REV'n'GE! #72

Retro Emulator Vision and Game



Cliff Hanger

Il Far West non sarà mai così divertente

Donkey Island

Un avventura grafica per Atari ST mai completata

ALTRE RECENSIONI: Crete 1941 * Back to the Golden Age * TV Sports Football * Guerilla in Bolivia * Dead on Time * Dahku * Cup Final * Toofy's Winter Nuts * Lethal Tender * Fields of Battle * PrehistoriK * Skyway * Super Zaxxon * Superhero: league of Hoboken * Premiere * Cyberdine Warrior * Prime Mover * The Miracle Piano Teaching System * After Dark 4.0

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

EDITORIALE NUMERO 72

Ed eccoci al numero primaverile di Marzo che rappresenta già il terzo volume di questa nuova serie mensile che inizialmente non ero convinto fosse la cosa giusta e invece si sta rivelando molto buona perché effettivamente con 2 numeri al mese rischiavo di darvi troppi giochi che alla lunga poi si rischia di ripetere due volte.

Alcune recensioni dei primi numeri ancora in attesa di trovare la giusta impaginazione della fanzine erano un po' troppo semplici e mi era venuta l'idea di rifarle un po' meglio anche se forse non è il caso perché comunque fanno parte della crescita di questo progetto.
Con il tempo di un mese tra una uscita e l'altra avrò tempo di pensare se è meglio o no di riprendere più dettagliatamente qualche titolo.

Questo numero ha impiegato più tempo per essere fatto perché ad un certo punto non sapevo quale piattaforma analizzare per non recensire sempre le stesse, ma alla fine poi sono quelle più prolifiche. I giochi e i programmi per Computer e le Console orientali sono difficili da recensire per la lingua e la mancanza di materiale in giro da confrontare.

Volevo fare anche una pagina di "riflessioni" sull' Atari ST sul fatto che ci sono dei titoli che sfruttano l'hardware meglio di quanto si potesse immaginare e addirittura meglio che su Amiga nella musica e nella grafica. Compenserò inserendo questi titoli da far riscoprire.

Basta adesso annoiare con questo editoriale.

Buona Lettura

Sommario Numero 72 **Marzo 2017**

After Dark 4.0	Windows 9x	**31**
Back to the Golden Age	Amiga	**7**
Cliff Hanger	Commodore 64	**6**
Crete 1941	ZX Spectrum	**5**
Cup Final	Commodore 64	**12**
Cyberdine Warrior	Commodore 64	**21**
Dahku	MSX2	**11**
Dead on Time	Amstrad CPC	**10**
Donkey Island	Atari ST	**28**
Fields of Battle	Amiga/DOS	**15**
Guerilla in Bolivia	Amiga	**9**
Lethal Thender	DOS	**14**
PrehistoriK	Amstrad CPC	**16**
Premiere	Amiga	**20**
Prime Mover	Amiga	**27**
Skyway	CoCo	**17**
Superhero: League of Hoboken	DOS	**18-19**
Super Zaxxon	Apple II	**17**
The Miracle Piano Teaching System	Amiga	**30**
Toofy's Winter Nutz	ZX Spectrum	**13**
TV Sports Football	Atari ST	**8**

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 #73



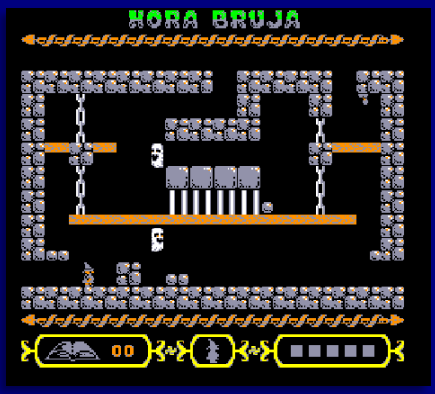
Fluff

Sembra un gioco a 16-Bit e invece è per Amstrad CPC con una Incredibile mole di grafica di grosse dimensioni.
Se fosse fluidissimo sarebbe la scoperta di un Top Game.



Cabal

E' un titolo decisamente conosciuto che sul C64 ha due versioni che sono diverse anche nella giocabilità.



Hora Bruja

Un gioco di piattaforme per Amstrad CPC abbastanza recente, uscito nel 2011, e che promette di essere non solo divertente, ma anche molto giocabile.



Out Run

E' la versione per MSX2 che mi era sfuggita quando l'ho recensito la prima volta. Sembra fatto molto bene e molto simile al Coin-Op.

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.

Crete 1941

ZX Spectrum (1990, CCS)

Crete 1941 è un gioco strategico di guerra che riproduce la famosa battaglia di Merkur, la più grande invasione area condotta dai paracadutisti Tedeschi, durante la Seconda Guerra Mondiale.
Voi avete la possibilità di usare anche le forze Alleate: truppe Inglesi, Australiane e Neo Zelandesi.

L'azione di gioco dura 28 turni, dalla mattina del 20 Maggio alla notte del 27 Maggio 1941; i turni quindi non rappresentano i giorni, ma comunque sono abbastanza per



sviluppare il gioco per un bel po' di tempo.
Ci sono diverse opzioni per renderlo più realistico oppure il più semplice possibile e venire incontro a quei giocatori che provano questo genere per la prima volta.
Controllate tutte le tipiche unità presenti in questo genere di giochi - la fanteria, l'artiglieria, gli ingegneri, cannoni anti-carro e anti-aereo (questi ultimi servono anche per abbattere i paracadutisti).
Oltre alla gestione delle varie unità ci sono anche le condizioni umane come la morale, la coesione, l'unità come squadra che può incidere sulle sorti della battaglia. Il gioco tiene conto anche delle evacuazioni storiche degli Alleati.
A seconda del lato che scegliete avete due tipi di supporto: i Tedeschi hanno il supporto Aereo, mentre gli Inglesi lo hanno terrestre.

E' un titolo uscito solo per ZX Spectrum e Amstrad CPC uscito nel 1990 e quindi anche graficamente abbastanza avanzato e più definito dei primi giochi su queste piattaforme.
E' vero che potete scegliere quale forza militare usare, ma avete una terza possibilità: non scegliere niente e in pratica controllate Alleati e Tedeschi.
Prima di iniziare a giocare dovete distribuire le vostre unità per il successivo posizionamento sulla mappa.
Questa fase è un po' ostica da comprendere, ma potete lasciare l'impostazione predefinita e iniziare finalmente a giocare posizionando le varie unità in base a dei punti che vi vengono assegnati in ciascuna di esse.



E' uno strategico classico gestito tramite le varie icone che rappresentano le unità e voi dovete solo posizionarle sulla mappa come volete, distribuire le forze per il supporto aero o terrestre e poi alla fine le battaglie vengono risolte automaticamente.
Tecnicamente buono come grafica sullo ZX Spectrum molto ben definito nella mappa con tanti colori che solitamente non vedreste mai e le unità sono rappresentate da icone che le evidenziano in maniera eccellente perché vi basta guardarle per capire cosa rappresentano.
Il dettaglio è molto elevato e di certo



è superiore a molti altri titoli di questo genere su piattaforme a 8-Bit viste in passato.

E' molto difficile la gestione e il posizionamento sulla mappa delle varie unità e anche dopo parecchio tempo non tutto è facilmente comprensibile soprattutto la loro distribuzione.

ZX Spectrum= 6,5

Tecnicamente molto valido per una qualità superiore alla media di giochi per lo ZX Spectrum. Uno strategico storico ben riprodotto, ma complicata la gestione delle unità che anche dopo parecchio tempo non riuscirete bene a comprendere tanto che spesso farete azioni un po' a caso pur di riuscire a capirci qualcosa.
E' sicuramente un titolo che ha un target di utenza molto specifica che deve essere molto esperta in questo tipo di giochi dove tutto è basato sulla giusta posizione delle unità.

Fallschirmjager

Gold

Cliff Hanger

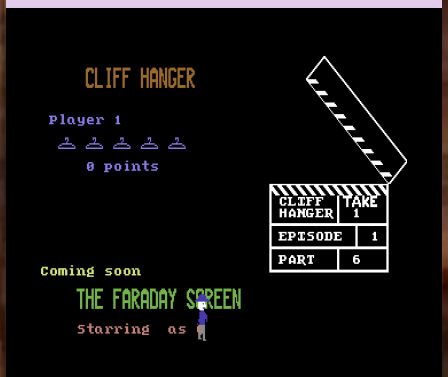


Si tratta di un gioco di azione che si svolge nel Far West dove voi interpretate l'eroe di turno, Cliff, che deve fermare un bandito che spara nei canyon.
La struttura di questo titolo sembra (*forse lo è realmente*) quella in cui state recitando per la realizzazione di un film e ogni scontro contro il vostro nemico è rappresentata da una scena che inizia con il "ciak" del regista.
Non ci sono sparatorie, non ci sono duelli all'ultimo sangue, ma dovete fermare questo bandito con trappole di diverso tipo e molto divertenti che vanno da cannoni che colpiscono delle rocce che franano sulla testa del fuorilegge, boomerang, magneti che attirano oggetti di ferro pesantissimi da colpire lo sventurato nemico.
Fin da subito si nota lo humor di questo gioco perché questa sfida tra i due personaggi ricorda molto la serie TV "*Road Runner e Willy il Coyote*" dove il Coyote veniva sconfitto dalle sue stesse trappole.
E' la stessa cosa anche in Cliff Hanger perché il fallimento di sconfiggere il bandito viene mostrato con scenette umoristiche tipo che vi date delle botte in testa, cadete da una sporgenza e fate un buco per terra con la forma del vostro corpo, lanciate il boomerang che torna indietro e vi decapita oppure venite travolti dalle vostre stesse armi.

Tutte queste scenette di vittoria e sconfitte sono divertenti e alle volte vi verrà la voglia di sbagliare di proposito per vederle e farvi delle risate.
Vi posso assicurare che ve le farete perché è stato pensato in questo modo anche come si svolge l'azione.
Il bandito, tutto nero, si avvicina alla scena dove ci sono le trappole sparando a destra e sinistra e voi dovete posizionarvi per attivare l'arma giusta.

Se il vostro attacco ha successo il bandito viene sconfitto. Le scenette buffe e divertenti si attivano solo quando mancate il bersaglio. Il boomerang che vi taglia la testa lo fa solo se mancate il bersaglio perché altrimenti se colpite il fuorilegge vi ritorna saldamente in mano. Così tutte le altre armi.
Ci sono 40 diverse missioni nel tentativo di fermare il vostro nemico su 50 schermate.

Quando perdete una vita non rifate la stessa scenetta, ma il sistema ve ne fa ripetere una a cosa tra quelle di quel livello che non avete completato.
Ogni missione ha una piccola spiegazione sempre in questa struttura da

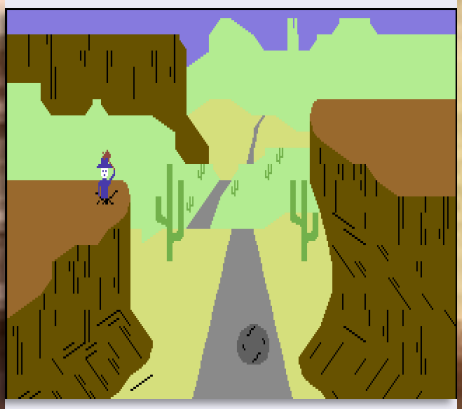


registrazione di un film e quando perdete una vita la scena viene presentata come quando si fa una papera durante una reale registrazione.

E' un bellissimo gioco, è così divertente che una volta iniziato è difficile smettere per cercare di vedere e partecipare a queste buffe missioni e soprattutto vedere le varie gag del protagonista.

Un Commodore 64 sfruttato magnificamente nella grafica perché anche se non mostra dettagli elevatissimi, i personaggi sono abbastanza stilizzati e oggetti un po' semplici, ricorda in maniera molto forte quella grafica da cartone animato anni 80 e vi trasporta magicamente in quella serie TV divertentissima del Coyote che cerca di catturare la preda finendo sempre distrutto dalle sue stesse invenzioni.

L'esperienza di gioco è migliore però su un monitor CRT perché mostra le linee dello scalines che vi permettono di trovarne una precisa per attivare le trappole. Sui monitor mo-



derni che non lo hanno più è molto più difficile trovare il momento giusto per colpire il nemico e diventa quindi molto più frustrante.



Commodore 64= 9,5

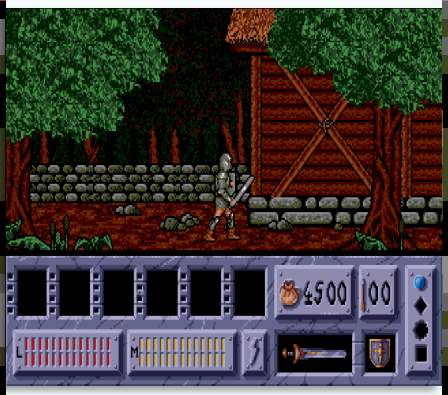
Se amavate quella serie TV del Coyote, questo gioco sembra la sua digitalizzazione. Siete un eroe che deve sconfiggere il suo nemico che trappole di ogni genere che se fallite vi distruggeranno e assisterete ad esilaranti scenette di sconforto. Bella la grafica da cartone animato anni 80 con una simpatica melodia iniziale con buoni e utili effetti sonori durante il gioco. Molto geniale l'idea di mostrare queste azioni come una registrazione di un film sul Far West dove siete degli attori alle prese con le varie scene comprensive di errori.

Back to the Golden Age

Amiga 1200/4000, 4 MB (2014)

Back to the Golden Age è una avventura 2D a scorrimento laterale per Amiga portato sulla piattaforma direttamente dalla versione Atari ST e non per puro caso.
Questo titolo su ST non è come gli altri dato che ha una qualità sonora invidiabile persino da un Amiga dato che usa musica ed effetti sonori digitalizzati compreso il parlato e i versi. Vi assicuro che lascia davvero stupefatti scoprire dei titoli di questo genere.

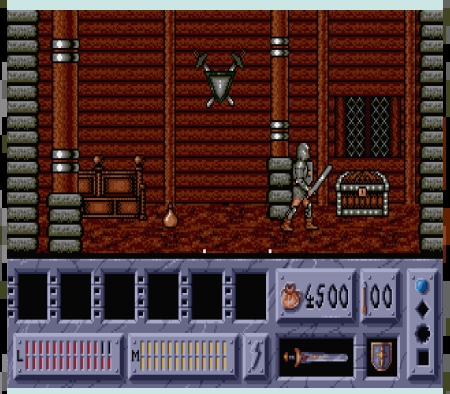
Come tipo di azione si tratta, come detto, di un avventura arcade



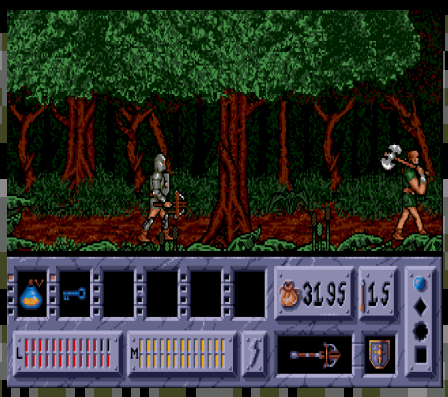
in 2D a scorrimento laterale in cui dovete sconfiggere i vostri avversari, esplorare il territorio entrando anche nelle varie abitazioni per trovare informazioni sulla vostra missione e anche dei negozi dove acquistare nuove armi, medicinali e pozioni per l'energia.
Voi interpretate Zad, un cavaliere, che deve sconfiggere tutti i nemici per diventare il capo del Regno di Euroland.

Essendo un avventura avete un inventario per vari oggetti che gli danno qualche cosa in più di un normale Beat'Em Up.
Una versione per ST molto bella per un incredibile qualità audio, niente di eccezionale nella grafica e alla lunga diventa blanda nella giocabilità per via di azioni monotone e prive di un vero scopo e soprattutto nulla a che vedere con una avventura.

La conversione diretta per Amiga viene fatta nel 2014, 24 anni dopo, che riproduce esattamente il gioco originale e quindi anche nella giocabilità.
Essendo un prodotto non commerciale, l'intero gioco è stato compresso in un solo disco e richiede tantissima memoria e un buon processore per la decompressione in RAM (il gioco originale richiedeva 512k di memoria).
La qualità audio è tipicamente Amiga, forse quella originale era molto più orchestrata, ma comunque è stato fatto un ottimo lavoro soprattutto negli effetti sonori.
Se la versione ST nella giocabilità non è convincente e non offre nulla di nuovo sul piatto, la conversione per Amiga è stata decisamente migliorata da questo punto di vista perché è più avvincente.
Cambia il modo di muoversi, più



realistico, ci sono molti oggetti fin da subito da raccogliere e usare e l'interazione ne guadagna parecchio come, ad esempio, un soldato sconfitto lascia una chiave per aprire una qualche porta, sacchi di denaro, pozioni e anche armi.
Sicuramente rispetto alla versione ST è decisamente qualcosa di nuovo e con l'Amiga rinasce l'interesse di giocarci.



Amiga 1200= 7,5



Rispetto alla versione originale per ST ci perde nella musica, ma ne guadagna in giocabilità e su Amiga si può dire che è un avventura in 2D con interazioni che funzionano bene. La struttura è vecchia, molto simile ad *Artura*, a *Defender of the Earth*, per citare due titoli simili, ma è giocabile e invoglia a farlo.
E' una versione migliore, ma ricordatevi che richiede un A1200/4000 con almeno 4 MB di memoria che non serve solo a decomprimere i file, ma anche a velocizzare tutto il resto.
L'originale girava con 512k di memoria e un processore a 8 Mhz.

TV Football

Atari ST, 1 MB (1988, Mirrorsoft)

Nella serie Street Sports avete letto di un gioco del calcio Americano in cui sono state semplificate molto le regole di base per il fatto di avere solo tre giocatori e svolgersi in mezzo alla strada.

TV Sports Football è un titolo della Cinemaware (che garantisce la qualità del prodotto) che cerca di riprendere questo genere nel miglior modo possibile applicando le regole ufficiali o almeno essere più vicine possibile per garantire un realismo nella giocabilità.



La Cinemaware con questo titolo anticipa la Electronic Arts avendo la sua stessa idea in futuro: giocare con una visuale televisiva che immerge il giocatore facendolo diventare anche spettatore.

Questa versione ha 28 squadre che possono essere controllare dal computer o da un umano per avere due esperienze diverse: con il controllo del computer voi diventate semplici spettatori.

Dopo il caricamento avete subito una lista di opzioni da scegliere tra cui una partita di esibizione, partecipare ad un torneo contro tutte le altre 27 squadre, fare pratica e infine vedere la classifica del campionato.



Con l'esibizione (una amichevole) dovete scegliere se giocate in due persone o da soli e poi la squadra che volete dalla tabella relativa.

La schermata del titolo inizia dopo queste scelte iniziali e anche questo è fatto per questa nuova idea di presentarlo come un evento televisivo.

Si inizia subito con la scelta automatica del computer del lancio della moneta e poi in campo dovrete correre con la palla di 10 yarde in 10 yarde verso la porta avversaria.

Le regole sono sempre le stesse con la battuta di un quarterback che deve essere sempre dietro tutti gli altri suoi compagni e deve passare la palla ad un ricevitore che poi dovrà correre verso la porta avversaria senza essere placcato dagli avversari.

Quando siete un ricevitore dove correre oppure passare la palla ad un compagno e così via fino alla meta.

Avete quattro tentativi per superare 10 yarde con varie formazioni di difesa e attacco che dovete scegliere ad ogni blocco del vostro avversario.

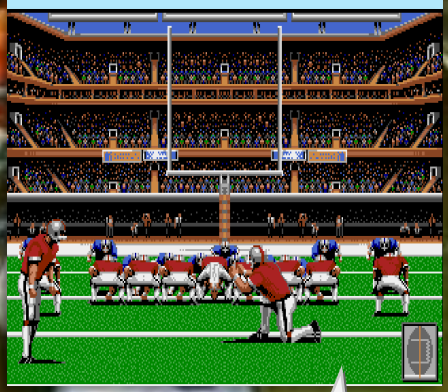
Quando sarà il turno del computer o di un vostro amico dovete fermarlo con quattro tentativi.

E' un gioco che in questa edizione è molto interessante per la giocabilità davvero eccellente (dalla Cinemaware non vi potevate aspettare di meno) grazie al buon realismo delle regole che è vero che spezzano l'azione ogni secondo, ma sta a voi cercare di evitare di essere placcati ogni volta.

Bella la grafica molto buona e dettagliata con questa visuale dall'alto e semi isometrica che da una ottima prospettiva.

Audio poco presente come musica di qualità tipicamente del suo chip audio, mentre gli effetti sonori molto buoni perché sono digitalizzati con anche del parlato.

Se volete un Calcio Americano ben fatto, il gioco delle Cinemaware è validissimo.



Silver

Atari ST= 8

Un bel gioco del Football Americano con le tipiche divise rinforzate e caschetti per rivivere questo emozionante e duro sport.
Buona la realizzazione tecnica sull' Atari ST che mostra una buona grafica dettagliata e colorata con buoni effetti sonori che garantiscono una bella giocabilità.
La Cinemware riesce a pieni voti a portare nelle case questo sport spesso difficile da giocare in maniera molto arcade.



Amiga, 512k (1990, CCS)

Guerilla in Bolivia è un gioco di simulazione strategica abbastanza simile come concetto a Nam 1965-1975 per l'uso di grafica digitalizzata anche se poi l'intero gioco è basato su dei menu.

Voi controllare Ernesto "Che" Guevara che partendo da Camiri il 7 Novembre 1966 dovete conquistare La Paz con l'aiuto di un armata di 15 uomini fuggendo dai soldati del governo che vi danno la caccia.

Come già visto in "Nam" anche in questo titolo avete varie opzioni per creare degli accampamenti per riposare, allenarvi per migliore le abilità dei vostri uomini, consultare la mapper sapere dove andare, difendersi, attaccare e inviare degli osservatori in giro.

Molto importante è tenere d'occhio la morale della squadra perché gli esisti positivi o negativi avranno effetto sulle prestazioni in combattimento.

Le imboscate sono gestite automaticamente, ma se state usando il "Che" partecipate a delle scene di azione in prima persona che consiste nel colpire, grazie ad un mirino, gli avversari,

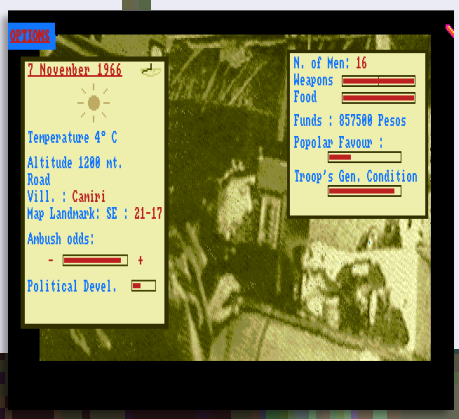
Come avrete modo di vedere è decisamente un già visto, ma ora avete uno scenario completamente diverso e forse anche più entusiasmante.



E' un po' complicato muoversi in questo ambiente perché non avete la mappa sempre disponibile e gli spostamenti sono fatti da un menu molto completo che comprende le cure medicinali per ogni membro della squadra (quando qualcuno sta male avrete sullo schermo le sue notizie di salute), icone di movimento, di esplorazione e di combattimento.

Da questo menu potete anche accedere alle due mappe di questa marcia verso La Paz.

La difficoltà più grande di questo titolo è proprio il fatto di prendere decisioni sulla direzione da prendere senza poter guardare in tempo reale dove andare e quindi dovrete studiare la mappa, scoprire dove siete voi e in base alla vostra posizione dovete scegliere la direzione corretta. Malgrado ci siano sei mappe della stessa zona con diversi tipi di ingrandimento e dettaglio non avete mai la vostra posizione su di questa e alla lunga diventa molto snervante passare dalla mappa al menu di movimento anche perché carica in continuazione (poco, ma sempre e comunque) rallentando in maniera stressante l'azione.



In generale non è difficile e le tante immagini digitalizzate di buona qualità compensano un po' la noia dei caricamenti e del fatto che perderete un sacco di tempo a passare dal menu con i comandi alle mappe.

Un Amiga non sfruttato bene dal punto di vista audio perché in realtà non c'è musica o effetti sonori. La grafica è molto spartana nei menu, pochi i colori, ma buona nelle immagini.

Amiga= 6,5

Con Riserva
Promosso

Mah, il gioco in se è abbastanza carino anche grazie alle diverse immagini digitalizzate e alla mappe dettagliate come quelle reali.

E' il resto che però è un po' stressante perché non avete mai la vostra posizione precisa e dovete in continuazione passare dalla mappa alle opzioni di movimento senza vedere in tempo quello che fate.

E' uno strategico, ma potrebbe non piacere nemmeno ai fan di questo genere proprio per la sua atipicità.

DEAD ON TIME

Amstrad CPC (2010, Psytronik)

E' uno Shoot'Em Up a scorrimento multiplo per Amstrad CPC realizzato da Psytronic nel 2010 che ha la fama di essere un buon team per diversi giochi davvero eccellenti anche su questa piattaforma.

Questo titolo ha due modalità di gioco che comporta due scopi diversi.

Nella modalità "Arcade" dovete resistere il più a lungo possibile.

Nella modalità "Score Challenge" dovete fare più punti possibili.



In entrambe queste modalità ci sono tanti alieni che spuntano da ogni direzione e sono in formazioni di colore che rilasciano una volta distrutte delle capsule del loro stesso colore che danno dei bonus diversi.

Queste capsule danno dei potenziamenti generali per alcuni secondi in base alla quantità che se ne raccoglie, ma ogni volta che colpite un avversario aumenta un contatore di "potenza" per il ratio di fuoco della vostra arma che si depotenzia se venite colpiti o vi scontrate contro un nemico.

Non avete delle vite a disposizione; nella modalità Arcade avete il tempo che ha dei costi in base al tipo di collisione.



Avete solo 25 secondi per giocare e lo potete aumentare con alcuni bonus che vi permettono di incrementarlo per 3 secondi, ma ogni impatto vi costa 5 secondi.

E' molto difficile perché vi muovete in tutte le direzione e non è facile colpire queste formazioni che arrivano sullo schermo da ogni parte.

Ci sono bonus per avere degli scudi protettivi per assorbire i colpi, ma questi durano pochi secondi e quindi tutto va giocato il più velocemente possibile.

Nella modalità "punteggio" non ci sono limiti sui danni al tempo e una partita dura ben 5 minuti per cercare di fare più punti possibile. Venite distrutti dopo un certo numero di collisione con i colpi avversari.



Amstrad CPC6128= 6,5



Uno sparatutto un po' diverso dal solito con due modalità di gioco diverse solo nello scopo: un survival mode davvero difficile basato tutto sul tempo anche come danno fisico e una modalità punteggio in cui siete praticamente invulnerabili agli scontri diretti grazie ad uno scudo che però non vi protegge dai colpi.

Tecnicamente molto valido per tanti colori ben applicati, il buon livello di dettaglio e anche le animazioni. Musica e sonoro durante l'azione.

Non è molto longevo perché dopo l'iniziale curiosità di queste due modalità non ci troverete molto per continuare a giocarci dato che non ha un scopo preciso, una trama o vari livelli.



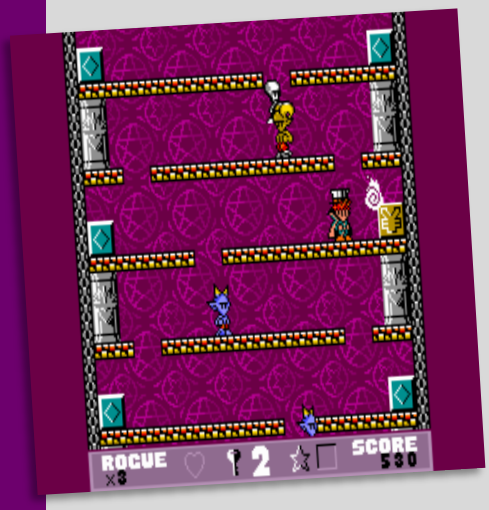
MSX2 (2005, Kralivec)

Demo gratuita

Gioco Completo: 15€

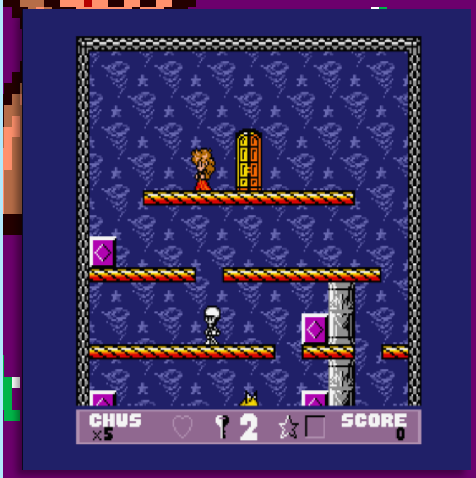
Dahku è un gioco di piattaforma per l'MSX2 uscito nel 2005 come prodotto commerciale realizzato da Kralizec.
Voi controllate tre personaggi che sono legati al livello di difficoltà, Ronny (facile), Sonja (normale) e Rogue (difficile) che sono degli apprendisti dell' Accademia di Necromanzia per ricevere l'oscuro diploma demoniaco.
Il vostro scopo è quello di scegliere il personaggio che volete e guidarlo attraverso cinque torri che hanno cinque piani ciascuna e nell'ultimo dovrete affrontare un Wizzexaminer che dovrete sconfiggere per passare alla torre successiva.

Per superare ogni piano dovete trovare delle chiavi che sono nascoste dentro delle casse.
Una cosa interessante è che se trovate una magia la memorizzate e se la trovate di nuovo potete usarla subito. Ovviamente per complicare le cose, potete memorizzare solo una magia per volta.



Si tratta di una demo e nel 2005 si poteva acquistare online per 15 euro. Il negozio che lo vende online è ancora disponibile, quindi per chi ha un MSX2 o l'emulatore può portarsi a casa un gran bel prodotto.

Il gioco assomiglia molto a Snow Bros o titoli del genere perché le chiavi e magie si trovano all'interno di queste casse che potete distruggere solo in un modo: dovete congelare un mostro con la vostra arma e poi spingerlo verso questo contenitore che verrà distrutto.
Dovete passare da un piattaforma all'altra in questo piano a scorrimento verticale distruggendo tutte queste casse in cerca delle chiavi per passare al successivo piano.
Bella la grafica, molto colorata con un disegno altamente dettagliato tanto che per ogni oggetto e ogni sprite in movimento potete ammirare anche i più piccoli particolari. Anche le animazioni sono ottime e tutto contribuisce a creare una giocabilità eccellente e sicuramente un livello di dettaglio forse anche superiore ai già buoni titoli che ci sono per questa piattaforma.
I personaggi che controllate sono molto in stile manga e anche questo contribuisce a creare quella magia che poi si trasforma in divertimento, appagamento e voglia di finirlo impegnandosi.
Tre livelli di difficoltà che sono comunque ben calibrati e che creano il giusto livello di sfida.



MSX2=8,5

E' un ottimo gioco di piattaforma con la giusta quantità di puzzle da risolvere che danno quel livello di sfida interessante.
La piattaforma è stata sfruttata molto e lo vedete bene dal livello di dettaglio così minuzioso con una grafica che sembra molto "anime" Giapponese.
Buona la giocabilità e bello avere tre personaggi diversi legati alla difficoltà che scegliete.



Commodore 64 (1983, Commodore)

E' un titolo che forse ho già trattato in uno dei primissimi numeri della Fanzine, ma ormai lo avevo preparato, il titolo mi piaceva e sembrava una qualche nuova edizione di International Soccer.
In realtà, Cup Final, è un nome alternativo al sopracitato titolo che comunque vale la pena riprendere.
E' uno dei primissimi giochi per il Commodore 64 dedicati al calcio e non è realistico per quanto riguarda il numero dei giocatori che sono solo 7 per squadra, non c'è un campionato, ma solo partite singole tra due giocatori umani, una sfida contro il computer oppure potete guardare una partita come una demo.
Ha una visuale 2D a scorrimento laterale isometrica e la meccanica di gioco è molto semplice: correre da una parte all'altra con la palla che non sta attaccata ai piedi e cercare di fare gol.
E' poco realistico anche perché gli mancano alcuni tipi di tiri come i passaggi, i cross (in realtà ci sono, ma non come immaginate), le scivolate, i falli, i fuorigioco e i calci di rigore.
Con la palla dovete correre verso la porta avversaria evitando i suoi giocatori passando la palla ad un compagno con lo stesso tiro che fate davanti alla porta sperando di farlo intercettare ad un vostro compagno di cui prendete il controllo appena la palla gli si avvicina.
Quando siete vicini alla porta avversaria calciate la palla con la stessa forza e potenza di quando la lanciate verso un compagno.





E' generalmente però un tipo di azione solitaria perché quando avete la palla cercate da soli di andare in porta e non è facile fare un gol perché la visuale confonde parecchio dato che non ha una vera profondità 3D.
Il portiere non ha molte animazioni e molto spesso para la palla in maniera quasi assurda anche quando vi sembrerà che la palla vada in porta.
Questa visuale e il comportamento del portiere però molto spesso vi faranno fare dei gol anche quando sbagliate il tiro.
Come primo gioco sul calcio era di certo innovativo, unico nel suo genere e che è stato il papà dei moderni giochi.
Poche le opzioni che sono principalmente per la scelta del numero dei giocatori, del colore delle due squadre usando i colori disponibili sul Commodore 64 e la difficoltà.
Tutte queste scelte sono fatte graficamente sullo schermo con due grossi giocatori e cambiando le varie impostazioni con i tasti funzione.

Commodore 64= 7



200 secondi per vincere o perdere una partita nel più antico gioco del calcio e forse il padre di tutti quelli che sono usciti dopo che si basano sul suo concetto di base.
Semplice in modo assoluto, ma non per questo meno divertente e giocabile.
E' un modo di immaginare il calcio che oggi è impensabile, ma ha un valore storico.
Grafica semplice, colori essenziali limitati a quelli disponibile sul C64, ma comunque tutto quello che vedete è fatto bene.

Toofy's Winter Nuts

ZX Spectrum (2013, Paul Jenkinson)

Si tratta di un gioco di piattaforme per lo ZX Spectrum uscito nel 2013 e realizzato con il motore AGD (Arcade Game Designer) per aumentare il parco software di questa piattaforma ben oltre il suo periodo storico.
Anche se è recente gira su ogni Spectrum, non è richiesto un extra di memoria come alcuni titoli di questo periodo.

L'inverno e la neve si stanno avvicinando e dovete raccogliere un certo numero di noccioline per passare questo periodo, ma un cattivo scoiattolo ha rubato tutte le vostre scorte.
Dovete quindi reclamare le vostre



noci per poter sopravvivere al freddo inverno.

E' un classico di questo genere con lo schermo a scorrimento che è molto importante per il fatto che per riuscire a prendere la nocciolina (ogni schermo ne ha una) dovete fare avanti e indietro per salire e scendere dalle piattaforme che vi permettano di raggiungerla evitando lo scoiattolo che si muove a caso per lo schermo obbligandovi a ragionare su come agire.
Non è facile superare questo dispettoso nemico, ma come unica arma avete un salto per evitarlo, ma non sempre è sufficiente per il fatto che lo scoiattolo è molto veloce.
Avete cinque vite per cercare un modo sicuro e tranquillo per recuperare in ogni livello una nocciolina.

Molto carino questo titolo per una grafica molto colorata come scenario che ricorda bene un bosco mentre i personaggi in movimento sono monocromatici, ma molto ben disegnati e accurati.
Ha una buona giocabilità per il fatto di essere un classico di questo genere e grazie allo scorrimento degli schermi avete sempre la possibilità di raggiungere i vostri obiettivi a prima vista impossibili.

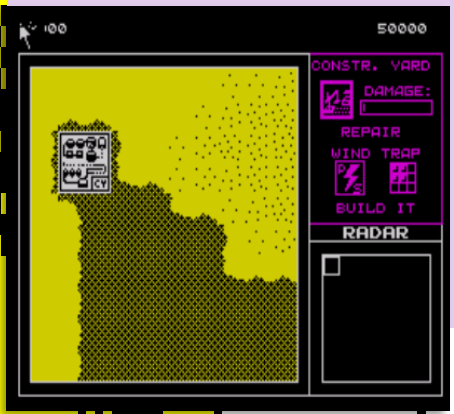
ZX Spectrum= 7

Un gioco di piattaforme molto carino che allunga il parco software della piattaforma con titoli moderni.
Ha una grafica simpatica che ricorda un po' la serie Dizzy, ben colorata e una giocabilità davvero buona.
E' uno di quei titoli che richiede una buona precisione al pixel per effettuare alcuni salti che altrimenti non è possibile effettuare in modo corretto.

Dune II (1996, Infokom - ZX Spectrum S)

Non è uno scherzo, ma è realmente Dune II per lo ZX Spectrum che, tuttavia, è un "*Missing in Action*" perché non è mai stato realizzato in versione completa ed è disponibile solo come demo giocabile.

La demo dimostra che era un titolo sicuramente molto ambizioso per la piattaforma (richiede però lo Scorpion ZS 256 che è un clone molto più potente) e quel poco che si vede è abbastanza interessante con la giocabilità tipica di questo titolo.
Una mappa 2D scrollabile con le installazione da costruire sul terreno di gioco e con un dettaglio decisamente buono e accurato.



Lethal $Thender

Bronze

PC DOS (1993, Froggman)

Lethal Thender è essenzialmente un FPS come Doom in prima persona con uno scopo molto semplice: Voi interpretate Nick Hunter che deve sconfiggere il cattivo Thorne Devereaux che vuole distruggere la costa degli Stati Uniti con delle bombe.
Vi dovete infiltrare nella sua base ed eliminare tutte le sue guardie e disabilitare le macchine principali che si trovano nei livelli più bassi.

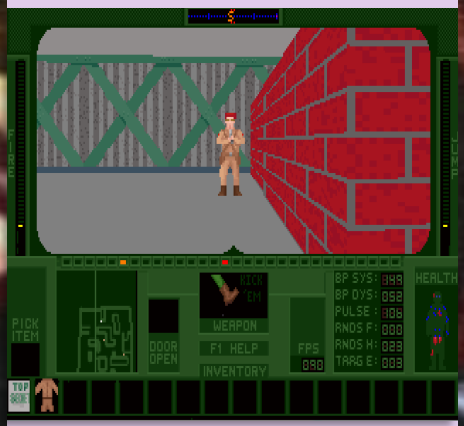
Come clone di Doom anche le richieste erano abbastanza elevate perché il minimo (secondo il manuale



e quanto scritto nella scatola) era di un 386SX almeno a 25 Mhz per giocarci a dettaglio ridotto (il gioco si avvia anche un 286 e 640k di memoria, ma quanto lo avviate crasha tornando alla shell del DOS che vi dice che è richiesta una CPU 386 o superiore e almeno 1 MB di memoria estesa).

All'avvio del gioco lo potete configurare dall'interno per la gestione audio, per leggere la storia e anche le informazioni tecniche su come giocarci al meglio, ma ci sono problemi di memoria DOS dato che ne richiede almeno 590k (vi consiglio di scaricare e usare HIRAM.EXE).

Iniziate il gioco dal vostro quartier generale e qui potete allenarvi un po' a dare calci perché è l'unica arma che avete a disposizione dato che le dovrete cercare in giro o rubare dai soldati che ucciderete.
Molto bella la grafica che vedete, bella la prospettiva anche se come Doom non è un vero 3D, ma fa il suo effetto.
Ben fatti gli ambienti con delle buone texture anche a livello ridotto (con questo dettaglio avete solo le texture ai muri) , molto realistiche e ben dettagliate così come i nemici che sono molto simili a quelli che avete visto in Wolfenstein 3D.
E' forse più smile al citato titolo che Doom anche per tipo di nemici che affrontate.
Un buon titolo decisamente buono anche come prestazioni che sull'



hardware consigliato va molto bene, non è fluido, ma richiede davvero pochi Mhz in più per esserlo.

E' un po' difficile perché iniziate senza armi, però non è obbligatorio combattere contro i nemici dato che non vi assalgono appena entrate in una stanza e quasi non vi vedono se non siete voi a puntarli. Potete quindi cercare un modo per evitarli anche se poi, se volete un arma dovrete affrontarli per rubare loro quello che hanno.
E' un po' problematico per la memoria perché 590k di memoria convenzionale libera è difficile da ottenere.



PC DOS= 7,5

E' un FPS che è una via di mezzo tra Doom e Wolfenstein 3D, anche se forse è più vicino a quest'ultimo a livello generale di grafica (in versione "ridotta") e si gioca molto bene.
Non è un vero 3D, ma la visuale e la prospettiva sono molto buone e anche alla distanza i personaggi sono molto dettagliati e questo sicuramente aiuta nell'esplorazione dei vari ambienti e anche a cercare un riparo quando li vedete (Le texture alle pareti, tuttavia, sono piatte soprattutto quando vi avvicinate. Da lontano sembrano oggetti in 3D molto realistici, ma da vicino vedete cosa sono in realtà).
Difficile per la scelta di iniziare senza armi che vi espone al fuoco nemico e quindi inizialmente diventa un po' frustrante essere uccisi in continuazione.



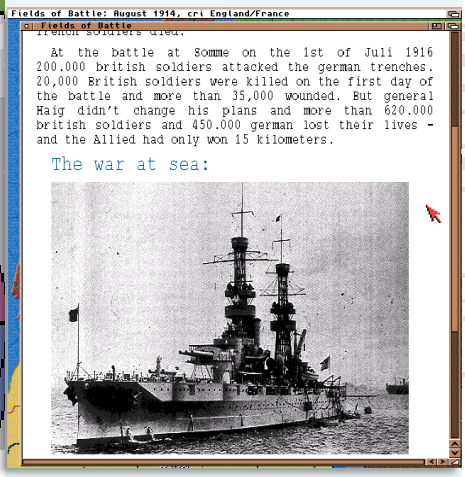
Amiga 1200/PC-DOS

(1995, BevelStone Production)

Fields of Battle è un gioco di guerra strategico per Amiga e PC (richiede Windows 3.x) shareware e ha come limitazione un solo scenario e poche unità.
Con la registrazione si sbloccano tutti gli scenari disponibili e molte più unità.
E' un po' raro trovare giochi shareware che hanno avuto un successo pari ai giochi commerciali, ma questo FoB lo è anche per l'accuratezza del dettaglio e del manuale integrato che sfrutta l'interfaccia grafica per fornire tutte le informazioni ad un livello estremamente dettagliato.
E' uno dei pochi titoli del periodo classico dell'Amiga a richiedere l'installazione su HD (sta su 7 dischi e di certo non era molto comodo usarlo da floppy).
L'intero gioco si svolge nella mappa principale che mostra l'Europa divisa in province, ad esempio, Berlino, Normandia, ecc ed è molto semplice gestire le unità perchè basta spostarle con il mouse verso la destinazione.



I combattimenti sono automatici e calcolati dal computer in base alle caratteristiche delle unità.
Anche se tutto è automatico, si apre una piccola finestra che mostra la battaglia in maniera stilizzata, ma molto accurata tanto che vedete comunque tanta buona grafica e accuratezza.
Anche se non sembra è un gioco AGA dovete avere almeno un Amiga 1200 con 4 MB di memoria Fast e per la versione PC almeno un 386SX e 4 MB di memoria.
L'installer della versione Amiga è molto buono perché vi permette di installare una versione ottimizzata per alcuni processori e co-processori specifici.
Questo titolo, shareware, è interessante anche per il fatto che è possibile giocare in modalità multiplayer anche via E-mail.
Oltre ad avere un manuale molto completo ha anche una buona enciclopedia corredata di immagini in bianco e nero di alta qualità.
Non ci sono differenze tra le due versioni se non il multiplayer che non sembra essere attivo nella versione



Amiga così come la possibilità di giocare via E-Mail.
Entrambe le versioni sono buone per grafica e dettaglio (su Amiga meglio avere un processore dal 68030 in su per accelerare le varie procedure mentre su PC basta un 386SX, ma molto meglio avere qualcosa di più dato che dovete giocare da Windows 3.x).
Niente musica e niente effetti sonori per entrambe le versioni; davvero un peccato perché sarebbe stato carino ascoltare i rumore delle battaglie.



Amiga/PC= 7



E' uno strategico di guerra molto semplificato perché basta davvero poco per giocare: spostare le unità con il mouse nella direzione che volete sulla mappa principale.
Tutte le battaglie e gli eventi sono calcolati dal computer.
Ha tante opzioni per mostrare la situazione politica e geografica, ha un ottime manuale integrato che sfrutta la GUI del gioco e anche un enciclopedia della Prima Guerra Mondiale.

PrehistoriK

Gold

PrehistoriK è un gioco di piattaforme a scorrimento laterale per Amstrad CPC con una grafica molto bella e colorata che dovrebbe associarsi anche ad una giocabilità più che discreta per il fatto che assomiglia molto a "Chuck Rock".

Voi interpretate un uomo di Neanderthal che deve viaggiare attraverso diversi ambienti preistorici in cerca di cibo che si trova un po' ovunque e spesso sono gli stessi animali viventi che trovate in giro, ma potete trovare anche delle scorte nelle caverne.

Tra gli animali di cui dovete cibarvi ci sono draghi sputafuoco, Turtosaurus e pipistrelli maligni che devono essere uccisi a colpi di mazza e alcuni di questi richiedono tanti colpi - alcuni nemici, tuttavia, sono indistruttibili come le scimmie che vi lanciano contro le banane con tanta cattiveria.

Lo scopo del gioco è quello di terminare i vari livelli entro un certo tempo limite, cercando di evitare gli animali che non possono essere distrutti e uccidere quelli che vi servono come cibo.

Come armi avete una mazza, ma potete trovare in giro delle bombe primitive, bonus per i punti, vite supplementari e anche un potenziamento per il salto che è tanto importante.



Un titolo che su Amstrad CPC ha ancora più valore perché è l'unica piattaforma a 8-Bit su cui è uscito e dalle immagini sembra davvero ben fatto



rispetto alle versioni a 16-Bit.

Al primo avvio vedete una grafica molto colorata in primo piano e nel fondale che da un buon senso di lontananza. I colori sono ben applicati e con le giuste tonalità per riprodurre bene gli ambienti, ma anche tutti gli sprite in movimento come il cavernicolo e i vari animali.

In generale è una grafica un poco grezza, ma è compensata molto dai tantissimi colori e che di certo lo rendono decisamente superiore alla media di molti altri titoli di questo genere sulla piattaforma.

Tante buone cose sull'aspetto grafico, ma allo stesso tempo anche cose meno belle come la mancanza di animazione del fondale che però non desta sorpresa mancano anche nella versione su Amiga.

Il vostro personaggio però si muove in modo strano, poco realistico e sembra quasi un camminare da robot quando sullo schermo ci sono troppi sprite in movimento che si traduce in un rallentamento e un po' a scatti che può creare problemi durante i salti.

Questo piccolo difetto però non rovina la giocabilità che è eccellente e la qualità grafica è davvero buona e vi lascerà a bocca aperta.

Buona la difficoltà ben calibrata, avete anche una barra di energia per ognuna delle vite a disposizione.

Per ultimo avete anche musica durante l'azione (niente effetti sonori) che è un altro elemento aggiuntivo che ne fa di certo un titolo da avere nella vostra collezione CPC.

Potreste notare differenze di prestazioni tra un CPC464 e un CPC6128 nei caricamenti e leggermente durante l'azione.



Amstrad CPC= 9



Un gioco di piattaforme per un Amstrad davvero eccellente che colpisce nella grafica superiore alla sua media giochi applicata in maniera magistrale che non fa rimpiangere le versioni a 16-Bit.

Rallenta vistosamente nella camminata quando ci sono troppi sprite in movimento (rallentate solo voi, non il gioco) e tuttavia non rovina assolutamente la giocabilità che viene anche esaltata dalla ben calibrata difficoltà.



SKYWAY

Un gioco di azione molto semplice caratterizzato però da una bella grafica colorata, un buon sonoro e anche una discreta giocabilità.
Lo scopo è quello di superare i vari livelli con le cinque vite a disposizione; avete un cannone per distruggere gli altri veicoli.
I veri ostacoli sono delle costruzioni da evitare e saltare questi buchi nel percorso al momento giusto.



Skyway è uno Shoot'Em Up isometrico del 1985 per il computer CoCo che assomiglia molto a Zaxon come visuale, ma l'azione è completamente diversa.
Voi guidate un Hovercraft che deve stare sul tracciato e come tale non può volare, ma per superare degli ostacoli indistruttibili o per superare dei baratri in mezzo al percorso può fare un piccolo balzo.

CoCo= 7

La grafica inganna perché è molto giocabile e divertente ed è una variazione di Zaxxon molto interessante.
Non male comunque la grafica e anche il sonoro.



Super Zaxxon

La giocabilità è esattamente come il buon vecchio Zaxxon anche se in questa versione per Apple II vi muovete abbastanza a scatti e quando ci sono troppi sprite sullo schermo rallentando fino a quasi fermarvi.
Questa problema, comunque, non rovina troppo l'azione perché rimane il buon vecchio titolo rivisto e migliorato e quindi nuove interessanti sfide.
Devo dire che non è male, a parte l'audio, perché la grafica è discreta anche come colori.
Forse vi aspettate qualcosa di meglio, ma è in tema con le caratteristiche dell' Apple II.



Si tratta di una altra edizione di Zaxxon che però ha delle differenze nella velocità, nella grafica, avete una visuale più grande, ci sono anche dei tunnel per accedere ad altri livelli, nuovi nemici, tre Zaxxon robot e anche delle torrette difensive indistruttibili.

Una versione Super che migliora l'edizione classica cercando di mantenere quel livello di sfida originale.

Apple II= 6,5

Una versione migliore di Zaxxon, che però in questa versione non è entusiasmante per la velocità di gioco molto lenta e che rallenta ancora di più quando c'è troppo casino.
E' pur sempre Zaxxon e tutto sommato si gioca abbastanza bene una volta preso confidenza con questa velocità.

Superhero League of Hoboken

PC DOS, 286, 640k (1994, Legend Entertainment Company)

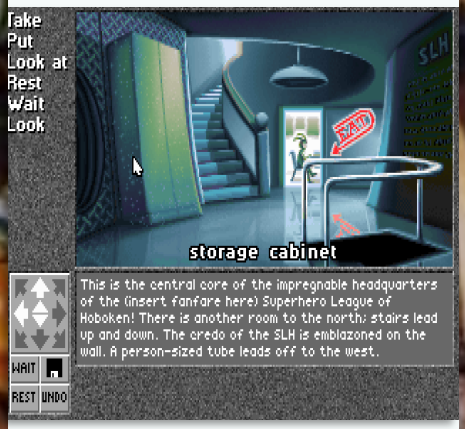
Gold

Superhero: League of Hoboken è in parte una avventura grafica e in parte un RPG che si svolge negli Stati Uniti del Nord-Ovest in una epoca Post-Apocalittica che tra inquinamento tossico e guerra vige un regime di anarchia, ad eccetto di alcune Citta-Stato.
Voi interpretate il capo di una squadra di supereroi: i League of Hoboken.
Questa squadra è formata da eroi con degli strani e divertenti poteri: "Crimson Tape" (voi) che ha il potente potere *Create Organization Chart;* "Tropical Oil Man" che è in grado di alzare il livello di colesterolo degli avversari; "Robomap" è una cucina intelligente capace di pulire ogni sporco; "Iron Tummy" in grado di mangiare cibi speziati senza distrarsi; "Captain Excitement" in grado di far addormentare immediatamente i nemici; "Mademoiselle Pepperoni" che è in grado di vedere dentro una scatola della pizza senza aprirla.

Il vostro scopo è quello di completare delle missioni, che vi vengono assegnate dal Commissario attraverso il computer Matilda, per arrivare a fermare il perfido Dr. Entropy che vuole contrastare la rinascita della civiltà Umana.
La parte avventura grafica punta e clicca la usate per parlare con i personaggi, per spostarvi nelle varie stanze, prendere ed usare gli oggetti, mentre



lo parte RPG la usate per spostarvi nelle varie locazioni con una visuale dall'alto che mostra le città e il territorio.
Quando arrivate ad una precisa locazione la visuale cambia e diventa tipi-



ca di un punta clicca con vari ambienti esplorabili e tutte le tipiche interazioni.

Dopo una necessaria introduzione che vi mostra la situazione e conoscenza del vostro personaggio e degli altri quattro eroi della Lega dei Supereroi siete pronti per iniziare la vostra avventura.
L'interfaccia grafica è quella usale per molte avventure di questo genere con l'area di gioco, una lista di verbi e direzioni da prendere posti sulla sinistra.
Ogni volta che spostate il mouse su un oggetto della scena vi viene evidenziata e suggerita l'opzione da fare, ma vi viene anche data l'opzione di usare i poteri del supereroe disponibile in quel momento e se ce ne sono altri potete scegliere quali usare.
Ovviamente non potete di certo usarlo su un oggetto che richiede la sua apertura o sul prenderlo, ma deve poi produrre l'effetto desiderato.

Di certo leggendo i nomi dei personaggi, dei loro poteri e anche da un computer di nome Matilda fa pensare ad gioco umoristico, divertente ed in effetti è proprio così anche guardando le missioni sono state create con questo concetto un po' surreale.
E' una parodia sui supereroi tutti d'un pezzo con poteri quasi divini e con questo gioco invece scoprite dei super poteri, ma molto divertenti che comunque hanno lo scopo di fermare un criminale e dare speranza all'umanità in questa Terra che non è detto sia quella reale.

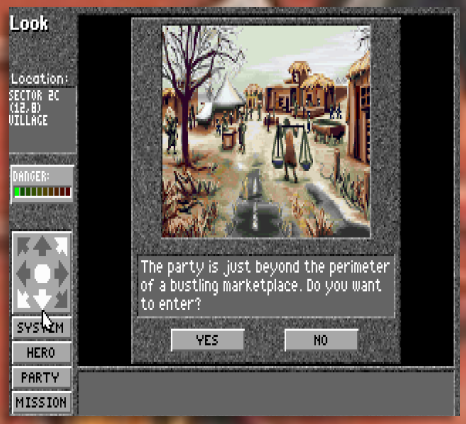
Le missioni sono ridicole e surreali, ma nel modo dove si svolge il gioco sono molto serie e quindi vanno risolte con quella mentalità.
Ho scelto di partecipare a quella verde, ossia del malfunzionamento di un computer che comporta dei disordini locali.



Prima di partire per la missione dovete creare un party (come un RPG) formato di quattro eroi incluso voi.
Uscendo dal Quartier Generale siete all'esterno con una visuale dall'alto e con una mappa completamente oscurata intorno a voi che si allarga mano a mano che procedete.
Ogni volta che vi spostate arrivate sempre nei pressi di qualche locazione con cui interagire e avete la libertà di scegliere se entrare in un edificio oppure continuare la vostra missione che si svolge in una particolare zona che vi viene detta nel suo briefing.
In questo caso dovete raggiungere Patterson nella sezione 2D per riparare questo PC che si è guastato.



Quando decidete di entrare negli edifici o in alcune aree previste per l'esplorazione come punta e clicca ritornate alla sua interfaccia tipica per interagire con i personaggi e scoprire anche le caratteristiche dei vostri compagni di avventura.
Anche se avete scelto una particolare missione può accadere che esplorando alcune zone vi trovate faccia a faccia con altre missioni ed è quello che è capitato a me.
Ho scelto di riparare un computer difettoso ed esplorando un mercato ho trovato delle bombe Limburgher da disinnescare che sono di altra missione.



Non è un gioco lineare perché le missioni sono tutte intrecciate e anche senza cercarle potreste doverle risolvere prima di quella che avete scelto.
Tra le varie caratteristiche di questo gioco è che potete anche parlare con i vostri compagni di avventura, proprio in stile RPG per avere informazioni, chiedere degli aiuti a risolvere certi enigmi oppure semplicemente per parlare.

Tecnicamente eccellente per una qualità grafica di alto livello con 256 colori che enfatizzano su ogni cosa posiate lo sguardo anche se non ci sono animazione del fondale che resta tutto statico. La qualità del dettaglio, tuttavia, è molto elevato anche con la bassa risoluzione della VGA.



Quello che invece è molto buono è l'audio che cambia in base alle locazioni ed è continuo, non si ferma mai anche quando il sample è terminato, ricomincia da capo come se fosse una variazione sulla melodia principale e legato senza interruzioni.
Per quanto riguarda ancora l'audio c'è da dire che ci sono anche gli effetti sonori digitalizzati che però richiedono un hardware specifico.
Dovete avere una Sound Blaster per avere musica ed effetti sonori insieme, altrimenti avrete solo la musica che comunque è davvero eccellente.
I requisiti minimi parlano di 386SX, ma gira anche su 286 di fascia bassa, 640k di memoria e una Adlib per divertirsi tantissimo.

PC DOS= 9

Avventura grafica vecchio stile con elementi RPG per spostarsi da una zona all'altra, per la creazione di un party di eroi per sfruttare i loro poteri.
Grafica di alto livello di dettaglio, 256 colori, musica sempre varia e continua.
Non ci sono animazioni di alcun genere, ma per il tipo di avventura non servono.

Amiga, 1 MB (1992, Core)

Gold

PREMIERE

E' un titolo che mostra tutte le potenzialità di un Amiga nella grafica e nel sonoro e che forse la sfruttava come mai prima di allora.
Amiga dimostrava ancora una volta che nei giochi di piattaforme era la migliore anche di Computer e Console superiori.

Anche la trama è geniale e viene raccontata magistralmente nella bellissima e cinematografica introduzione che sembra di guardare un cartone animato di alta qualità.
Voi siete un giovane editore che deve montare un film per la prima del giorno dopo, ma dato che lavorate di notte vi addormentate e il film viene rubato.
Quando lo scoprite non avete tempo



per disperarvi e dovete andare a cercare la pellicola tra sei scenografie di film in bianco e nero, western, horror, cartoni animati e fantasy.
Il bello di questo gioco è che ognuna di queste scenografie sono in tema con i film che raccontano: un livello completamente in bianco e nero con gli oggetti di scena che rappresentano il periodo storico in cui si giravano questi primi film; un livello Western con oggetti e costruzioni che riproducono alla perfezione proprio ambienti del Far West, così come il dietro le quinte di un film Horror.



Non è un gioco AGA, ma lo sembra per la quantità di colori applicati, per il livello di dettaglio delle varie ambientazioni a tema riprodotte minuziosamente per ricreare quella sensazione di trovarsi veramente dentro un tipico film.
Anche l'audio deve essere all'altezza e non delude e aiuta tantissimo a immedesimarsi nel protagonista e la sua disperata ricerca della pellicola.
Non è una semplice ricerca perché chi la rubata non vuole che voi la troviate e in ogni livello ci sono dei nemici che anche loro sono in tema con le scenografie che potete colpire a suon di pugni.
Non solo nemici umani, ma ci sono anche altri oggetti di scena che possono ridurre la vostra energia e trappole che vi fanno perdere una delle tre preziose vite a disposizione.
La visuale è 2D a scorrimento multiplo ed i piani dove camminate sono isometrici quindi potete spostarvi in primo e in secondo piano e che da una maggiore profondità.
L'audio (purtroppo dovete scegliere se ascoltare la musica o gli effetti sonori) è anche questo in tema con le varie scenografie e la voglia di andare avanti è anche per poter ascoltare come sarà nelle successive.

Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere per poter prendere una parte della pellicola rubata e che è in tema con il livello in corso.
Nel livello del Far-West, ad esempio, c'è un duello in cui dovete essere più veloce ad estrarre la pistola del vostro avversario e ogni volta diventa sempre più veloce.



Amiga= 9,5



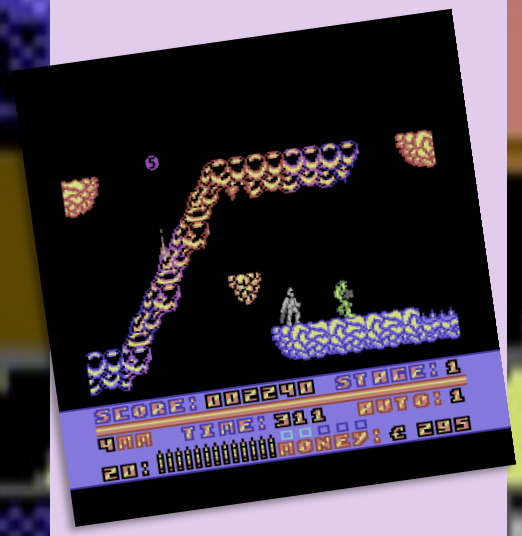
E' il gioco che mostra il vero potenziale della piattaforma anche se c'è subito una cosa che stona: la scelta di musica o effetti sonori.
Grafica da cartone animato che sfrutta tutta la palette di un Amiga 500 così come le musiche che sono perfettamente in tema con le scenografie.
E' un titolo che non può mancare in nessuna collezione!

Cyberdine Warrior

Bronze

Commodore 64 (1989, Hewson)

In Cyberdine Warrior voi controllate un soldato spaziale che deve cercare dei droidi su tre pianeti: Geminius, Sirius e Arius stando ben attenti ai



loro abitanti che non sono amichevoli.
In ogni pianeta c'è un numero di droidi da recuperare per passare ad uno nuovo dove vi viene indicato quanti ne dovete trovare.
Dovete completare le missione in un certo tempo e avete munizioni ed energia limitate.

Questo gioco per il Commodore 64 colpisce molto per la qualità generale così come la giocabilità davvero eccellente.
Quello che notate subito (*a me era piaciuto molto quando ci giocavo sul Commodore 64*) è lo sparo dell'arma: non vedete i colpi uscire, ma la sua fiammata illumina la corazza del soldato e illumina gli avversari per farvi capire che li state colpendo.
Questa aspetto estetico carino però è molto importante per capire se e quando colpite un avversario.
Se siete troppo distanti i vostri colpi non raggiungono i nemici e lo vedete perché non vengono illuminati, mentre invece da vicino c'è questo effetto molto utile.
E' una cosa molto realistica perché se aveste un mitragliatore non siete in grado di vedere i proiettili che volano, ma solo una fiammata e poi i colpi a segno contro un bersaglio.

La meccanica di gioco è quello di uno sparatutto a scorrimento laterale con piattaforme dove ci sono gli abitanti dei pianeti e tra questi anche i droidi da recuperare.
Tra le varie piattaforme ci sono anche delle monete che dovete cercare di raccogliere perché alla fine del livello



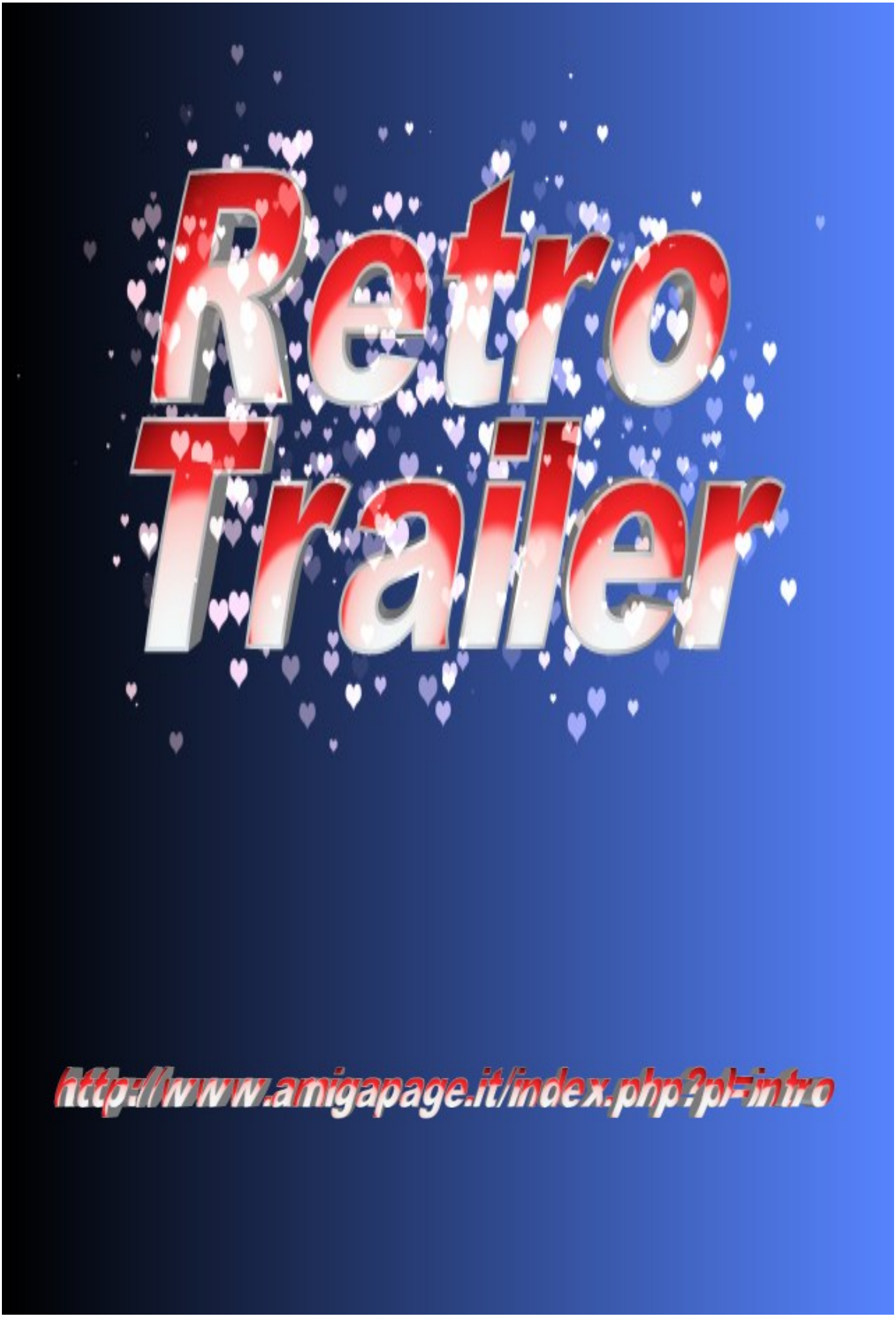
c'è un negozio in cui potete recuperare l'energia, le munizioni, il tempo e migliorare il ratio di fuoco. Anche per il negozio avete un tempo limite di 60 secondi per decidere.

La grafica è bella, molto colorata, buone le animazioni di tutto quello che si muove per lo schermo.
Tanto colore per il fondale e le piattaforme, mentre il vostro personaggio e i droidi sono completamente in grigio anche se credo sia una scelta per metterli in evidenza nel modo migliore.
Ben fatti i vari pianeti che hanno le loro caratteristiche e peccato per la mancanza del fondale in lontananza che rimane completamente nero.
Giocateci perché è molto bello e il livello di difficoltà vi costringerà ad impegnarvi seriamente.



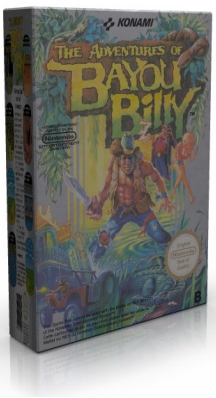
Commodore 64= 7,5

Uno sparatutto a piattaforme tecnicamente realizzato molto bene nella grafica e nella giocabilità con un livello di difficoltà adeguato per creare una buona sfida.
Molto carina l'animazione iniziale che sembra molto simile a Turrican con il vostro personaggio che abbassa la visiera e carica il fucile.


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

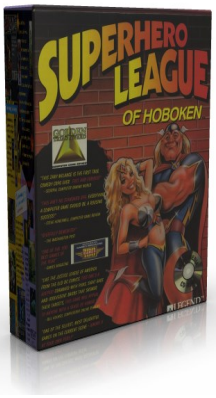
Divertiamoci con i Box

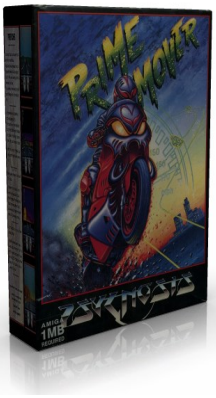












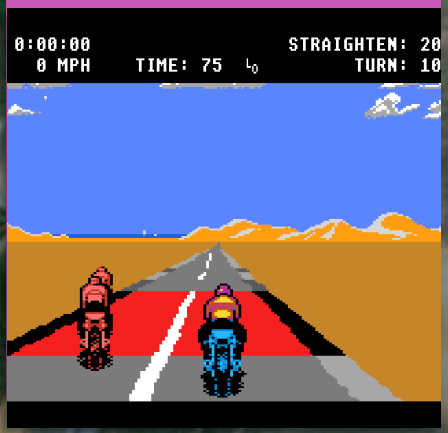
Console Forever



Motor Psycho (1990, Atari - Atari 7800)

Motor Psycho è un gioco di corsa motociclistica che assomiglia molto a "Pole Position" con le auto sostituite da veicoli a due ruote.
Lo scopo è quello di completare ogni corsa entro un certo tempo limite evitando gli avversari che potete superare oppure saltare con dei trampolini che trovate lungo il percorso.
La moto ha le due classiche marce di questi giochi arcade (lo/hi), ma non avete i freni e potete anche personalizzarle prima di iniziare la gara.

Ci sono quattro tracciati con un tipo di terreno diverso che durante la gara lo vedete solo come un cambio del colore del fondale.



La giocabilità è discreta perché non avendo i freni dovete farlo scalando la marcia in curva anche se non sembra molto efficace perché spesso uscite di strada.
Graficamente ha tanti colori ben applicati anche se poi gli avversari sono tutti uguali, ossia viola.
Il senso di velocità c'è grazie alla fluidità dello scorrimento della strada.
Belle e cinematografiche le esplosioni quando colpite un ostacolo.
E' carino, giocabile, ma frenare solo con le marce potrebbe non piacere a tutti.



Atari 7800= 7



E' Pole Position II su due ruote. E' uguale in tutto anche nella selezione dei tracciati.
La grafica è buona, i colori sono ben applicati e gli sprite sono di grosse dimensioni e tutto scorre liscio come l'olio.
Le moto forse sono un po' troppo semplificate e monocromatiche (scocca e ruote dello stesso colore).

Adventure of Bayou Billy (1989, Konami - NES)

La vostra ragazza è stata rapita dal cattivone di turno e dovete liberarla con tre giochi in uno. C'è una sezione di combattimento che ricordano Double Dragon (anche la trama è abbastanza simile), una sezione di sparatorie con una Light Gun (in mancanza potete usare il controller) con munizioni limitate e infine una sezione di guida.

Sicuramente interessante poter completare la missione di salvataggio con tre modi di giocare diversi e sicuramente interessanti.
Ci sono in totale nove livelli che dovrebbe essere divisi in tre sezioni per ciascuna modalità.
Graficamente molto ben fatto con tanti colori ben applicati e un dettaglio molto buono soprattutto nei fondali.
Ci sono vari personaggi più o meno armati e le varie sezioni offrono un giusto livello di impegno.
La sezione simile a Operation Wolf dovrebbe auto rilevare se avete collegato una lightgun e attivare il controller adeguato a quello che state usando.



NES= 7

Un buon gioco che include tre sotto giochi di diverso genere che danno una certa varietà a tutto l'insieme.
Tanti colori e tanto dettaglio che ancora una volta mostrano un NES con buone qualità grafiche e sonore.
La sezione di guida è un po' meno colorata e bella rispetto alle altre, ma fa il suo dovere.
La difficoltà è un po' alta, ma in generale ben calibrata.

farvi scontrare contro questi massi giganteschi molto frequentemente.
Musica che da il ritmo all'azione e effetti sonori.
Un titolo che nel 1981 sicuramente ha attirato l'attenzione per le sue qualità estetiche.



coli dove come Robot non potete andare.
Questa versione "Neo" aggiunge una nuova grafica decisamente migliorata rispetto al titolo originale, nuove musiche e anche una scelta di varie difficoltà per renderlo un po' più facile.

Questa nuova opzione "facile" della versione Neo cambia radicalmente le cose perché l'energia dell'arma è quasi infinita e aumenta drasticamente la sua longevità.
Non solo questo aspetto, ma anche quello estetico e sonoro danno quella marcia in più per giocarci con più voglia.
Sicuramente la versione originale ha un fascino particolare, ma questo remake lo migliora così tanto che può sostituirlo degnamente.

Atari 2600= 7

Classico gioco di Asteroids impreziosito dai colori e una giocabilità forse un poco più difficile dell'originale, ma tutto sommato è il buon vecchio Asteroids.



Asteroids (1981, Atari - Atari 2600)

E' un classico che c'è in ogni piattaforma che più o meno bene è riuscita a riprodurre l'originale nelle case degli appassionati.
Questa versione per Atari 2600 è fatta molto bene perché ha gli asteroidi colorati che si muovono veloci per lo spazio e che dovete distruggere alla svelta prima di essere colpiti anche dai frammenti dei più grossi.
Come l'originale la vostra astronave è molto più lenta e risente un po' dell'inerzia dei motori che potrebbe

Thexder Neo (2009, Square Enix - PSP)

Si tratta del remake per PSP del gioco originale per PC "Thexder" dove voi pilotate un robot che è in grado di trasformarsi in un jet per superare alcune sezioni dei livelli dove non è richiesto essere un robot.
E' caratterizzato dal fatto che avete un arma laser che punta automaticamente gli avversari che incontrate facilitando la loro eliminazione.
La vera difficoltà è data dall'arma che dopo un uso prolungato perde energia obbligandovi ad aspettare che si ricarichi e può succedere in mezzo ad una ondata di alieni.
Questa capacità di trasformarvi in jet vi permette di fuggire da queste situazioni in cui non potete più fare fuoco, ma anche per passare in cuni-

Gold

PSP= 9

Un remake che non stravolge il gioco, ma lo migliora soprattutto nella giocabilità grazie ad un nuovo livello di difficoltà non presente nell'originale.
Grafica e musica sono di alto livello e contribuiscono a renderlo un must per tutti i fan di questo titolo.

Prime Mover

Silver

Amiga, 1 MB (1993, Psygnosis)

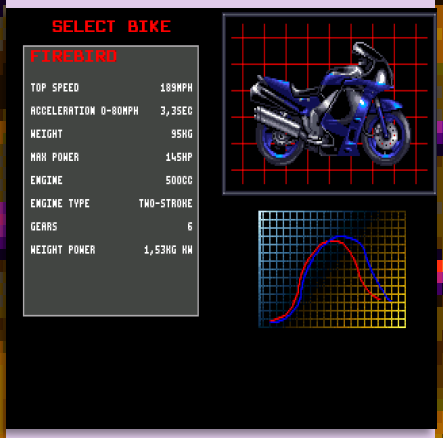


Prime Mover è una corsa motociclistica per Amiga con una visuale in terza persona che dovrebbe garantire una buona giocabilità arcade.
Avete una buona scelta di corridori e di veicoli tra cui scegliere rispettivamente dodici atleti e cinque moto che hanno delle caratteristiche diverse
I tracciati disponibili sono 12 ambientati intorno al mondo con condizioni atmosferiche diverse in cui dovete affrontare sette avversari.
E' una corsa, come tutte le altre di questo tipo, contro il tempo, ma siete aiutati dal fatto che non ci sono cadute. Non mancano, tuttavia, incidenti che vi rallentano mettendovi fretta nel terminare il percorso.

Le piste, come detto, sono tutte a tema del luogo dove sono situati però c'è un mistero o un errore su una di queste.
Il tracciato Giapponese si avvia con il monte Fuji sullo sfondo, ma dal secondo giro si trova in una posizione errata e dal terzo giro non lo vedrete più.
Questo rebus è presente solo sulla tracciato Giapponese dato che in tutti gli altri non succede questa cosa.

E' un titolo molto Coin-Op perché punta molto sulla giocabilità e sulla velocità di una corsa molto frenetica. Sono state rimosse le cadute anche per incentivare questo modo di giocare meno complicato e forse più divertente di altri titoli di questo tipo.
Tecnicamente è una produzione che sfrutta bene le caratteristiche della piattaforma per la qualità audio e quella grafica con alcune belle scene animate introduttive che sembrano digitalizzate da un vero corridore.
Tante immagini di altissima qualità che vi mostrano subito durante il caricamento quello che vi può offrire.

Nelle opzioni potete configurare il joystick per decidere se usare il cambio automatico o quello manuale, ascoltare tutte le musiche presenti durante le corse che purtroppo non potete usare insieme agli effetti sonori.



Dopo aver scelto la faccia del vostro corridore, avergli dato un nome e tutte le altre caratteristiche fisiche siete al vostro garage con la scelta di iniziare una corsa, cambiare la moto se non vi sta bene quella predefinita.
C'è il campionato regolare dato che dovete percorrere tutti le piste in sequenza solo se riuscite a qualificarvi per la successiva.

Ottima la grafica in corsa della moto e del corridore che anche se visti in terza persona sono molto dettagliati e colorati con le giuste sfumature nei colori.
I tracciati che rappresentano le varie parti del mondo sono presentati prima della gara con le informazioni e anche gli Inni Nazionali.
Buoni anche i fondali che ricreano bene queste locazioni anche se poi lungo i tracciati non c'è praticamente niente.

Le strade non sono pianeggianti, ma hanno tutta una serie di ondulazioni per rendere la corsa più interessante possibile.

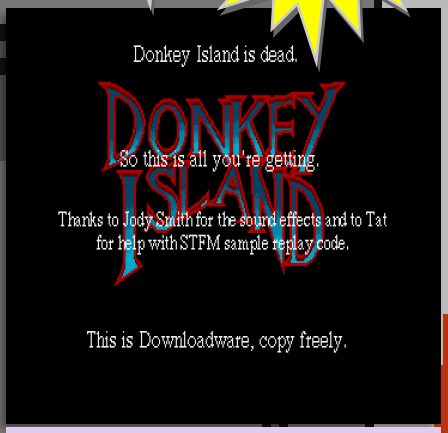


Amiga= 8,5

Una corsa di moto con una velocità di scorrimento molto fluida che offre divertimento durante l'azione e che al tempo stesso vi permette di guardare i bei scenari che hanno i vari tracciati. Questa scelta di evitare le cadute lo rende molto più arcade di altri titoli e sicuramente è una caratteristica che ve lo farà apprezzare molto di più.
Tanta grafica statica di alta qualità, belle musiche nelle opzioni che sono diverse e poi ci sono anche gli Inni Nazionali.
Ho notato, tuttavia, un problema grafico che crea degli artefatti durante la corsa che non rovinano molto la giocabilità, ma vi impedisce di vedere le altre moto che sembrano fantasmi che vi girano attorno.
Potrebbe essere colpa del mio gioco.

Gold

Gold



Donkey Island è un avventura grafica per Atari ST sul genere punta e clicca, ma ha un interfaccia diversa e vi permette di giocare senza mouse.
In pratica usate i tasti cursore per muovervi nelle varie direzioni e i verbi sono associati a dei numeri.
Alcune azioni sono automatiche come, ad esempio, aprire le porte.
Non c'è più bisogno di avvicinarsi ad una di queste e selezionare il verbo "aprire", ma è sufficiente andare nella sua direzione e vedrete il personaggio principale che allunga la mano e apre la porta come nella vita reale.

La gestione degli oggetti, il parlare con altre persone e le varie interazioni sono quelle tipiche di un punta e clicca con anche un inventario per gli oggetti (è solo testuale).
Il movimento invece è più arcade perché siete vuoi a decidere dove andare con la tastiera.

Usa una grafica molto bella e dettagliata e nel globale sembra un cartone animato di qualità davvero superlativo.
Ogni oggetto e particolare che vedete nelle varie scene è ottimamente riprodotto nei più minimi particolari e lo vedete sempre bene, non avete mai dubbi nel riconoscerlo.
Il nome di questo gioco ricorda il gioco per PC che una interfaccia, grafica e personaggi di "The Secret of Monkey Island", ma questa versione per ST è diversa, più moderna, attuale e anche la storia è originale.

Voi siete dei fan dell'Atari ST e state cercando l'avventura grafica "Donkey Island" che è uscito per BC e Ameoba, ma non per il vostro amato computer.
Lo scopo è quello di andare dalla Software House che ha creato questo gioco e scoprire perché non è stato fatto anche per l'Atari ST e poi in seguito cercarne una copia.

Questo prodotto non è mai stato completato ed è la demo shareware del gioco completo che non ci sarà mai.
Tutto quello che è presente funziona, ma i riferimenti al gioco completo vanno ignorati perché non c'è più nessuna speranza che venga terminato.



L'autore ha chiarito bene la situazione sul suo sviluppo e quindi l'unica cosa che avrete è questa demo.
Donkey Island colpisce molto per la grafica senza alcun dubbio, ma anche per una giocabilità davvero unica nel suo genere e la sua realizzazione del complesso vi incanterà per parecchio tempo e ogni stanza ci sarà sempre un enigma o un dialogo che vi terrà in qualche modo incollati al monitor.

Non siete curiosi anche voi di scoprire se in questo Donkey Island riuscirete a trovare il suo ater ego con lo stesso nome?

Atari ST, 1 MB (1997)



Atari ST= 10

Originale e geniale l'idea alla base di questa avventura che mescola una interfaccia punta e clicca con movimenti di un arcade.
La grafica la vedete e sembra decisamente ad un livello superiore alla sua media tanto che sembra un gioco per PC in VGA o un Amiga.
Colori ben applicati, disegni accurati e ogni oggetto ha così tanti particolari che anche nei più piccoli riuscite a distinguerli e in alcuni anche a leggere il testo contenuto.
Guardate il fascicolo sul pavimento vicino alla TV, il quadro nel corridoio e la vasca dei pesci.

Si merita la doppia medaglia d'oro!

Volume 3, Numero 3
Marzo, 2017

REV'N'GE!



Top 3

Donkey Island



PREHISTORIK



Premiere




Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational

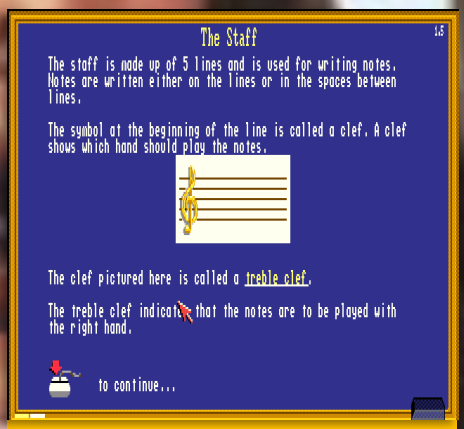
THE MIRACLE
PIANO TEACHING SYSTEM
SOFTWARE

Amiga 1200 (1990, Software Toolworks)

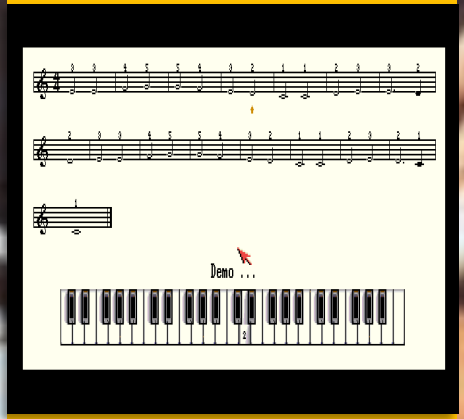
E' un programma/videogioco per creare della musica come se foste degli alunni di una Accademia Musicale in cui potete interagire con le varie stanze per creare, editare, remixare e infine produrre.
Nella sua versione originale veniva venduto con una tastiera musicale, mentre nelle edizioni successive è stato reso compatibile MIDI.
Questo vuol dire che lo potete usare in combinazione con una tastiera e divertirvi a interagire con il software/gioco per creare, editare e produrre simpatiche canzoni.



Questo software richiede una tastiera collegata al computer altrimenti non riuscirete a sfruttarlo come si deve.
Come in un Conservatorio ci sono delle lezioni da seguire che vi chiedono di interagire sulla tastiera e suonare delle note quando vi viene richiesto.
Questo sistema vi serve come Tutorial per imparare a leggere uno spartito e anche a creare delle note che poi dovrete suonare.
Le lezioni si basano su dei componi-



menti famosi che vanno analizzati in ogni dettaglio con delle prove.
La "Classroom", come dice il suo nome, è un aula di studio musicale in cui dovete scegliere di brani che vi spie-

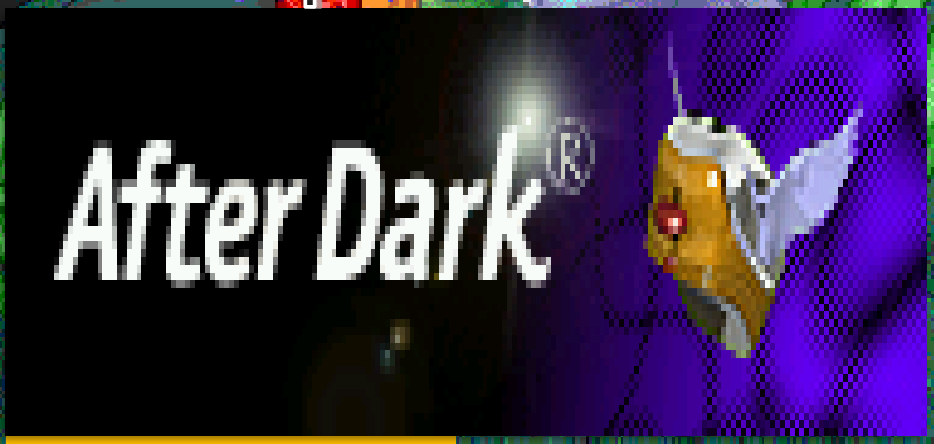


gano alcune caratteristiche delle note e come sono state impiegate in quel specifico brano.
Ogni lezione ha esempi che potete ascoltare, ma solo se avete un collegamento MIDI ad una tastiera.
Le altre stanze sono abbastanza intuitive e avete pure una area di svago per divertirvi, ma sempre legata alla musica.

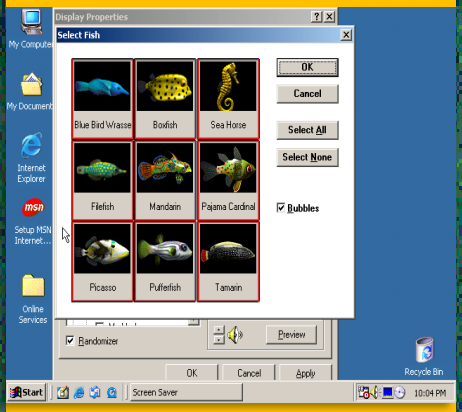
Sono dei giochi in cui dovete far interagire la tastiera originale data con il programma o una tastiera MIDI compatibile e cercare di fare punti.
Un ottimo prodotto per tutti i musicisti che desiderano collegare una tastiera musica MIDI compatibile e creare una produzione musicale passando dalle varie fasi abbastanza realistiche.



E' un buon software musicale che si integra con una tastiera musicale reale.
Non avendola e non potendola collegare al computer vi posso solo dire che teoricamente è davvero strepitoso e con un hardware reale può dare tante soddisfazioni.

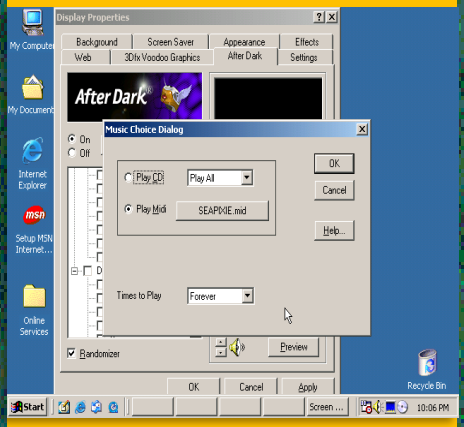


After Dark è un pacchetto di screesaver per PC (c'è anche Mac) alternativo per quelle versioni del sistema operativo che non ne hanno o quello integrato non è sufficiente.
Non è un software che può dare soddisfazione per la produzione o creazione di qualche risultato multimediale, però ha la qualità di avere tanti moduli e tante immagini per creare una varietà di screensaver di ogni tipo.
Alla fine scoprite che anche se gli screensaver sono praticamente già pronti potete però divertirvi a modificare quelli esistenti per creare qualche effetto nuovo.

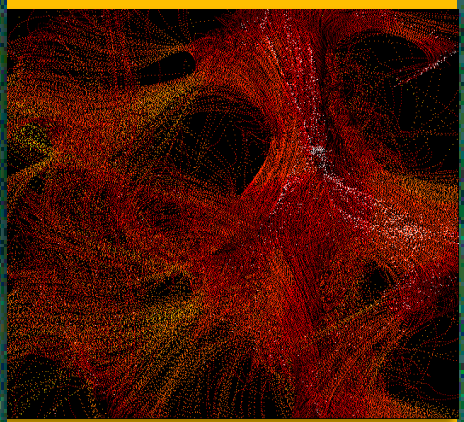


La versione 4.0, l'ultima, disponibile su CD-ROM come prodotto commerciale ha tantissimi moduli con effetti diversi e divertenti che non troverete predefiniti in Windows e difficilmente potreste trovare in rete.
Il bello di questa raccolta è averne tanti in unico CD e in un unico programma e divisi in due sezioni molto vaste.
Nella sezione After Dark 4.0 ci sono gli screensaver più complessi che supportano l'audio, la scelta di modulo MIDI o una traccia audio da CD-ROM in accoppiata con questi effetti speciali che alle volte sono davvero strepitosi.

Uno dei salvaschermi più diffuso è l'acquario che è stato convertito anche per altri sistemi operativi che con



questo CD potete personalizzare nel suono, nella scelta dei tipi di pesce da includere.
Questi effetti di questa sezione sono di alta qualità.
La sezione Deluxe Classic è una raccolta di screensaver classici che alcuni di questi integrano l'audio che danno l'effetto sul desktop come la pioggia, l'effetto mosaico o il suo scioglimento.



Questo CD è una raccolta immensa dei migliori e più belli screensaver che sono nati per Windows e che è giusto possedere anche se non siete dei patiti di questo specifico genere.

Per ogni modulo avete una preview per vedere l'effetto finale e poi se vi piace lo potete applicare per vederlo in azione al momento giusto.
Potete anche usare questi moduli solo quando avviate il programma dato che prevede l'uso continuo oppure solo quando lo volete voi.



Gold

PC Windows 9x= 9

Un CD pieno di moduli screensaver per migliorare la vita del vostro monitor con tanti effetti colorati e alcuni di questi anche musicali come sottofondo.
Ci sono tantissimi moduli nuovi e una raccolta di quelli più belli della serie classica.
Per chi non vuole cercarsi gli screensaver in rete compatibili con un Windows 95/98 questo è un ottimo prodotto.


Al prossimo imperdibile numero
#73
Aprile 2017