anche il disegno dei livelli; partite dallo spazio vuoto e poi raggiungete delle caverne in cui dovete stare molto attenti al fondale che è letale.

Il vostro scopo è quello di sopravvivere per i 7 livelli di cui è composto *Universe Unknon* sconfiggendo i vari nemici, potenziando le armi e sconfiggendo i boss di fine livello.

Una breve micro introduzione principalmente testuale con alcune immagini vi racconta la trama di questo gioco finita la quale potete iniziare a giocare.

Colpisce molto la grafica ben curata e colorata con una discreta fluidità di movimento anche se ha uno scrolling tutt'altro che perfetto che però non preclude in alcun modo la giocabilità.

Come in Nemesis i bonus che rilasciano certi nemici rappresentano una sorta di energia che deve raggiungere una certa quantità per poter attivare un potenziamento.

Nella parte bassa dello schermo, con le informazioni sulla quantità delle vite, avete questo contatore di bonus che è una barra rossa che aumenta ogni volta che ne prendete uno e a fianco a questo potete vedere il tipo di arma che avete e che potete usare.

Se avete più di una arma potete scegliere quale usare (con la tastiera avete tre tasti distinti per farlo che sono "N", "M" e "U", mentre con il joystick questa scelta va fatta con il secondo pulsante di fuoco).

Devo dire che non è male anche per il fatto che si distingue da altri Shoot'Em Up perché lo scorrimento orizzontale è fatto da destra a sinistra.

Un buon titolo soprattutto per la qualità grafica e sonora che è decisamente sopra la media rispetto a molti giochi MSX della sua era migliore.



Bronze

MSX= 7,5

MSX

E' un bello sparatutto a scorrimento laterale che ha una grafica davvero buona come prima non si è mai vista e tanta cura dei dettagli, ma alla fine èla solita minestra riscaldata perché è tutti gli effetti un clone di Nemesis, migliorato notevolmente dal punto di vista estetico, ma poi la giocabilità è la stessa.

Di certo ve lo consiglio perché questa realizzazione tecnica mette mostra le potenzialità inespresse di questa piattaforma.



Atari ST, 512k (1990, Infogrames)



Metal Masters è un picchiaduro per Atari ST che si basa sul concetto di Street Fighter II (*ormai preso come riferimento per tutti i giochi di questo genere*) con protagonisti dei robot accessoriati di ogni arma possibile per fare danni all'avversario.

I due robot che si sfidano hanno due tipi di attacco che dipendono quanto siete vicini all'avversario; da vicino usate i pugni, mentre se siete lontani potete usare le quattro armi in dotazione.

Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere l'avversario riducendo a zero la sua energia e fare più punti possibili.

Molto bella l'introduzione che mostra le dimensioni gigantesche di questi robot che sono alti diversi piani. Siete in hangar dove vengono assemblati e messi a punto per i combattimenti.

Molto buona anche la musica con anche del parlato e sicuramente una qualità decisamente migliore di quella standard Atari ST.



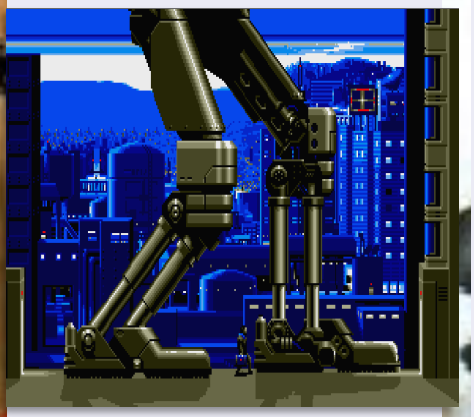
Prima di iniziare la sfida il sistema vi porta al negozio dei potenziamenti del vostro combattente, ma inizialmente non avete soldi e quindi potete solo scrollare e vedere che tipo di accessori potrete comprare in futuro.

Ogni attacco che fate o che subite segna in rosso le quattro parti che compongono il robot e quando queste icone sono completamente di quel colore sono distrutte e vanno sostituite.

Da questo punto di vista assomiglia più ad un incontro di Boxe perché ci sono anche i knockout in qui dovete riprendervi per un attimo e poi ritornare a combattere.

Un idea molto buona condita da una grafica davvero bella e con colori metallici della struttura e dei robot molto ben azzeccati e realistici.

Molto buoni anche gli effetti sonori che riproducono bene i danni e i rumori del metallo che si rompe e si danneggia.



Atari ST= 7



Un buon piacchiaduro che può ricordare un po' Rise of the Robot con giganteschi combattenti con una grafica bella, colorata e che ben riproduce i metalli.

La giocabilità è abbastanza buona anche se non eccellente perché l'avversario vi attacca subito con armi e pugni e quindi incominciate freneticamente a muovere il controller freneticamente, anche un po' a caso per riuscire a fargli dei danni.

Molto bello il sistema di danneggiamento delle varie parti del robot che, se vincete, l'incontro potete sostituire o riparare.

E' un qualcosa di diverso dal solito clone di Street Fighter II che può divertire per un po'.

Street Sports Series

1988

Football

EPYX

Tra queste pagine non ho mai voluto affrontare questo genere di giochi, ossia del calcio americano per via di tante regole e tante opzioni che vanno studiate molto per potersi divertire, ma in questa versione da strada sarà più semplice per tutti giocare a questo tipo di calcio.

In questa versione da strada per il Commodore 64 le cose sono abbastanza facilitate perché ci sono solo tre giocatori: un Quarterback e due ricevitori.

Lo scopo è quello di portare la palla (con le mani) dalla parte opposta della strada evitando che il computer vi blocchi.

Il concetto di base è che dovete cercare di superare, con quattro tentativi, almeno 10 yard per mantenere il possesso della palla e per farlo potete lanciarla oppure correre con questa stretta tra le mani

Se gli avversari vi bloccano, in quattro tentativi, prima di questa lunghezza la palla passa a loro e questo punto dovete essere voi a bloccarli.

10 Yard alla volta dovete arrivare alla porta avversaria o comunque in questa edizione dalla parte opposta della strada.

In questo gioco avete le regole di base, mentre nella versione reale sono molto più complicate perché ad ognuno dei 4 tentativi (down) bisogna cambiare formazione e strategia, ma il concetto è lo stesso.



Un Quarterback deve lanciare la palla ai propri compagni che devono riuscire a superare almeno 10 Yard per poter proseguire.

In questa versione voi siete il Quarterback della squadra che deve fare il primo lancio per i suoi due compagni di cui prendete poi il controllo per cercare di fare i punti per la vittoria.

Stesso sistema per gli altri giochi di questo genere: selezione di tre giocatori maschi e femmine e poi pronti e via sul campo che in questo caso sono solo due, un strada e un campo di terra.

Un po' confusionario il sistema per iniziare a giocare dato che il gioco sta su due dischi e uno di questi è usato per salvare delle informazioni e alle volte diventa un po' dispersivo.

L'azione di gioco è buona perché riprende bene le regole base di questo sport.

La grafica è abbastanza minuta e grezza nei personaggi, ma si muovono bene e ottimi gli scenari davvero ben riprodotti.

Come anticipato, ogni tentativo è caratterizzato da una strategia che è caratterizzata dalla scelta di una formazione di attacco che ha ulteriori sotto-settaggi.

L'azione è spesso molto spezzata perché rispetta il più possibile le regole di questo sport e le imparate durante l'azione con le varie infrazioni come, ad esempio, il Quarterback deve essere sempre dietro i ricevitori, i passaggi in avanti vanno fatti rispettando una certa distanza in base al punto dove siete stati bloccati.

Queste regole sono interessanti, ma allo stesso tempo snervanti perché ogni momento venite fermati da una infrazione che state ancora imparando. Fa comunque parte del gioco e bisogna saperle accettare. La giocabilità proprio grazie a queste regole diventa decisamente molto interessante e la sensazione di sfida aumenta.





Commodore 64= 7

Un gioco del Football Americano giocato sulla strada da ragazzini comuni che fa il suo dovere senza troppe lodi e al tempo stesso senza troppi difetti e anche se c'è di meglio su questo genere sportivo, questo è più immediato pur rispettando quelle stesse regole.

Graficamente carino, un po' grezzo sui personaggi, ma sono ben colorati e animati con buonissimi scenari riprodotti.

Per iniziare a conoscere questo genere è forse il titolo giusto per poi passare a quelli che riprendono le regole in maniera più realistica.

Street Sports Series

EPYX Soccer 1988

E' l'ultimo gioco di questa serie di sport da strada ed è il gioco del calcio che è molto simile al Football per il fatto che avete una squadra formata da tre giocatori maschi e femmine che si sfidano ad un incontro lungo le strade cittadine.

Stesso sistema sulle impostazioni in cui dovete creare la vostra squadra personalizzata, mista se volete, scegliendo le singole persone oppure lasciare che il computer faccia la scelta per voi.

Questa versione è per l'Apple IIGS, una piattaforma a 16-Bit, che dovrebbe garantire una ben migliore qualità grafica e sonora applicabile a questa serie.

Avete solo due scelte per il campo da



gioco che è una strada comunque attrezzata con delle porte oppure un campo in erba in periferia.

Essendo uno gioco di una serie da strada la scelta è ovvia perché è più emozionante.

La prima cosa che noterete è una qualità grafica decisamente superiore rispetto alle rispettive versioni a 8-Bit grazie ad un impatto estetico di rilievo con dei personaggi molto ben colorati, dettagliati e che mostrano le loro caratteristiche fisiche.

Molto ben fatto e disegnato anche il



fondale che riproduce lo scenario davvero bene.

Forse l'audio è la parte meno incisiva, meno appariscente e alle volte poco realistica.

La partita di calcio può terminare ad un certo punteggio oppure dopo un certo tempo, una impostazione interessante anche questa.

Con il tempo potete rivivere una reale partita di calcio, mentre con il punteggio per vincere ogni squadra deve realizzare un certo numero di gol.

A differenza di quanto visto nella selezione dei giocatori, quando siete in campo sembra di giocare con un Commodore 64 a tutti gli effetti con questi personaggi un po' approssimativi anche se ben animati. In sua difesa però sappiate che la versione C64 è molo più brutta soprattutto nei fondali dove il GS mostra un dettaglio



decisamente da 16-Bit.

Lo scrolling purtroppo non è molto buono, ma non rovina la giocabilità.

Anche questo è un titolo che raccomando per chi vuole divertirsi con il calcio più semplice e senza troppi fronzoli.

C'è la giocabilità per il fatto che la palla sta attaccata ai piedi e questo è già un ottimo punto a favore che compensa un po' una grafica leggermente deludente dopo quella vista nella selezioni dei personaggi e l'audio non molto bello da ascoltare.

Apple II GS= 7

Non è paragonabile ad un gioco del calcio regolare, ma ha comunque il suo fascino per una giocabilità decente anche se non strabiliante e ricorda forse un po' troppo quei primi giochi sugli 8-Bit dedicati a questo sport.

La grafica è buona nei colori e nel dettaglio degli scenari, mentre sui personaggi quando giocate la partita è un po' minuta e si perdono tutti quei particolari che si vedono durante la selezione della squadra.

Consolatevi che molto probabilmente è la stessa grafica che vedreste anche su un ST o un Amiga se il gioco fosse stato convertito per questi due computer.

L'audio non è molto bello da ascoltare e lo scrolling dello schermo non è dei migliori però si gioca abbastanza bene grazie alla palla che rimane attaccata ai piedi.



Amiga 600 (1992, Idea)

Si tratta di un gioco del Tennis per Amiga un po' sconosciuto a molti fans della piattaforma, praticamente nessuna recensione disponibile per questo gioco, uscito un poco in sordina.
Questo titolo mi è stato suggerito perché anch'io non me lo ricordavo anche se avevo fatto un trailer video.
E' uscito nel 1992 da un team tutto

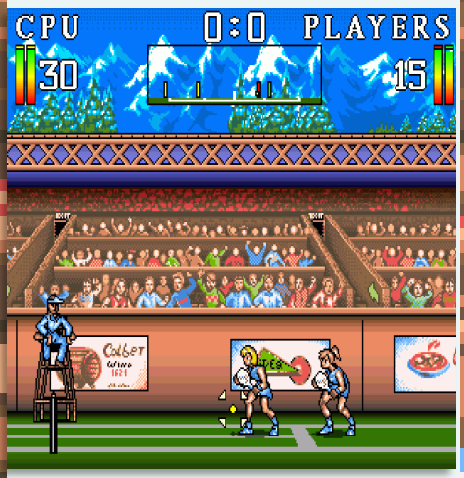


italiano, la Idea, ma la lingua è in Inglese. Poco male perché essendo un titolo puramente arcade e sportivo non crea problemi di comprensione.
Buona la musica inziale e quella delle opzioni che sono davvero tante e molto ben realizzato tanto che basta guardarle per capire il loro significato.
Potete impostare il numero dei Set, la durata di un incontro, il numero dei joystick se giocate da soli o con un amico, se giocare in modo singolo o in doppio, scegliere se interpretare un maschio o una femmina, partecipare ad un allenamento e infine ad un torneo.

La grafica dei profili degli atleti di questo Smash sembrano presi direttamente da un manga Giapponese perché hanno lo stesso stile e questo è una bella cosa che sicuramente invoglia vederli poi nella reale partita.
Le impostazioni generali valgono solo per l'allenamento perché nel torneo sono impostate come la realtà quindi 3 Set e 2 Game.
Bello l'aspetto estetico durante l'incontro con i personaggi davvero ben fatti, molto particolareggiati e con lo stesso stile manga visto nei loro profili e questo sicuramente dimostrazione di attenzione nella realizzazione. Il fondale è ben disegnato con il pubblico realizzato in prospettiva molto bene e anche stesso impegno per i banner pubblicitari a bordo campo molto grandi tanto che riuscite a leggere quello che c'è scritto.
Molto buono anche il sonoro con il parlato dell'arbitro quando assegna i



punti.
Buona la giocabilità grazie alla fluidità dello scrolling e anche alla discreta facilità di ribattere gli attacchi del computer. Lo scorrere dello schermo sincronizzata con la palla, tuttavia, crea a volte dei problemi ad intercettarla perché non vola molto veloce e sembra un po' atipica. Alle volte ribattete la palla in modo un po' strano perché non è precisa, quindi la palla vi ha superato oppure la colpite in mezzo al corpo. Ci sono problemi di colli-



sioni, ma non sono gravi.
E' un bel gioco del Tennis e sicuramente dal punto di vista grafico è forse uno dei migliori per Amiga.

Amiga 600= 8



Gioco del Tennis impreziosito da una bella grafica dettagliatissima in ogni particolare con ottime animazioni dei giocatori e davvero ben realizzati i fondali molto accurati.
Noterete tuttavia che malgrado abbia una palette molto avanzata i giocatori in campo (compreso l'arbitro) hanno gli stessi colori anche quando un giocate in doppio .
Per funzionare richiede un Amiga 600

Spaceman Splorf

Si tratta di un gioco rilasciato nel 2016 per il Commodore 64 e sicuramente interessante per un rinnovato guardaroba che dimostra cosa vuol dire sfruttare la piattaforma come si deve anche se non sempre ci riescono.

Voi interpretate un ingegnere di quarta classe in una stazione di estrazione metano che ha un lavoro modesto con la speranza tra 20 anni di raggiungere una posizione migliore e meglio pagata.
Il destino vi mette nella posizione di diventare un eroe perché la stazione viene attaccata da dei pirati spaziali e il comandante della base cerca di volontari per difenderla.
Il gioco è stato creato per sfruttare un secondo chip sonoro per poter avere musica ed effetti sonori insieme. Se invece emulate la piattaforma è possibile emulare i due SID per migliorare quindi la qualità sonora di questo titolo (è un procedura in entrambi i casi molto complicata).

Come vi siete abituati dalle ultime produzione moderne per questa piattaforma il gioco inizia con una



bella introduzione grafica di alto livello con bella grafica e buon sonoro (la melodia è in certi momenti ben nota e ricorda la serie TV anni 80 “Battlestar Galactica”).
Nelle opzioni avete anche un semplice jukebox che vi permette di ascoltare tutte le 8 tracce audio.

Graficamente molto bello con tanto uso del colore per i fondali, per gli asteroidi e anche il vostro personaggio in tutta spaziale è davvero ben fatto con varie sfumature per renderlo ben visibile in ogni circostanza.



E’ difficilissimo e quindi la sua giocabilità dipende da quanto siete bravi a imparare a controllare i suoi movimenti.
In pratica non avete armi e non potete volare liberamente nello spazio, ma galleggiate e in pratica seguite la corrente cercando di evitare qualunque tipo di contatto con tutto quello che si muove intorno a voi compreso il terreno, un lago di acido e il cielo rappresentato da una raggio laser.
Se colpite il soffitto vi disintegrate, se atterrate affogate nell’acido e il contatto con ogni altro oggetto esplodete.
La difficoltà è che dovete a click di pulsante del joystick o della tastiera cercare di rimanere in aria perché la gravita elevatissima vi spinge a terra.

L’azione è accompagnata da una bella melodia musicale e una fluidità dell’azione tipica di questo computer, ma è così difficile che diventa frustrante dopo pochi secondi perché ogni cosa che è sullo schermo è letale e voi non avete niente per difendervi se non fare dei piccoli aggiustamenti in volo.
Di certo è un altro gioco spettacolare da guardare e ascoltare e deve fare parte della vostra collezione perché è un must. La sua realizzazione tecnica è notevole anche per il fatto di sfruttare un secondo chip audio (se presente o emulato) e per una grafica molto colorata che ancora una volta mostra le reali potenzialità di questo C64.

Alla lunga però diventa noioso perché non ci sono livelli successivi. Sembra solo del genere “evita gli oggetti” perché fate punti solo rimanendo in vita e quando morite potete salvare il record.
Bella grafica, bel sonoro, fluido, ma forse un po’ troppo poco per essere interessante fino in fondo.





Commmodore 64= 7,5



Tecnicamente eccellente con una introduzione grafica da capogiro e che mette in evidenza le reali capacità della piattaforma nei colori e nel suono.
E’ forse troppo difficile da controllare anche per il più esperto giocatore e non sembra avere uno scopo preciso, ma è un must averlo e dovete giocarci almeno una volta per rimanerne estasiati.
PS:
La grafica del fondale che rappresenta la vegetazione del pianeta non è letale e potete passarci in mezzo.



T.H.E.A

"Terra / Paradiso / Eternità / Artico" è il nome completo di questo gioco per il Commodore 64 che è semplicemente un titolo realizzato dal suo autore per far divertire sua figlia e quindi l'unico scopo era quello di abituarla ad usare un joystick e introdurla al mondo del Retro Gaming.

Il protagonista del gioco è un Unicorno (decisamente il personaggio di una nota serie TV per bambini) che deve raccogliere degli oggetti sparsi per i vari livelli costruiti come labirinti con le pareti letali al tocco e poi riportarli al centro dello schermo per completare gli accessori che ha perduto.

Semplice gioco caratterizzato da una grafica simpatica durante l'azione che non deve stupire, ma essere essenziale per creare divertimento e interesse.



Commodore 64= 7

Gioco semplice, ma ben realizzato che vi coinvolge bene per cercare di portare a termine la missione. Il target è per bambini che vogliono entrare nel mondo Retro Gaming, ma nulla vieta che ci possa giocare anche un nonno.



Mobile Planet

Mobile Planet: Approach from the Westgate è un gioco arcade per l'MSX che assomiglia molto come giocabilità e come struttura di ad Alien Sindrome.

Voi siete un soldato armato di fucile che vi avventurate in varie stanze che sono piene di mostri di ogni tipo e dovete cercare di andare avanti il più lungo possibile.

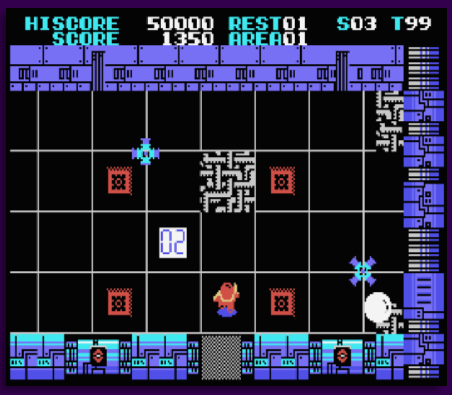
Ogni volta che distruggete un mostro questi rilascia un bonus (rappresentato da una stella che fluttua per lo schermo) che va raccolto.

Di tanto in tanto ci sono dei nemici più forti che una volta distrutti si rigenerano dalle ceneri e quindi bisogna stare molto attenti a non trovarvi vicino ai loro resti.

Ci sono anche durante i livelli delle porte che vi conducono ad altri piani di questa struttura, ma spesso vi portano in aree che sono infestate da nemici e potreste apparire proprio in mezzo ai loro frenetici movimenti.

Graficamente molo bello, curato e anche veloce nella grafica e nello scrolling.

Un buon clone di Alien Syndrome anche nella giocabilità.

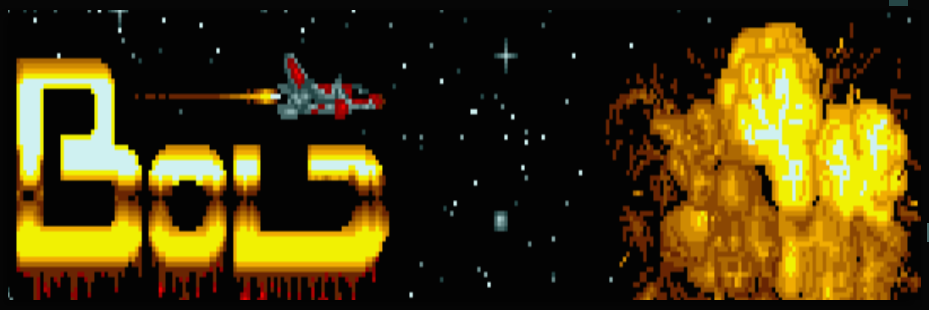


MSX= 7

Appena iniziate a giocare vi sembrerà proprio "Alien Syndrome" con una grafica decisamente buona e colorata tipica di questa piattaforma.

Un buon arcade molto giocabile e con musica ed effetti sonori che vi accompagnano durante l'azione.

Atari ST, 1 MB (2004, Laurent Kermel)



Bold è uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale per Atari ST molto ispirato al gioco Arcade, "Side Arms" e alla serie TV "Transformers" ed è principalmente fatto per gli emulatori (funziona comunque anche su un STE con il blitter attivato).

Questa edizione del 2004 (non è un prodotto commerciale) è un miglioramento del gioco originale del 1989 che non fu mai rilasciato se non a qualche amico personale.

Quando sono apparsi i primi emulatori della piattaforma l'autore ha deciso di riprenderlo in mano e migliorarlo soprattutto dei bug che aveva inizialmente.

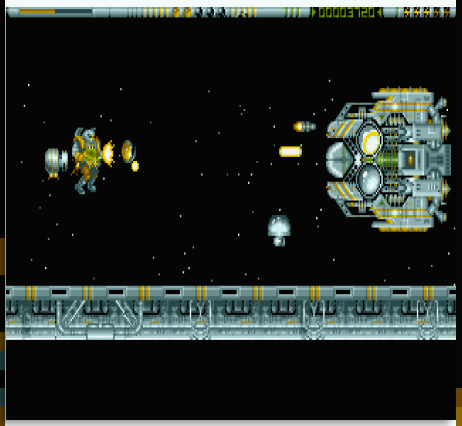
La storia si svolge nel futuro quando la Terra non ha più notizie di una sua stazione orbitante intorno a Marte scoprendo poi che è stata invasa da una gigantesca forma di vita che distrugge e dissolve tutto quello che gli si para davanti sul suo percorso.

Per fermarla venite inviati voi che fate parte di una squadra d'elite chiamata BOLD.

Il gioco ha 5 livelli che rappresentano le cinque aree in cui è divista la stazione orbitante per poi arrivare allo scontro finale con questa orrenda creatura.

Ci sono tanti nemici diversi ognuno con le proprie caratteristiche, armature e resistenza ai colpi che dovrete imparare a riconoscere e trovare un modo per distruggerle e proseguire verso lo scontro finale.

Distruggendo alcuni nemici questi rilasciano delle monete che vanno raccolte per accedere ad un negozio per poter potenziare il vostro armamentario.



La dimostrazione che il gioco era previsto per il 1989 lo vedete quando caricate la schermata del titolo con anche la versione relativa.

Si gioca solo con il mouse per poter muovervi il più velocemente possibile dato che l'azione è frenetica e nemici appaiano sullo schermo a grande velocità che con un joystick non vi avrebbe permesso di schivarli e colpirli facilmente.

L'azione è molto fluida nello scrolling, ma voi vi muovete un po' come se ci fossero pochi frame di animazione con il risultato che i vostri movimenti sono un po' a scatti che li rendono poco aggraziati.

La grafica è buona, colorata e tutte le strutture e le parti metalliche sono ben riprodotte e realistiche così come alcuni bei fondali spaziali con sullo sfondo il pianeta Marte.

Il gioco in effetti è molto simile a Side Arms e di Transformers prende la capacità di trasformarvi da caccia stellare a robot che è molto più resistente.

Come detto anche se a fine di ogni livello c'è un negozio per potenziare le vostre armi, le potete comunque trovare sparse per il livello quando distruggete alcuni nemici. Alcune di queste sono molto potenti come missili e raggi laser che se non li avete difficilmente riuscirete a distruggere i boss di fine livello.



Atari ST= 7

Un discreto sparatutto per Atari ST che ha il vantaggio di essere stato pubblicato con l'arrivo degli emulatori e che permette di continuare ad avere titoli da giocare per questa piattaforma.

Grafica molto ben realizzata soprattutto i materiali metallici e anche i colori sono stati fatti in modo che il tutto sia molto credibile.

Un po' male i movimenti che sono un po' a scatti che rendono l'azione poco aggraziata e la velocità con cui arrivano i nemici crea qualche problema.

E' un discreto Shoo't Em Up con alcune buone caratteristiche che però alla lunga può sapere di "già visto". La realizzazione tecnica sulla grafica in generale compensa questi limiti.

SEX BOMB BUNNY
FEATURING MS. ZERO

Gold

MSX2 (2000, Matra)

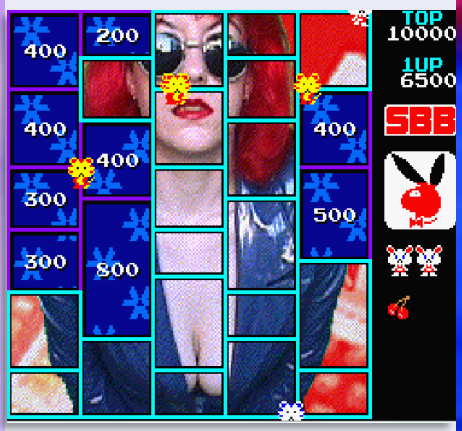
Per i fan di Amidar e dei vari Mah-jjong Giapponesi questo è un buon titolo da non perdere.

Si tratta di un gioco per MSX2 (e devo dire che la maggior parte dei suoi titoli di questo genere è per adulti) clone di Amidar che funziona allo stesso modo.



Voi controllate un coniglietto (sembrerebbe quello di Playboy) che deve colorare delle linee in modo da liberare il bonus contenuto in certe celle per scoprire quello si cela sotto.
Completando tutte le celle troverete delle belle fanciulle più o meno vestite.
Si tratta alla fine di una variante dello Strip Poker che rappresenta quel genere in cui dovete faticare contro il computer per riuscire nello spogliare la ragazza in modo più o meno completo, ma spesso senza volgarità gratuite.

Questo specifico gioco sfrutta bene le caratteristiche dell'MSX2 soprattutto sulla grafica statica in grado di riprodurre le ragazze che non sono disegnate, ma sono proprio delle fotografie digitalizzate in maniera molto eccellente.
Nell'area di gioco non siete soli, ma dovrete riuscire ad eludere 4 nemici che fin da subito corrono verso la vostra posizione; non avete nessuna arma per difendervi, quindi dovete usare l'astuzia per evitarli e al tempo stesso dovete colorare più pannelli possibili per terminare il livello e passare al successivo.
Stesso concetto e stesso numero di nemici di Amidar, ma qui con un premio decisamente più interessante e



anche più bello da vedere.

Un MXS2, come detto, sfruttato davvero bene nella qualità grafica e sonora, ma soprattutto è l'aspetto estetico in generale che vi lascerà a bocca aperta e una giocabilità che si mantiene ad alti livelli perché è uguale al gioco del 1981 della Konami.
E' difficile, forse molto di più di quanto lo fosse Amidar perché fin da subito i nemici sembrano fin troppo intelligenti e furbi e vi lasciano davvero poco spazio e tempo per capire cosa fare e dove andare.
Ogni direzione che prendete, almeno inizialmente sarà sempre sbagliata e vi ritroverete in pochi secondi con pochi pannelli liberati.

MSX2= 9

E' sicuramente un titolo che mostra bene le capacità grafiche dell' MSX2 soprattutto nella grafica digitalizzata che non teme confronti con nessuno.
Ottima la giocabilità che rimane praticamente uguale a quella vista in Amidar anche se è decisamente più difficile perché i nemici anche al primo livello sembrano troppo furbi e vi lasciano quindi senza speranza di fare qualche buona partita.
Lo consiglio perché è un gioco che vale la pena vedere e perché sicuramente è meglio di un classico Mah-jjong.



2015, v0.0.1a (2015)

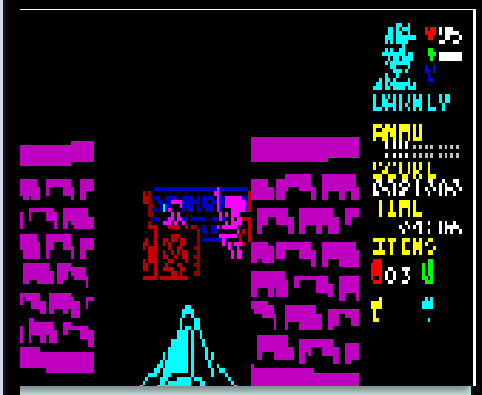
Gold

Red Olypus: A CGA Death Rampage è un gioco di azione ispirato fortemente a Wolfenstein 3D con uno scopo diverso che è quello di trovare e uccidere Ovsky, il capo di una organizzazione criminale Russa che gira per le vie di The City.

La base della creazione di questo gioco è quello di ricreare quell'originale divertimento dei titoli in CGA e con questo Red Olympus ci riescono molto bene perché non è un gioco DOS, ma richiede un PC con Windows attuale.

Non sfrutta chissà quale tecnologie, ma ricrea davvero bene quella originale giocabilità, visuale e anche gli stessi colori.

Immaginate Wolfenstein in grafica CGA: sarebbe un disastro, brutto da vedere e incomprensibile girare per le varie stanze soprattutto una modalità impossibile per gestire le texture.









Red Olympus ci riesce bene perché è stato creato di proposito in questo modo e se guardate le foto vi viene in mente un pessimo clone, ma vi assicuro che è fantastico.

La grafica è stata disegnata in questo modo per ricreare quella tipica formata da enormi blocchi, ma ancora più piacevole perché è di una giocabilità travolgente e mano a mano che procedete non riuscite più a staccare le mani dalla tastiera cercando di andare sempre più avanti.

La difficoltà è stata magnificamente ben calibrata e vi permette di divertirvi alla grande fin da subito.

Questo titolo fa parte di una nuova serie di giochi dove la grafica viene disegnata in questo modo per esagerare quella di una volta, una caricatura divertente, ma quello che ci sta dietro (o sotto) è molto più complesso.

E' una facciata che però nasconde un motore molto potente.



PC= 9



Eccellente!

Hanno ripreso l'idea alla base di Wolfenstein per creare un clone che diventa una caricatura dei giochi CGA dell'epoca, ma richiede un PC attuale e che vi da una giocabilità che nemmeno il gioco di riferimento potrebbe mai darvi.

Anche la musica e gli effetti sonori sono ricercati per dare il massimo divertimento.

Da non perdere!



Crush è uno Shoo't Em Up a scorrimento laterale per il Commodore 64 che è fortemente ispirato a Katakis e Turrican II.



Ci sono tutti gli elementi di quei due giochi come il sistema di caricamento dei livelli con le gemme di Turrican II che riempiono lo schermo e quando è caricato scompaiono.
La vostra astronave è quella di Katakis e quella che vedete durante le scene di volo in Turrican II.
Ottima la qualità musicale, gli effetti sonori e quelli visivi che ricordano esattamente quanto avete già visto.

Non è un clone, ma si tratta di un gioco nuovo molto ispirato a famosi titoli per il Commodore 64 e ne vedete subito le qualità perché ha una bella introduzione in cui potete ammirare una bella grafica dettagliata, molto colorata e accompagnata da una bella melodia e che ancora una volta dimostrazione che titoli per questa piattaforma che hanno introduzioni cinematografiche di qualità, anche se statiche, ce ne sono troppo pochi.

Gli scienziati della Terra hanno scoperto un grosso meteorite che si avvicina pericolosamente al pianeta. Dopo un attenta analisi scoprono che non è un asteroide, ma una enorme astronave spaziale che una volta in orbita rimane ferma e inerte fino a quando non distrugge la città di San Francisco con una bomba atomica.
A questo punto intervenite voi a bordo di una astronave costruita in gran segreto per fermare questa minaccia.

Graficamente, come detto, ricorda molto i giochi sopra citati e di certo è un grande omaggio e tributo al suo autore
Per i fan degli sparatutto nati dentro e



fuori la saga di Turrican è un titolo da non perdere soprattutto immaginando di quanto stupenda grafica incontrerete nei vari livelli.
E' un titolo molto complesso con livelli pieni di nemici che volano veloci e spesso non avete il tempo di distruggerli, quindi dovrete anche evitarli così come le superfici solide del fondale che sono letali e che nascondono delle difese che nella frenesia di non essere colpiti potreste non vedere.
Alcune astronavi rilasciano dei bonus per potenziare il vostro ratio di fuoco (*a differenza di Katakis e di Turrican II ne avete pochissimi*).

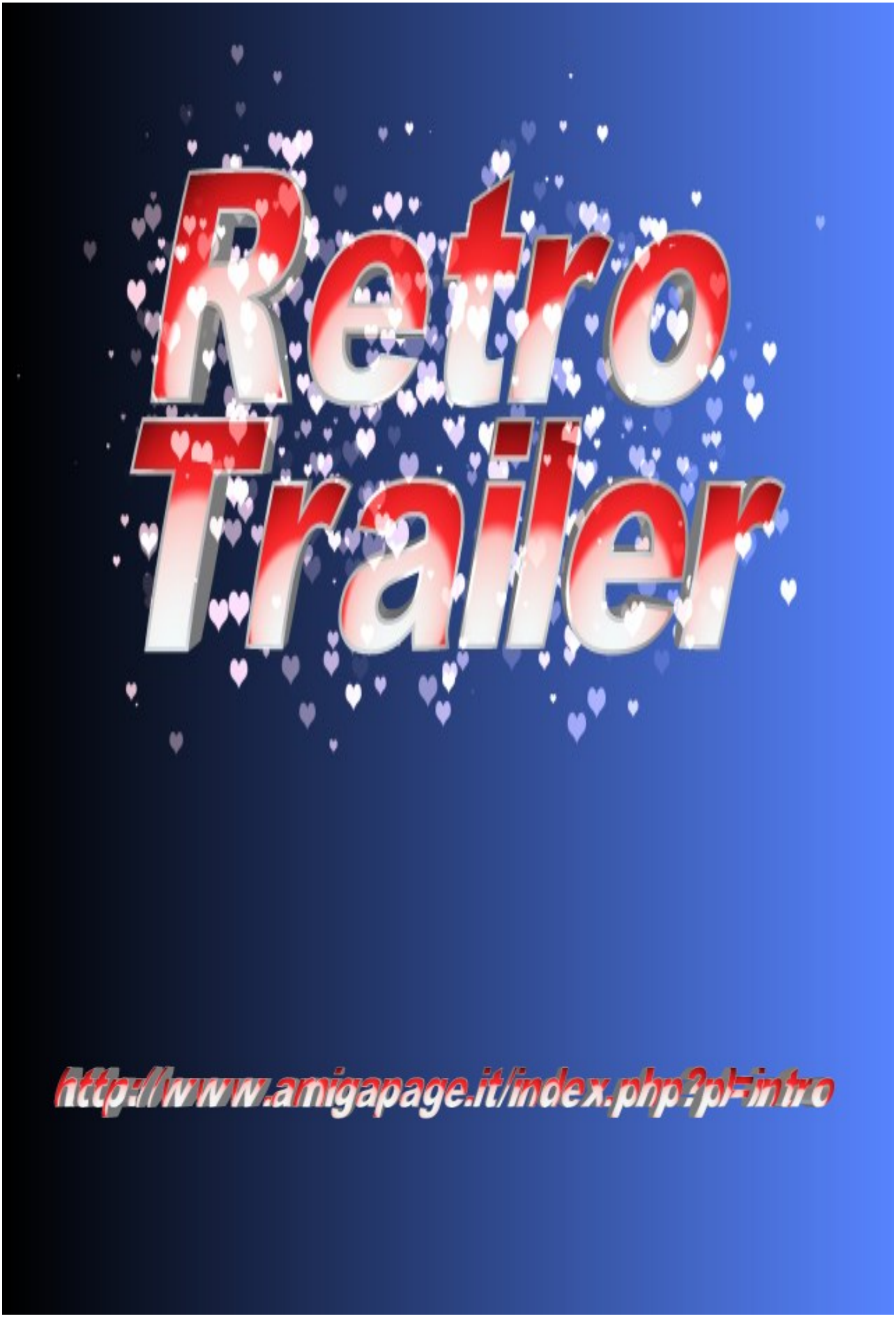
Tra le armi di base avete il super cannone che si attiva tenendo premuto il pulsante di fuoco per caricarlo (*questo è un chiaro riferimento a R-Type, ma non finisce qui* ...).
Alla fine di ogni livello c'è un Boss di grosse dimensioni da distruggere e anche questi ricordano un po' quelli di R-Type.



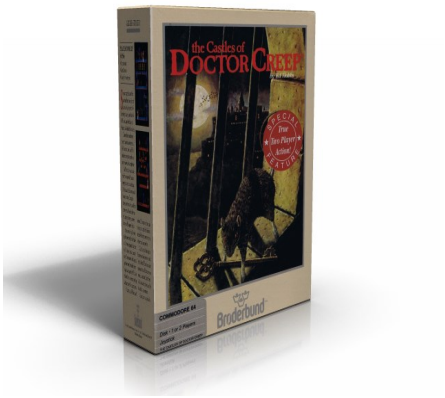
Gold

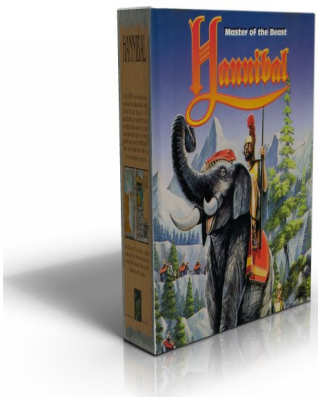
Commodore 64= 9

Un omaggio e un tributo a due capolavori per questa piattaforma che danno vita ad un nuovo gioco che promette di essere grandioso per la grafica, la giocabilità e il sonoro.
Molto difficile rispetto ai titoli a cui si ispira soprattutto per i potenziamenti rilasciati con il contagocce in aree piene di nemici e fondali letali.
Vi impegnerà parecchio, ma la ricompensa è una qualità grafica e una giocabilità straordinaria.

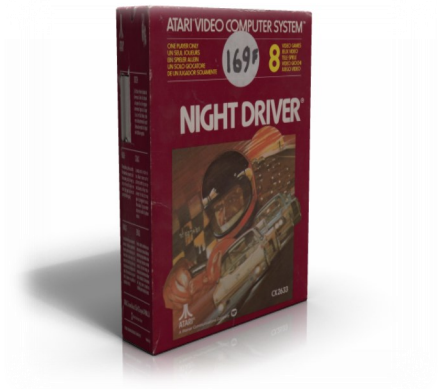

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Divertiamoci con i Box











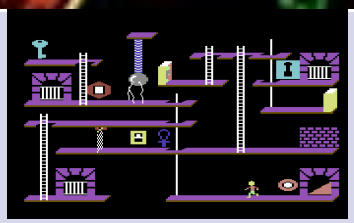
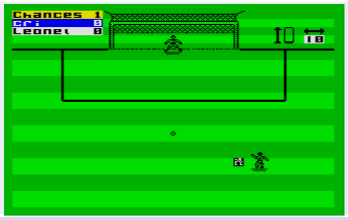


Volume 3, Numero 2
Febbraio, 2017

REV'N'GE!



Top 3

Doctor Creep	
ZX Striker	
Crush	

Console Forever

Silver



Dynamite Duke (1990, Sega - Mega Drive)

Avete letto nel numero di Natale della versione per il Master System che malgrado una discreta conversione da Coin-Op soffriva di una grafica molto ridotta in dettaglio e che alla lunga non divertiva più di tanto anche per rallentamenti con alcuni sprite di troppo sullo schermo.
Il gioco è disponibile anche per il Mega Drive che è decisamente più potente della Console a 8-Bit e si vede subito con una qualità grafica molto più complessa e dettagliata come la quantità di nemici che è molto simile al Coin-Op così come i tanti bonus per armi ed energia.
Avete tre armi a disposizione che sono il fucile per colpire alla distanza i nemici, i carri armati, difese terrestri e ogni altri ostacolo. Quando gli avversari si avvicinano e dovete affrontare i boss di fine livello potete usare i pugni e calci sempre con la visuale in terza persona.
Se cercate la conversione migliore per questo gioco dovete volgere lo sguardo alla versione Mega Drive.





Mega Drive= 8



Per giocare in casa con Dynamite Duke vi serve per forza un Mega Drive dove gira molto bene, senza mai rallentare anche con tantissimi sprite sullo schermo. I personaggi e tutto il resto che si muove sullo schermo è di grosse dimensioni come ve lo aspettate.
Buona la giocabilità, buona la grafica ben dettagliata con una difficoltà ben calibrata.

Drakkhen (1991, Kemco / Seika - SNES)

Drakkhen è un RPG che combina due visuali diverse; 3D durante l'esplorazione all'esterno e 2D negli interni che danno una buona varietà all'intero gioco e forse anche un po' diverso dagli altri titoli di questo genere che sono esattamente all' opposto.

C'è la profezia che annuncia la conquista del mondo da parte dei draghi e sulla loro isola i loro padroni si stanno preparando per la guerra.
L'imperatore per impedirlo invia su questa lontana isola quattro eroi - maghi e guerrieri - per impedire l'invasione dei Drakkhen.

E' una versione per la Console SNES che può sfruttare tutto il suo hardware per avere prestazioni più che dignitose nella esplorazione 3D e per farlo usa bene il "Mode 7" molto adatto a questa visuale con oggetti che ruotano e scalano avvicinandosi ai personaggi in primo piano.
Grafica molto bella, dettagliata e anche ben colorata che non sfigura assolutamente con le versioni per Computer (sicuramente è anche meglio di alcune versioni) e buono anche il sonoro.
Molto bello il passaggio delle ore perché lentamente il cielo si oscura sem-





pre di più fino a diventare buio e lentamente ritorna la luce per annunciare il giorno seguente.

Essendo un RPG ha tante opzioni da gestire, ma sono facilmente accessibili premendo il pulsante del joypad che vi permette di scegliere e usare quella più idonea in quel momento.

Una cosa un po' snervante è la casualità degli eventi alla Final Fantasy. Mentre state esplorando il territorio siete costretti a combattere contro chiunque vi sfidi e non c'è modo di decidere se ignorarlo o attaccarlo. Alla lunga diventa stressante soprattutto se siete all'inizio e state cercando di conoscerlo anche nelle opzioni più nascoste.

In Generale è abbastanza veloce l'apprendimento anche per il fatto che le opzioni sono sulla schermata principale e i loro settaggi sono semplici e immediati.

Quello che stressa un po' sono questi incontri casuali obbligatori.

Il mode 7 lavora molto bene, fa il suo dovere e la grafica mostra che gli RPG 3D sono gestibili bene anche da questa Console.

SNES= 8

Un RPG con alcune interessanti caratteristiche di visuale (sullo SNES è un finto 3D) che grazie al Mode 7 viene presentato davvero bene e ci sono anche belle cose come il passare delle ore che lentamente fanno imbrunire il cielo.
Stressante i combattimenti casuali alla Final Fantasy, ma che comunque danno al gioco una cerca imprevedibilità.



oppure leggervi la sua storia molto semplicemente cliccando su una delle principali scene che vedete sullo schermo.

Questa è la parte multimediale del titolo che è fatta molto bene, in parte stilizzato e in parte molto accurato con la lettura del narratore e le voci dei protagonisti per rendere la visione di questa novella molto piacevole.

La versione Arcade invece è un gioco a scorrimento laterale per evitare trappole e quando entrate negli edifici partecipate a dei sotto giochi molto diversi che sono davvero divertenti.

Un CD davvero ben studiato e preparato con la storia completa di Pinocchio e un gioco arcade tecnicamente molto buono nell'estetica, nelle animazioni, negli effetti sonori e musicali, con sotto giochi davvero ben riusciti.

Pinocchio (1993, Giunti Multimedia - CDTV)

Forse non è proprio una Console, ma questa volta la metto in questa sezione.

Pinocchio è un gioco per Amiga CDTV che riguarda la favola omonima che in questa edizione per Computer Amiga potete giocare direttamente come un gioco di azione



Gold

CDTV= 9

La cosa che colpisce di questo doppio gioco è la grafica che anche nella versione arcade è curata come un cartone animato degnamente animato con ben studiati sotto giochi presentati con immagini tratte dalla storia.
La parte multimediale è ottima nel disegno tutto nuovo nel raccontare questa favola con un CD ben sfruttato nei dialoghi.

Silver Martian Memorandum

PC, 640k (1991, Access)





Martian Memorandum è una avventura grafica punta e clicca per MS-DOS di Access Software nel 1991 ed è il seguito di "*Mean Streets*".

Sono passati sei anni dall'ultimo caso e l'investigatore Tex Murphy è senza lavoro e spera di trovarne uno al più presto. Evidentemente su Marte non ci sono così tanti problemi come sulla Terra.

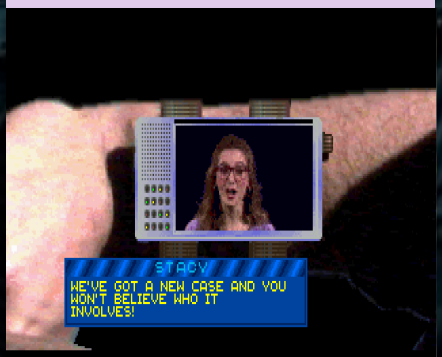
Finalmente venite contattati da Marshall Alexander, un industriale che possiede la maggior parte della aziende su Marte e vi chiede di ritrovare sua figlia che è fuggita di casa portando con se qualcosa che lui ovviamente non vi dice cosa sia, ma è disposto a pagare tantissimo per ritrovarla (e anche sua figlia ovviamente).

Mean Street era caratterizzato da scene di azione e simulazione di volo che sono stati completamente rimossi in questo gioco che rimane semplicemente un avventura grafica che di certo per gli amanti di questo genere non è una gran perdita.

Tipico punta e clicca con lo schermo diviso in due parti con i verbi sempre visibili, non c'è un inventario sullo schermo che è presente solo quando cliccate sul verbo "use" che apre appunto una finestra che mostra gli oggetti che avete e che potete usare; i verbi sono quelli essenziali per l'avventura.

Esattamente come il primo gioco fa un pesante uso di parlato e suoni digitalizzati che richiedono una scheda audio in grado di riprodurli (*se non avete una scheda audio, il gioco non si avvia, quindi dovete avere almeno una AdLib che comunque non vi fa ascoltare la musica*).

Molto basse le richieste hardware per un gioco che usa anche tanta grafica digitalizzata di persone reali. Sicuramente ha caratteristiche audio e visive molto avanzate rispetto ad un gioco del 1991 vista anche la concorrenza con altri Computer.



Questa volta l'hardware audio minimo non vi fa ascoltare la musica, ma solo gli effetti sonori, ma siete comunque compensati con una grafica davvero bella e digitalizzata.

Per controllare Tex è meglio usare la tastiera perché ogni tanto il mouse non vi permette di uscire da certe situazioni. In questo modo il mouse può essere utilizzato per le interazioni. Una cosa interessante è che quando cliccate su un verbo questo rimane evidenziato per poterlo usare più volte (comunque con un secondo click lo disattivate).

Per prendere gli oggetti non dovete per forza essere nelle vicinanze, ma dovete solo essere presenti in quella stanza.

Per spostarvi da una area all'altra dovete usare il verbo "travel" che vi mostra le zone dove potete andare quindi non è lineare come altre avventure: non aprite manualmente le porte per decidere quale area visitare. In alcune stanze, tuttavia, ci sono porte che funzionano alla vecchia maniera e dovete usarle solo per passare da un ambiente all'altro.

Sbagliare conversazioni o fare azioni sbagliate porta alla morte oppure in situazioni in cui non potete più andare avanti.



PC=8,5

Un avventura grafica punta e clicca impreziosita da bella musica (se avete l'hardware giusto) e effetti sonori e parlato digitalizzato in grande quantità (il gioco sta su 10 dischetti e più di 7 MB installato). Tanta grafica digitalizzata e ambienti ricreati davvero bene e molto realistici anche se non tutto è sempre ben visibile perché alcuni oggetti sono alle volte troppo piccoli e leggermente confusi da individuare al primo sguardo.

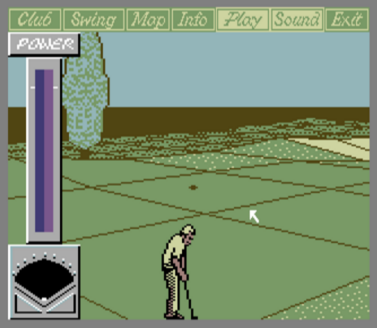
Richiede un PC di fascia bassa, 640k di memoria ed è molto giocabile. Il mouse non è molto fluido nei movimenti, ma per quello che richiede è un eccellente avventura.



Dopo un periodo abbastanza lungo nello sviluppo di questo gioco ne è risultata una creazione molto dettagliata del golf basata su uno dei più grandi giocatori di questo sport degli anni 80, **Greg Norman**.
Ci sono solo due scenari che sono visti in terza persona in grafica 3D così come la modellazione degli effetti della palla.
Ci sono molte opzioni per rendere la simulazione più credibile, ma potete disattivare gli effetti della palla, le condizioni meteo e il vento per rendere il gioco più liscio e immediato.
Ovviamente questo tipico sport non è solo una questione di potenza bruta per lanciare la palla il più lontano possibile verso il "Green", ma dovete tenere conto del vento, della pendenza del terreno, degli alberi, dei laghetti, dei corsi d'acqua che vi possono far perdere punti preziosi.

Non torno sulla spiegazione delle regole perché ne ho già parlato ampiamente negli altri numeri con altri giochi ben più noti.
Parlo invece della sua realizzazione tecnica perché non è da tutti i giorni vederne uno con una grafica poligonale che è stata usata su ogni versione compreso il Commodore 64.
Il gioco punta molto sulle opzioni che ce ne sono tantissime per personalizzarlo come lo volete soprattutto l'impostazione dello "Swing" che in pratica vi gestisce l'effetto della palla quando la lanciate che è molto complessa, ma poi è gratificante per i risultati sul campo.
Sicuramente vedere questi settaggi avanzati e opzioni particolareggiate e precise anche nei disegni e colori è impressionante e tutto poi viene enfatizzato durante l'azione con una grafica molto bella, ben disegnata e che riproduce molto bene le asperità del terreno (si paga un po' nella velocità di disegno, ma il terreno viene disegnato ogni volta).

Davvero eccellente anche la versione Amiga che sfrutta il suo hardware per garantire prestazioni veloci e qualità sull'audio. Molto lento a caricare, ma ne vale la pena



perché il buon dettaglio già visto in versione 8-Bit viene ulteriormente enfatizzato.
Avete la scelta di giocare con tre tipi di controller ed sono previsti anche scenari su data disk.
La grafica in gioco è bella colorata come vi potreste aspettare, molto veloce nella gestione della grafica vettoriale con anche zolle di terreno che si staccano durante un tiro, personaggi molto grandi come dimensioni e ben animati.
C'è la sensazione che l'area di gioco sia più piccola e con una prospettiva più ravvicinata rispetto al C64, ma è solo un illusione ottica perché sul Computer a 8-Bit i personaggi sono più piccoli e ci sono meno oggetti a bordo campo.
Due versioni davvero ottime a partire dalle impostazioni estremamente accurate e precise e una giocabilità sul campo davvero eccellente.

Amiga, Commodore 64

1991, Gremlin



Commodore 64= 7,5

Un ottimo gioco del golf in 3D con una precisa modellazione degli effetti della palla e del lancio che rendono tutto molto complesso, ma che poi danno grandi risultati durante l'azione.

Amiga= 8

Grafica e audio sono su ottimi livelli di qualità con personaggi di grosse dimensioni che non tagliano o riducono la prospettiva. Grande giocabilità è ottima velocità di disegno dei vettori 3D.


Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational



Commodore 64 (1985,

Helm è una programma per creare una raccolta di libri multimediali per una facile consultazione di ogni genere e sfruttare le potenzialità di questa interfaccia.

Potete aggiungere un nuovo libro o editarne uno esistente di qualunque genere. Si può creare una presentazione multimediale con tanto di musica nel formato Amiga come MIDI e SMUS, tracce audio se lo usate su un CDTV, potete usare anche il narrator.device per leggere i testi, aggiungere immagini e se avete un modem potete configurarlo per andare in re-



te.

Insomma è una interfaccia per creare un prodotto per costruire libri di vario contenuto multimediale molto interessanti.

E' un po' limitato perché come audio supporta solo due formati anche se sono forse i più usati nel multimedia, gli effetti sonori IFF-8SVX e le immagini IFF-ILBM.

E' un prodotto molto vecchio, 1993, che comunque rispettava i formati proprietari dell'Amiga.



La scelta di libri multimediali dipende solo dalla vostra fantasia e non ha limite, ad esempio, si può creare un atlante del mondo a livello generale, potete creare un jukebox



che suoni le musiche che avete importato all'interno del programma da un dischetto multimediali MIDI e non avete un player a disposizione.

Dovete immaginare questa interfaccia non solo come database, ma anche per facilitare l'uso di alcune funzionalità che altrimenti non avreste a disposizione. Potete anche usarlo come un semplice database per memorizzare informazioni, come una rubrica telefonica o anche un per ricordare degli eventi importanti.



Più che multimedia è una interfaccia che l'utente può usare per crearsi i propri libri multimediali con grafica, suoni e animazioni personalizzati grazie a delle utilità integrate.

Helm da la possibilità a tutti (anche se non è facile e bisogna studiarselo molto bene) di creare tantissima multimedialità di ogni genere raccolta in un'unica interfaccia.

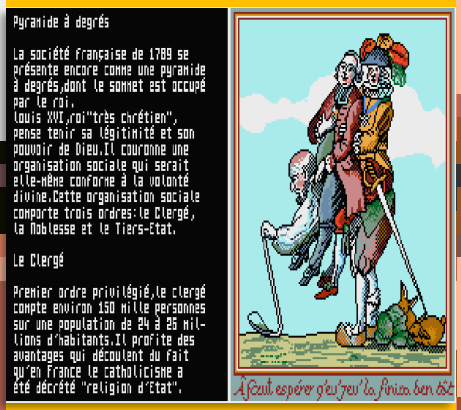
Office, Multimedia and Educational



Atari ST/Amiga (1989, Legend Software)

89 La Revolution Fracaise è un gioco educativo (quindi può tranquillamente rientrare nella multimedialità) dedicato all'evento scritto nel suo nome.
E' un titolo abbastanza raro perché non ci sono informazioni su questo gioco di nessun genere e forse è passato senza lasciare ricordi di esso.

E' principalmente basato sulle scene più importanti di questa rivoluzione che potete sceglier liberamente assistendo quindi ad una sua dettagliata descrizione alla fine della quale avete tre opportunità per fare punti.
Lo scopo è quello di leggere bene la


Pyramide à degrés

La société française de 1789 se présente encore comme une pyramide à degrés,dont le sommet est occupé par le roi.
Louis XVI,roi"très Chrétien", pense tenir sa légitimité et son pouvoir de Dieu.Il couronne une organisation sociale qui serait elle-même conforme à la volonté divine.Cette organisation sociale comporte trois ordres:le Clergé, la Noblesse et le Tiers-Etat.

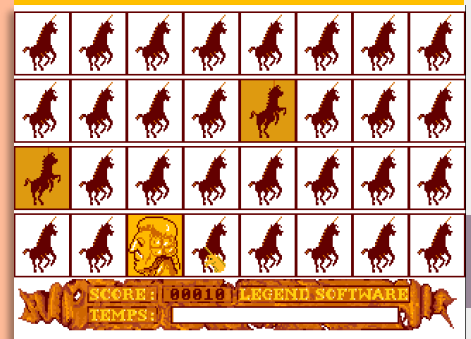
Le Clergé

Premier ordre privilégié,le clergé compte environ 150 mille personnes sur une population de 24 à 25 millions d'habitants.Il profite des avantages qui découlent du fait qu'en France le catholicisme a été décrété "religion d'Etat".

scena e poi affrontare queste prove.
E' basato sulla reale storia e quindi potete anche provare a rispondere sui vostri ricordi scolastici anche se le domande sono abbastanza legate a questi specifici testi.

Multimediale perché non c'è solo testo; ci sono immagini che rappresentano umoristicamente la società Francese e il mondo di quel periodo e sembrano proprio disegnate da quegli stessi artisti di fine 1800; fa uso anche di suoni digitalizzati.
Dopo aver letto il testo (è lungo e scrollabile verticalmente) avete tre tipi di prove: Un quiz classico, un gioco Arcade basato su quello che avete letto e delle riflessioni.

Il Quiz non ha limiti di tempo, ma dovete rispondere bene e se non lo fate tornate alla schermata di scelta delle



tre prove.
La riflessione è il gioco "Memory" in cui dovete trovare le due immagini uguali e terminare nel minor tempo possibile.
La prova Arcade è un gioco di azione



in cui siete un soldato Francese con il suo cannone personale in cui dovete caricarlo di polvere da sparo, usare uno stoppino per pressarla bene, caricarlo di una palla di ferro e sparare.
Tutto questo va fatto entro un certo tempo limite, ma non succede nulla se non ce la fate: ritornate alla schermata delle tre prove per riprovarci e fare dei punti.

E' un gioco che non andrebbe giocato da soli, ma in compagnia fino a 4 giocatori per vedere chi è il migliore.

Nel suo essere sconosciuto forse sono stati i suoi bug a renderlo tale. Infatti su alcune prove crasha il sistema e anche la diretta conversione per Amiga ha altri difetti che lo rendono poco adatto a provarlo fino in fondo.
Oggi è totalmente sconosciuto (grazie a REV'n'GE! lo è di meno), ma non c'è tanto materiale su questo evento per Amiga e Atari ST. Se non volete ripiegare su Windows dovete usarli insieme: un po' su Amiga e un po' su ST per vederlo al completo.

Atari ST= 7

La Rivoluzione Francese in un gioco a metà tra un quiz, un gioco riflessivo e uno di azione.
Bella la grafica in generale e assenza di musica in tema Francese che però è presente come lingua e che forse potrebbe essere un ostacolo a risolvere i Quiz.

Amiga= 7+

Graficamente è uguale anche se preferisco di gran lunga la grafica ST che sembra leggermente fatta meglio.
Amiga di contro ha la musica, la Marsigliese, suonata davvero bene in tutte le prove e durante le letture.


Al prossimo imperdibile numero
#72
Marzo 2017