REV'n'GE! #74

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 15 Maggio 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 5

Battle of Wesnoth

Un RTS moderno sbarca su Amiga 68k

Total Eclipse

Un Commodore Plus 4 che mostra una qualità superiore

ALTRE RECENSIONI: Aliens * Super Robin Hood * Oricium * International Ninja Rabbit * Taskforce * Ramiro, El Vampiro * Deep * Blade Runner * Super Sprint * Dracula's Castle * Red Lighting * Apache Strike * Sherlock Holmes Consulting Detective, Vol. 1 * Championship Boxing Manager * Oids * Fun School 3 (Over 7) * English Master * Rally Driver

EDITORIALE NUMERO 74

Nello scorso editoriale ero rimasto stupito del numero di visite del numero 72 che quando l'ho scritto era arrivato a più di 500 visite, ma quando ho rilasciato il numero di Aprile, il numero 72 ha superato quota 1000. Questa scelta di far uscire la fanzine una volta al mese sta dando i suoi frutti.

Un numero che, senza farlo di proposito, raccoglie dei titoli abbastanza mediocri che sulla carta sembravano molto interessanti soprattutto nella giocabilità, ma che poi alla prova pratica mi hanno deluso. Il giudizio che vi do è sempre soggettivo e di certo cambia da persona a persona. Sicuramente ci sarà qualcuno che non sarà d'accordo sulle mie conclusioni. Poche le medaglie d'oro questa volta che mi hanno un poco messo in difficoltà per scegliere i tre giochi della TOP 3.

Continuo a raccontarvi di giochi abbastanza vintage, ma non mancano e non mancheranno mai titoli abbastanza recenti e uno è proprio di qualche mese fa (quando leggerete questo numero) che mi ha dato ottime impressioni malgrado abbia delle richieste un po' troppo esorbitanti.

Un numero che annuncia anche l'arrivo dell'estate perché dal prossimo numero saremo finalmente al caldo e chissà che non porti qualche titolo in tema a questa stagione che sto aspettando impazientemente da molto tempo.

Buona Lettura

Sommario Numero 74 **Maggio 2017**

Aliens	Commodore 64	7
Apache Strike	DOS	18
Battle of Wesnoth	Amiga	5-6
Blade Runner	Commodore 64	14
Championship Boxing Manager	Amstrad CPC	25
Deep	Atari ST	13
Dracula's Castle	Commodore 64	16
English Master	Amiga	30
Fun School 3 (Over 7)	Atari ST	29
International Ninja Rabbit	Amiga	10
Oids	Amiga	26
Oricium	Oric-Atmos	9
Rally Driver	ZX Spectrum	20
Ramiro, El Vampiro	ZX Spectrum	12
Red Lighting	Atari ST	17
Sherlock Holmes Cons. Detect. Vol. 1	Amiga CDTV	27
Super Robin Hood	Amstrad CPC	8
Super Sprint	Amiga	15
Taskforce	Apple II GS	11
Total Eclipse	Commodore Plus 4	16

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 #75



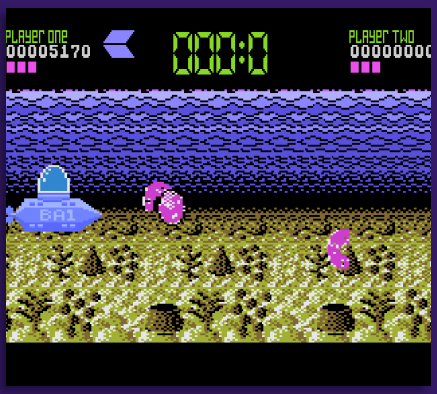
Knight Rider

Con questo titolo rivivrete le avventure della macchina parlante KITT e di Michael Knight.
E' un gioco che non ha avuto un gran successo nella trasposizione su computer.



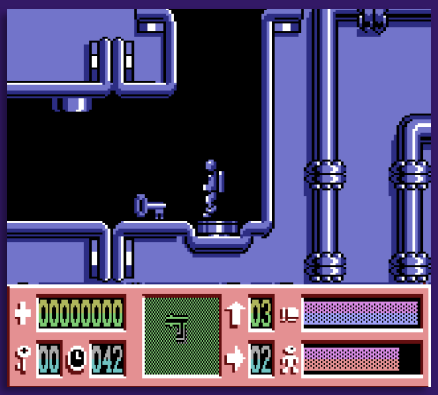
Recoil

Un gioco per Atari ST che ricorda un poco Defender come giocabilità e scopo, ma lo vedremo meglio insieme nel prossimo numero.



Tower Toppler

Scalare una torre con un buffo personaggio tra mille insidie con azione a scorrimento laterale tra una torre e l'altra.
Da non perdere soprattutto guardando questa bella grafica.



Tube Runner

Dopo aver visto nello scorso numero cosa può fare un Plus 4 vediamo se è una macchina sottovalutata oppure Total Eclipse era una eccezione alla regola.

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.

Battle of Wesnoth Gold

Amiga OS3 (2017)

Battle of Wesnoth è un tipico e classico gioco di strategia 2D a turni con una mappa formata da una griglia con delle celle esagonali che però si può disattivare dalle preferenze per rendere la mappa più bella e uniforme.
Le celle esagonali, tuttavia, non scompaiono del tutto perché ogni volta che vi dovete spostare per la mappa queste ritornano per mostrarvi il percorso che appunto viene fatto di cella in cella.
Prima di iniziare a spiegare questo



gioco c'è da dire che si tratta della versione Amiga 68k, ossia per Amiga OS 3.
Malgrado sia indirizzata a questo hardware ci si può giocare solo in emulazione perché anche su 68060 sarebbe troppo lento. Richiede anche una scheda grafica e Internet sempre attivo.
La connessione alla rete serve per giocare in multiplayer, ma ci sono dei problemi perché per questa versione è stato usato il sorgente della versione 1.02 e quindi si può giocare solo con un PC che ha la stessa versione.
Le differenze tra una versione e l'altra sono nel numero di missioni disponibili dato che per il resto più o meno la grafica non cambia da AmigaOS 3 a Windows.
Il gioco per questa recensione è stato provato in 800x600 a 16 Bit.
E' una versione abbastanza vecchia e ha molte meno opzioni rispetto a quelle che siete abituati ad usare su Windows, ma anche su AmigaOS 4 che è decisamente più avanzato.

La schermata del titolo è uguale a quella delle altre versioni, ma non tutte sono realmente funzionanti come la scelta della lingua: come predefinito c'è l'Inglese, potete provare a cambiare lingua, ma non lo fa e potrebbe creare problemi ad un successivo riavvio del gioco.
Mancano alcune scelte della modalità video che vanno impostate da uno



script dell'icona prima ancora di avviarlo.
L'audio funziona bene con belle musiche originali, ma richiede che sia installato nel sistema l'AHI che però da un volume davvero molto basso e le impostazioni per aumentarlo sembrano non funzionare (probabilmente dovrà essere fatto direttamente dal panello dell'AHI nelle preferenze del Workbench).

Dopo aver letto un infarinatura delle richieste hardware e qualche problema con la versione 1.02 siete pronti ad iniziare.
Se non siete pratici di questo tipo di strategici vi consiglio di iniziare con un Tutorial che vi spiega mentre giocate come usare i personaggi, le loro caratteristiche e anche come usare i

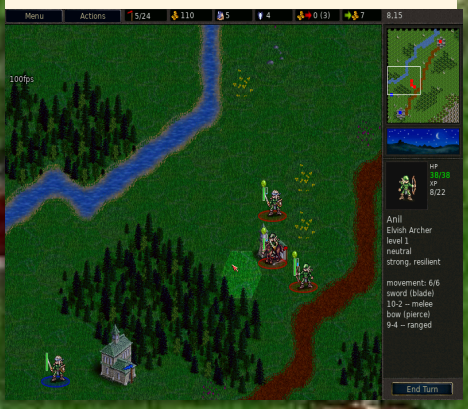


vari comandi che hanno a disposizione.

In questo gioco voi controllate inizialmente due personaggi che fanno parte di una fazione e nel gioco ce ne sono altre gestite dal computer, ma non sono tutti vostri nemici perché quando passerete da un turno all'altro vedrete le varie fazioni che si scontrano e si danno battaglia.
E' un gioco a missioni come ogni buon RTS; non avete un solo avversario, ma anche più di uno così come potete avere uno o più alleati sempre gestiti dal computer.
Subito è difficile per la quantità di comandi che avete a disposizione che comunque potete scegliere se azionarli dalla tastiera oppure usando il menu a tendina.
Con il mouse avete anche la possibilità di avere un quadro della situazione ancora più avanzato.



una sua bella introduzione (statica, ma di alta qualità, con belle musiche di accompagnamento).
La connessione alla rete oltre a giocare in multiplayer vi permette di scaricare nuove campagne, ma questa versione 1.02 sembra non funzionare molto bene dato che ipotizzo che essendo una vecchia versione non è più supportata dai server.





Quando iniziate una missione della campagna o del Tutorial dovete creare una vostra armata per poter affrontare le altre fazioni in eventuali battaglie e adempiere alle vostre missioni.
Quando non avete più niente da fare e avete esaurito i punti movimento finite il turno (vi spostate sulla mappa in base a questi punti: 4 punti vuol dire spostarsi per 4 celle esagonali e così via).
Durante il Tutorial scoprite come vincere uno scenario, come adempiere a delle missioni e durante una partita potete sempre ricontrollare la missione se non vi ricordate quello che dovete fare.
La cosa più importante da ricordare in questo gioco è quello di tenere il vostro Leader al sicuro nel suo castello perché da qui potete reclutare nuovi soldati e organizzare il vostro esercito.
Se uscite dal castello non potete più sfruttare questa sua peculiarità e diventate un persona come le altre che può essere uccisa.
Certi scenari e certi missioni terminano con la sconfitta di un Leader.

E' un gioco che mentre imparate a conoscerlo vi riporta agli sfarzi di Command & Conquer 3, Warcraft II, Supreme Commander, ecc; non titoli vintage, ma decisamente più moderni e questo gioco sicuramente lo è.
E' al tempo stesso molto diverso perché non c'è la gestione delle risorse come siete abituati a considerarle; in Battle of Wesnoth non dovete costruire delle abitazioni e non dovete andare a cercare le materie prime.
Queste ci sono già e sono rappresentante dai villaggi che sono sotto il vostro controllo e che vi permettono di avere l'oro per reclutare nuovi soldati.

Se un nemico invade un vostro territorio dovete sconfiggerlo il prima possibile per evitare di perdere prezioso oro che vi può servire.
Il consiglio è di non lasciare mai il vostro Leader fuori del castello perché perde ogni abilità di creare una armata.

Devo dire che dopo il primo scenario del tutorial sembrava davvero divertente, ma dal secondo le cose sono diventate molto complicate dato che il compute crea armate molto velocemente e vi attacca da tutte le direzioni.
Come RTS bisogna imparare le strategie anche tenendo conto che a differenza degli altri giochi di questo tipo non potete attaccare in forza, ma solo con una unità alla volta.
Questo sistema complica le cose per-



ché anche quando avrete tre unità a circondare l'unica del computer, attaccando uno alla volta alle volte rende vano essere in superiorità numerica.

Le campagne disponibili in questa versione 1.02 sono solo 4, ma sono tante perché ognuna di queste ha diversi scenari e missioni quindi ce ne è per moto tempo.

Ogni campagna disponibile ha

Amiga WinUAE= 9,5

A guardarlo sembra di essere davanti ad un gioco per Windows per la buona qualità della grafica, dei colori, della musica e degli effetti sonori.
Durante il gioco c'è anche il passare delle ore mostrato sullo schermo con un parziale oscuramento e un panello animato vi mostra lentamente il sole tramontare, la luna sorgere e viceversa.
RTS classico che non prevede la gestione delle risorse in modo tipico, ma difendendo i vostri villaggi automaticamente avete l'oro.
Gli scenari hanno tutti una loro musica che li identifica e in alcuni in maniera impeccabile e sono anche ben rappresentati da un terreno di altissima qualità malgrado sia tutto in 2D.
Da non perdere, ma dovete avere per forza WinUAE.
Senza il Jit gira tra 0 e 7 fps, quindi su un Amiga reale non si muove nemmeno.



Silver

Commodore 64 (1986, Activision)

Questo "Aliens" è basato sul film uscito nello stesso anno ed è diverso dal titolo della Electronic Dreams che era solo un gioco di azione.
Questa versione ha sei mini giochi che sono alternati tra azione, esplorazione, atterraggio sul pianeta e scontro finale contro la regina degli alieni.

La trama è molto più fedele dell'altro titolo e prima di iniziare ogni missione ci sono delle sequenze

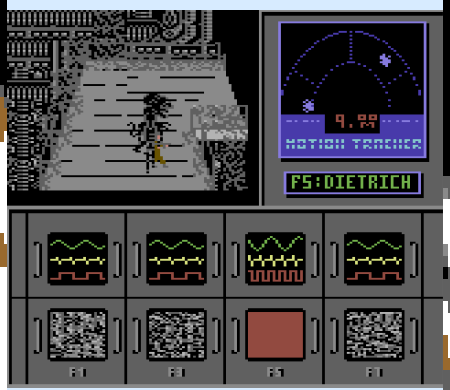


di intermezzo digitalizzate (è il primo gioco a farne uso) che vi spiegano quello che sta succedendo e molte di queste ve le ricorderete se avete visto il film.
Anche l'introduzione al gioco ricorda moltissimo l'animazione originale e vi riporta a quel momento con i crediti mostrati subito all'inizio come si faceva in questi titoli cinematografici.
Le varie sequenze di intermezzo sono lunghe, alle volte vi viene voglia di saltarle, ma sono importanti per creare la giusta aspettativa prima delle missioni e al tempo stesso servono come briefing.
Prima di iniziare a giocare dove superare un controllo sulle armi (non è un sistema di protezione, ma dovete praticamente selezionare gli oggetti che il computer vi suggerisce).

Nella prima missione siete a bordo di una navetta e dovete pilotarla fino alla base sul pianeta rispettando bene la rotta che vi viene segnata sullo schermo avendo un certo limite sugli errori che potete fare.

Nel secondo livello avete il controllo di 4 soldati che potete tenere sotto controllo con dei monitor che mostrano il loro stato di salute, la tensione emotiva e quando un nemico si sta avvicinando a loro scatta un allarme.
Li potete controllare tutti e quattro con i tasti funzione da F1 a F7.
Per chi si ricorda il film avete anche il sensore di movimento che vi avverte della presenza di Alieni e sulla loro distanza da voi.

Nel terzo livello dovete fermare gli alieni con il lanciafiamme per cercare di salvare dei soldati che stanno per essere presi dagli alieni. Anche questo è un livello a scorrimento in cui bisogna eliminarli prima che possa sfuggirvi e infilarsi nei vari cunicoli per poi catturare i vostri uomini.



Il quarto livello è un clone di Labirinth nel quale dovete trovare la strada giusta.

Il quinto livello è una corsa contro il tempo prima che esploda una bomba che distruggere la base spaziale.

Il sesto ed ultimo livello è lo scontro finale contro la regina degli alieni con voi a bordo del robot usato per i trasporti pesanti.

Un gioco che ripercorre le scene principali del film con momenti di azioni davvero concitati dagli alieni che sbucano da tutte le parti con voi nel mezzo a difendervi. Bella la grafica che anche se abbastanza minuta, un po' stilizzata, può contare su scene di intermezzo digitalizzate prese proprio dal film.



Commodore 64= 8



Graficamente molto bello e dettagliato anche nella sua semplicità con personaggi stilizzati, ma decisamente ben animati e buono anche l'effetto delle armi e del radar di movimento che è davvero ben fatto.
Musica in ogni sequenza di intermezzo sempre diversa che aiuta a ricreare bene quella sensazione di un film horror di fantascienza.
Non è facile anche perché in alcune missioni lo scorrimento laterale un po' isometrico non vi permette di capire bene se state centrando un alieno e lo scoprite quando vi è praticamente addosso.
Sicuramente è la migliore conversione da film a videogioco.

ROBIN HOOD

Silver

Amstrad CPC464 (1986, Codemasters)

Il titolo non lo riporta, ma si tratta di "**Super Robin Hood**", un gioco di azione a piattaforme con scorrimento laterale e verticale nel quale dovete salvare Maid Marion dal cattivo Sceriffo di Nottingham.
Per compiere questa missione dovete attraversare la Foresta di Sherwood e poi entrare nel suo castello e le varie stanze piene di nemici.



Avete 99 punti di energia che vi servono per sopravvivere al contatto dei soldati, dai ragni e dalle cadute da grandi altezze.
Lungo il percorso trovate, tuttavia, dei bonus per recuperare l'energia persa, punti bonus e delle chiavi che vi servono per azionare degli ascensori medioevali.
Come Robin Hood non potevate non avere il vostro fidato arco per difendervi dai nemici che non potete evitare.

Un titolo che ha una musichetta carina nella schermata del titolo che anche se si ripete non è noiosa e c'è anche tanto parlato digitalizzato di buona qualità e molto comprensibile ogni volta che sullo schermo appare una finestra con del testo.
Durante la partita avete sempre la musica che vi accompagna e malgrado sia sempre la stessa non è tediosa e serve a rendere tutto più piacevole.



Questa versione CPC inizia nel castello con nemici da uccidere, da evitare e chiavi da prendere.
Non è che un titolo tecnicamente eccellente però è fluido e ha una giocabilità più che discreta per divertirsi con un personaggio molto famoso.
L'aera di gioco è un po' piccola, non è a tutto schermo che viene occupato da un immagine del protagonista che ne occupa una buona parte. C'è da dire anche che a differenza di altri titoli è tutto ben integrato nell'insieme tra colori, font e cornici.

I nemici sono vari: ci sono quelli umani che possono essere uccisi con le frecce (sono infinite) e poi ci sono quelli che dovete per forza evitare come i grossi ragni.
Ci sono anche delle piattaforme a scomparsa che vi servono per raggiungerne altre in movimento e dovete aspettare il giusto sincronismo tra una e l'altra.
Robin non è un saltatore e ogni volta che fate un balzo da una piattaforma all'altra anche con poca differenza di altezza, un po' di energia la perdete sempre e se cadete da molto in alto ne perderete quasi il 50%.

Non è facile come gioco perché non è un semplice titolo in cui dovete uccidere gli avversari e salvare Marion, ma dovete raccogliere certi oggetti, attivare ascensori, evitare di cadere da troppo in alto, e usare delle piattaforme nel giusto sincronismo per non cadere, perdere energia e dover rifare tutto il percorso.

Come già detto bella la grafica, molto colorata, il fondale è ben disegnato e fa il suo dovere. Non è eccellente, però nell'insieme è piacevole.



Amstrad CPC464= 7

Un gioco dedicato a Robin Hood ben realizzato nella grafica, nel sonoro piacevole e soprattutto dal tanto parlato digitalizzato ogni volta che appare del testo sullo schermo di qualità eccellente.
Un classico gioco di piattaforme che si gioca bene grazie alla fluidità dell'azione e che bisogna anche ragionare su quello che c'è da fare perché ogni ostacolo è stato pensato per farvi ragionare come superarlo.
Non è un capolavoro, però nel complesso è un gioco molto simpatico da provare.

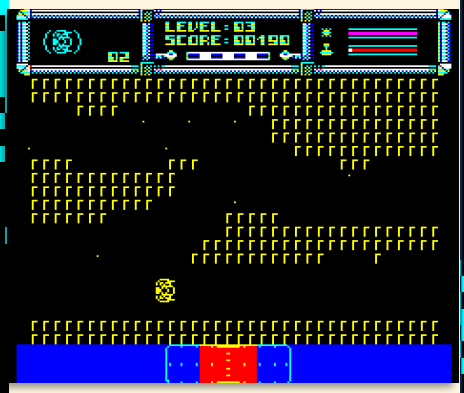


Oric Atmos (2014, Defence Force)

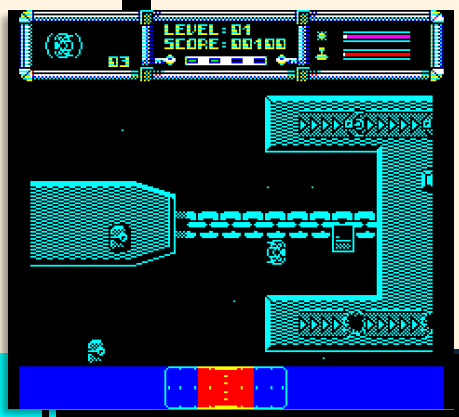
Oricium è uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale per l'Oric rilasciato nel 2014 come un esperimento per vedere se era possibile creare su questa piattaforma uno scrolling veloce includendo molto dettagli come tanti sprite, animazioni, pseudo parallasse, molti nemici, azioni veloci, ecc - a prima vista qualcosa di impossibile per un computer Oric.
E' un titolo fortemente ispirato a Uridium, ma sono stati fatti dei cambiamenti per non renderlo un banale clone.
E' tecnicamente molto complesso e per la prima volta è stata creata una sincronizzazione con l'aggiornamento dello schermo e una generazione procedurale delle varie scene potendo così includere ben 42 livelli diversi.

La Terra riceve segnali costanti per una decade da una civiltà che vive in una altra dimensione fino a quando vengono interrotti.
Questi contatti rivelano agli alieni il modo di vivere, la natura, le paure dei terrestri per preparare una invasione ed essendo creature di una altra dimensione sfruttano la più profonda paura degli abitanti della Terra.
L'invasione non è immediata e passano circa 30 anni prima del loro arrivo in forze.
Voi siete stati scelti come volontari per attaccare le loro navi madri (anche queste generate proceduralmente) per disattivare i loro scudi.

La prima cosa da fare una volta



caricato è calibrare la sincronizzazione e se la fate nel modo giusto potete godervi al meglio questo titolo.
La prima missione è un tutorial che effettivamente è una cosa un po' strana per uno sparatutto, ma in realtà è il primo livello perché avete pur sempre delle vite e se le finite tutte non potete proseguire.
Il vostro scopo è quello di disattivare gli scudi cambiando posizione a degli interruttori che ci sono sulle astronavi cercando di distruggere i vari alieni ed evitando delle strutture (nei livelli più avanzi) con un salto.



La difficoltà è stata calibrata bene però all'inizio del gioco non sapendo bene come funziona questa cosa degli interruttori vi porta a giocare come al classico Uridium.
Questi interruttori si attivano e disattivano al vostro passaggio, quindi una volta premuti non dovete più passarci sopra perché altrimenti cambiate ogni volta la loro posizione.
All'inizio di ogni livello avete lo scopo della missione che consiste in un certo numero di questi che vanno disattivati.

E' un gioco molto fluido e giocabile e tutte le premesse fatte sulla velocità dello scrolling sono state mantenute.
Per quanto riguarda i colori invece è tipicamente dell'Oric, quindi gli sprite in movimento hanno lo stesso colore a quello dell'astronave madre e le strutture qui presenti.
Da un po' noia gli occhi alla lunga perché lo spazio è completamente nero e tutta questa uniformità di colore crea un contrasto che può dare fastidio a qualcuno.

Oric Atmos= 7



Sicuramente per un Oric questa realizzazione tecnica è fuori standard, ma si sa che oggi si riesce a sfruttare meglio le caratteristiche hardware di ogni piattaforma rispetto al passato.
Bella l'idea di iniziare con dei livelli tutorial che vi danno delle missioni che poi vi insegnano come affrontare quelle vere che sono molto più complesse.
I tutorial vi fanno accedere a parti che poi saranno tutte integrate nei livelli completi.
Grafica, musica, animazione ed effetti sonori sono ben realizzati e sicuramente un buon titolo da giocare.
Il contrasto tra i colori può dare un po' noia agli occhi e questo è forse l'unico aspetto negativo.



Amiga, 512k (1989, MicroValue)

International Ninja Rabbit

Si tratta del seguito di “Ninja Rabbit” e ora dovete distruggere una serie di fabbriche chimiche per salvare il mondo dall’inquinamento.

E’ un Beat’Em Up a scorrimento laterale in cui siete un coniglio ninja che deve sconfiggere i nemici che usano principalmente calci e pugni in svariate combinazioni.



Durante il vostro viaggio per raggiungere la fabbrica del livello in corso potete anche proseguire sotto terra.

Il gioco richiede solo 512k di memoria e vanta una musichetta di presentazione carina e ben realizzata anche se poi durante l’azione ci sono solo gli effetti sonori.

Potete scegliere tre livelli di difficoltà anche se a livello facile è molto difficile, non tanto per la resistenza dei nemici, ma proprio per il modo di combattere che alle volte sembra senza senso.

I nemici appaiono durante l’azione due alla volta, ma non ingaggiano la battaglia se non quando gli siete praticamente addosso.

La difficoltà è che vi colpite a vicenda, un colpo voi, un colpo lui.

Nella modalità “facile” i nemici di solito li annientate con 2 colpi, ma ogni tanto succede che un avversario lo uccidete con due calci e subito dopo incontrate un altro uguale che non c’è verso di sconfiggerlo.

Mentre combattete regolarmente arriva alle vostre spalle un barile che rotola che dovete evitare con un salto mentre il vostro avversario vi picchia.

I combattimenti non sono inflessibili perché potete dare un pugno e allontanarvi per evitare il contrattacco però ci sono delle situazioni strane.

Il gioco è a scorrimento nello schermo in corso che è statico e questo crea ogni tanto dei grossi problemi.

Se siete vicini al bordo sinistro di uno schermo e date un calcio ad un avversario e poi tornate indietro di uno schermo, il vostro avversario resetta i danni subiti come se non lo avete mai affrontato.

Ci sono alcuni nemici fermi nell’area di gioco in corso che vi aspettano e un altro che arriva a dargli una mano. A seconda di dove vi trovate il secondo nemico potrebbe fermarsi in un punto che si sovrappone all’altro e non c’è verso di colpirli. I vostri colpi vanno a vuoto.

Bisogna tornare indietro di uno schermo e rifare il combattimento.

Se vi fermate al bordo destro dello schermo in corso venite colpite da un avversario dall’altra parte che voi non vedete.

Se vi spostate nell’altro schermo, vedete che non c’è nulla.



Con Riserva
Promosso

Amiga= 6



Graficamente ben realizzato nei colori degli sprite e del fondale molto accurato.

E’ la giocabilità che non convince già nella modalità più semplice con strani comportamenti degli avversari e anche una gestione delle collisioni che alle volte non è molto corretta. Normalmente gli avversari hanno una loro precisa resistenza, ma alle volte d’improvviso sembrano indistruttibili.

Il barile rotola alle vostre spalle sempre e comunque mentre state combattendo impedendovi anche di allontanarvi per evitare un contrattacco.

Le animazione sono carine, ma da un ninja vi potreste aspettare qualcosa di meglio.



Apple 2 GS (1990, Fanfare)

Taskforce è uno sparatutto a scorrimento laterale per uno o due giocatori che prendono il ruolo dei due agenti di polizia, Joe Baxter e Michael Dvorak, nel tentativo di arrestare Hector Vasquez capo di una organizzazione criminale.
Dovete affrontare tutti i suoi nemici nelle cinque città principali (che rappresentano i livelli) prima di poterlo affrontare direttamente.
Come difensori della giustizia avete una serie di armi come lanciafiamme, mitragliatrici, lanciamissili e granate. Insomma un piccolo arsenale per riportare la pace nel mondo.

Una chicca di questo gioco era che quando lo terminavate appariva un codice che inviandolo all'autore vi mandava una maglietta.
Questa offerta, ovviamente, non è più valida, ma era una cosa simpatica per chi lo acquistava nel suo periodo.



Un caricamento molto sobrio senza musica e senza effetti sonori, ma con una qualità del testo e dei vari loghi molto buona. State tranquilli che durante il gioco c'è la musica e gli effetti sonori, una bella introduzione iniziale e anche scene di intermezzo con del parlato.
L'azione di gioco assomiglia un po' a Final Fight, ma invece di usare pugni e calci usate le varie armi che hanno munizioni limitate e che dovete raccogliere da quelle che lasciano cadere i nemici uccisi.
E' un caos come meccanica di gioco perché di nemici ci sono a iosa compresi anche degli elicotteri che scendono a livello del terreno come fossero automobili. Nella foga di questa moltitudine di personaggi sparate a raffica, ma presto finite le munizioni e non c'è più modo di prenderle perché se non uccidete un nemico non ne ricevete altre - potete continuare finchè avete energia e correre ed evitare i nemici, ma non potete più colpire nessuno.

La grafica è sicuramente molto bella e dettagliata, personaggi di grosse dimensioni e ci sono anche simpatiche sequenze di intermezzo. Audio più che discreto con del parlato che non guasta.
Giocabilità inesistente perché lo schermo si riempie di così tante persone che diventa letteralmente un casino e non si capisce più nulla.
Peccato perché tecnicamente è molto buono e ha una impostazione da Coin-Op con anche la possibilità di un secondo giocatore di intervenire in ogni momento durante la partita.



Apple II GS= 6,5



La grafica è molto bella e dettagliata, ma rovinata da una giocabilità caotica perché ci sono così tanti nemici per lo schermo che non ci capirete più nulla, nemmeno di dove siete.
Se finite le munizioni e non ne trovate altre non le avrete mai più, quindi dovrete ricominciare.
L'introduzione al gioco, la scelta delle missioni da partecipare, alcune sequenze di intermezzo lo rendono molto Coin-Op. Manca però tutto il resto.

Ramiro

ZX Spectrum, 48k (2013, The Mojon Twins)

Ramire, The Vampire è un gioco di azione e piattaforme su cassetta e avendo due lati ci sono due sue avventure diverse.
Nel primo capitolo (che vi racconto oggi) dovete trovare un gioiello da regalare a vostra figlia (vampirizzata quando era piccola) che offesa dal fatto che vi siete dimenticati del suo compleanno vi obbliga a restare sveglio di giorno.
Questo gioiello si trova nel vostro maniero che non potete però accedervi con la magia e quindi dovete trovare il *German Talisman* che per vostra sfortuna è diviso in quattro frammenti che dovrete ritrovare e poi farvelo riassemblare da una strega.
Dato che il gioco si svolge di giorno sotto il sole (letale per un vampiro) potete accedere ad una pozione che vi permette di poter uscire al sole senza problemi, ma l'effetto dura solo 1 minuto. Se vi fermate all'ombra o entrate in un edificio il contatore di questa pozione si ferma in modo da poter continuare ad usarla.
In questo lasso di tempo dovete correre verso il prossimo edificio per cercare i pezzi del talismano e uno scudo per il sole per poter affrontare altri viaggi all'esterno se non avete più la pozione di protezione.
Tutto questo per arrivare poi al vostro maniero dove cercare il regalo per vostra figlia e finalmente riposare.



La meccanica di gioco in certi aspetti ricorda Jet Set Willy con una gag simile di quando andate da vostra moglie senza gli oggetti e vi caccia via. Qui c'è vostra figlia che vi impedisce di andare a dormire senza il suo regalo di compleanno.

La cosa più importante è che senza la pozione per stare al sole dovete cercare di mettervi all'ombra ogni volta che è possibile. Il sole consuma la vostra energia molto velocemente.
Non avete nessun tipo di arma e dovete per forza evitare gli ostacoli e le trappole con un poderoso salto.
Come tutti i giochi di questo genere le



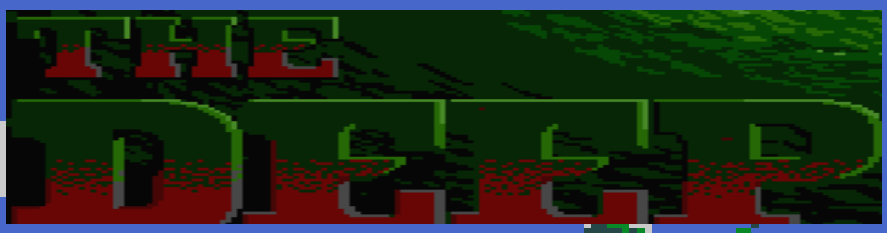
creature che vivono alla luce e le altre che ci sono, comunque nemiche, sono posizionate sempre in punti strategici che anche quando siete protetti dal sole non lo siete da loro e dovrete per forza avere un contatto per riuscire a passare in certe zone.

E' un gioco a schermi fissi che scrollano lateralmente e le vostre animazioni sono fluide per garantire un buona giocabilità.
I colori non sono molti, ma quelli che ci sono danno una buona rappresentazione dell'oscurità del personaggio, il sole è rappresentato da un rosso fuoco che lo rende ancora più pericoloso alternato a zone nere che rappresentano le ombre sicure.
E' una scelta di colori per rendere queste zone letali più esasperanti.

E' abbastanza difficile perché l'energia è non è tantissima anche per il fatto è che all'esterno dovete saltare su piattaforme minuscole, alcune di queste viscide che vi fanno cadere, con i mostri nemici che cercano di impedirvi di raggiungere le poche ombre che ci sono e che nella fretta vi fanno perdere concentrazione e anche energia al loro contatto.
E' comunque un titolo molto valido che con un po' di pratica potrebbe essere una buona alternativa a titoli ormai classici.

ZX Spectrum= 6,5

Ha una difficoltà molto elevata perché avete energia limitata per superare percorsi sotto il sole, la prima pozione protettiva dura solo 1 minuto che anche per colpa di alcune piattaforme scivolose con nemici apostati quasi per renderle ancora più pericolose diventa alla lunga frustrante.
Ha un buon potenziale perché alla lunga potrebbe venire fuori un titolo carino e interessante che vi può dare un ottima sfida per continuarlo.
Due giochi in uno, due capitoli, quindi ne avete per un bel po'.



Atari ST, 1MB (1988, U.S. Gold)

The Deep era un gioco arcade del 1987 in cui guidate una barca (due se giocate con un altro giocatore) che deve distruggere tutto quello che c'è sotto il mare che comprende la fauna e anche sommergibili.
Avete come armi delle bombe di profondità che però scendono verso il basso in base all'attrito dell'acqua e quindi i lanci vanno pianificati in base a quello che vedete sullo schermo, ma anche ai nemici che vedete sulla mappa.



Non siete cacciatori indistruttibili perché dovete fare attenzione a missili e siluri che vi vengono lanciati contro.
La versione Coin-Op usava dei fondali fantastici e molto realistici che sono la parte più complicata sulle varie conversioni per Home-Computers.
Distruggendo i vari nemici avete dei bonus che sono contenuti dentro delle capsule che risalgono verso la superficie e che vi danno diverse abilità come la velocità, la potenza delle bombe di profondità, temporanea invincibilità e altri bonus tipici, ma in versione acquatica.

La conversione in prova è quella per Atari ST che ha una bella schermata del titolo molto evocativa con una melodia musicale di discreta qualità.
Grafica molto ben fatta, con un buon fondale riprodotto anche se mancano quegli elementi tipici per renderlo più realistico e il mare con diversi strati di colore via via più scuro offrono un buon compromesso in linea generale.
Esteticamente è più che discreto anche per la varietà dei sottomarini nemici e della fauna.
Alcuni bonus vi danno dei pod che dovete usare per completare la missione che può prevedere di scendere in profondità per prelevare un oggetto sul fondale, distruggere una potente nave, bombardare una base sottomarina, ecc.





Atari ST= 6,5

Buona conversione per l'Atari che malgrado perda parecchio nei fondali rispetto al Coin-Op mantiene comunque una buona estetica sul mare che ha diversi strati di colore abbastanza realistici.
Grafica colorata, buono il dettaglio della fauna e dei vari sottomarini.
La giocabilità si mantiene sulla sufficienza perché comunque dovete fare sempre le stesse cose anche se avete degli obiettivi da completare.

Amiga= 5,5

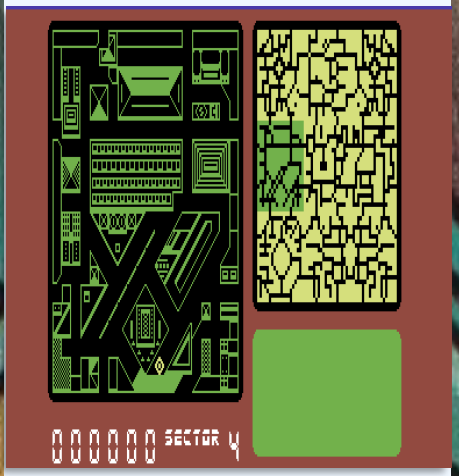
Bruttissima la grafica generale che non convince per niente. Perde molto più dettaglio e realismo rispetto alla versione ST.
Audio leggermente meglio, ma niente di così eclatante.
Amarissima delusione per questa versione.



Commodore 64 (1988, MicroProse)

Blade Runner è gioco basato sul film con lo stesso nome nel quale voi siete un poliziotto, in una Terra del futuro, che deve uccidere sei replicanti che sono scesi sul vostro pianeta.
Questi esseri sono identificati da un numero da 1 a 6 che corrisponde al loro livello di intelligenza.

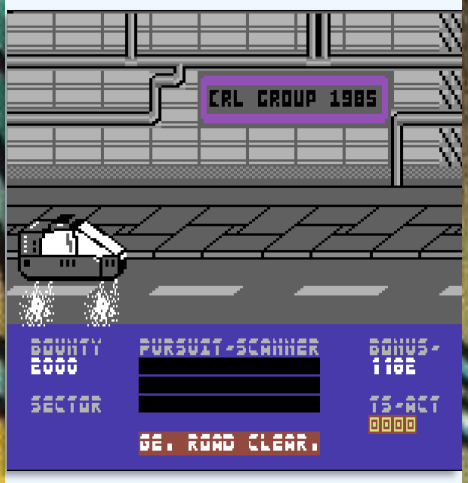
Essenzialmente l'azione è vista con una mappa generale della città



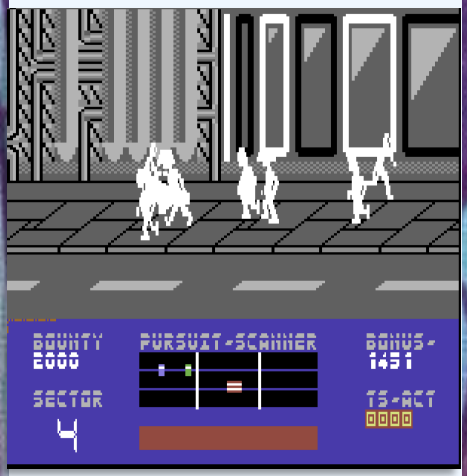
che vi mostra il movimento dei replicanti che sono evidenziati da un icona esagonale che si muove per le vie.
Con la vostra auto (siete nel futuro, quindi può volare e atterrare verticalmente come un elicottero) dovete seguirlo e atterrare nelle sue vicinanze per iniziare un inseguimento a piedi, con una visuale laterale, in mezzo agli abitanti che dovete evitare per perdere tempo e anche le vetture che di tanto in tanto passano e che vi possono uccidere.
E' un inseguimento contro il tempo perché dovete colpirlo prima che esca dalla vostra visuale e dovete stare attenti anche a non colpire gli innocenti che ci sono tra voi e la vostra preda.

Se il replicante vi sfugge ritornate automaticamente nel vostro veicolo con la mappa in primo piano per cercarlo di nuovo e ricominciare la caccia.
Questa è la procedura che dovete fare ogni volta per fermare un pericoloso criminale e diventa sempre più difficile ucciderli perché l'ultimo di questi, il numero 6, è dotato di grande intelligenza.

Tecnicamente ha delle buone qualità sia grafiche che sonore. Per quanto riguarda l'audio questo riproduce bene la melodia del film soprattutto durante l'inseguimento e vi sembrerà di rivivere quelle scene. Buoni anche gli effetti sonori soprattutto del vostro veicolo (Skimmer) quando decolla e atterra.
Per la grafica c'è da dire che è stato fatto un compromesso perché non era possibile ricreare la bellezza scenografica del film e tutto si riduce ad una mappa della citta monocromatica e l'inseguimento per le vie della città è



per lo più in bianco e nero.
Gli abitanti della città, i replicanti e voi siete completamente bianchi senza distinzione, ma questo non impedisce di ricreare una giusta atmosfera.
Ci sono anche buoni effetti speciali come la fase di atterraggio e decollo dove si vedono bene i propulsori del vostro Skimmer.
Non è limite della piattaforma, ma forse è una scelta per mettere meglio in evidenza il tipo di azione e l'ambiente dove si gioca.
Gli abitanti uguali ai replicanti potrebbe indicare l'indifferenza della popolazione a tutto quello che è diverso da loro. Il vostro stesso aspetto potrebbe



indicare che siete ignorati, un poliziotto, un estraneo alla loro vita.
Anche questo forte contrasto tra il grigio degli ambiente il bianco delle persone fa molto più effetto.
E' un ottimo gioco, molto giocabile e divertente.

Commodore 64= 8



Sicuramente la grafica sembra stonare nel globale, ma giocandoci per un po' vedete che invece è stata la scelta migliore forse per enfatizzare alcune situazioni personali, caratteriali della società in cui vivete.
Difficile perché ogni replicante vi farà sudare per essere preso e gli abitanti della città sono lì quasi a ostacolare la vostra caccia.
Audio davvero buono che vi ricorda bene il film.

Super Sprint

Gold



E' un titolo che ho già trattato in un vecchio numero di REV'n'GE! che però non c'era per Amiga dato che è stato rilasciato nel 2012 (in realtà è un Reverse Engineering dalla versione ST e come tale richiede almeno un 68030 a 25 Mhz).

Lo scopo del gioco è quello di vincere su ogni tracciato per accedere al successivo e durante la gara cercare di prendere dei bonus dove alcuni di questi vi danno dei miglioramenti immediatamente e altri invece possono essere acquistati al negozio tra una gara e l'altra.

In gara ci sono quattro vetture e Super Sprint permette di avere tre giocatori umani contemporaneamente per una grande sfida. Sicuramente è la scelta migliore perché gareggiate uno contro l'altro per vedere chi è il migliore.

Nelle opzioni potete scegliere se attivare o no il sonoro e cambiare il controller per le tre vetture nel caso ci siano altrettante persone disposte a giocare.

La versione Amiga è un po' diversa da come mi ricordavo perché non c'è il negozio per migliorare la vettura. Se vincete proseguite. Dovrebbe includere anche dei "continue" infiniti. in realtà non c'è nulla di scritto, perché quando perdete arrivando anche ultimi il gioco prosegue e potete continuare premendo il pulsante di fuoco.



Non è molto preciso quando lo premete e alle volte bisogna premere forte per accettare i comandi, quindi può capitare che la partita termini non perché siete arrivati ultimi, ma perché non è arrivato bene il segnale del joystick per continuare.

La giocabilità è ottima perché la difficoltà non è mai elevata e il computer lo si supera molto facilmente. Quello che invece vi ostacola la vittoria sono le trappole sul percorso che in modo casuale vi agevolano o vi rallentano.

La grafica è buona ed è praticamente quasi uguale al Coin-Op in ogni dettaglio e di certo è un titolo che mancava sulla piattaforma.

Il disegno dei percorsi e delle vetture è molto elevato e malgrado le dimensioni sono piccole si vedono molto bene i loro particolari.

Male l'audio che ha una melodia solo durante la scelta del percorso iniziale e effetti sonori durante la gara solo quando prendete dei bonus o fate esplodere la vettura.

Un titolo raccomandato a tutti i fan di Super Sprint e di chi ha un Amiga AGA potenziato.



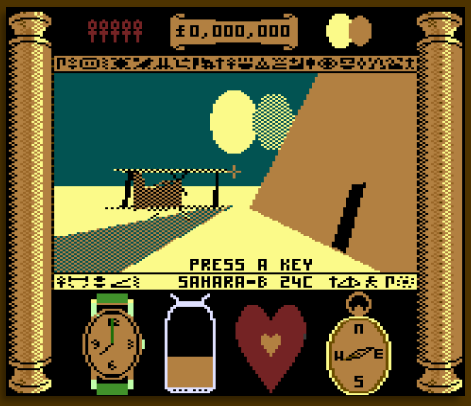


Amiga 1200= 9

Super Sprint su Amiga lo si aspettava dopo il grande successo su Atari ST ed è arrivato solo nel 2012 anche se solo in versione AGA e con un processore veloce.

Il gioco è il medesimo con una grafica davvero accurata e ben colorata che vi riportano al gioco Arcade originale.

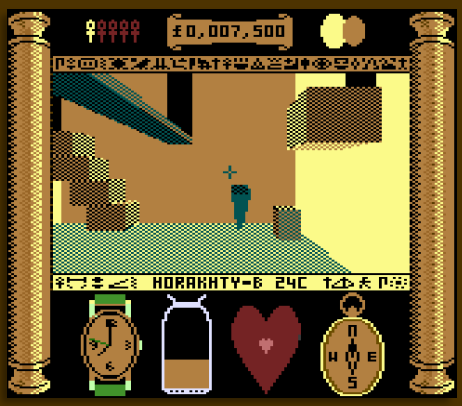
E' un titolo molto raccomandato soprattutto se giocato con persone reali perché da il meglio di se e sicuramente meglio che affrontare un freddo computer.



Total Eclipse

Sorprendente! Total Eclipse è uscito anche per il Commodore Plus 4, probabilmente la piattaforma dove molti di voi non se lo aspettavano davvero.
La trama è la stessa, ma quello che colpisce di questa versione è la qualità che traspare da ogni scena, da ogni angolo, da ogni poligono che vedete.
Tutta la grafica è solida e di qualità elevata come più o meno era sul Commodore 64.
La velocità di movimento è la stessa così come la qualità audio che da il ritmo all'azione.
Ci sono meno colori e leggermente peggio il dettaglio, ma nel momento in cui giocate non riuscite a capire bene le differenze tanto che vi sembrerà di essere davanti ad un C64.

Non deve sorprendere questa qualità perché il +4 era la piattaforma che doveva sostituire il Commodore 64, ma non avvenne perché questo ultimo ebbe un successo immenso e alcune scelte sbagliate di Commodore su alcuni componenti del +4 lo fecero diventare solo il fratello maggiore del Commodore 16 e ne decretarono l'insuccesso.
Con alcuni giochi però si è riusciti a sfruttare bene le sue caratteristiche come questo titolo.



Commodore +4= 8

**Un gioco completamente in 3D e grafica solida non me l'aspettavo sul +4 dove gira esattamente come sul C64 con anche una bella qualità sonora.
La giocabilità è buona e vi divertirete tantissimo.**



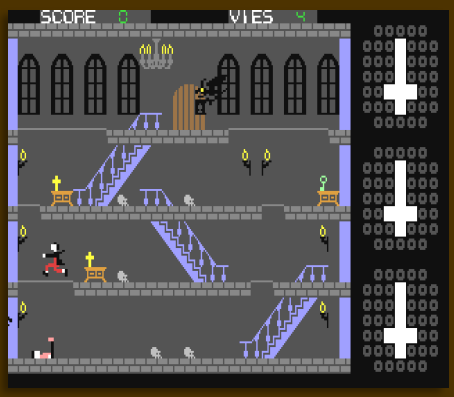
Dracula's Castle

In Dracula's Castle voi siete un morto, la vostra vita è finita, ma non la vostra anima che deve cercare di raggiungere la sua bara per essere lasciato in pace dal padrone del castello.
Per farlo dovete attraversare due ampie camere, una cantina e infine le segrete dove c'è questa bara.

Anche se siete morti gli sgherri di Dracula sono letali al loro contatto e rischiate di diventare il loro pasto.
Lo scopo è quello di prendere delle chiavi e aprire l'unica porta che trovate nelle varie stanze che sono composte da diverse piattaforme.
Dovete evitare i teschi che vi stordiscono per alcuni secondi ed evitare il contatto con le creature di Dracula che sono letali.

Per difendervi dovete saltare i teschi, abbassarvi per evitare i pipistrelli ed evitare a tutti i costi lo stesso Dracula.
Per avere una possibilità contro di lui dovete prendere dei crocifissi che sono l'unica cosa che gli impedisce di farvi diventare il suo schiavo.

La trama e e lo scopo sono interessanti, la realizzazione non è male, ben colorato e discretamente giocabile anche se frustrante per il fatto che i nemici sono sempre in agguato e siete sempre in allerta soprattutto per i nemici volanti che sono letali.
Offre allo stesso tempo un buon livello di sfida e di impegno.



Commodore 64= 7

Le 5 vite a disposizione dimostrano la sua difficoltà, ma ha un livello di sfida e di voglia di vincere che ve lo fa apprezzare bene anche sapendo lo scopo di questo gioco.
Non ha una meccanica di gioco complessa, ma fa il suo dovere.

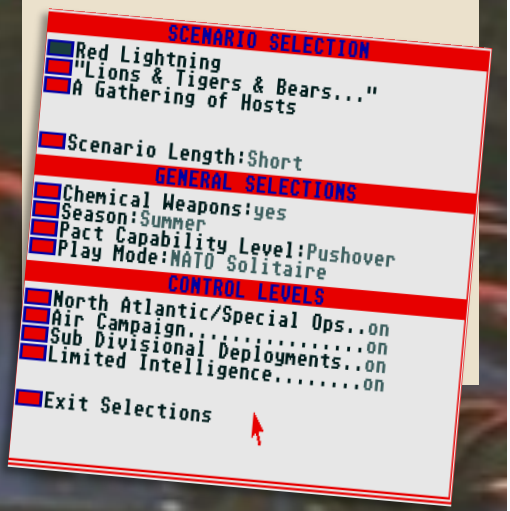
Atari ST (1989, SSI)



E' un classico gioco strategico di guerra tipico con celle esagonali visibili nella mappa che contengono le varie unità.
Si svolge in un periodo semi futuristico durante una ipotetica guerra tra la Nato e l'Unione Sovietica che cerca di invadere l'Europa.
Voi potete scegliere quale fazione usare per cercare di vincere questa futuristica guerra e alle volte c'è la sensazione che non è totalmente incentrato sul giocatore in corso. E' una gestione molto più ampia perché il gioco tiene conto delle situazioni economiche e militari delle varie parti in causa.
A seconda della parte che volete essere potete cercare di vincere oppure di mantenere una posizione anche economica e militare.
E' un titolo che è un poco diverso da altri di questo genere ed è indirizzato soprattutto agli esperti di questo genere (*sicuramente io ne esco fuori al primo round*) e a coloro che si divertono ad esplorare le conseguenze di una guerra globale.

Il gioco si svolge sulla mappa principale che mostra l'Europa dalla Danimarca all'Austria centrale e dal Belgio alla Polonia/Cecoslovacchia centrale.
Le celle esagonali hanno una grandezza di 25 km ciascuna e quindi potete immaginare le dimensioni di questo campo di battaglia globale.
Avete tante opzioni per configurare e personalizzare lo scenario per renderlo più realistico possibile oppure il più facile per iniziare a scoprirlo gradatamente.
Sulla mappa le vostre unità sono in blu, mentre quelle nemiche sono in rosso. Le icone poste sul lato destro dello schermo sono quelle relative alla mappa e servono per spostarsi in tutte le direzioni, mentre per le interazione con le varie unità bisogna usare il menu a tendina "orders" che vi chiede di sceglierne una per decidere cosa fargli fare.
Ogni volta che cliccate su una unità si apre un requester che vi chiede cosa fare e per ogni interazione avete una spiegazione su come procedere.
I combattimenti sono testuali perché venite informati delle unità che sono coinvolte, se avete vinto o perso e sono risolte in base alle loro caratteristiche.

Per un giocatore inesperto (come me) configurato disabilitando quasi tutto è un gioco di strategia e guerra molto semplice: avete una mappa, avete le vostre unità circondate dai nemici decidendo cosa fare. Le interazioni sono semplici: spostarsi e manovre di guerra.
Potete scegliere l'unità precisa e se sulla cella esagonale ce me è più di una vi permette di scegliere quella che volete spostare o far combattere.
I più esperti possono abilitare tutte le opzioni e avete a disposizione una gestione militare ed economica molto complessa.







Atari ST= 8

E' uno puro e tipico strategico di guerra che pur indirizzato a giocatori estremamente esperti può essere configurato e personalizzato anche per chi ci si avvicina per la prima volta eliminando le operazione speciali e la gestione globale di risorse economiche e militari.
Ha tre scenari diversi e tante opzioni per renderlo molto longevo nel tempo.
Non c'è grafica o audio. Una mappa con celle esagonali dettagliate che riportano citta, strade e vegetazione.
So di essere un inesperto per questo genere, ma grazie alle opzioni presenti si può imparare per gradi e quindi diventa davvero un bel titolo per tutti.

Apache Strike



DOS, 512k (1987, Activision)

Si tratta di un gioco di azione 3D in prima persona a bordo di un elicottero da combattimento che ricorda molto da vicino le fasi in prima persona di Thunder Blade.

Nel 1997 voi pilotate l'elicottero Apache AH-64 in una missione di



ricerca e distruzione tra le vie cittadine per distruggere l' SDC (Strategic Defence Computer) in tre città.

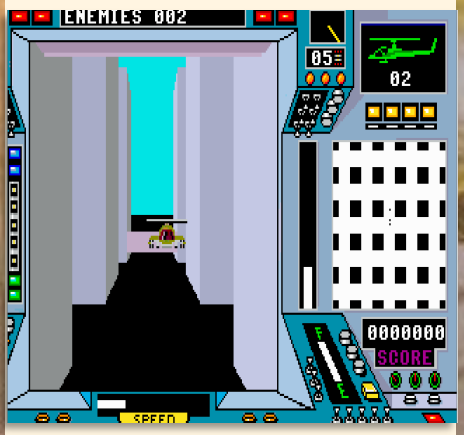
Volando tra le strade dovete passare sotto i ponti, tra i vari grattacieli cercando di distruggere tutti i nemici che vi si parano davanti evitando di essere distrutti; se riuscirete ad annientare l'SDC nelle tre città avete salvato il mondo.

Nella versione DOS avete la possibilità di cambiare le impostazioni video in base al vostro hardware e supporta CGA, EGA, Tandy 1000 e VGA: da 4 a 256 colori.

Potete scegliere se giocare con la tastiera, il joystick o il mouse (la scelta più sensata sarebbe il mouse, ma in realtà meglio la tastiera perché è l'unica che vi permette al meglio di girare tra i vari edifici - il joystick non lo considero molto perché sui pc vintage non è sempre compatibile, la calibrazione può andare male e poi non ha la precisione e sensibilità di un joystick per Amiga o Atari ST).

L'azione è in prima persona in mezzo ad una città formata completamente da poligoni solidi che rappresentano i grattacieli e i ponti.

Avete una mappa che vi mostra una città formata da una griglia perfetta e squadrata che vi indica dove siete in



quel momento e la posizione dei nemici.

Il vostro obiettivo è cercare l'SDC da distruggere e nella mappa non lo vedete chiaramente, ma siete avvertiti quando volate nella direzione giusta.

Come armi avete solo un mitragliatore senza nessun tipo di mirino sullo schermo; per distruggere i carri armati nemici e altri elicotteri dovete abbassarvi o alzarvi di quota per riuscire a centrarli.

Graficamente molto buono anche se il paesaggio è tutto uguale, i palazzi hanno tutti la stessa forma e dimensione.

Bello l'abitacolo dell'elicottero che quando viene distrutto viene mostrato tutto danneggiato nelle varie strumentazioni.

La differenza tra l'EGA a 16 colori e la VGA a 256 colori la vedete molto nell'area di gioco perché l'abitacolo non ha grosse differenze estetiche.

I 4 colori della CGA sono applicati a tutto lo schermo compreso l'abitacolo.

Musica (poca) ed effetti sonori solo via PC-Speaker.

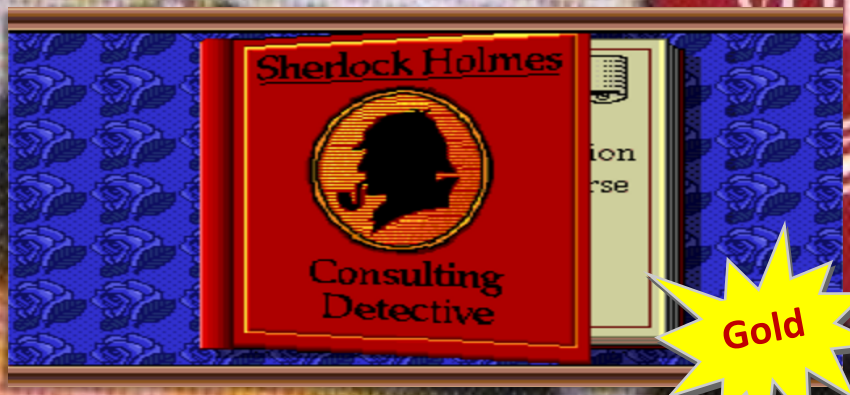
DOS= 7

Un gioco di azione in 3D solido molto carino e giocabile grazie alla buona velocità e fluidità dell'azione.

Per avere la fluidità dovete avere almeno un 286 (anche alla frequenza minima), ma funziona anche con un 8088 a 4 Mhz e 8086 a 9 Mhz.

Con 4 Mhz è troppo lento, mentre sul modello 8086 a 9 Mhz gira discretamente.

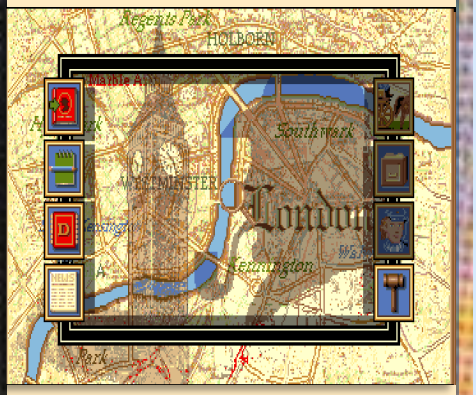
Amiga CDTV (1991, Icom)



Sherlock Holmes: Consulting Detective Vol.1 è un gioco investigativo dove voi interpretate il famoso Detective per indagare su tre casi:

- *The Mummy's Curse*
- *The Mystified Murderness*
- *The Tin Soldier*

E' un titolo ibrido perché è in parte avventura e in parte simulazione. La meccanica di gioco consiste nell'usare la mappa principale per spostarsi nelle varie locazioni della città di Londra, interrogare i sospetti, trovare degli indizi, leggere i giornali e poi portare le prove ad un giudice.
Quello che lo differisce da altre avventure è che ha anche una parte multimediale: essendo su CD-ROM le interazioni con i personaggi che incontrate sono raccontate attraverso dei video in FMV usando attori reali per creare una sorta di realismo come



se gioco e film si intrecciassero insieme.

E' un avventura che punta molto sulla parte investigativa tipo il cercare gli indizi e parlare con testimoni o sospettati invece che una libera esplorazione delle località, la ricerca e manipolazione di oggetti.
Questa fusione tra grafica al computer e video con reali attori gli da una nuova connotazione che piace molto anche se bisogna abituarsi a questo nuovo concetto di avventura interattiva e multimediale.

A sorpresa vi dico che questa recensione è basata sulla versione Amiga CDTV, abbastanza rara, del 1991 e che non ha nessuna differenza con le altre versioni.
E' di certo molto emozionante vedere



l'avvio del gioco su un Amiga che non ha differenze con la versione PC che avevo avuto già modo di provare.
E' una giocabilità un po' diversa come già detto e sulla mappa inizialmente non potete interagire, ma ci sono delle icone ai lati dell'area di gioco con cui dovete interagire: potete leggere i giornali (appaiano molto stilizzati, ma dovete usare la lente di Holmes per poterli leggere) e poi usare il vostro taccuino nel quale ci sono elencate delle persone con cui interagire.
Ogni nome attiva delle nuove icone: potete parlarci, potete vedere le sue motivazione sull'omicidio, nel caso di sospetti o persone che potrebbe avere dei vantaggi sul crimine, consultare la polizia per trovare qualche indizio incrociato da poter utilizzare per trovare il colpevole.

Oltre al taccuino avete anche il "London Directory" che sarebbe un elenco dalla A alla Z non solo di persone, ma anche di posti, di edifici, che vi servono per poter trovare eventuali indizi.
Giocando ad uno dei tre casi a scelta, tutti i nomi che sono indicati nel taccuino e in questo elenco dovrebbe far parte dello scenario scelto e utili per risolvere il caso; le varie interazioni hanno un filmato in FMV oppure potete solo sentire il narratore cosa vi dice.
Sicuramente è un prodotto davvero notevole che gli da un valore multimediale superlativo. Allo stesso tempo diventa un po' noioso nel tempo perché ci si perde a non capire se gli indizi vengono automaticamente raccolti o dovete voi segnarveli per poi alla fine indicare uno per uno al giudice quali sono.
"Dovrebbe essere" automatico perché se andate dal giudice subito vi dice che non avete abbastanza indizi da formulare una accusa.



Amiga CDTV= 9,5

Un avventura/simulazione multimediale investigativa di altissimo livello con filmati in FMV con reali attori per partecipare a tre emozionanti casi nei panni di Sherlock Holmes.
Molto emozionante per la qualità di questo gioco che però tende a diventare meno interessante mano a mano che procedete perdendo lentamente interesse.
E' un avventura un po' particolare che non prevede la libera esplorazione e raccolta/manipolazione di oggetti.

Rally Driver

Bronze

ZX Spectrum (1984, Hill MacGib-

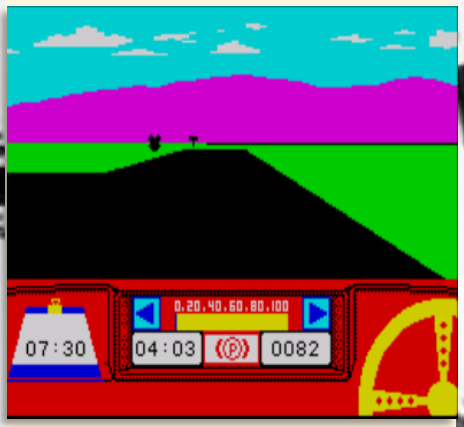
sigli che vi vengono dati.

Rally Driver doveva essere un gioco di guida arcade, ma è stato invece realizzata una simulazione con contenuti educativi perché è inclusa una mappa



che vi serve per creare un percorso e ognuno di questi ha le sue caratteristiche come, ad esempio, la velocità, l' allagamento quando piove, ecc.
Le condizioni del meteo che vi possono creare dei problemi durante la guida le potete avere fermandovi a dei checkpoint; ci sono ostacoli lungo il percorso che sono inusuali rispetto a giochi di questo tipo come spettatori che corrono lungo il tracciato e animali da fattoria in mezzo alla strada.

E' una guida in prima persona all'interno dell'abitacolo dell'auto con il volante posto alla vostra destra (un gioco Inglese e come tale un modo di guida caratteristico), ci sono le frecce di direzione per girare a destra o sinistra e freno a mano.
E' un modo di guidare che a me piace molto soprattutto perché ha molte cose reali.
E' una guida difficile perché avete penalità di tempo per ogni tipo di sbaglio o perché non fate quello che il navigatore vi dice.
La strada è realistica, ci sono tratti dritti e vari tipi di curve più o meno accentuate. Quando una di queste è molto difficile, il vostro compagno vi avverte sul tipo di curva che state per affrontare.
Ci sono dei punti di controllo in cui dovete per forza fermarvi (50 secondi di penalità se non lo fate), ma è difficile perché alcune volte sono posti in curva e l'auto non si ferma subito. Avete comunque il freno a mano per cercare di forzare la frenata.
Il cambio di direzione agli incroci è



semi automatico perché quando vi avvicinate premendo il tasto relativo alle frecce di direzione cambiate automaticamente la strada.
Il problema è che ci sono dei sensi unici che nell'attenzione di guidare e non sbagliare, ignorate in buona fede i consigli del navigatore e se tentate di girare sono 30 secondi di penalità.

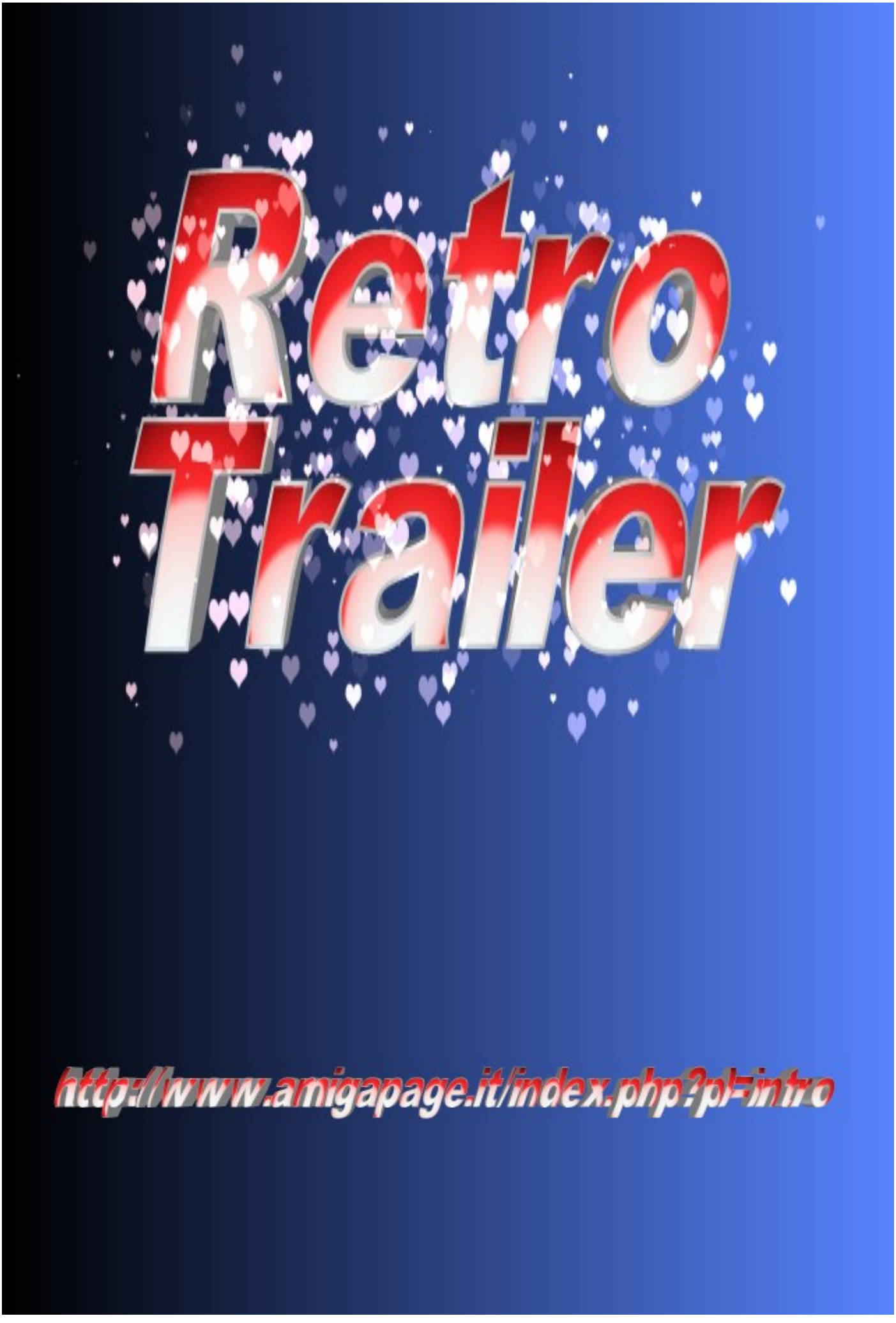
E' un gioco di rally molto interessante, divertente per il suo realismo in certe pratiche di guida, le penalità tipiche di questo tipo di corse, ma alle volte vi capita di sbagliare perché nell'attenzione di guidare al meglio rischiate di non leggere i con-

ZX Spectrum= 7,5

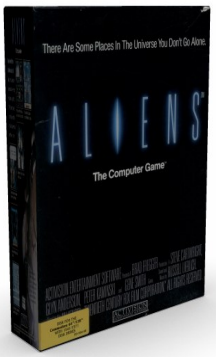


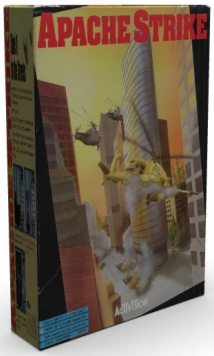
E' una versione molto carina per la grafica colorata bene e buoni fondali per la strada, le montagne, il cielo con le nuvole.
La guida è realistica con il volante che sterza, le frecce di direzione per girare agli incroci e il freno a mano che dovete usare per fermarvi completamente.
E' molto difficile perché ci sono fin troppe penalità e anche se la velocità della grafica è buona alle volte non c'è la sensazione di un fluido realismo di guida.
E', tuttavia, un buon gioco di Rally in prima persona che vale la pena giocarci.

PS:
La mappa è cartacea ed è inclusa nella scatola. Dovete usare questa per la gestione dei tracciati.


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

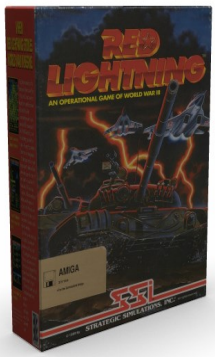
Divertiamoci con i Box

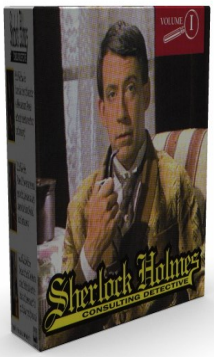




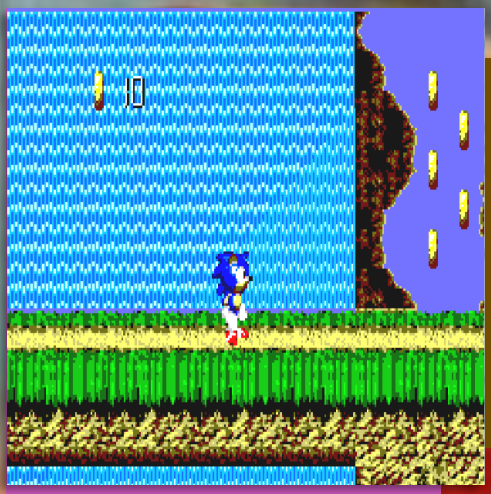








Console Forever



Sonic Blast (1997, TecToy - Sega Master System)

E' un gioco che ha creato un po' di polemica quando è uscito tanto che si pensava fosse una versione pirata-ta, ma non lo era.
Il gioco fu realizzato per il Game Gear per cercare di aumentarne le vendite e si basa sulla serie di Sonic.
Un anno dopo la Brasiliana TecToy lo ripubblica per il Master System grazia alla licenza datagli dalla Sega.

Si tratta di una avventura arcade a scorrimento laterale con protagonista il porcospino blu che con l'aiuto di Knuckles deve fermare i piani del perfido Dr. Robotnik.
L'azione di gioco è identica al titolo originale con varie piattaforme da superare alla massima velocità recuperando monete e distruggendo i nemici saltandogli in testa e usando la vostra abilità speciale.
Sicuramente era un buon titolo per il GameGear e questa edizione per il Master System è interessante perché aggiunge un nuovo personaggio giocante.
La grafica è molto povera rispetto agli altri Sonic usciti per il Master System, decisamente più approssimativa e sembra solo una trasposizione diretta da Game Gear a Master System e forse non gli da giustizia.



Masteer System= 6,5

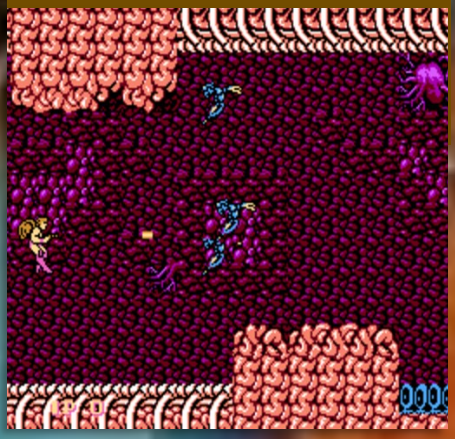


Questa edizione per il Master System può essere interessante perché aggiunge un altro personaggio giocante, ma però con una grafica e dettaglio del Game Gear che non da giustizia a Sonic su questa Console.

Legendary Wings (1988, Capcom - Nes)

E' uno sparatutto che ha una modalità di scorrimento verticale con vista dall'alto e una modalità di scorrimento orizzontale con vista laterale.
E' un titolo fortemente ispirato alla mitologia Greca perché tale è il protagonista che deve viaggiare in sei futuristici mondi per sconfiggere "Il Diavolo".
I livelli sono divisi in due parti: la prima è a scorrimento verticale simile a Xevious in cui dovete anche bombardare i nemici a terra e attaccare quelli volanti. La seconda parte è a scorrimento laterale.
I livelli finiscono generalmente con un mini boss da sconfiggere.

Un NES sfruttato molto bene con una qualità generale ottima che ricorda bene il Coin-Op anche nelle animazioni del protagonista.
Tanti e vari i colori soprattutto nei livelli sotterranei, mentre in quelli esterni può capitare che i colpi nemici non si vedono perché c'è poco contrasto.



NES= 8

Non mi stancherò mai di dire quanto sia buona questa Console che mostra tanti colori, tanto dettaglio da farvi rimanere a bocca aperta.
Questo titolo è una ottima conversione dall'originale anche se in alcuni livelli esterni può capitare che ci sia poco contrato tra il fondale i colpi nemici.
Poco male vista la qualità generale.



Kung-Fu Master (1989, Absolute Entertainment - Atari 7800)

E' un Beat'Em Up a scorrimento laterale per uno o due giocatori (vi alternate a turno) tratto da un film.
Voi siete Thomas, un maestro di Kung-Fu e padroni di un ristorante, che deve raggiungere l'ultimo piano del castello di Mr.X per liberare Sylva, una ragazza che ha rapito.
Come maestro di questa disciplina avete molte abilità di calci e pugni e potete respingere i coltelli degli avversari di nuovo contro di loro.

Un azione frenetica piena di nemici che vi attaccano senza darvi il tempo di respirare.
Buona questa versione Atari 7800 che è molto dettagliata per i fondali e per i vari personaggi anche se perde qualche particolare come i nemici che spariscono letteralmente quando vengono uccisi.
La cosa più noiosa è che ce ne sono tanti, forse troppi e quelli armati di coltelli non stanno fermi come in altre versioni, ma arrivano, colpiscono e se ne vanno mettendovi abbastanza in difficoltà.

Atari 7800= 7

Buon gioco nella grafica generale e nella giocabilità anche se noterete una certa difficoltà alle volte esasperante.
La buona realizzazione, comunque, ve lo fanno apprezzare.



Champion Boxing (1984, Sega - SG-1000)

Un incontro di Boxe con vista laterale per l'SG-1000, una Console antenata del Master System e che ha tutte le carte in regola per essere davvero divertente.
Ci sono quattro livelli di difficoltà e c'è pure l'arbitro sul ring che da avvio alla gara e alza le mani al vincitore dell'incontro.
Anche questo particolare è spesso assente anche in titoli decisamente più blasonati e che è un segno che hanno cercato di renderlo più simpatico anche con queste piccole cose.

Davvero bello, davvero divertente con una giocabilità eccellente con una grafica sbalorditiva perché ogni particolare è stato ben riprodotto non solo nelle animazioni, ma anche nei colori dei pantaloncini e delle scarpe.
I due lottatori sono anche molto in stile manga ben dettagliati anche nelle smorfie facciali.
La giocabilità è ottima perché è di una immediatezza sconcertante e potete cambiare il tipo di pugni con il secondo pulsante del joystick: avete pugni normali e diversi tipi di Uppercat per stendere il vostro avversario prima del gong.

SG-1000= 9

Gold

Fantastico!
Nella semplicità di questo gioco c'è un enorme dettaglio di grafica, di colori, di animazioni, di fluidità, velocità di apprendimento che lo rendono di certo il miglior gioco di Boxe arcade che abbia mai visto.

Amstrad CPC

world championship BOXING MANAGER

1990, Goliath Games

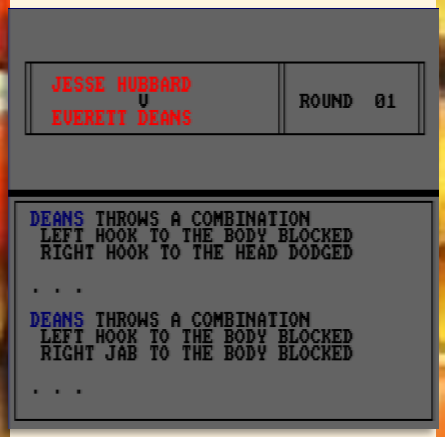
Un titolo dedicato allo sport della Boxe in maniera più completa perché è un gestionale in cui dovete creare un vostro atleta e seguirlo in tutte le fasi della sua carriera scegliendo gli incontri, il suo allenamento e anche la fase puramente commerciale per guadagnare denaro per migliorare le attrezzature.
Ogni fase di preparazione è molto accurata perché iniziate la carriera in fondo alla classifica e dovete superare 97 avversari e raggiungete l'alta classica con 15-20 combattimenti.
Un manager deve anche scoprire avversari che siano facilmente battibili in modo che il vostro lottatore possa scalare velocemente la classifica e destare interesse degli sponsor che vi aumentano il budget.

E' un gioco che eseguite essenzialmente come manager e i combattimenti sono automatici, ma li potete comunque vedere dagli occhi dei commentatori che spiegano agli spettatori che seguono l'incontro in TV quello che sta accadendo.
Durante questi incontri diventante anche allenatori perché potete istruire il vostro atleta sulle tattiche da seguire per sconfiggere l'avversario.
Dopo questa premessa generale di questa gestione sportiva è ora di vedere come si comporta questa versione per Amstrad CPC.
Il gioco è disponibile in tre lingue che dovete scegliere prima di caricarlo (per noi italiani sarà una sorpresa sapere che è stato tradotto nella nostra lingua) e poi iniziare la carriera scegliendo il vostro nome e cognome e quello del vostro atleta. Il programma vi permette anche di modificare i nomi di altri lottatori se non vi piacciono quelli predefiniti.
L'area di gioco mostra tre porte: il vostro ufficio, la palestra e l'infermeria.



L'interfaccia è tipica da mouse con tanto del suo puntatore tipico, ma molto buono il controllo del joystick che si posiziona automaticamente sugli oggetti su cui interagire e che facilitano la scoperta delle varie opzioni e personalizzazioni.

Come gestionale non credete che appena caricato e configurato il vostro atleta siete pronti a iniziare una lunga carriera di successi perché non è così.
Dovete giocare sulla strategia, telefonare ai vostri collaboratori, mandarli a guardare degli incontri per avere informazioni sui vostri possibili avversari e anche cercare altri atleti da assumere (dopo il caricamento potete scegliere di usare 1 solo atleta, ma anche più di uno).
Potete anche telefonare a manager avversari per organizzare un incontro, ma non è sempre facile perché i loro atleti possono essere impegnati in alcune competizioni o avere differenze di categoria.
Ci vuole pazienza e giocare come un buon manager. Se non siete pazienti

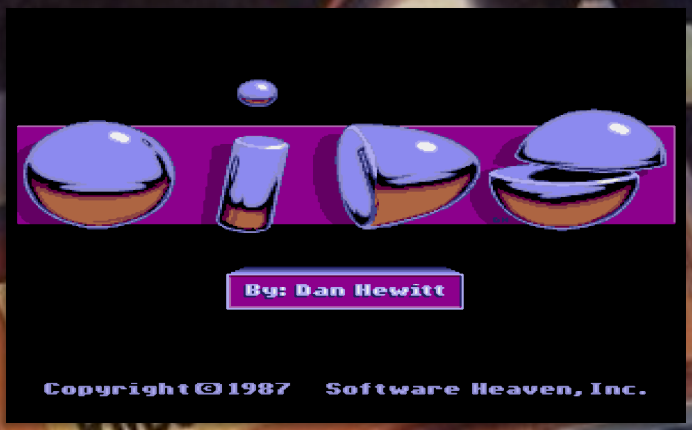


e volete subito passare all'azione non è un titolo adatto a voi.

Per chiudere una giornata di lavoro dovete uscire dall'edificio dove si trova il vostro ufficio e il gioco vi permette di scegliere se guardare incontri di altri atleti previsti per quel giorno.
I combattimenti sono solo testuali con le parole dei commentatori. Niente grafica e niente sonoro.

Amstrad CPC= 8

Un ottimo gioco gestionale della boxe che vi permette di diventare un grande manager portando uno sconosciuto ai vertici di questo sport.
Ben realizzato tecnicamente con tutte le impostazioni per gestire il vostro atleta e i vostri affari con la grafica solo nelle varie stanze che sono ben disegnate con colori chiari e precisi che mostrano bene a cosa servono.
I combattimenti sono testuali con le parole dei commentatori e come genere di gioco non serve altro.
E' un titolo però non adatto agli impazienti perché prima di vedere il vostro atleta scendere sul ring ci vorrà parecchio tempo.



Amiga 1200 (2014)



E' una versione che è arrivata su Amiga solo nel 2014 come conversione da Atari ST che porta sulla piattaforma un gioco ibrido tra "*Gravitar*" e "*Choplifter*" - incluso anche un editor per creare delle galassie e planetoidi personalizzati.

Voi siete il pilota dell'astronave V-Wing che deve recuperare e liberare gli Oids che sono dei droidi in una giocabilità che ricorda molto "*Lunar Lander*" con la differenza che non potete in nessun modo toccare il terreno, pena la vostra distruzione.

Sui planetoidi c'è una forte gravità che vi spinge a terra e usando i retrorazzi dovete fare delle manovre per recuperare questi droidi senza schiantarvi al suolo o contro le pareti delle caverne.

Questi Oids da recuperare però sono sorvegliati da nemici e torrette difensivi che vanno distrutte con due tipi di armi; avete anche uno scudo che però consuma il carburante ogni volta che lo attivate.

Non potete atterrare, ma ci sono alcune piattaforme sulle quali potete farlo e sono quelle per il rifornimento.

La vostra missione è quella di distruggere tutte le difese che controllano questi droidi e una volta fatto questi vi seguiranno in una zona sicura dove li potete recuperare; quando ne avete presi otto potete tornare alla vostra astronave madre per un nuovo planetoide della galassia in corso.

All'avvio del gioco avete la scelta della galassia da dove cominciare.

Bella la conversione che mostra una grafica minima, ma quella che c'è è fatta bene con la vostra navetta che ha tutte le visuali e delle ombreggiature sullo scafo quando si muove, belle le esplosioni molto colorate e fiammeggianti.

Lo scenario è povero perchè ci sono solo i contorni del terreno, occasionalmente ci sono anche degli alberi, ma generalmente è quasi tutto nero che da più una sensazione di essere da soli nel buio più totale. E' una scelta per renderlo più cupo mostrando solo quello che dovete vedere.



La giocabilità è estremamente difficile non tanto per la gravità che serve a tenervi svegli e attenti, ma i nemici vi attaccano già quando l'astronave madre sta arrivando e mentre state uscendo dall'hangar venite distrutti da un colpo vagante.

Bene che avete tante vite e una volta che avete distrutto alcuni nemici questi non rinascono ogni volta che perdete una vita.

Un titolo che non mi ha entusiasmato molto per una giocabilità molto scarsa e deludente. Lo scrolling non è nemmeno molto fluido e per un gioco del genere dovrebbe essere perfetto.

Durante l'azione distruggerete tante postazione nemiche, ma dopo poco diventa noioso.

Bene il fatto di avere un editor per personalizzare il gioco.



Amiga= 6,5

Mancava su Amiga ed è giusto averlo portato, ma come gioco non mi dice nulla ed è una variante su un tema già affrontato. Carina la grafica, molto dettagliata e i materiali sono ben riprodotti.

La prima impressione non è molto invitante, ma forse giocandoci a lungo potreste anche vedere buone cose.

Volume 3, Numero 5
Maggio, 2017

REV'N'GE!



Top 3

Battle of Wesnoth	
Consulting Detective	
Super Sprint	


Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational



Atari ST, 512k (1991, Database Educational Software)

Fun School 3 (Over 7) è un gioco educativo per bambini sopra i 7 anni che devono risolvere dei puzzle e come avete già visto per altri titoli di questo genere ci potete giocare a tutte le età.
Tra i mini giochi disponibili e più interessanti che potete provare c'è il **WordSearch** dove con il mouse dovete tracciare una linea verticale, orizzontale ed obliqua su parole che per voi hanno un senso compiuto che alla fine vengono evidenziate da un colore.

Dovete verificare che la parola che avete trovate sia presente nella lista. Lo scopo è completare tutte le



parole che vi vengono date.
Con **Planet Math** siete al comando di una navetta spaziale (in realtà è una operazione matematica) che deve superare alcuni nemici prima che venga distrutta.
Quando date la risposta giusta partirà un missile che distruggerà i nemici permettendovi di continuare.
Un altro esempio pratico di studiare divertendosi con il proprio computer che vi mette anche buona grafica e audio di contorno.



Treasure è invece un gioco pensato per farvi imparare le distanze. Avete una lista che mostra i vari punti cardinali e delle distanze in millimetri che dove replicare sul tavolo e che



alla fine vi portano ad una X con il tesoro.
Questo puzzle vi insegna a distinguere il Nord, il Sud, l'Est e l'Ovest.
Planet Sentences invece è più complicato e per chi non è Inglese e conosce poco la sua grammatica diventerà molto difficile (anche per un adulto che non conosce la lingua in tutte le sue sfaccettature)

Atari ST= 9



Un programma educativo che fa bene il suo dovere perché vi insegna delle nozioni importanti divertendovi. Alcuni rebus sono facile da comprendere (ha un target ben preciso) tranne quello sulla grammatica che invece non è adatto a chi non è di madre lingua Inglese e che metterà in crisi anche un adulto che non conosce tutte le regole grammaticali.
La grafica è ottima in ogni mini gioco e accompagnata da musica ed effetti sonori. La qualità estetica è accettabile, quella audio un po' meno.

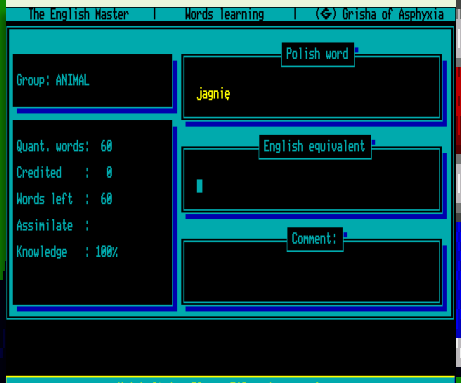


Amiga, 1 MB (1993, Grisha System)

Su REV'n'GE! solitamente recensisco giochi e programmi in Inglese (raramente in francese, in Italiano e altri lingue), ma questa volta vi propongo un software che serve a chi abita in Polonia e vuole imparare a leggere e scrivere in Inglese e viceversa.

Si tratta di The English Master, un programma che è stato tradotto in Inglese e Polacco per venire incontro ad entrambe le parti e che include un traduttore Eng -> Pol / Pol -> Eng.

Ha una interfaccia interessante per il fatto che potete cambiare colore alla



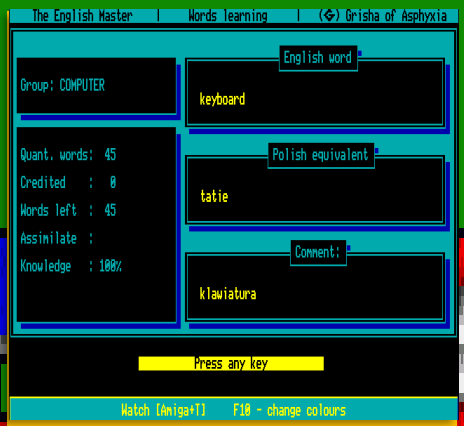
gui anche per mostrare meglio i vari font e quindi dare una maggiore chiarezza ai vari testi.

Ci sono varie opzioni:

Con "Learning" imparate come vengono tradotti alcuni termini dall' Inglese al Polacco e viceversa con un sistema a Quiz integrato.

Come funziona esattamente?

Quando scegliere la categoria, ad esempio, "Animali" il programma vi scrive il nome di un animale in Polacco e voi dovete scrivere in Inglese il



suo significato.

Se sbagliate vi viene mostrata l'esatta traduzione.

Se scegliete l'interfaccia del programma in Polacco avete i nomi in Inglese



e dovete scrivere nella vostra lingua (il Polacco) la traduzione che pensate possa essere.

Chi conosce l'Inglese non conosce il Polacco e sicuramente è la parte più complicata da usare.

Il programma supporta il narrator device per parlarvi nella lingua corrente che poi voi dovete scrivere la sua traduzione.

Questa funzione vale per entrambe le localizzazioni: Amiga vi parla in Inglese o in Polacco e voi dovete scrivere l'esatta traduzione.

Ci sono tante opzioni diverse, davvero divertenti, ma sicuramente un Polacco conosce bene l'inglese e si diverte molto. Un Inglese (o chi conosce questa lingua) invece il Polacco non lo conosce e diventa inusabile.

Una ottima realizzazione tecnica che piacerà sicuramente a chi conosce entrambe le lingue. Un po' meno gli altri, ma constateranno la qualità di questo programma davvero unico nel suo genere.



Amiga= 9

Un programma per imparare l'Inglese a vari livelli nato soprattutto per convertire parole dall'Inglese al Polacco e viceversa.

Il target è indirizzato ai Polacchi che sicuramente conoscono entrambe le lingue e si divertiranno davvero molto.

Avendo l'interfaccia tradotta in Inglese serve anche a chi vuole avvicinarsi per la prima volta a questa lingua dell'Europa dell'Est.


Al prossimo imperdibile numero
#75
Giugno 2017