REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#73

0,00 Euro 15 Aprile 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 4



Red Storm Rising

Una simulazione navale fin troppo accurata

Fluff

Sonic the Hedgehog era più veloce o più simpatico?

ALTRE RECENSIONI: Three Musketeers * Sundog *Cabal * Out Run * Teenage Queen * Hora Bruja * Indigo * Taskforce * International Karate 2013 * The Rocky Horror Show * Golf Enthusiasts * Grandad * Pilote * The Spy Who Loved Me * Superstar Ice Hockey * Talking First Writer * Sport Illustrated 1994

EDITORIALE NUMERO 73

Questa scelta di rendere la fanzine mensile sta funzionando molto bene perché l'aspettativa paga con un numero di persone che la segue molto più elevato di prima soprattutto la versione in Inglese dove il numero 72 ha ricevuto più di 500 visite e non era mai accaduto prima.

Questo numero ha qualche recensione in meno perché un paio di giochi hanno richiesto più pagine per la loro complessità e mi sono anche dedicato a finire alcuni progetti lasciati un po' abbandonati, ma comunque fanno sempre parte di questo fantastico mondo del Retro Gaming.

Il mese prossimo farò una recensione al remake di Indiana Jones and the Fate of Atlantis che è stato cancellato perché la Disney si è impuntata con il rischio di cause legali. Questo progetto era molto buono perché c'era intenzione di chiedere / pagare regolare licenza per la sua realizzazione e chi ha giocato alla demo avrà di certo visto tutto il suo potenziale. Dal 5 marzo 2017 la demo non è più disponibile al download.

Ritorna nella sezione multimediale l'Apple II GS che ha bei programmi educativi con tanto di parlato digitalizzato che ha una qualità decisamente buona nell'ascoltare i suoi commenti e i suoi giudizi. Dopo tanto tempo sono riuscito ad aggiungere anche un CD multimediale per Macintosh 68k con risultati pienamente soddisfacenti. Inizierà da ora qualche recensione in questa sezione anche per questo computer che ha molto da dire.

Buona Lettura

Sommario Numero 73 — Aprile 2017

Cabal	Commodore 64	**9**
Fluff	Amstrad CPC	**8**
Grandad	Atari ST	**19**
Golf Enthusiats	FM-7	**18**
Hora Bruja	Amstrad CPC	**12**
Indigo	Atari ST	**13**
International Karate	Amiga	**16**
Out Run	MSX2	**10**
Pilote	Oric	**20**
Red Storm Rising	Commodore 64	**14-15**
Rocky Horror Show	Commodore 128	**17**
Sport Illustrated 1994	Macintosh 68k	**30**
Spy Who Loved Me	Commodore 64	**26**
Sundog	Atari ST	**6-7**
Superstar Ice Hockey	Apple II GS	**27**
Talking First Writer	Apple II GS	**29**
Taskforce	Commodore 16	**16**
Teenage Queen	DOS	**11**
Three Musketeers	Amiga	**5**

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 #74



Dracula's Castle

A guardarlo sembra un gioco di piattaforme molto divertente anche grazie all'aspetto estetico davvero carino. Potrebbe essere un gioco simile a Castlevania oppure qualcosa di ancora più bello.
Lo scopriremo insieme!



Taskforce

Se la giocabilità è all'altezza della grafica si preannuncia un titolo davvero bello che fa venire una voglia di caricarlo per scoprire se è veramente così.



International Ninja Rabbit

Un Beat'Em Up che riprende e copia altri giochi in una parodia con una grafica a prima vista davvero molto carina.



Deep

E' un gioco arcade in cui dovete bombardare il fondo dell'oceano contro i vostri nemici.
Un gioco semplice, ma con una giocabilità che dovrebbe tenervi incollati al monitor.

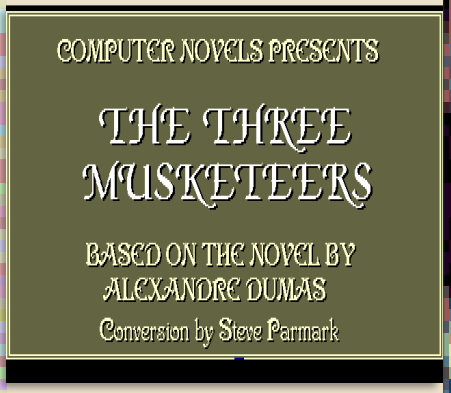
Questa pagina è dedicata alle anteprime più ghiotte, più interessanti del prossimo numero.

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

Three Musketeers

Amiga, 1987 (Computer Novel)

The Three Musketeers è un avventura grafica in prima persona per Amiga di un genere diverso dal classico punta e clicca perché è basata sulla risposta giusta.
La storia si svolge da sola, in modo automatico, come se leggeste un libro con immagini statiche e per proseguire dovete dare la risposta corretta, alle volte sotto pressione di un tempo limite.
E' un genere di avventura che può piacere oppure no perché di fatto non interagite personalmente e non dovete cercare degli oggetti. Le decisione vengono fatte attraverso una risposta. Se rispondete bene andate avanti, se rispondete male finisce il gioco.



La trama è quella classica dei "Tre Moschettieri" in cui c'è la storia d'amore tra Anna di Austria, moglie di Re Luigi XIII di Francia, e il Duca di Buckingham.
Il Cardinale Richelieu vuole approfittarsi della situazione per avere il controllo sul Re e governare sulla Nazione.
Quale migliore occasione quando la regina invia una collana di diamanti al Duca come prova d'amore e che se finisce nelle mani di Richelieu scatenerà la guerra tra Francia e Inghilterra.
I tre moschettieri, Athos, Porthos, Aramis e il giovane D'Artagnan (interpretato da voi) dovranno risolvere la situazione.

Tecnicamente buona questa versione per Amiga con una grafica ben curata nei testi e nelle immagini.
L'introduzione alla storia la leggete e vedete come un reale libro con testo e immagini in bianco e nero che sembrano uscire dall'opera originale del 1844.
Le immagini a colori che vedete durante lo svolgimento del gioco sono così ben realizzate che sembrano foto digitalizzate e vi immergono bene nella storia.
Oltre alla grafica potete contare anche sulla musica di buona qualità dato che leggere un testo alla lunga può annoiare anche se la sua melodia sempre uguale può fare l'effetto contrario.



La difficoltà è capire come eseguire le azioni perché non avete delle domande secche a cui rispondere tipo un Quiz, ma fanno parte del testo. Riuscite a capire quando dovete dare una risposta con un icona posta in alto a sinistra.
L'icona "punto di domanda" rappresenta la lettura della storia e quando appare il "punto esclamativo" dovete dare una risposta che prevede un "Si/No".
Non ci sono pulsanti da premere, ma dovete farlo con la tastiera (Y per il si, N per il no).



Con il tasto "Spazio" sfogliate le pagine.

Sembra facile, ma non lo è perché spesso le decisione più scontate si rivelano quelle sbagliate. Essendo praticamente tutto testuale può essere complicato da risolvere per tutti quelli che non conoscono bene la lingua Inglese.

Amiga= 6,5

E' una avventura carina per il fatto che non dovete fare nulla se non leggere a guardare le immagini.
Le interazione sono delle domande a cui dovete rispondere nel modo corretto per proseguire altrimenti terminate il gioco prematuramente.
Buone le immagini accompagnate anche da una discreta melodia che alla lunga può stancare come anche la meccanica di gioco.
Divertente stare a guardare e intervenire al momento giusto, ma dopo un po' potreste anche stancarvi perché c'è poca partecipazione.



Atari ST, 512k (1995, FTL)

Apple II (1984, FTL)

E' un gioco RPG 2D con i combattimenti in tempo reale 3D per l'Atari ST che è l'unica piattaforma a 16-Bit dove è uscito. E' un altro di quei giochi a 16-Bit esclusivi della piattaforma.
In questo RPG voi ereditate da uno zio morto in strane circostanze un cargo spaziale monoposto, il Sun-Dog, e un contratto per la costruzione di una colonia per un gruppo di religiosi.
Il vostro scopo è quello di trovare un pianeta adatto a loro; trovare, comprare e consegnarvi le merci per la costruzione della colonia e infine cercare le persone adatte che dovranno essere congelate criogenicamente per popolarla.

Dopo il suo caricamento dovete scegliere se iniziare una nuova partita oppure caricarne una precedentemente salvata.
Come in tutti gli RPG di questo tipo dovete crearvi il vostro personaggio con le varie caratteristiche e assegnazione dei punti delle vostre abilità (devo dire che avete 440 punti e davvero tanti per un RPG dove di solito ne avete pochi e il resto ve li dovete guadagnare sudando parecchio durante l'azione).
Alla fine avete un bel riepilogo in cui potete iniziare la vostra avventura, caricare e salvare una posizione oppure creare una libreria su disco con i vostri dati sul quel personaggio da poter usare per delle nuove sessioni.

La visuale è tipica 2D dall'alto in cui vi muovete nel vostro cargo spaziale che pur monoposto è enorme. Non si usa la tastiera con questo RPG, ma solo il mouse che dovete usare come i tasti. Non potete scegliere un punto e aspettare che raggiunte una stanza, ma dovete cliccare ogni passo e alle volte vi bloccate in qualche angolo. Sicuramente con i tasti sarebbe stato un po' meglio.

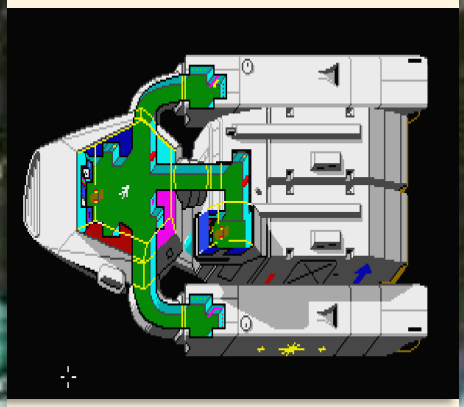
Le varie stanze rappresentano le sezioni dell'astronave in cui potete interagire con ogni cosa e potete portare con voi fino a 5 oggetti di qualunque genere (questo è importante perché vi permetterà in futuro di riparare anche parti dell'astronave danneggiata).

Anche se l'astronave ha dimensioni gigantesche in proporzioni a voi, le aree visitabili sono davvero poche e sono evidenziate dai corridoi verdi. Le altre parti chiuse sono aree per le interazioni che sono adiacenti ai corridoi.
Nella prima fase non siete in volo, ma in una base dove potete girare liberamente per i vari edifici che trovate per acquistare le merci per il viaggio e il carburante necessario. Quindi avete delle procedure da seguire per non terminare il fretta la vostra missione.



La visuale è anche questa dall'alto, molto stilizzata, ma che fa il suo dovere anche se alcuni edifici sono poco chiari sulla loro funzioni e quindi dovrete esplorarli tutti.
Quando siete pronti, basta raggiungere la plancia, sedervi e iniziare il viaggio.

Questa parte assomiglia abbastanza ad Elite perché dovete scegliere nella mappa stellare un sistema solare e un suo pianeta specifico. Per viaggiare tra un sistema solare e l'altro potete usare la curvatura, mentre per spostarvi tra i suoi pianeti dovete usare i motori sub-luce che sono più lenti.



Con i motori a curvatura avete la visuale esterna con i suoi tipici effetti visti in Star Wars e in Star Trek, mentre con la sub-luce vedete solo la mappa 2D mentre vi spostate.
La navigazione è un po' complicata per il fatto che dovete fare una procedura ben precisa.

Non è molto intuibile perché a differenza di Elite o di altri giochi simili, quando cliccate su una destinazione non vi da l'ok per attivare i motori, ma dovete fare una procedura



ben precisa: dovete prima di tutto cliccare su “NAVIGATE” e poi entrare in orbita con “LIFTOFF”. A questo punto cliccate su “SUB-LIGHT” per uscire dal sistema solare corrente cliccando uno dei punti esterni sulla mappa.
Cliccate su “SET WARP” per scegliere il sistema stellare dove volete andare e finito di caricare i motori cliccate su “DO WARP”.
Quando siete arrivati nel sistema stellare voluto, cliccate su “SUB-LIGHT” per entrare in orbita in uno dei pianeti disponibili.
Quando siete arrivati cliccate su “LAND” per atterare.

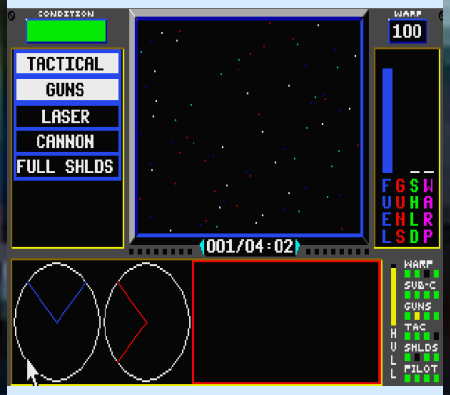
Per esplorare il pianeta potete farlo in due modi: scendere personalmente a terra oppure usare un navetta agganciata allo scafo del cargo che vi serve per caricare i vari prodotti che acquistate, ma anche per esplorare il pianeta dato che



potete lasciare la citta e addentrarvi in zone inesplorate per trovare qualche cosa di interessante.
Sulla plancia del cargo c’è un armadietto sulla vostra destra (nella mappa è evidenziato in blu) dove ci sono delle armi e kit di sopravvivenza che in ogni missione a terra dovete avere se i pianeti che visitate sono abitati da gente ostile.
I pianeti che visitate sono già abitati e spesso ci si sono grandissime città che potete usare per commerciare nei vari empori, ma ogni tanto, se state fermi per la strada venite avvicinati da persone che cercano di vendervi dei prodotti che potete accettare oppure no.
Se non interagite queste persone lo capiscono e se ne vanno automaticamente e anche questo è sicuramente una buona cosa. Se non vi muovete siete continuamente chiamati a rispondere a queste persone.

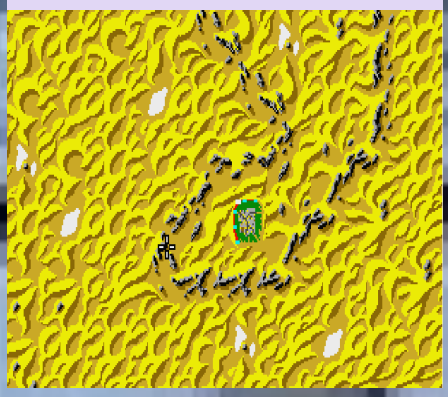
A piedi non potete entrare negli edifici perché gli unici a cui potete accedere sono i negozi che richiedono il veicolo per poter comprare e caricare le merci.
Voi potete girare per le vie della città interagendo amichevolmente o no con le persone che incontrate a caso dato che non le vedete fisicamente sulla mappa. Sono loro che vi intercettano.

E’ un titolo molto interessante perché vi permette di sedervi ai comandi di una nave spaziale per esplorare il vostro ammasso stellare (non molto grande) con diversi sistemi stellari e facendo delle procedure esplorativi che vi ricordano Star Trek, Elite e Frontier.
Guidate il cargo, avete una navetta per l’esplorazione a terra, potete girare a piedi, dovete munirvi di armi, scudi e medicinali prima di scendere su un pianeta per difendervi da



eventuali aggressori.
Una grafica molto stilizzata, ma che al tempo stesso è molto accurata perché riproduce molto bene le varie parti dell’astronave così come le procedure di avvio e esplorazione.
Una grafica che al primo impatto è poco significativa, ma scoprendo il gioco passo dopo passo diventa molto minuziosa.

La parte in 3D è riservata ai combattimenti con vari armi come i laser, i cannoni e anche gli scudi.
Un RPG classico nella fase esplorativa e nei viaggi interstellari con una parte di combattimento arcade in 3D.
Un titolo da giocare, ma solo se avete un Atari ST.



Atari ST= 9



Al primo impatto sembra un gioco appena sufficiente, ma dopo qualche minuto scoprite il suo vero potenziale anche dal punto di vista grafico molto accurato nella sua estrema semplicità.
Sicuramente la parte più accurata è l’astronave che vi immerge realmente in questo mondo ed è divertente passare da una sezione all’altra scoprendo quando cose potete fare.
Le procedure di volo sono complicate, ma realistiche.
Molto bello anche il dover andare a piedi verso il vostro cargo, sedervi ai comandi e sganciarvi dall’astronave.
La parte RPG a terrà comprende l’interazione con i vari cittadini e l’esplorazione del territorio inesplorato per trovare qualche cosa di interessante.

FLUFF

Silver

Amstrad CPC+ (1994, Radical Software)

Fluff è un gioco di piattaforme per Amstrad CPC che cerca di clonare *Sonic the Hedgehog* che sembra in effetti molto simile.
Devo dire che non riesco a capire cosa siete in realtà, ma di certo un animaletto paffuto rosso che deve salvare in ogni livello i suoi quattro figli usando le varie piattaforme, ascensori ed evitando insetti e melma viscida pericolosa.



Si tratta di un titolo però solo per le versioni Plus dell'Amstrad dato che lo sfrutta al massimo ed è praticamente impossibile farlo con le versioni normali.
Appena cliccate per giocare vedete subito una grafica molto bella, tanti colori ben applicati, musica di accompagnamento di qualità superiore a quella che sentite normalmente su un CPC di base.
Il vostro personaggio è simpatico perché è sicuramente un animale (ha il becco, grandi occhioni) con le scarpe che tuttavia non ha armi se non il salto per evitare i pericoli.
I livelli sono pieni di insetti che vanno evitati con un salto oppure aspettare il momento giusto per quelli volanti come le api o piccoli draghi.
Non solo esseri viventi, ma anche delle erbacce e melma che sono pericolosi al tocco.
La melma si trova come piccole pozze che vanno superate, mentre l'erba rappresenta uno dei pericoli maggiori perché cresce ovunque anche lunghe le pareti e spesso è difficile da superare con un salto.
Spesso e volentieri dovrete per forza passarci in mezzo, ma avete una barra di energia che vi permette di superare certe situazione in cui non si può fare altrimenti.
Non ha la velocità di Sonic nel senso che non accelerate quando correte perché non ci sono spazi aperti che ve lo permettono però avete la sua agilità dato che ci sono dei respingenti che vi permettono di superare delle altezze che normalmente non potresti mai effettuare.
Come giocabilità è buona per la fluidità di movimento di Fluff, anche come scrolling e questo sicuramente enfatizza tutto quanto.
Aggiungeteci anche una buona qualità musicale che fa il resto.
Tante belle animazioni dei vari insetti che sono anche ben colorati e con le loro dimensioni si notano tante varietà come il piccolo drago verde con il becco rosso, la parte interna delle ali arancione come le zampe.
E' un po' difficile perché certi passaggi sono infestati di piante e insetti che fanno sempre il solito percorso automatico oppure volano su e giù nei pressi di un altro ostacolo che non si può evitare.
Certe piattaforme sono troppo ravvicinate e quando fate un salto per evitare un insetto vi ritrovate da un'altra parte e dovrete poi riscendere in modo un po' complicato.
Un'altra difficoltà è che i livelli non scrollano in verticale quindi se arrivate ad un punto in alto, non potete andare di sopra, ma dovete rifare il giro e trovare un'altra strada per proseguire in orizzontale.





Amstrad CPC+= 8

Graficamente è così ottimo che non sembra assolutamente un titolo per Amstrad CPC (è la versione plus, ma comunque un 8-Bit) e come giocabilità generale ricorda titoli come Sonic, Zool e Mr. Nutz.
La costruzione dei livelli però complica le cose perché quando siete su una piattaforma per scendere dovete trovare un passaggio che vi porta a scontrarvi con un insetto o una pianta velenosa.
Molto belli i colori che danno l'effetto di avere piattaforme in primo e secondo piano.



Commodore 64 EU (1989, Ocean)

Commodore 64 US (1990, Capcom)

Brevemente Cabal è un gioco di azione per il Commodore 64 in cui dovete sparare a tutti i nemici grazie ad un mirino sullo schermo che assomiglia a Predator II per il fatto che è in terza persona, ma lo schermo non scrolla.

Dovete eliminare tutti i nemici umani, carri armati ed eventuali aerei nello schermo corrente per poi passare al quello successivo.

Molto buono il fatto che a differenza di Operation Wolf e Predator II potete distruggere anche i vari edifici dando quel realismo in più che colpisce il giocatore che può frantumare molte cose presenti sullo schermo.

Non ha una trama ben definita, ma dovete superare cinque livelli con un boss da sconfiggere alla fine di ciascuno di essi (ogni livello originale aveva 4 sotto sezioni) e anche un contatore del numero di nemici che uccidete. Quando raggiunge il massimo termina la sezione in corso.

Questa gioco per il Commodore 64 l'ho voluto provare perché ci sono due versioni abbastanza diverse: Americana ed Europea.

La versione Europea è quella più fedele al Coin-Op anche se le dimensioni generali dei soldati e degli oggetti vari sono più piccoli, ma la giocabilità è rimasta la stessa così come anche la difficoltà e il numero di colpi per distruggere i vari veicoli.



Una cosa sicuramente molto buona è la prospettiva ben fatta che da una profondità in 3D dato che i nemici in lontananza sono ben scalati e anche le costruzioni sono delle giuste dimensioni per dare questo effetto.

Anche la frantumazione delle case e di altri oggetti di scena è molto credibile perché prima di crollare si formano delle crepe e quando sono abbastanza diffuse avviene il crollo.

La versione Americana è un po' diversa.



La grafica sembra migliore, ma è solo un palliativo perché perde tutto il fascino del Coin-Op.

I veicoli nemici sono stati ridisegnati e sembrano decisamente diversi, meno colorati. La prospettiva rimane buona, ma i nemici in lontananza i sono completamenti neri per cercare di aumentare questo effetto, ma non è ne credibile ne realistico.

I veicoli terrestri e aerei vengono distrutti con pochissimi colpi e hanno esplosione tipiche di un SEUCK - le case crollano subito senza nessun segno di crepe o frantumazioni.

Anche il pannello di controllo con il contatore dei nemici abbattuti e le altre info sul giocatore sono ridotte ai minimi termini.

Tutto questo fa perdere la giocabilità originale anche dalla versione Europea decisamente su un altro livello qualitativo.

Entrambe le versioni hanno solo una cosa in comune: non hanno la capriola per evitare i proiettili nemici, ma anche se i colpi sono tanti non sono così veloci come nella versione originale.

Commodore 64 EU= 8

Commodore 64 US= 5

La versione Europa è quella più fedele al Coin-op per la giocabilità e anche la difficoltà. Graficamente nei limiti del C64, ma davvero ben realizzata con una buon senso di prospettiva con oggetti e nemici ben scalati.

La versione Americana è un disastro. Se graficamente inizialmente sembra più bella non lo è quando cominciate a giocare notando una facilità di distruggere i veicoli e case con anche nemici in lontananza anneriti che non rendono bene quello che vorrebbe rappresentare. Ogni cosa presente sullo (e fuori) schermo sembra fatto in economia.

Out Run

MSX2 (1988, Sega)

Quando ho recensito per la prima volta questo titolo, mi sono dimenticato della versione per MSX2 che è uscita dopo e che migliora nettamente (a guardarlo) la qualità che avevate visto/giocato su MSX1.

Lo scopo del gioco è sempre quello di correre in questa gara che non serve vincere o arrivare primi,



ma cercare di completarla entro il tempo limite che viene recuperato alla fine del tracciato quando si passa sotto il traguardo.

Out Run è un gioco continuo, un po' come "1000 Miglia" perché è continuo fino alla fine e se ce la fate potete terminare tutti i percorsi grazie al tempo recuperato all'inizio di ogni tracciato.

Una delle sue caratteristiche è che vi da la scelta della strada da percorrere - ad un certo dovete decidere se andare a destra o sinistra.

Questa scelta vi permette di cambiare gli scenari e quindi darvi una maggiore libertà di guida e anche un segno che non è il classico gioco lineare con un tracciato unico da A a B con tappe intermedie.



La versione MSX2 è in parte migliore dell' MSX1.

Graficamente è molto più avanzato nei colori che sono quelli originali con l'auto bella rossa fuoco con tutti i particolari che grazie a questi si possono notare. Anche i fondali sono quelli che vi ricordate.

Per quanto riguarda la strada e le altre auto la versione MSX1 era molto più accurata perché si vedeva il suo scorrere e le vetture malgrado fossero trasparenti erano identiche al Coin-Op in tutti i particolari.

In questa versione "avanzata" le auto avversarie sono mediocri ed un certo punto vi chiedete se state giocando a Crazy Cars perché alcune di queste sembrano tali.

A bordo strada ci sono pochissimi oggetti che sono quelli essenziali e alcuni percorsi sono molto semplici come, ad esempio, il primo che ha una strada grigia e una parte gialla che sarebbe la spiaggia e un timido mare in lontananza.

La giocabilità è discreta perché è molto difficile e non riuscirete nemmeno a superare il primo livello perché la guida non è semplice con le vetture avversarie che si immolano per fermarvi ad ogni costo.

Non è un brutto gioco però con una bella grafica come questa, un sistema di guida più facilitato nelle curve e avversari meglio calibrati gli avrebbero dato una longevità migliore.

Con Riserva
Promosso

MSX2= 7



E' molto difficile addirittura superare il primo percorso dato che si fa fatica a mantenere la velocità in curva e gli avversari fanno di tutto per uno scontro che inesorabilmente vi impedisce di avere quei secondi necessari ad arrivare al primo traguardo.

Ha una bella qualità grafica, un sonoro adeguato anche se forse potreste aspettarvi di meglio, ma comunque è meglio di tante altre alternative a 8-Bit.

Si gioca bene, ma la difficoltà potrebbe annoiarvi prima del tempo.



DOS (1988, ERE Informatique)

Teenage Queen è una ennesima variante del classico Strip Poker che questa volta coinvolge delle ragazze su pattini a rotelle che vogliono farsi spogliare, ma solo se riuscirete a batterle al gioco.

Non ha una trama alle spalle, ma un solo scopo: giocare per cercare di spogliare le ragazze che in questo specifico titolo è totalmente integrale in varie posizioni.

E' un titolo che ha avuto qualche problema in un paio di conversioni.

Una versione beta per l'Apple II GS è diventato un "Unreleased Games" perché fu portato senza il permesso degli autori originali che non erano intenzionati a supportare quella piattaforma.

Esiste anche una versione non ufficiale per il Nintendo DS che però prende



delle parti della versione Amiga, Atari ST e aggiunge qualcosa di nuovo, ma per lo più rimane uguale a questi 16-Bit.

La versione provata oggi è quella per il DOS che usa una grafica EGA che mostra una buona qualità nei disegni e nei colori anche se la pelle risulta un po' troppo vivace, ma sono i limiti di questo adattatore.

L'interfaccia di gioco è davvero molto realistica: voi vedete le vostre mani tenere le cinque carte e sotto le opzioni per puntare e cambiare le carte che viene fatto via mouse con la scelta di quali tenere e quali sostituire.

Nella stessa interfaccia vedete il viso della vostra avversaria. Il suo corpo lo potete ammirare solo dopo aver vinto diverse partite.

Rimane praticamente molto casto per gran parte della durata della partita e poi potete ammirare queste bellezze solo dopo un po' di tempo.

Giocandoci la prima volta non sembra assolutamente un gioco per adulti perché anche giocando diverse partite non vedete niente se non il viso della ragazza, ma vi posso assicurare che c'è tanto altro.

Non è facile come tutti i giochi di questo genere perché inizialmente il computer vi fa credere in una facile vittoria, ma è abile e con la speranza di vedere di più sbagliate nelle puntate favorendola.

E' sicuramente un buon gioco del poker impreziosito dall'aspettativa di quello che potreste vedere perché durante la partita non vedete altro che gli occhi della vostra avversaria.



DOS= 7



E' una altra variante sul genere Strip Poker che vi da più aspettativa di quello che potete vedere quando vincerete il computer.

Le ragazze si spogliano in modo integrale, ma dovete batterle completamente a carte prima di poter sperare di vedere qualche cosa.

Questa scelta vi tiene incollati al monitor anche se alle volte vi verrà la voglia di smettere perché la vostra avversaria è molto brava.

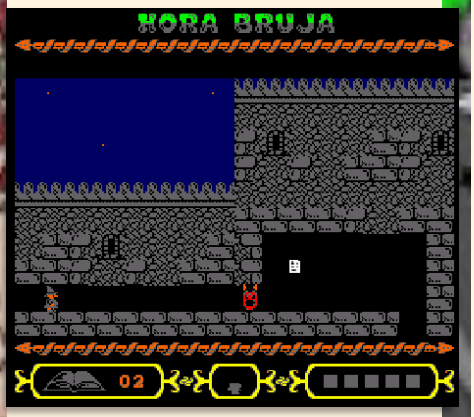
La qualità grafica è ottima e dettagliata come potete ben vedere.



Amstrad CPC (2011, ESP Soft)

Hora Bruja è un gioco di piattaforme per Amstrad CPC uscito nel 2011 dove voi questa volta interpretate la parte del cattivone di turno.

In passato eravate un mago e sostenevate un regno di terrore fino a quando la fata Emy, aiutata dal regno di Galbar, vi ha tolto un libro magico e chiuso nel vostro castello.
Oggi, 137 anni dopo, la fata è morta lasciando il libro nelle mani di una nuova strega e quindi dovete cercare di riprenderlo.
Lo scopo del gioco è quello di fuggire dalla prigione e recuperare i poteri per mettervi al servizio del Re oppure di sottomettere di nuovo la popolazione.
A voi la decisione del vostro futuro: un mago buono o uno malvagio.
Senza esitare dovete uscire dal castello e affrontare la strega durante un combattimento in cui dovrete sfruttare un intervallo di tempo in cui lei è vulnerabile.
E' un gioco che ha due finali perché





dipende dalla scelta che fate e sicuramente invoglia a vederle entrambe garantendo forse una certa longevità.

Il gioco ricorda molto Jet Set Willy per la meccanica di gioco: saltare per le varie piattaforme, evitare il contatto con i vari ostacoli e nemici che incontrate e recuperare degli oggetti che sono difficili da prendere.
Non avete delle vite a disposizione, ma solo una barra di energia, finita la quale morirete.
I nemici che incontrate sono legati alla letteratura classica di questo genere di giochi: fantasmi, mostri, zombi, diavoletti, soldati tra le varie stanze e corridoi del vostro castello.
Non solo mostri, ma anche interruttori per attivare o disattivare trappole e anche per superare certi passaggi.

La giocabilità, tuttavia, non è eccezionale anche per il fatto che alcuni vostri nemici si muovono con delle traiettorie che non potete evitare e ci sono poche pozioni di ricarica dell'energia, quindi rischiate spesso di venire colpiti due o tre volte cercando di superare un passaggio obbligato.
Per superare delle piattaforme dovete saltare al pixel con un mostro alle calcagna che non aspetta altro che sbagliate come in effetti succede quando c'è questa frustrante precisione.
Il fatto di non avere vite e una energia davvero limitata con mostri che in molti casi non si possono evitare dopo un po' diventa stancante.

Tecnicamente da un gioco del 2011 vi aspettate di meglio, ma comunque usa 16 colori per la schermata del titolo e durante il gioco usa il Mode 1 che grazie all'uso dei raster supera il limite dei 4 colori predefiniti.
Come audio ci sono gli effetti sonori e musica in contemporanea.

Amstrad CPC= 6

Da un titolo del 2011 mi aspettavo molto di più dalla grafica e dal sonoro, mentre di meglio rispetto a molti titoli di questa piattaforma c'è una buona fluidità nello scrolling.
Purtroppo non basta a renderlo un bel titolo da giocare a lungo per via di una meccanica complicata dalla solita precisione al pixel per superare degli ostacoli che inizialmente lo considerate come parte della difficoltà, ma poi diventa frustrante.
Alla prima difficoltà non ha la capacità di tenervi incollati al monitor per trovare una soluzione che poi non c'è nemmeno.

Indigo

Gold

Atari ST, 512k (2005, Stephan Belin)

Amiga, 512k (2005, Dominico Manfredi)

Indigo è un gioco di piattaforme per Atari ST che è uscito postumo alla sua data di realizzazione dato che è nato tra il 1991 e 1993 per questa piattaforma e creato da una sola persona, Stephan Belin, per quanto riguarda il concetto, il codice, la grafica, la musica e il sonoro (la versione Amiga fu curata dal suo amico Dominico Manfredi).

L'autore aveva già preso accordi con la Psygnosis per la pubblicazione del gioco, ma per oscuri motivi dopo 6 mesi non venne mai pubblicato.



Nel 2005, l'autore, fu convinto a rilasciare il gioco al pubblico per non perderlo per sempre nella dimenticanza.

Nel storia voi interpretate Jack, un ragazzino che ama disegnare le avventure del suo eroe immaginario: Indigo che un bel giorno vi rimane intrappolato e voi dovete andare a salvarlo.

E' un gioco di piattaforme in cui dovete terminare ogni livello entro un certo tempo limite e trovare tutte le chiavi che sono nascoste in giro e alcune sono in mano a dei nemici.



Non avete delle armi, ma un potente salto che vi permette di coprire lunghe e alte distanze. Quando fate un balzo potete però stordire i mostri con un pugno (dovete tenere premuto il pulsante del joystick).

I nemici sono tanti, ma di tanto in tanto trovate dei bonus che potete usare per difendervi dai nemici.

Indigo un giocatore di Football con tanto di maschera protettiva sul volto e come bonus non poteva mancare uno per permettervi di lanciare delle palle.

Gli altri bonus includono delle bombe volanti; un lampo di luce che uccide tutti i mostri nelle vicinanze; un droide che vi segue e vi mostra i bonus e armi nascoste; la vostra trasformazione in un supereroe che può volare e sparare raggi laser; un orologio che vi da 30 secondi in più.

Tecnicamente davvero ottimo con una grafica sublime, molto colorata, anche se noterete i limiti della palette ST, con una accuratezza del dettaglio decisamente superiore a molti altri titoli di questa piattaforma.



Musica ed effetti sonori belli anche se la qualità rimane tipicamente quella di un Atari ST.

La velocità di gioco è buona perché è tutto molto fluido, ma purtroppo è un po' lento, ma non scattoso. E' come se vi muoveste con lo slow motion che comunque non complica le cose e non lo rende meno bello.

Un titolo che mostra, postumo, un gioco per Atari ST degli anni '90 che non temeva il confronto con un Amiga per quanto riguarda la grafica in primis, la giocabilità, il divertimento e anche la longevità.

Oggi è freeware e chiunque può giocarci e vedere quanto è valida questa versione.

Atari ST= 9

Malgrado la velocità del gioco è slow motion è un titolo realizzato in maniera impeccabile nella grafica che mostra dettagli che onestamente non pensavo potessero esistere su questa piattaforma.

E' divertente per il suo originale concetto e anche di questo eroe che non ha nessuna arma per difendersi dai nemici, ma che può contare su dei bonus davvero divertenti che vi terranno incollati al monitor per molto tempo.

Se posso fare un raffronto devo dire che assomiglia molto a titoli come Zool e Robocod con qualità di alto livello, bei fondali e belle musiche.

Amiga= 9

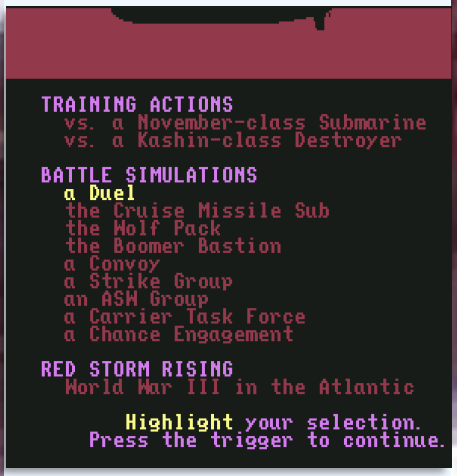
La versione Amiga è identica alla versione ST anche nei colori anche se ha qualche sfumatura in più, un audio decisamente migliore e la velocità giusta.



Commodore 64 (1988, MicroProse)

Red Storm Rising è un simulatore navale con protagonista un sottomarino moderno che include tutto in uno tre tipi di gioco.
E' in parte un simulatore, un campagna dinamica e una simulazione della Terza Guerra Mondiale.

L'Unione Sovietica, dopo la distruzione di una delle sue più importanti raffinerie di petrolio, è sotto



pressione e deve trovare una nuova fonte, ma per farlo deve invadere l'Europa e attaccare la Nato che è l'unica organizzazione in grado di contrastarli con l'aiuto degli Stati Uniti e gli altri paesi.
Voi siete al comando di un sottomarino degli Stati Uniti con il quale dovete pattugliare l'oceano e attaccare la marina Sovietica ad ogni costo.

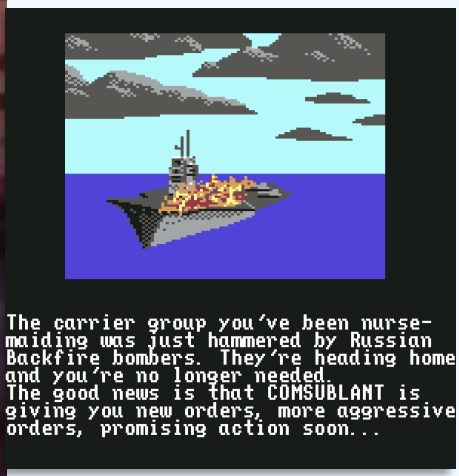
Il gioco ha quattro grandi scenari che vanno dal 1984 al 1996 che raccontano l'evolversi di questa storia e poi dovete anche scegliere il vostro tipo di sottomarino nucleare tra i sei disponibili.
L'ultima impostazione prima di giocare è la scelta della difficoltà.
Avete diverse opzioni anche per il tipo di gioco da affrontare: allenamento, simulazioni di battaglia e la campagna completa.
Di certo se non avete dimestichezza con questo tipo di giochi, per imparare ad usare il Commodore 64 su questo genere è meglio iniziare dalle simulazioni e allenamento e poi infine passare alla storia completa.
Ogni missione inizia con una bella animazione che vi prepara allo scenario e subito dopo siete in plancia con una visuale in prima persona con la scelta dei comandi da fare.
Il gioco sul C64 è disponibile in cassetta e disco (io vi consiglio il disco perché carica in continuazione).

Il gioco è una accurata simulazione che vi farà impazzire prima di capirci qualcosa dato che ha una accuratezza maniacale per renderlo il più reale possibile.



Il consiglio è di leggervi il manuale molto attentamente soprattutto per quanto riguarda i comandi di navigazione e il display tattico.

E' una simulazione molto accurata per lo più strumentale e molto difficile la parte di navigazione perché ci sono tantissimi tasti da usare, ma l'accuratezza di questo titolo lo rende molto realistico in ogni decisione e operazione da fare.
Anche usare un siluro richiede tanti passaggi che vanno dalla scelta del



tipo, la sua attivazione e la scelta del bersaglio.
Non c'è tanta grafica da ammirare perché per la maggior parte del tempo vedrete solo tanto testo, schermi di navigazione e tattici con i vari mezzi navali rappresentati dalle loro iniziali alfa numerici come un radar di una torre di controllo del traffico aereo.

Non è completamente assente di grafica perché potete usare il periscopio quando siete sott'acqua, potete vedere alcune animazioni sulle esplosioni.

Il manuale vi aiuta a capire come usare le vari opzioni, ma una volta che avete la lista dei comandi del sottomarino e cosa significano (avete una bella mappa tasti con annessi i disegni di cosa rappresentano) potete anche provare ad imparare ad usarli in modo autodidatta.
Le missioni di allentamento servono anche a questo e visto il dettaglio di realismo che ha questo gioco per divertirsi veramente è quello di buttarsi in battaglia e provare a giocarsela.
Il manuale è complesso come un libro scolastico pieno di termini tecnici e diventa noioso molto presto.
Il consiglio è quello di tenerlo sempre aperto su alcune sezioni come la scelta e l'attivazione delle armi.

Devo dire che grazie a questa lista di comandi sono riuscito a capire qualcosa del funzionamento della nave e finalmente ad armare un siluro e lanciarlo contro un bersaglio.

Non è facile neanche così perché a differenza delle simulazioni moderne che in base alla difficoltà vi permettono un controllo migliore delle varie sezioni del sottomarino, in Red



Storm Rising queste fasi sono complicate anche ai livelli più facili dato che dovete gestire anche la traiettoria manuale delle vostre armi.
Tuttavia il gioco vi viene incontro perché usando il periscopio potete scegliere manualmente il bersaglio e poi lanciare i siluri.
Quando lo fate si avvia una bella animazione relativa a questa azione.
Le animazioni sono semplici, ma accurate perché vedete bene il vostro sottomarino, le bolle d'aria e il siluro.

Come detto non c'è tanto da



vedere a parte delle brevi sequenze di presentazione missioni, lancio dei siluri e danno da impatto.
E' una simulazione tattica e questa recensione è un po' complicata dal fatto che l'unica cosa da fare è solo leggere il manuale e avere davanti la lista dei tasti.
E spesso, anche così bene equipaggiati, vi bloccherete su alcuni passaggi assurdi senza capire come superarli perché c'è una combinazione di tasti e joystick impressionante.

Io il gioco non lo consiglio agli amanti delle simulazioni navali che amano vedere la grafica perché è più un titolo puramente tattico e dedicato a quelle persone che vogliono gestire un sommergibile solo da un radar e usare procedure di guida e combattimento super realistiche che però vi tolgono la soddisfazione di ammirare scenari grafici.



Commodore 64= 9



Il gioco è immenso e completo e la collaborazione con Tom Clancy da qualità generale che si vede nella cura maniacale del prodotto.
E' riservato ad una cerchia strettissima di utenti amanti di questo particolare genere dove la grafica non conta e non serve.
Più che simulazione è un gioco di guerra tattico giocato principalmente su una mappa tattica, radar e ancora mappe di navigazione.

TORP 6 FIRED



International Karate

Si tratta della sesta edizione di questo Beat'Em Up e in questa occasione è un reverse engineering della versione ST che viene portata su Amiga nel 2013.
Cosa cambia rispetto all'originale?
Ha una grafica di gran lunga migliore, personaggi molto più grandi e decisamente più definiti nel dettaglio, nelle animazioni e anche nelle sfumature di colore delle divise che sono molto più realistiche.

Le facce originali erano semplici, ma molto espressive dopo un attacco - in questa versione 2013 sono decisamente più reali e potete vedere tutti i loro dettagli più piccoli.
Anche i fondali hanno subito un miglioramento notevole.

La giocabilità forse rimane migliore quella su Commodore 64 perché è meglio calibrata delle versioni a 16-Bit e questa in particolare vi farà impazzire per le numerose sconfitte che il computer vi infliggerà senza pietà. Alle volte non capirete perché non riuscite a colpire l'avversario anche quando sembra esserlo.
Il computer è bravissimo e va a segno anche quando visivamente non sembra colpirvi. E' forse questo l'unico dubbio.



Amiga= 7

Graficamente è uno spettacolo per gli occhi, ma forse la versione originale ha una giocabilità migliore con una difficoltà meglio calibrata e meno stressante per il fatto di non vedere bene se il vostro pugno o calcio raggiunge effettivamente l'avversario.

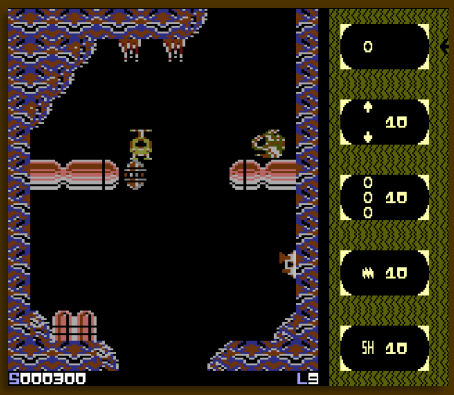


Taskforce

Si tratta di un gioco di azione a scorrimento laterale all'interno di grotte in cui a bordo di un sofisticato aereo dovete liberare una base dell' Air Force catturata da Gaintree e da suoi mercenari.
Queste caverne, come di consueto, sono piene di nemici e avete diverse armi per potervi difendere oltre che a uno scudo che però ha una limitata durata di tempo.

Con ben 9 vite e diversi bonus per potenziare armi e scudi dovete superare i 20 schermi di ogni livello e affrontare il suo boss prima di poter accedere a quello successivo.

Un Commodore 16 ben sfruttato con una bella grafica colorata, veloce nello scorrimento e una difficoltà non esagerata anche se i nemici sono tantissimi.
Ha una chiara ispirazione a Cybernoid (guardate l'astronave, sembra la stessa) anche come modo di affrontare i livelli formati da stanze con ognuna un suo modo di essere superate.



Commodore 16= 7

Non ci sono tanti titoli sfruttati bene come questo su questo computer e la prima cosa che salta all'occhio è proprio la sua realizzazione tecnica molto valida sia nella grafica che nella sua velocità sempre fluida in ogni situazione.
Buona anche la difficoltà molto ben calibrata.

Commodore 128 (1986, CRL)



Gold

Il famoso film musicale di Broadway, The Rocky Horror Show, viene adattato per un videogioco nel quale voi interpretate Brad o Janet per salvare altre persone.
Siete bloccati in un castello alla ricerca dei pezzi del macchinario Medusa che serve per liberare il vostro partner (o la vostra partner) e poi fuggire prima che veniate eliminati.
Potete portare con voi solo un pezzo alla volta, cercare chiavi per aprire delle porte, disattivare anche campi di forza ed evitare a tutti i costi il contatto con gli abitanti del castello che sono mostri, zombi e fantasmi che vi impediranno di proseguire con la vostra missione rubando o nascondendo i vestiti o altri oggetti che state portando.
Tra questi personaggi dovete fare molta attenzione a Riff-Raff che vi colpisce con il suo fucile laser e Eddie che esce dal frigo e vi schiaccia con la sua moto.

Non ho mai visto il film in quanto i musical non sono il mio genere, ma questo "Rocky Horror Show" in versione computerizzata è molto carino come idea che (un po' forzatamente) forse viene ripreso in "Resident Evil" in quanto siete imprigionati in un castello girando per le varie stanze infestate da ogni genere di mostri che tentano di fermarvi ad ogni costo e dovete scegliere tra due personaggi (un maschio o una femmina).

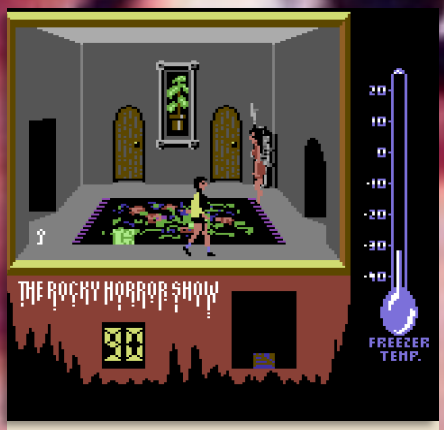


E' un titolo che è uscito come videogioco solo per piattaforme a 8-Bit ed è caratterizzato da scenari monocromatici con personaggi trasparenti per alcuni e meno per altri, ma con lo stesso dettaglio.
La versione per il Commodore 128 è completamente differente perché ha un livello di colore e dettaglio molto più elevato e surclassa ogni altra versione.



Sul C128 avete degli extra come l'inizio del gioco: normalmente la partita si avvia all'interno del salone del castello, ma ora iniziate all'esterno e dovete entrare per salvare il partner (lui o lei) che sicuramente mostra qualcosa di diverso e più completo.
I personaggi sono disegnati meglio, sono più accurati nei movimenti, più credibili, ma anche fisicamente sono più attraenti soprattutto se scegliete Janet che mostra un corpo più magro, più alto e molto sensuale.

Anche la giocabilità ne guadagna perché siete meno assillati da mostri che nelle altre versioni sono attratti da voi come delle calamite. Sul C128 ci sono, ma riuscite a giocare tranquillamente e loro vi attaccano se siete nel loro raggio di azione.



The Rocky Horror Show rivive di nuovo in versione digitale solo sul Commodore 128 che riesce a dare una grafica più convincente, un buon audio e un modo di giocare decisamente più avvincente.

Commodore 128= 9



Se pensavate di avere già visto il meglio di questo gioco vi sbagliate.
Questa versione per il Commodore 128 mostra un titolo migliore in ogni aspetto. Grafica, musica e giocabilità sono quello che volevate per questo adattamento.

Golf Enthusiasts

FM-7 (1983, Hudson Soft)



E' un gioco del Golf in 3D per il computer FM-7 della Nec che mostra un campo poligonale con una buona prospettiva, decisamente stilizzato, ma per un titolo del 1983 faceva il suo bell'effetto.

Esteticamente è semplice con



un manto erboso di due tipi quindi un verde chiaro e un verde scuro, alberi stilizzati in rosso e il golfista è un insieme di vettori trasparenti (assomiglia un po' al giocatore di International 3D Tennis).

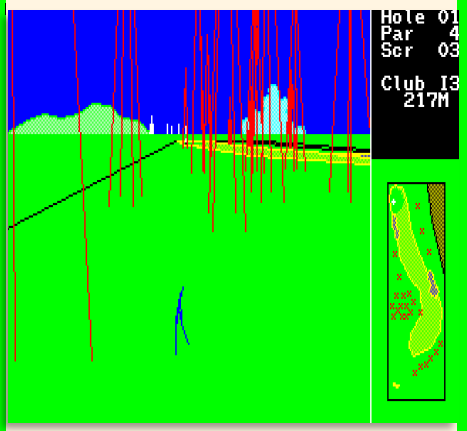
Questo 3D è convincente e reale perché ogni volta lo schermo viene disegnato molto lentamente e se avete trovato lento Leaderbord Golf su un C64, su FM-7 è ancora peggio.

La lentezza non c'è solo per l'aggiornamento del campo e del fondale, ma anche per le stesse animazioni del giocatore che colpisce la palla con la mazza: 1 fotogramma alla volta.

La velocità rende questo titolo ingiocabile, ma siete aiutati dal fatto che i tipi di mazze vengono scelti automaticamente in base alla distanza che c'è tra voi e la buca.

Questa grafica stilizzata e la mancanza totale di audio non vi permette di capire se e quando colpite la pallina anche per colpa di questi movimenti a fotogrammi.

E' complicato anche il cambiare direzione, perché a differenza di altri giochi del genere dove vi basta mettere il puntatore dove volete che vada la pallina e impostare anche un effetto swing da dare alla palla, qui dovete girare il golfista alla giusta direzione e



non avendo un settaggio o un impostazione per il tiro spesso vedete che la palla si sposta di pochi metri rispetto a voi. Se la palla finisce in mezzo agli alberi è difficile uscirne fuori dato che la mazza è scelta dal computer e non vi da quella giusta.

Tra le opzioni c'è quella di fare un allentamento per prendere confidenza con questo modo di giocare, imparare i comandi e capire il momento giusto per fare un buon lancio.

Vale la pena provarlo per la simulazione in 3D su questa piattaforma, ma giocarlo forse non è adatto a chi è abituato a titoli dedicati al golf in una maniera più arcade.



FM-7= 5



La grafica nel suo modo di essere stilizzato è grafica 3D ben colorata e piacevole da vedere.

E' il gioco che è immensamente difficile, ma così tanto che vi impedisce di divertirvi.

La lentezza dell'aggiornamento dello schermo ci sta perché è un vero 3D.

Più che lentezza è il non capire come fare un lancio (vedete che il giocatore prima fa un tiro, manca la palla e poi lo rifà e la colpisce e non capite cosa significa questa procedura).

La scelta automatica della mazza è buona, ma in certe occasione può impedirvi di proseguire.

Atari ST (1992, Grandadsoft)



Gold

Grandad and the Quest for the Holey Vest è una avventura grafica punta e clicca scritta in STOS (il BASIC per Atari ST) dove voi siete un nonno, piuttosto vecchio, che ha l'abitudine di mettere via delle cose e non ricordarsi dove sono.
Una bella mattina si sveglia volendo indossare il suo giubbotto, ma non lo trova e così deve andare in giro con la sedia a rotella a cercarlo.

E' una avventura molto simpatica per il protagonista che non è il solito avventuriero o eroe di turno, ma un vecchietto dall'aria rude e sempre arrabbiato con tutto e tutti, tipico con la sua barba lunga e incolta.
Avventura condita con humor, parodie e anche quella maleducazione dei



giovani che hanno nei confronti degli anziani con prese in giro o esclamazione verbali fuori luogo.

E' un punta e clicca classico perché dovete girare per i vari ambienti trovando chiavi per aprire delle porte, parlare con i personaggi, prendere ed usare i vari oggetti per riuscire ad accedere ad altre stanze e locazioni.
La grafica è molto colorata ed è in 3D molto buono perché quando vi allontanate vi rimpicciolite in modo pulito senza sgranature e questo rende gli ambienti molto più grandi e profondi

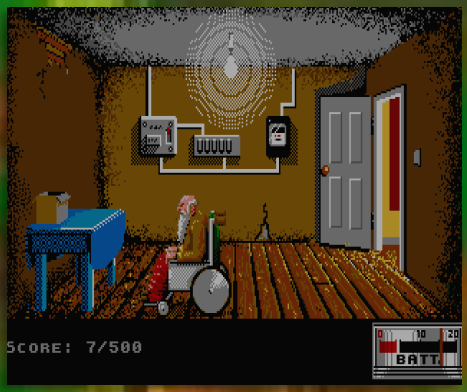


rispetto ad una classica avventura in 2D.

Un Atari ST sfruttato bene dal punto di vista grafico, ma non da quello sonoro che è completamente assente tranne noiosissimi bip per le varie azioni.
I verbi sono richiamabili con il pulsante del joystick (se lo avete) e sono solo quattro: cercare, prendere, usare e inventario.
Per parlare con i vari personaggi basta guardarli e automaticamente accedere ai dialoghi con risposte multiple che dovete scegliere bene per poter proseguire oppure incasinarvi la vita a trovare poi vie alternative.

E' un po' complicato inizialmente come muoversi e come interagire con il mondo che vi circonda perché gli oggetti da trovare non sono visibili sullo schermo, ma spesso sono nascosti in mezzo ad altri come, ad esempio, un cavetto in mezzo ad un albero, una chiave dentro un vecchio orologio.
Dovete per ogni cosa "guardare" per scoprire un oggetto da prendere e un dialogo da fare.
Difficile anche raccogliere certi oggetti perché delle volte vi dice che per farlo dovete essere più vicini, ma vi accorgete che più vicini di così non potete andare.
Dato che sullo schermo non vedete l'oggetto in questione non capite bene cosa significa essere più vicini.

E' una fantastica avventura in 3D molto buono e funzionale, un dettaglio grafico notevole e tantissimi i colori usati. Peccato la mancanza di musica.



Atari ST= 9

Era un gioco Shareware completo solo la prima parte e per proseguire dovevate pagare la registrazione.
Bellissima avventura grafica punta e clicca con i verbi a comparsa con un dettaglio elevato e anche in 3D molto valido che da tanta profondità agli ambienti senza sgranare la grafica che si avvicina e si allontana.
Il poco audio che c'è è noioso e tedioso e data l'assenza di musica potete pure spegnerlo del tutto.

PILOTE

Bronze

PRESENTE PAR

FREDERIC CIESIELSKI

Oric (Hebdogiciel)

Pilote è un gioco di corsa automobilistica di Formula 1 per l'Oric in cui dovete semplicemente evitare le macchine avversarie che vanno tutte alla



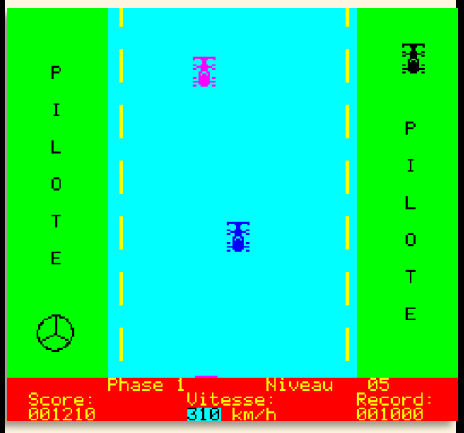
stessa velocità, ma potete modificarla per la vostra.
Molto semplice il controllo del vostro bolide: con il tasto "Shift destro" rallentate, mentre con i tasti "Z" e "X" girate rispettivamente a sinistra e a destra.

La gara si svolge in tre fasi:

1. Nella prima non ci sono difficoltà;
2. Nella seconda c'è più difficoltà a controllare la vostra auto;
3. Nella terza appare la nebbia che vi nasconde un po' di visuale rendendo la corsa più emozionante e pericolosa.

Dovete scegliere tra due prove: la durata e la velocità.
La prima prova termina dopo 3 incidenti e alla fine della terza fase ricominciate dalla prima, ma ad un livello di difficoltà più elevato.
Con la seconda prova dovete terminare le tre fasi il più velocemente possibile dato che il punteggio dipende proprio da questo.
Avete anche un bonus aggiuntivo in base al numero di incidenti che avete avuto (non più tre).

La teoria è semplice, ma la pratica no perché la vostra auto diventa sempre più veloce e se non frenate non riuscite ad evitare le altre vetture.
La strada è sempre dritta perché non è una gara di campionato, non dovete arrivare primi, ma solo superare queste prove al meglio.



E' molto bello questo gioco perché è semplice, immediato e tutto è basato sulla velocità e sull'attenzione che avete per evitare gli incidenti contro le auto del computer e evitare di andare fuori strada.
La velocità massima che raggiungete è 310 Km/h e una volta capito come frenare al momento giusto diventa davvero divertente e vi prende moltissimo.

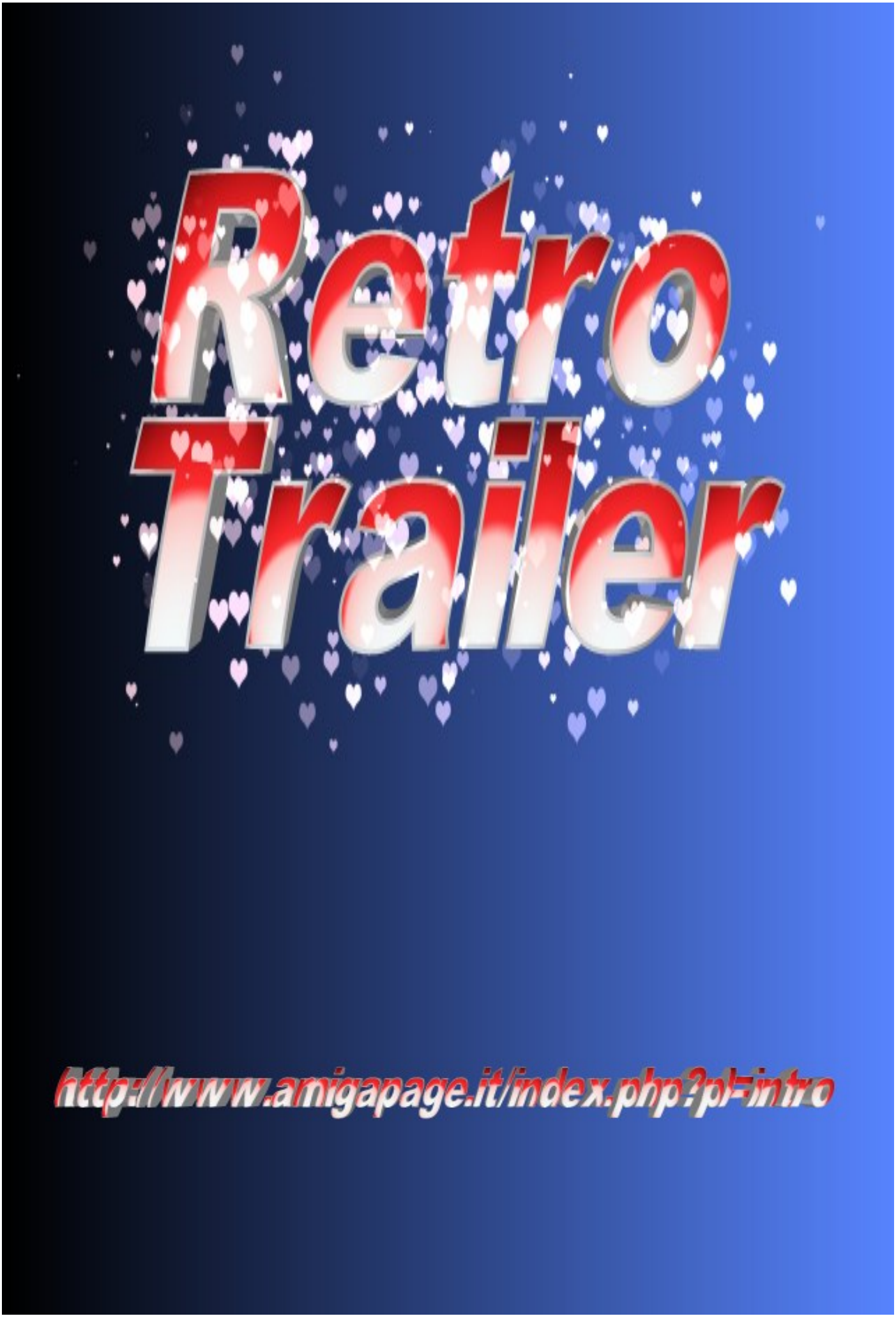
Le due prove sono molto simili e quindi alla lunga non noterete più tanta differenza tra una e l'altra e forse non dura molto, ma avete comunque due livelli di difficoltà che potrebbe aiutarvi a giocarci a lungo.

Tecnicamente ben fatto con una grafica colorata, veloce e un sonoro che riproduce bene il rumore del motore in accelerazione e decelerazione.

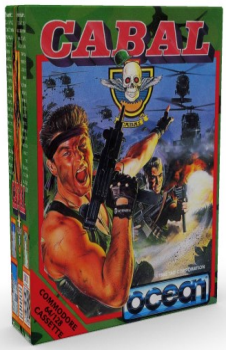
Oric= 7,5



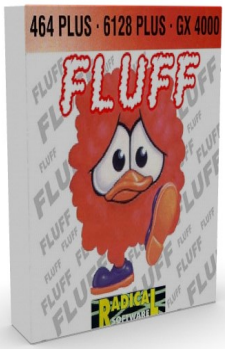
E' una corsa di Formula 1 semplice, ma molto divertente e molto giocabile che punta tutto sulla vostra velocità di riflessi nel prendere al momento giusto la decisione per non terminare anzi tempo la gara.
Da provare per credere!

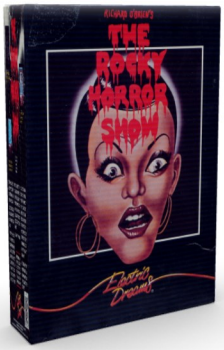

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

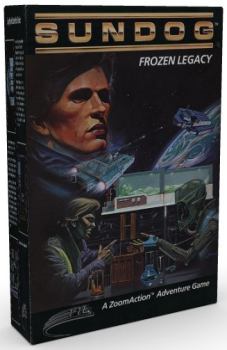
Divertiamoci con i Box

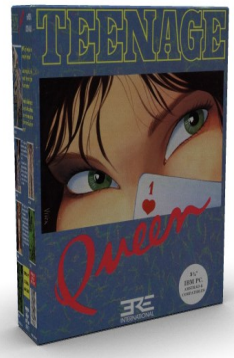












Console Forever



Web Wars (1983, Milton Bradley - Vectrex)

Hawk King ha la missione di cercare e prendere delle creature leggendarie nella Web Fantasy.
Voi siete un acquila che deve volare in una tela di ragno in terza persona con una meccanica di gioco che è simile a "Tempest", ma la differenza con il citato titolo è che sia l'acquila che i nemici si spostano liberamente.
I nemici sono delle stelle che vanno evitate o distrutte, mentre le creature vanno catturate.
Come in quasi tutti gli Shoot'Em Up di questo tipo ci sono bonus vari per aumentare o diminuire la velocità e per allungare l'asta per catture alcune creature.
Bellissima la grafica (tutti i giochi Vectrex, come dice il suo nome, sono in 3D trasparenti) di alta qualita e anche molto fluida.

E' una giocabilità già vista, ma libera dai movimenti obbligati sulla ragnatela che vi permette di poter affrontare i vari nemici in modo più tranquillo anche se ce ne sono tantissimi e come voi anche loro liberi di colpirvi da ogni direzione.

Quando avete catturato una creatura entrate in una galleria dei trofei dove in due prove dovrete affrontare un grosso drago sputafuoco.

Vectrex= 8

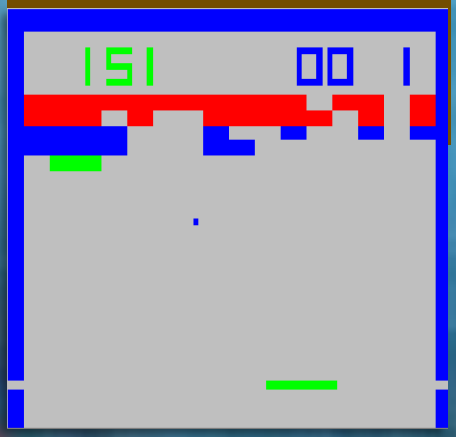


Gli sparatutto in 3D sono sempre affascinanti soprattutto quando sono veloci e fluidi. Questo titolo assomiglia molto ad un genere del 1981 anche se avete più libertà di movimento e potete accelerare e decelerare per evitare i droidi che diventano sempre più assillanti.
Non è facile recuperare le creature, ma la voglia di farlo c'è per poter affrontare il drago sputafuoco.

Pinball Challenge (1978, Fairchild - Channel F)

Il nome non deve trarvi in inganno perché si tratta di una variante di *Breakout* dato che ha lo stesso scopo: distruggere un muro colorato con una pallina che viene colpita da una mazza.
Questa palla fa a pezzi questo muro mattone per mattone acquistando sempre più velocità che rende difficile da controllare.
Siamo molto agli inizi di questo genere e non ci sono i bonus e potenziamenti che poi saranno introdotti con i giochi che nasceranno in futuro.
Il muro è formato da tre linee di diverso colore e ognuna di queste da dei punti in base a questo.
Lo scopo è quello di farne il più possibile e la partita termina dopo aver perso le 7 vite a disposizione.

E' una grafica del 1978, molto semplice. La pallina colpisce una parte di questa linea e lascia un buco che equivale ad un mattone.
Potete giocare da soli oppure insieme ad un amico.





Channel F= 7

Per i fan di Breakout è da provare, ma non aspettatevi molto perché è l'essenza della semplicità: dovete solo fare più punti possibili grazie ai tantissimi livelli che dispone. E', tuttavia, molto intrigante giocare forse ad un capostipite della serie e ha comunque la sua dose di difficoltà non avendo nessun tipo di bonus che vi aiuta a controllare meglio la pallina.

Graficamente molto buono per la rappresentazione realistica del fondale marino con leggeri effetti di distorsione e bolle d'aria sullo sfondo. Buone anche le esplosioni che sono acquatiche e formate da bolle d'aria e acqua.
La velocità della grafica è fluida e c'è anche uno strato di parallasse che non guasta oltre che un audio all'altezza della piattaforma.

TGX-16= 7,5

Uno Shoot'Em Up marino carino ben realizzato nella grafica, nel suono e nella giocabilità che si mantiene su ottimi livelli con un dettaglio decisamente accurato soprattutto nei pesci mutanti. L'idea di base è interessante, anche se poi è un classico sparatutto a scorrimento laterale che alla lunga può darvi interesse come anche il contrario.



Deep Blue (1989, Nec - Turbografx-16)

La solita storia: una invasione aliena, ma questa volta colpisce i mari trasformando ogni abitante in creature malvage che vogliono solo distruggere gli esseri umani.
Per fermarli viene inviato il sommergibile A.N.G.E.L. che è dotato delle migliori armi per cercare di fermare questo attacco che proviene dal mare.
Avete tre modalità di attacco contro questi pesci mutanti e potete anche trovare dei bonus per potenziare le armi in dotazione.
Non avete vite, ma quando avete perso tutta la vostra energia (rappresentata dall'oblo che cambia colore) esplodete con la conseguente vittoria degli alieni.

Balloon Fight (1992, Thin Chen - Watara Supervision)

Ballon Fight è gioco di azione dove voi volate per lo schermo grazie a dei palloni che vi sostengono e dovete distruggere quelli degli avversari per farli precipitare.
Non è facile rimanere in aria perché la forza di gravità vi spinge verso il basso e dovete anche evitare i vostri avversari che tenteranno di farvi fare la stessa fine.
Nei vari schermi ci sono delle piattaforme per riposare o quando siete in difficoltà con troppi nemici che vi girano attorno per colpirvi.
Questa è la versione per il Watara Supervision che è caratterizzato da una grafica in bianco nero, ma non per questo meno bello se fosse a colori.
La giocabilità è molto buona ed anche divertente perché ha una difficoltà discretamente calibrata per passare parecchio tempo senza diventare matti per affrontare i nemici.
C'è da dire che quando sullo schermo rimane un solo avversario diventa davvero difficile perché anche lui ha molto spazio per evitarvi e al tempo stesso per mettervi in difficoltà.

Watara= 7

E' in bianco e nero, ma non per questo è meno divertente.
Ha una giocabilità immediata (come tutti i giochi di questa Console) ed ha anche una buona melodia musicale di accompagnamento.

The Spy Who Loved Me

Commodore 64 (1990, Domark)



The Spy Who Loved Me è un adattamento in videogioco del film omonimo basato sui romanzi di Ian Flemming, quindi sul famoso agente segreto 007.
In questo titolo voi interpretate James Bond insieme all'agente XXX Anya Amasova nel tentativo di fermare Karl Stromberg che vuole scatenare una guerra mondiale tra l'Est e l'Ovest.
Per fermarlo dovete usare tutte le abilità che possedete e sfruttare anche la tecnologia della vostra auto, una fantastica Lotus Esprit che per l'occasione si trasforma in un motoscafo e anche in sommergibile.
Il sogno di ogni agente segreto al servizio di Sua Maestà!

> Il mio nome è Bond
>
> James Bond

La meccanica di gioco è molto simile a quella di Live and Let Die perché al posto del motoscafo ora avete questa automobile che può permettervi di correre sulla superficie o sotto il mare.

Peccato per la versione Commodore 64 che dopo la schermata della cover si avvia subito perdendo quella bella introduzione e jingle musicale tipica del film e anche di altri videogiochi.
Siete subito a bordo delle vostra auto con visuale dall'alto con una buonissima grafica e anche il fondale animato. C'è la musica che vi accompagna in continuazione, ma potete comunque in ogni momento spegnerla per fare posto agli effetti sonori.
La musica è, tuttavia, molto bella e vale la pena ascoltarla perché riprende quel famoso jingle dei vari film di 007 e che sicuramente è un



incentivo a continuare in questa missione.
Fondamentalmente è una corsa contro i vari nemici che trovate lunga la strada, vari ostacoli che vi rallentano o vi fanno andare fuori strada come pozze d'olio, pozzanghere, oggetti vari e anche dei pedoni che attraversano la strada senza guardare e ucciderli vi porta via dei punti.

E' un tipo di azione abbastanza noioso perché se perdete una vita anche dopo un lungo percorso ricominciate tutto da capo di quella sezione e alla lunga diventa abbastanza stancante.
Dopo un lungo correre per le strade facendo le stesse cose e cercando di non distruggere l'auto e perdere una vita arrivate alla seconda parte dove diventate un motoscafo e di nuovo fate la stessa procedura fino alla prossima fase.
La differenza è che ora correte sull'acqua evitando i gommoni e veicoli nemici facendo dei balzi per superare delle banchine.

Alla lunga diventa molto noioso. Cambia lo scenario, ma non il gioco che viene replicato in continuazione e anche una musica, bella, ma ripete sempre lo stesso motivo ad libitum.



Con Riserva
Promosso

Commodore 64= 6,5

Il personaggio è un forte richiamo, ma questo gioco è per lo più una corsa in auto, in motoscafo e in sommergibile facendo sempre le stesse cose: evitare gli ostacoli e nemici e arrivare in fondo.
Bella la grafica, ben accurati i fondali, i scenari e anche la musica del noto jingle del film, ma alla lunga anche questa non è più interessante perché viene ripetuta in continuazione.
La realizzazione tecnica è discretamente fatta bene, ma la giocabilità alla lunga diventa noiosa e dal secondo livello vedete che lo avete già fatto prima e stessa cosa nel terzo livello.



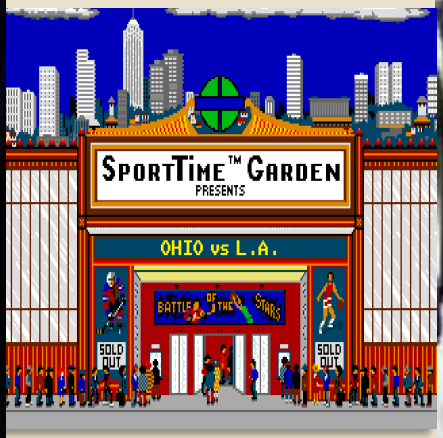
Silver

Atari ST, 1 MB (1997)

Superstar Ice Hockey è un gioco sportivo che si svolge sul ghiaccio: l'Hockey per l'appunto dove ogni squadra deve mettere in rete un disco usando un bastone ricurvo.
E' uno sport che può assomigliare al calcio perché c'è una porta difesa da un portiere, due squadre avversarie che cercano di fare più gol possibili.
La differenza è che la palla è un disco ed è uno sport molto fisico, molto duro tanto che i giocatori si danno forti spallate per riuscire ad intercettare la palla facendosi spesso anche molto male.

Dovete stare sul ghiaccio avendo tra le mani questo bastone e quindi è richiesta una bravura a pattinare non indifferente.
Le regole sono un poco complicate, ma essenzialmente dovete sapere che una partita dura 60 minuti divisi in tre tempi di 20 minuti, chiamati "terzi" durante i quali sono previsti degli intervalli di 15 minuti tra uno e l'altro. Alla fine la partita dura quasi il doppio del tempo regolare.
Il disco (puck) può essere spostato in avanti anche con i pattini, ma non si può segnare in questo modo; dovete usare per forza il bastone, ma se c'è una deviazione il gol è valido.
Il bastone non può essere tenuto in alto oltre la spalla perché può arrecare danno ad un avversario.
Il disco si può anche bloccare con una mano, ma non è permesso passare o segnare in questo modo.
Le regole di base sono queste, quindi sono applicate anche ai videogiochi anche se sono progettati per usare solo il bastone e quindi non vedrete mai su computer questi comportamenti errati.

Questa versione è per l'Apple II GS che vanta una bella grafica molto colorata e sfrutta bene le caratteristiche di questa piattaforma



purtroppo molto snobbata dalla stessa Apple per favorire la nascita del Macintosh.
Accurato anche il pattinaggio perché vedete le schegge di ghiaccio durante le curve o le frenate che sicuramente danno un buon realismo generale.
Non solo questo, ma anche ben accurati i vari giocatori che hanno le loro divise così come anche animazioni credibili.

E' uno sport particolare che non tutti amano perché è cruento, duro, troppo fisico e se la scelta è quella di fare gol con una mazza sul ghiaccio o fare dei gol, tutti scegliamo il calcio.
L'Ice Hockey su computer vi permette di scoprire questo sport e se è fatto bene (e questo lo è di sicuro) vi permette di avvicinarvi a questa disciplina imparando nuove regole e anche di partecipare ad un torneo anche se non sapete cosa sia pattinare sul ghiaccio.





Apple II GS= 8

Uno sport complicato da giocare per il fatto che dovete pattinare sul ghiaccio con un bastone che vi serve per intercettare un disco con la vostra forza fisica o grazie al passaggio di un compagno e cercare di fare gol nella porta avversaria che è molto più piccola di quella del calcio.
Questa versione è molto buona tecnicamente e vi permette di imparare un nuovo sport stando tranquillamente seduti sulla vostra poltrona senza farvi del male.

Volume 3, Numero 4
Aprile, 2017

REV'N'GE!

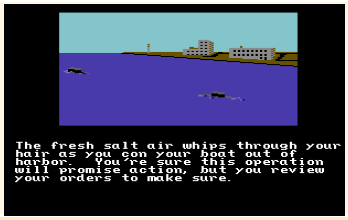


Top 3

Sundog



Red Storm Rising

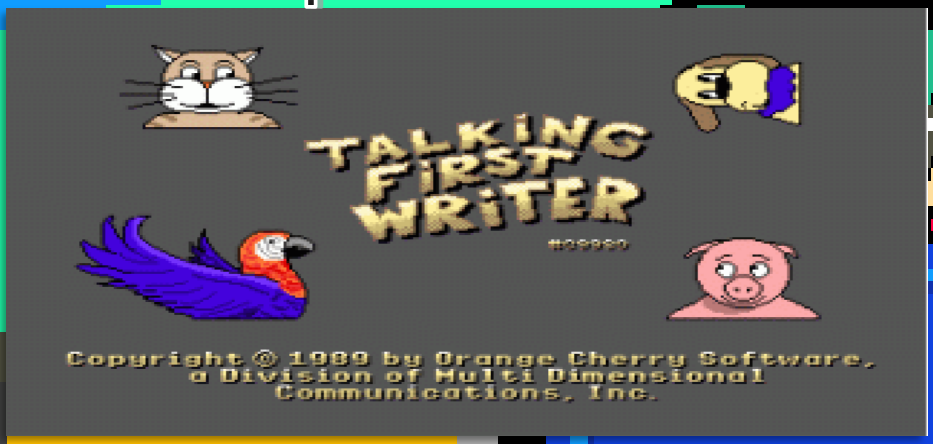


Rocky Horror Show




Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational

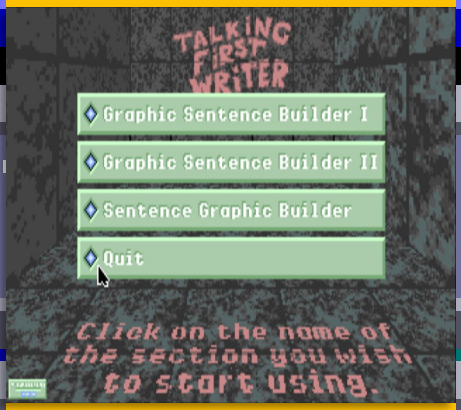


Apple II GS (1989, Orange Cherry)

Talking First Writer è un programma educativo che simula l'essere a scuola con gli studenti che devono partecipare a tre sessioni per la creazione di frasi di senso compiuto in base a delle immagini che gli vengono presentate.

Potete scegliere liberamente da quale sessione iniziare, ma meglio partire dalla prima e procedere poi linearmente verso l'ultima.

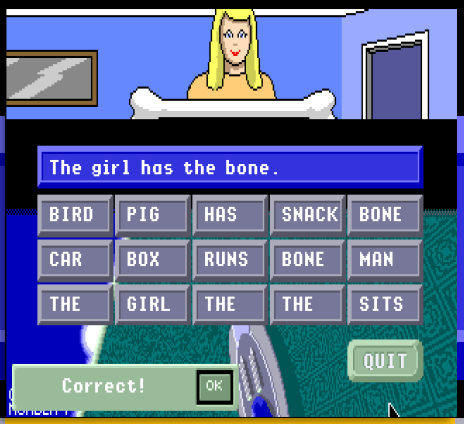
La prima sessione "Graphic Sentence Builder" presenta agli studenti un immagine e 9 parole con le quali devono creare una frase con solo 3 di queste che però hanno a che fare con l'immagine.



Sono lezioni decisamente semplici per un adulto anche senza conoscere la madre lingua del programma che è l'Inglese perché sono frasi semplice e create a livello base come, ad esempio, "il" "cane" "mangia".

Per ogni sessione c'è un buon numero di immagini e frasi da costruire; in ogni momento potete terminare la sessione e provarne un'altra.

La seconda sessione è uguale, ma la frase è più complessa perché avete 15 parole da scegliere per formare una frase formata da 5 di queste.



Lentamente le frasi diventano complesse e la poca padronanza della lingua potrebbe creare qualche grattacapo, ma io credo non ci siano grossi problemi perché parole e frasi sono elementari (attenzione che alcune immagini potrebbero trarvi in inganno sulle frasi da costruire).



Nella terza ed ultima sessione le cose si complicano perché dovete scegliere tra 20 parole per creare una frase formata da 5 di queste, ma non c'è più la griglia che suggerisce una delle tre parole corrette.

Dovete ora fare tutto da soli, scegliere le parole per completare una frase che poi genera un immagini a cui si riferisce.

E' un buon prodotto anche per il fatto che quando avete completato una frase il computer ve la legge e vi dice anche se avete sbagliato oppure no.



E' un ottimo programma per bambini per imparare a creare frasi di senso compiuto con delle parole che nelle prime lezioni sono facilitate, mentre nell'ultima dovete creare voi una frase che poi genera un immagine.

Anche se su disco ci sono tante parole, tanti frasi e tante immagini da sperimentare.

Consigliato!

QUIT

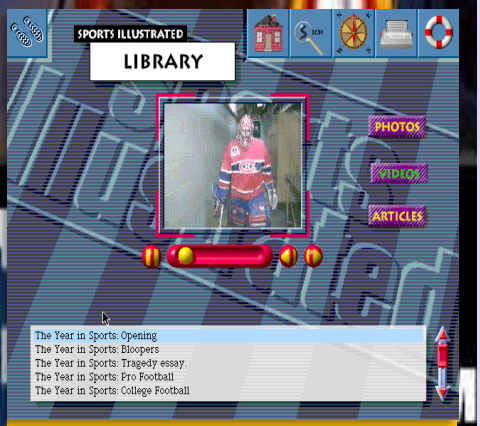
1994 Sports Illustrated Multimedia Sports Almanac

Macintosh 68k, 4 MB (1994, Softkey)

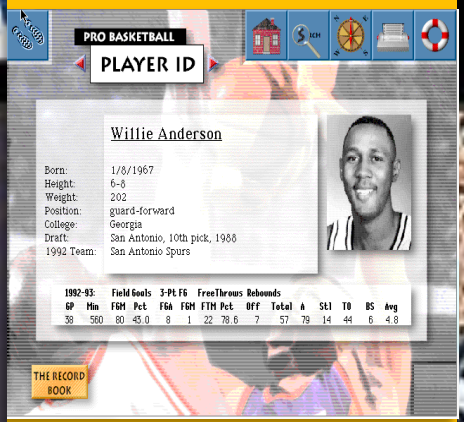
Sport Illustrated è un prodotto multimediale per Macintosh 68k che vi porta ad esplorare gli eventi e i momenti più importanti di questo genere. Il programma si apre subito con una qualità di immagine e sonora tipiche della piattaforma.
Ottimo uso dei font per mettere ben in risalto ogni opzioni e musica sempre presente che non appena termina il sample subito riparte con qualità delle tracce audio.

Il CD si occupa di analizzare una serie di sport che si praticano anche nelle scuole (non di certo quelle Europee) e vi permette di vedere e conoscere la differenza tra uno sport professionale e uno scolastico.
Gli sport principali presi in esame sono il Calcio Americano, il Basket con le varianti scolastiche e infine il Baseball.
Tutti gli altri sport sono catalogati in un contenitore che li racchiude tutti.

Si tratta di una enciclopedia che ha vari tipi di visualizzazione ed essendo incentrato sullo sport in ogni sezione potete visualizzare le informazioni sulle squadre e sui giocatori. Potete visualizzare i loro record, vedere video tratti da partite storiche, video che mettono in evidenza dei particolari tipici per farli conoscere meglio al pubblico.
Sicuramente per noi Europei questo CD è importante per alcuni sport Americani poco conosciuti che malgrado vengono praticati anche da noi non hanno lo stesso impatto.
Il Football Americano è molto diverso da quello Europeo e nei video potete farvi un idea di queste differenze anche grazie a interviste e documentari sull'argomento.







Per il contenitore "Altri Sport" le informazioni sono quelle base e non avete foto e video per tutti quelli a disposizione.
Come enciclopedia che si rispetti c'è una sezione "mappa" con i vari argomenti ad albero che vi permette una migliore scelta anche per vedere contenuti multimediali.
Per il pubblico Europeo forse è limitato, ma chi vuole conoscere degli sport praticati in maniera un po' diversa da come ve le immaginate può essere un ottimo prodotto.

95 EDITION

Gold

Mac68k = 9,5



L''interfaccia mostra le qualità del Macintosh per la grafica e musica di altissimo livello con anche foto e video che girano molto bene. L'interfaccia permette anche di usare un menu a tendina tenendo premuto il pulsante del mouse sull'icona delle scarpe. Molto facile il suo uso grazie alle icone chiare e precise e dal punto vista multimediale un Mac è una esperienza d'uso davvero stupefacente.


Al prossimo imperdibile numero
#74
Maggio 2017