REV'n'GE! #76

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 15 Luglio 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 7

Damage Incorporated

Il motore di Marathon per un ottimo FPS

Fifa 2014

Fifa sul Vic-20! Addirittura l'edizione 2014!



ALTRE RECENSIONI: KGB * Demon Stalkers * Outlaws * Pitfall II * Tubular Worlds * Racing Maniacs * Seal Team * Monkey Kong * Bridgehead * Spinworld * Demon Blue * The Settlers * Night Hunter * Pinball Brain Damage * Vulcanoes Deluxe * Anatomia Humana

EDITORIAL NUMERO 76

Questo è un numero molto estivo che senza farlo apposto ha tante recensioni dedicate all'Amiga perché leggendo nei vari forum di retro giochi ci sono molte discussioni su nuovi giochi della piattaforma, ma anche dubbi su titoli, sulla loro grafica e giocabilità e viene la voglia di provare se veramente hanno qualcosa da nascondere, qualche scheletro nell'armadio che riguarda la storia del loro sviluppo. Capita anche che spuntino fuori dei titoli che per un motivo o un altro richiedano particolari sessioni di installazione così fastidiosi su Amiga che me li dimentico pure io e poi li provo per vedere se vale la pena farci una recensione.

Una fonte di interesse può essere una discussione sulle qualità tecniche avanzate o meno, data di uscita di un gioco per una piattaforma o l'altra o anche perché spesso si polemizza sugli aspetti tecnici che attirano l'attenzione e provandoli, anche in emulazione, su varie piattaforme vengono fuori cose interessanti che il lettore potrebbe avere voglia lui stesso di provare.

Anche se siamo in piena estate non è un numero caldo per il contenuto di titoli, ma che comunque spero possano attirare l'attenzione del lettore abituale e anche di qualche nuovo che ancora non conosce questa fanzine.

Buona Lettura e Buona Estate

Sommario Numero 76 — Luglio 2017

Anatomia Humana	Amstrad CPC	**30**
Bridgehead	Commodore Plus 4	**16**
Damage Incorporated	Macintosh	**7**
Demon Blue	Commodore 64	**18**
Demon Stalkers	Commodore 64	**8**
Fifa 2014	Vic-20	**11**
KGB	Amiga	**5-6**
Monkey Kong	Epoch SCV	**16**
Night Hunter	Atari ST	**25**
Outlaws	Amstrad CPC	**9**
Pinball Brain Damage	Amiga	**26**
Pitfall III	ZX Spectrum	**10**
Racing Maniacs	Amiga CDTV	**13**
Seal Team	DOS	**14-15**
Spinworld	Amiga	**17**
The Settlers	Amiga/DOS	**19-20**
Tubular Worlds	Macintosh	**12**
Vulcanoes Deluxe	Apple II GS	**29**

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.

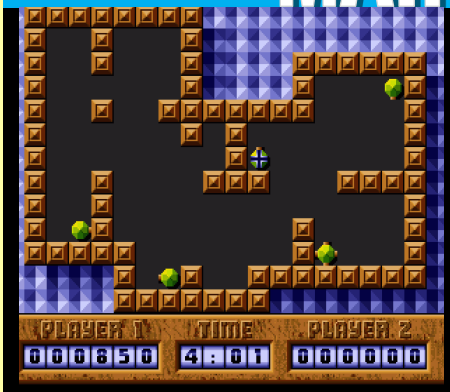
Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer

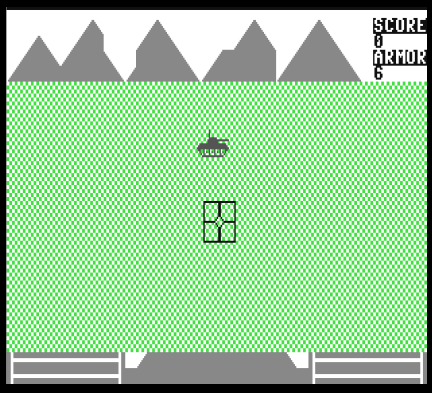


MAIN PREVIEW #77



Shuffle

A guardarlo la prima cosa che vi viene in mente è Atomix perché anche qui dovete creare delle molecole (o quello che sono) esattamente come nel titolo della Thalion.



Tank Battle

E' un clone di Battle Zone per il Commodore 64 con una grafica pseudo 3D, ma che ha lo stesso sistema di combattimento.
Non è un gioco a se, ma fa parte del pacchetto "Arcade Games".



Space Adventure

Questo è un prodotto multimediale per MS-DOS dedicato allo spazio con immagini, video e dettagliate spiegazioni del progetto della conquista dell'uomo in questa nuova avventura.



Rox III

E' uno sparatutto per il Vic-20 che non ho mai avuto modo di provare e quindi è l'occasione per tutti (recensore e lettori) di scoprirlo.
Molti giochi di questo genere su questa piattaforma, che ho avuto, non mi hanno quasi mai deluso.

KGB Gold

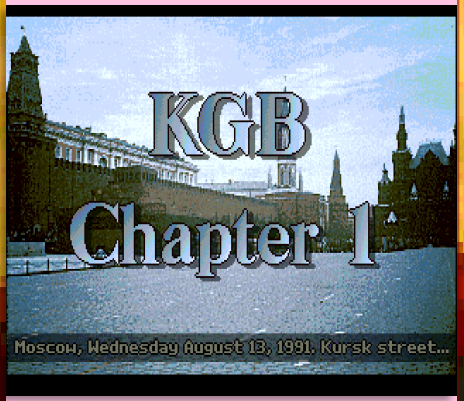
Amiga, 1 MB (Virgin Games)

KGB (conosciuto anche come Conspiracy nella edizione CD-ROM) è una avventura grafica punta e clicca uscita solo per Amiga e DOS realizzata dalla Cryo Interactive e pubblicata dalla Virgin Games e racconta di una storia che si svolge nel 1991 in Russia a pochi giorni da un tracollo dove voi interpretate l'ufficiale del KGB, Maksim Rukov, che viene mandato ad un nuovo reparto P per investigare sulla corruzione dell'organizzazione e sradicare agenti segreti traditori che fanno il doppio gioco.



E' un titolo che essendo sviluppato dalla Cryo Interactive usa esattamente lo stesso sistema di gioco visto in Dune, ma senza la sua parte strategica e anche una pseudo visuale in prima persona.
E' una avventura un po' diversa dalle altre perché tra le sue caratteristiche c'è il fatto che essendo divisa in capitoli se fate degli errori potete ripeterli per risolverli prima di andare avanti.

La versione Amiga sta su 5 dischetti ed è installabile su Hard-Disk, ma in questo caso è richiesto almeno 1,5 MB di memoria, mentre se ci giocate da dischetto vi basta solo 1 MB. La versione DOS invece è su 3 dischetti in alta densità che deve essere per forza installata.
Questa versione l'ho provata da dischetto per vedere come funziona nelle varie situazioni di caricamento e configurazioni varie e devo dire che non ci sono problemi di nessun tipo a parte il cambio disco perché cinque dischetti sono troppi purtroppo e non possibile divertirsi in questo modo anche perché i caricamenti sono lentissimi e dovete avere almeno un lettore esterno.
Bella musica iniziale e durante l'avventura ce l'avete sempre come accompagnamento di ottima qualità che aiuta di certo nella esplorazione degli ambienti e nella investigazione.
I suoi sample non sono infiniti come durata e cambiano melodia anche se



rimanete fermi nella stessa stanza e di certo anche questo è un indice che ogni cosa è stata fatta per non rovinare i momenti morti in cui non sapete cosa fare.
Non ci sono gli effetti sonori quindi se la musica diventa troppo noiosa meglio abbassare il volume delle casse e tenerla al minimo perché comunque non vi rovina la giocabilità.
La grafica che vi trovate davanti è davvero bella e credo anche decisamente superiore a quella vista in Dune come tutti gli oggetti presenti davvero molto definiti e ben sfumati che danno una forte impressione quasi di un cartone animato. Guardate anche i quadri appesi alle pareti che sembrano digitalizzati da quanto sono fatti bene.



Devo dire che le immagini che annunciano i capitoli sembrano fotografie, ma anche gli stessi ambienti, le varie stanze, i vari personaggi sono molto dettagliati.

La sua interfaccia è diversa dalle altre avventure perché i verbi non sono presenti nel pannello sotto l'area di gioco, ma li dovete richiamare con il tasto destro del mouse che li rendono più veloci da scegliere ed eseguire. Il puntatore del mouse è testuale e cambia in base a dove vi spostate. Come predefinito lo vedete come "Look", ma su un oggetto dove è prevista una interazione allora cambia e diventa "use". Tutto questo per facilitare l'esplorazione, la ricerca di oggetti e il loro uso diretto.
A differenza di altre avventure dovete lavorare con i tempi giusti e non stare ad oziare perché ad un certo punto entra nella stanza una guardia che vi porta dal vostro capo per



una ramanzina. Non tornate automaticamente nel vostro ufficio, ma rimanete esattamente dove siete dopo l'animazione e potete già interagire in questi ambienti con il rischio però di sbagliare perché non è il momento giusto o non è l'ordine previsto per fare certe azioni.
Sicuramente da una esperienza più realistica per il fatto che ha un motore dinamico con personaggi che entrano ed escono dalle stanze e con il rischio anche di essere ripresi se lavorate male.

Il pannello sotto l'area di gioco ha delle funzioni particolari perché vi permette di spostarvi automaticamente avanti e indietro nelle varie stanze che avete già visitato; avete una mappa che ve le mostra, ma non potete usarla per arrivarci direttamente; un inventario e le opzioni.
Tra le varie opzioni potete ricominciare il gioco, rifare un capitolo, salvare e caricare una partita. poi impostare l'orologio, disattivare il sonoro (è bello, ma alle volte a forza di ascoltarlo diventa noioso e una pausa fa più che bene) e la velocità del testo.
C'è un difetto sulla gestione delle opzioni se ci giocate da dischetto, perché qualunque scelta fate il sistema vi chiede di sproteggere il dischetto 1 per salvarle e quindi sta a voi decidere se farlo oppure no. Sappiate che se non salvate il gioco si blocca sulla richiesta e dovrete resettare.

L'interfaccia è molto buona e quando arrivate alle varie uscite ecco che avete davanti Dune che vi permetteva di vedere dove andare e anche in KGB avete una piccola mappa in cui dovete indicare la destinazione.
La finestra dell'inventario ha una duplice funzione: durante l'avventura mostra il contenuto di oggetti in maniera stilizzata e quando la usate per degli oggetti che vi servono mostra una mini mappa di dove eravate prima e la potete usare per ritornarci velocemente per interagire con l'oggetto che avete scelto.
Una interfaccia che vi permette di avere una lista di verbi con il tasto del mouse, ma che spesso non userete quasi mai perché il puntatore cambia da solo in base a dove lo spostate permettendo di velocizzare molte azioni e anche una buona integrazione con le icone sul pannello informativo.

Il gioco esiste anche in versione WHDLoad che è la scelta migliore per chi ha un Amiga 1200/4000 con Fast RAM, mentre per chi ha un A500/600 è meglio avere un Hard-



Disk anche se poi dovete avere 2 MB di RAM per poterlo avviare.





Amiga= 9

L'interfaccia di Dune in KGB si vede ed è molto apprezzata per il fatto di velocizzare le azioni anche senza usare la lista dei verbi che avete a disposizione con il tasto del mouse. Tutti i verbi si auto attivano da soli quando spostate il mouse e avete comunque una buona scelta di verbi che sono molto veloci ad essere richiamati.
Graficamente ottimo con un ricco dettaglio negli oggetti, nei personaggi che hanno così tanti colori ben sfumati che non sembra nemmeno un gioco OCS.
Anche l'audio è ottimo con sample molto lunghi e che cambiano spesso e di certo aiuta nel continuare questa avventura. Non ci sono però effetti sonori se decidete di spegnere il sonoro.
Qualche difetto nella gestione delle opzione che pretendono un salvataggio sul disco 1 (ma solo se ci giocate da dischetto).

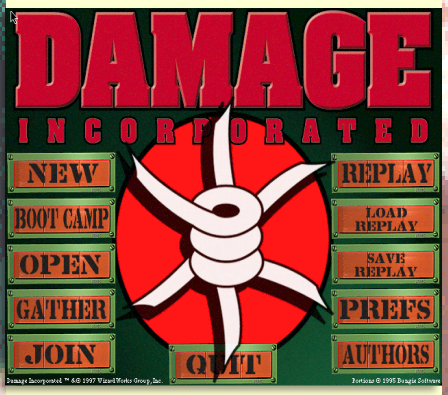
DAMAGE INCORPORATED

Gold

Mac, 8 MB (1997, MacSoft)

Damage Incorporated è un gioco arcade FPS simile a Doom e Quake, ma con la differenza di includere anche della strategia in tempo reale che lo rende un poco più complesso e meno splatter come i titoli citati che a fronte di una trama non molto definita si concentrano solo nel massacrare gli zombi o i mostri nemici.

In questo titolo uscito per Macintosh 68k interpretate un sergente a capo di tredici soldati in una



missione di copertura, combattendo contro una milizia paramilitare situata in una base negli Stati Uniti.

Voi controllate una squadra formata da quattro soldati con ognuno una propria personalità e che vanno usati per superare delle difficoltà. In alcune missioni non ci sarà bisogno di usarli tutti cercando quindi di non farli morire inutilmente perchè poi dovete usarli dove sono richieste le loro abilità.

Se nel corso di una missione vengono uccisi rischiate di essere da soli ad affrontare i pericoli o anche non essere più in grado di proseguire.

Il motore che sta alla base di questo titolo è quello di Marathon che è sicuramente uno dei migliori per questa piattaforma a funzionare bene anche su un 68k e garantire quindi una buona giocabilità su più quanti sistemi possibili.

E' un titolo uscito solo su CD-ROM e avete tre tipi di installazione se avete una unità non molto veloce, ma se il vostro lettore è 4x potete fare la quarta installazione che occupa solo 23 MB.

Se avete un PowerPC non avete problemi di prestazioni, ma se avete un 68k il minimo richiesto è un veloce 68040. E' un gioco in 3D e ci vuole potenza.

Su CD-ROM potete godervi di una introduzione di qualità elevata (sono solo immagini) con anche un ottimo sonoro.

Ha tante opzioni per gestire ogni configurazione hardware nelle quali potete cambiare la risoluzione, la dimensione della finestra, il numero dei colori (da 256 a 16 milioni) e altre per personalizzare le prestazioni nel modo migliore anche su hardware non particolarmente prestanti.

Quando decidete di iniziare avete una fase di briefing in cui vi viene spiegata la missione in cui il vostro



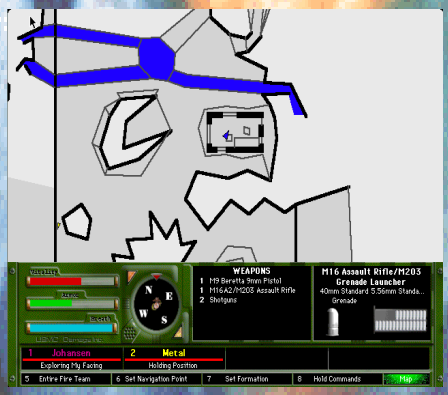
comandante vi parla mentre voi leggete la documentazione che vi viene fornita.

Prima di entrare in azione dovete scegliere la squadra ed eventualmente leggere anche il loro dossier se volete.

L'azione di gioco non è diversa da un classico FPS con una grafica davvero ottima e dettagliata in ogni aspetto con la bassa risoluzione disponibile come predefinita e già così è davvero incredibile.

Ha degli elementi di strategia molto avanzati perché potete controllare i vostri uomini via mouse grazie al panello di controllo che vi permette di scegliere una formazione, dare ordini ai vostri uomini di perlustrare la zona, difendervi, seguirvi o andare a caccia di nemici e ucciderli.

E' un FPS classico, ma anche uno strategico in tempo reale davvero ben fatto e molto curato sotto questo aspetto.



Macintosh 68k/PPC= 9



Il motore di Marathon mostra le sue qualità in questo titolo dove sembra decisamente buono e con la possibilità di mettere tutto in alta risoluzione anche a milioni di colori.

La giocabilità come FPS è eccellente e potete giocarlo in questo modo tranquillamente sapendo però che avete una meccanica strategica in tempo reale per farvi aiutare dai vostri uomini facendogli anche fare tutto il lavoro mentre voi state comodamente al sicuro.

E' decisamente molto ampio come struttura di gioco che va oltre il semplice "distruggi tutti i nemici e scappa via" tipico di Doom e Quake.



Demon Stalkers è un clone di Gauntlet con la stessa visuale e 99 livelli labirintici pieni di mostri e chiavi da raccogliere per aprire porte e trovare la via d'uscita per il successivo.
Non è una copia 1:1 per il fatto che ci sono solo due personaggi, potete giocare in due contemporaneamente e avete anche un editor integrato per creare i vostri labirinti personalizzati e anche creare una storia editando anche il testo scrollabile.

La storia predefinita racconta di un essere malvagio di nome Calvrak che minaccia il vostro regno e quindi lo scopo è quello di ucciderlo attraverso vari Dungeon cercando chiavi e aiuti per adempiere al vostro obiettivo.
E' un titolo disponibile per Commodore 64 e DOS. L'editor non è integrato con il gioco, ma è un programma a parte. Nella versione PC è facilmente accessibile, mentre nella versione C64 si trova nel secondo disco.

A differenza di Gauntlet c'è il fatto che le tane che generano i mostri non ce ne sono tante, ma quelle presenti sono molto difficili da trovare e sono anche decisamente più resistenti.
Alcune possono essere distrutte, mentre altre no.
Ci sono delle grate sul terreno che fanno uscire dei topi giganti che non possono essere distrutte e quindi avrete sempre a che fare con questi roditori.
Sicuramente è un poco più difficile di Gauntlet per il numero di nemici che avete e che sono a seconda dei livelli, infiniti e difficili da eliminare.
Ci sono anche intoppi sul percorso con passaggi chiusi che dovranno essere abbattuti con la vostra arma, porte da aprire con le chiavi e anche dei passaggi chiusi da dei forzieri che dovrete trovare un modo per riuscire a passare.



Questa versione per il Commodore 64 è disponibile su dischetto e cassetta, ma sicuramente quella su disco è preferibile per i tempi di caricamento e per il fatto che avete anche un editor per crearvi missioni personalizzate.
Per quanto riguarda la giocabilità è davvero buona e ricorda molto Gauntlet che insieme a questi nuovi mostri vi da una nuova sfida forse anche più accattivante.
La grafica invece non è all'altezza dell'altro titolo perché ci sono problemi di contrasto sui colori.
Non ce ne sono molti e i vostri proiettili sono stati ridotti a degli sprite neri su un pavimento grigio che con la sua tessitura confonde molto la vista.
Tuttavia non è così negativo perché comunque si vedono lo stesso e i mostri sono fatti bene, hanno vari colori e anche gli oggetti che trovate come tesori, chiavi sono ben disegnati.
Male la velocità della grafica che per il tipo di gioco doveva essere fluida. Il movimento del protagonista e lo scrolling vanno un po' a scatti anche se non pregiudica troppo la giocabilità.



Commodore 64= 6,5



E' un clone di Gauntlet che però ha delle differenze che vi danno un nuovo tipo di sfida più adrenalinica vista la diversa gestione dei mostri e delle tane che li generano.
Una grafica che alterna buoni colori con dei contrasti alle volte poco felici e una velocità generale poco fluida.
Come clone è abbastanza ben riuscito e dovrebbe garantire una discreta alternativa a Gauntlet se non per il fatto che ci sono già tre titoli ufficiali dedicati al sopracitato titolo.



Amstrad CPC (2016, RetroBytes)

Outlaws è un titolo per Amstrad CPC che è stato creato per il **CPCRetroDev Game Creation Contest 2016** che riprende la stessa meccanica di *Cabal* con una visuale in terza persona, con un mirino sullo schermo con il quale dovete uccidere tutti i nemici.



L'ambientazione è il Far West e può ricordare quel gioco Arcade "BloodBros" nel quale siete un pistolero contro tutti i nemici ed evitare di colpire i civili che passano di tanto in tanto.

Questa versione per Amstrad CPC non ha richieste di memoria extra e funziona tranquillamente con un 464 e di conseguenza su tutti i modelli di questa piattaforma.

Non si presenta in grande stile con immagini o animazioni, ma tutto è molto sobrio con una schermata delle opzioni molto scarna e con una musica molto carina anche se suonata con la tipica qualità CPC.

Quando iniziate a giocare avete davanti una bella grafica molto colorata con il vostro pistolero in terza persona esattamente come in Cabal e anche ben animato.

Ricorda molto il citato titolo Coin-Op e l'aspetto estetico è davvero molto piacevole soprattutto perché riproduce bene un tipico villaggio Americano del 1800.

Molto ben fatto anche il pannello nella parte bassa dello schermo che mostra le vostre vite, la taglia del criminale che dovete affrontare, il denaro che avete a disposizione e il numero di nemici che dovete eliminare per affrontare/catturare il bandito con la taglia.

Prima di iniziare la battaglia dovete fare un allenamento per affinare la vostra mira contro delle bottiglie.

Avete due tipi di sparo: potete farlo mentre vi spostate oppure vi fermate dietro un riparo e mirare a precisi bersagli. I ripari non sono eterni e quando li avete persi dovete correre a destra e sinistra per evitare i proiettili nemici.

E' molto difficile in certe situazioni quando i banditi sono molto vicini alla vostra posizione e difficilmente riuscite ad evitare i colpi, ma avete 4 vite per riuscire a stanare il vostro nemico.



E' un po' diversa la giocabilità rispetto a Cabal e bisogna impratichirsi anche se la velocità della grafica non è molto fluida con lo stesso mirino che si posta a scatti e questo può influire negativamente sulla longevità.

Tanti nemici sul campo di battaglia, appostati alle finestre e una velocità poco fluida può rendere la situazione frustrante.

Bisogna giocarci per un po' perché lentamente viene fuori il suo potenziale e anche il giusto divertimento.

Con Riserva
Promosso

Amstrad CPC464= 7



Non aspettatevi la giocabilità di Cabal, ma però è un buon clone con una grafica davvero bella e definita anche se non molto fluida.

La giocabilità è più che discreta e aumenta mano a mano che si gioca anche se la difficoltà alle volte è così alta che c'è da chiedersi come sarà l'ultimo livello se già il primo vi porta via tutte le vite.

E' questo forse il suo vero tallone di achille. Difficoltà che andava meglio calibrata.

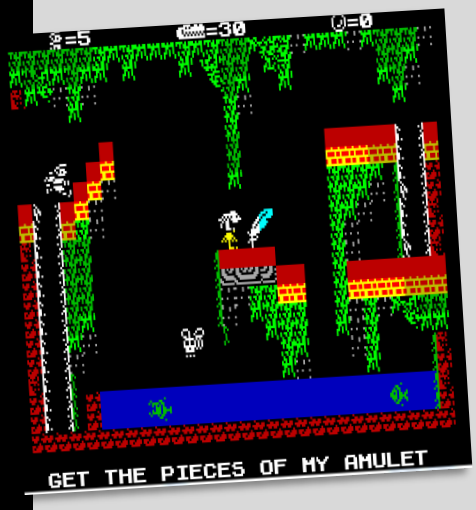
OUTLAWS



ZX Spectrum (2013, Gabriele Amore)

Pitfall III è un titolo realizzato con l'AGD Game e che riprende un gioco molto famoso con un terzo capitolo che è molto diverso da quelli ufficiali.
Rimane esattamente dello stesso genere degli altri due capitoli, un gioco di piattaforme con uno scopo diverso: ora dovete cercare dei pezzi di un amuleto magico e anche un arma per difendervi dai tanti nemici che infestano la giungla in cui vi trovate.

La prima cosa che colpisce di questo titolo è sicuramente la grafica molto colorata del fondale che è molto vivace e ben ricrea il realismo dell'ambiente.
Gli sprite in movimento rimangono legati ai limiti hardware della piattaforma, quindi monocromatici e trasparenti.
Sicuramente la cosa più importante di



questi titoli moderni è la giocabilità (non che la grafica non sia importante) e devo dire che non c'è perché persiste quella stressante cosa di saltare all'ultimo pixel disponibile per avere successo altrimenti è morte certa.
I comandi prevedono solamente il movimento destra e sinistra, saltare e salire. Non c'è un comando per scendere perché viene fatto automaticamente quando incontrate dei passaggi che prevedono di scendere ad una piattaforma inferiore.

Non c'è musica ne effetti sonori in un gioco del 2013 e anche per un 48k sarebbe stato sicuramente di aiuto vista la difficoltà estrema e che avrebbe alleviato dalla frustrazione.
Alcuni abitanti letali della giungla sono verdi e si confondono con fogliame e anche se si vedono rischiate di avere contatti indesiderati mentre fate un salto per raggiungere una piattaforma.
E' un titolo che sicuramente accresce la libreria di giochi per la piattaforma e si vede la qualità grafica in generale anche se non è eccezionale. Il vantaggio è che è gratuito e quindi se non vi piace non vi cambia la vita.
Di certo poteva essere curato un poco meglio su certi aspetti come quello audio e una difficoltà più calibrata per renderlo un buon terzo capitolo (anche se non ufficiale).



ZX Spectrum= 5

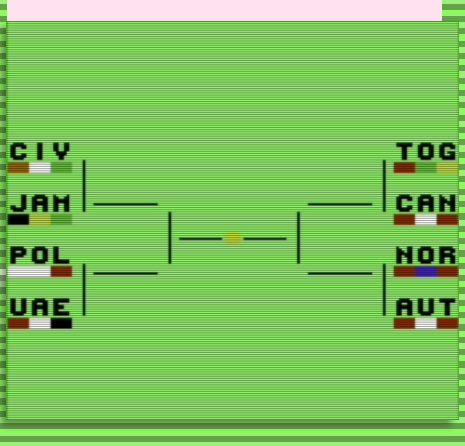
Graficamente è molto colorato, ma la giocabilità non esiste per via di una difficoltà esagerata, salti all'ultimo pixel e nemici che si lanciano verso di voi nel momento stesso che fate un salto verso una piattaforma.
Niente musica, niente effetti sonori e una velocità generale un po' troppo veloce che rende tutto poco attraente dopo qualche partita.

FIFA WORLD CUP 2014

Commodore Vic-20 (2014, Denial)

Leggere questo titolo associato ad un Vic-20 può far sorridere pensando ad uno scherzo, ma in realtà si tratta proprio di un gioco per questa piattaforma che propone questo campionato nella edizione 2014.
Non ha una grafica in 3D, non ha varie visuali come le versioni per Computer e Console moderne, ma dovrebbe garantire le stesse emozioni.

Interfaccia molto semplice che mostra il nome del gioco e la scelta di tre difficoltà. Non ce ne sono altre e appena premete il relativo tasto c'è la schermata di accettazione della prima partita in cui però potete scegliere la nazionale che volete usare (F1); se affrontare il computer o un altro giocatore (F3) e avviare la partita con il tasto "Spazio".
Ci sono tutte le 32 Nazionali ufficiali con relativa bandiera, nominativo e anche le varie tabelle riassuntive dei gironi anche se è molto semplificato perché si parte dai quarti di finali a 8 squadre.
Molto semplice anche il controller che non prevede l'uso del joystick, ma dovete per forza usare la tastiera (ZXC).



La partita è vista con una visuale dall'alto a scorrimento laterale e prima di dare il calcio di inizio dovete fare una ulteriore scelta sui colori



delle due squadre che non rispettano quelli ufficiali.
Essendo una grafica stilizzata l'unico modo per identificare i vostri compagni da quelli degli avversari è la scelta del colore. Fatelo per bene altrimenti diventerà complicatissimo.
I giocatori in campo non si muovono, ma dovete usare i tasti per passare la palla da uno all'altro prima del computer e poi tirare in porta.
Ci sono delle frecce che appaiono vicino ai giocatori che indicano chi ha il possesso e la sua direzione associata a questi tasti ZXC.
E' un po' complicato inizialmente capire come far girare la palla nel modo giusto e trovare i tasti appropriati, ma minuto dopo minuto diventa davvero entusiasmante e l'emozione di giocare ad un campionato mondiale sul Vic-20 è davvero fantastica.
E' una giocabilità semplice, ma davvero ottima e c'è voglia di imparare a giocarlo per cercare di vincere anche se non sarà facile ai primi tentativi.
La grafica nella sua semplicità è ottima e fa esattamente quello che vedete.

Vic-20= 9

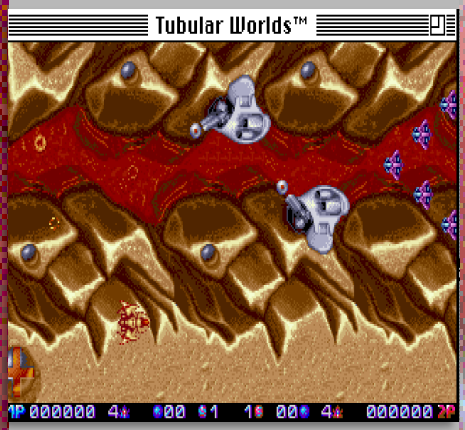
E' una ottima edizione del Campionato del mondo del 2014 per il Vic-20 che riproduce bene le varie fasi finali con una giocabilità semplicissima (dopo aver imparato come passare la palla), ma decisamente efficace per dare divertimento e voglia di sfida infinita.
Ci sono 32 squadre da provare e quindi tanta longevità per questo titolo.

TUBULAR WORLDS

Macintosh (1993, Dongleware)

Tubular Worlds è un titolo shareware ad episodi uscito solo per Amiga, PC, Macintosh e su quest'ultima è basata questa recensione.
E' un classico Shoot'Em Up a scorrimento laterale con tante armi e nemici in 4 diversi livelli (ogni livello era un episodio); la prima versione distribuita ne aveva solo uno e per sbloccare gli altri bisognava registrarsi a pagamento.

La trama è un po' diversa dal



solito e forse non è tanto bella per una tipologia come questa; voi siete un pilota che deve passare un esame e partecipa a missioni virtuali cercando di dimostrare le sue abilità sconfiggendo anche il boss di fine livello.
Anche se la storia non è molto interessante va preso per quello che è, uno sparatutto avvincente pieno di nemici e armi bonus per arrivare in fondo al livello sconfiggendo il capo degli alieni.
La versione Macintosh ha una gestione delle opzioni molto elaborata per venire incontro alle varie configurazioni come quella di giocare a tutto o 1/4 di schermo, gestire la musica se sempre presente, solo nelle scene di intermezzo oppure solo durante l'azione.
Sulle opzioni avete libertà di personalizzare la fluidità dell'azione che come detto è importante per certe piattaforme di tenere alto l'interesse di tutti i suoi utenti.

La grafica è molto buona grazie ai suoi 256 colori, eccellenti animazioni degli sprite in movimento che non sono piatti, fondali parzialmente animati e musica di qualità davvero superlativa.
La qualità grafica è buona, ma sicuramente quella musicale lo è molto di più e sembra quasi pari alle tracce audio e ancora una volta il Mac vi fa ascoltare le sue doti hardware.

La giocabilità è molto buona,



ma attenzione a scegliere il giusto controller. Sicuramente la scelta migliore è il mouse che risponde bene e vi permette di muovervi più velocemente - la tastiera è buona, ma i movimenti sono più lenti e sembra quasi rallentato, ma è la sensibilità dei tasti che su molti giochi di questa piattaforma hanno questa lentezza.
Lo scorrimento del gioco è continuo anche quando vi bloccate. Ci sono delle montagne o altri ostacoli che vi impediscono di proseguire e invece di distruggervi rimanete bloccati mentre lo schermo continua a scrollare. Rimanendo indietro perdete una vita.
Il fondale è visto dall'alto e ha una finta profondità 3D, ma in alcuni casi ci sono veramente dei strati posti a diverse altezze che vi bloccano e dovete trovare una via per passare.
E' talmente tutto così ben integrato e amalgamato che è difficile vedere dove finiscono i finti rilievi e dove iniziano quelli veri.

Silver

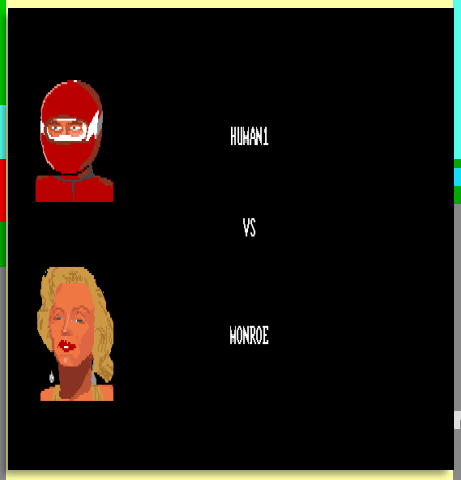
Macintosh= 8,5

Un classico sparatutto che funziona davvero bene su questa piattaforma che non fa rimpiangere ne l'Amiga ne il PC soprattutto nella qualità sonora che sembra di qualità CD.
La giocabilità è più che buona, meglio se usate il mouse che vi permette di muovervi più velocemente, ma se avete dei problemi, meglio usare la tastiera anche se vi muovete decisamente più lentamente.



Amiga CDTV (1993, Paul Gaze)

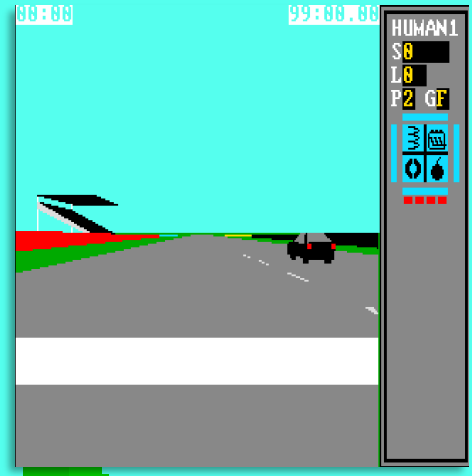
Quando volete cercare qualche gioco in grafica vettoriale dovete andare sempre in titoli commerciali di software house conosciute ed esperte di questo genere - non questa volta perché anche nel mondo PD (Pubblico Dominio) ci sono interessanti programmi creati per svago e divertimento da persone con la passione della grafica, della musica e della programmazione che riescono in vari modi ad attirare l'attenzione.

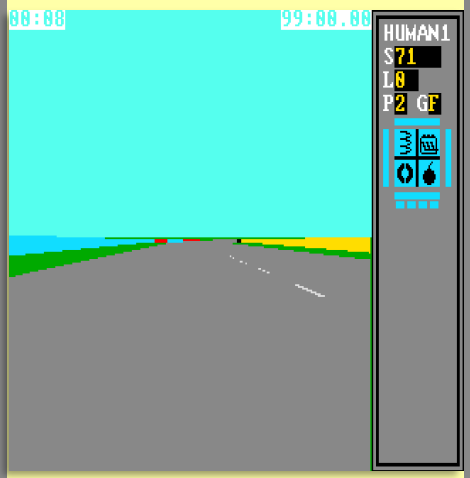


Racing Maniacs è uno di questi creato nel 1993 da Paul Gaze usando DevPac 2 sul suo Amiga 500 e Amiga 1200.

E' un gioco di corsa automobilistica in grafica vettoriale piena e ben colorata per tutti i fan di questo tipo di visuale e ha una vasta personalizzazione nelle opzioni generali della corsa vera e anche del dettaglio.
Le opzioni sono quelle tipiche per la scelta del numero dei giri, se accettare di andare controsenso, aggiungere lo scenario, monete e armi e anche il livello di difficoltà.
Ci sono quattro modalità di gioco: potete giocare da soli contro il computer; potete fare una gara tra due giocatori umani; fare pratica; un campionato ad eliminazione.
Prima di entrare sulla pista dovete scegliere il tipo di tracciato tra i quattro presenti.

E' una corsa tra due giocatori per le prime due modalità in cui dovete cercare di battere il vostro avversario se decidete di fare una tipica corsa; se invece nelle opzioni inserite le armi allora potete mettere delle trappole sulla pista per fare dei danni all'auto del vostro avversario (io sono esploso su una sua mina e altre volte ho dovuto evitare una specie di muro in mezzo alla pista). Se impostate le armi ne avete di quattro tipi (dovrebbe essere delle bombe) che vengono rilasciate premendo il pulsante del controller.
Con la gara ad eliminazione diventa una sfida a più giocatori perché potete scegliere il numero dei partecipanti e fare una specie di campionato sempre con la possibilità di scegliere se fare una corsa regolare oppure armati fino ai denti.
Non ci sono regole morali o etiche: si fa di tutto per vincere.





Amiga CDTV= 8

Una grafica vettoriale piena molto colorata e anche decisamente veloce e fluida (c'è poco da vedere, ma di tanto in tanto vedete delle case, delle torri, alberi, una tribuna per il pubblico e anche l'auto del vostro avversario) grazie al fatto che i poligoni sono molto semplici, decisamente spigolosi e superfici molto piatte.
Malgrado non abbia un livello dettagliatissimo è davvero bello come estetica e la fluidità rende la corsa come ve la aspettate.
Si gioca bene perché è immediato e sapete subito cosa fare.
Buoni anche gli effetti sonori del motore molto ben fatto così come lo stridere delle ruote quando rallentate.
Ve lo consiglio perché merità di essere giocato soprattutto se siete in due.



Gold

DOS, 386, 1 MB (1993, Electronic Arts)

Seal Team è una simulazione di guerra in prima e terza persona caratterizzata da una grafica che si alterna tra vettori e bitmap uscita solo per DOS e che riguarda le operazioni Americane nella guerra del Vietnam.

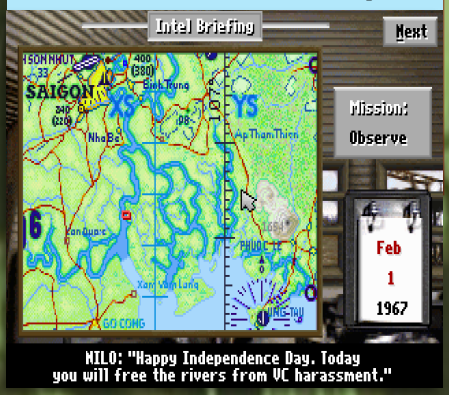
E' un titolo sulla falsariga di Nam 1975 perché prevede fasi di pattugliamento, imboscate, demolizioni, salvataggi, catture e osservazioni. A differenza però del gioco citato le azioni in Seal Team sono più attive perché voi entrate in scena in ciascuna operazione combattendo in prima linea controllando un singolo giocatore che da gli ordini agli altri.



Uccidere i nemici, salvare ostaggi, trovare oggetti, distruggere basi nemiche e chiedere supporto aereo e navale per attacchi veloci e devastanti.

La simulazione prevede anche il realismo di questa guerra storicamente accaduta come il rischio di cadere nelle trappole mortali e marcarle per non caderci una seconda volta.

Un'altra cosa molto bella di questa simulazione è che vedete la riva del fiume nei vostri spostamenti che è teatro di alcune battaglie e serve anche come supporto di fuoco dalle imbarcazioni.



Durante le vostre missioni dovete fare attenzione anche a non uccidere i civili e per rendere più facile il gioco avete una chiara identificazione di queste persone dai colori: i civili sono viola.

Il gioco è uscito nel formato floppy e CD-ROM, ma in questa recensione ho usato la versione da dischetto che sono due che occupano circa 6 MB dopo l'installazione.

Per giocare dovete avere un 386 per usare la memoria EMS che deve essere almeno di 1 MB ed è molto complicato configurarlo per questo motivo.

Richiede esattamente 600k di memoria convenzionale (con i driver e TSR caricati vi scordate questo quantitativo di memoria) e dovete crearvi un disco di avvio togliendo tutto, ma EMM386 deve per forza essere caricato altrimenti non avrete la memoria per avviarlo.

Con un "autoexec.bat" ben fatto sono arrivato a 613k (anche usando i driver del mouse sono riuscito ad avviarlo con 587k) che vi permette di iniziare a giocare.

Non ci sono opzione da configurare e potete solo iniziare la campagna completa oppure fare una missione di pratica.

Una volta accettata la missione dovete scegliere il vostro eroe da una lunga lista di nomi divisi anche per anno e poi siete davanti ad un briefing di missione che vi mostra una mappa e un animazione dello scenario che andrete ad affrontare.

Ci sono molte animazioni anche digitalizzate che fanno vedere il vostro team discutere e preparare la strategia nell' attesa di entrare in azione anche per vivere meglio la situazione reale che provavano i soldati prima della battaglia che per molti di loro è stata mortale.

Tra queste animazioni e la missione ci sono anche delle sequenze di intermezzo molto belle in grafica 3D che riproducono gli ambienti di quelle zone in maniera credibile.

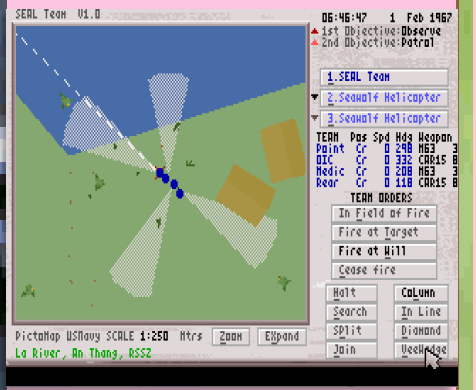
Come detto all'inizio di questa recensione la grafica è a vettori per lo scenario, mentre i soldati sono bitmap, ma perfettamente integrati nel fondale tanto da non esserne degli estranei o messi li per caso.



Le animazioni di intermezzo sono bene costruite tipo l'estrazione se ci sono delle perdite in cui arrivano gli elicotteri che vi portano via e la sequenza di atterraggio alla base con gli uomini rimasti che si preparano

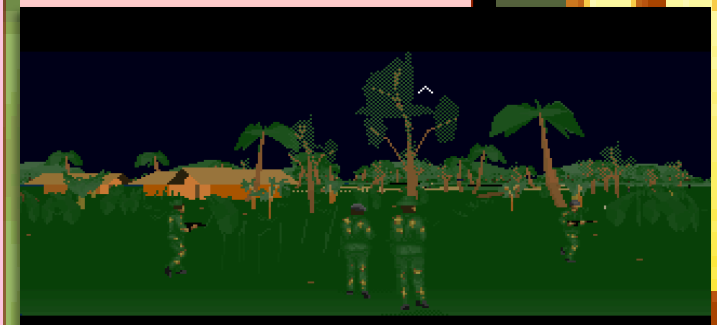
per il rito funebre militare.
A questo punto è finito il gioco e dovete ricominciare tutto da capo.
Il consiglio è di iniziare a fare pratica perché altrimenti vi trovate in mezzo alla vegetazione vietnamita con i soldati nemici che vi sparano da tutte le direzioni e non sapete come usare le opzioni di strategia e venite sopraffatti in pochissimo tempo.
Complice della difficoltà di questo gioco sono le richieste hardware che se non sono quelle giuste vi trovate davanti ad un titolo che si muove a circa 1 fps che rende scattoso anche il mouse (se avete un 386SX di fascia bassa lasciate perdere questo gioco).
Potete seguire l'azione in terza persona oppure farlo dalla mappa strategica in cui potete dare gli ordini ai vostri uomini tra cui come posizionarli sul campo di battaglia in caso di accerchiamento del nemico, chiedere il supporto aereo per estrazioni di emergenza, oppure attaccarli dall'alto.

Non è solo un semplice gioco di combattimento perché avete la gestione dell'intera squadra che può



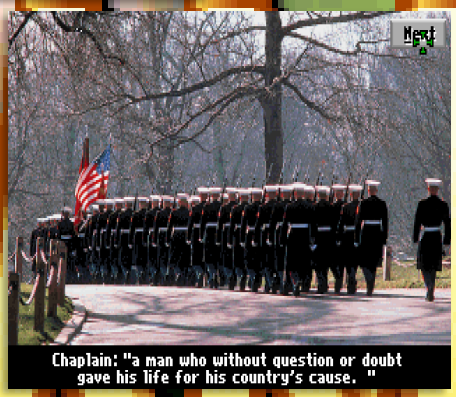
essere ferita o uccisa e in ogni momento dovete anche fornire assistenza medica ai feriti.
La simulazione termina quando muore il capo squadra che da gli ordini ai suoi uomini e in questo caso c'è automaticamente l'auto estrazione dal campo di battaglia.

Come detto poco fa è un titolo che fa uso di una ottima grafica vettoriale molto colorata a 256 colori e definita in ogni angolo di visione con soldati ben integrati sul territorio; una mappa strategica ancora più dettagliata ed efficiente perché in realtà il gioco vero si fa da questa schermata in cui gestite i vostri uomini e il supporto aereo e navale.
Ci sono altre impostazioni per gestire la squadra nel modo migliore anche per il modo di attaccare, di andare in avanscoperta o se siete condannati a non rientrare a gettarvi all'attacco all'impazzata cercando di fare più danni possibili.
Sul campo di battaglia vi spostate con i tasti cursore o il joystick e per correre, camminare e fermarsi vanno effet-



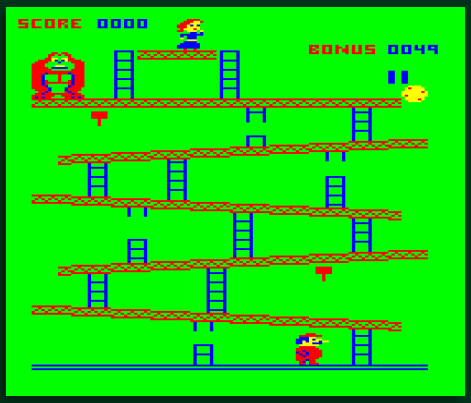
tuati brevi movimenti del controller; un click in avanti per camminare, un altro click in avanti per correre - un click indietro per rallentare e un altro click indietro per fermarsi. Potete usare la schermata delle opzioni in qualunque momento anche quando state correndo, ma se volete sopravvivere bisogna fermarsi e procedere lentamente anche per il fatto che ha richieste hardware esagerate e il mouse va talmente a scatti che è difficile puntare una opzione e durante la battaglia diventa frustrante in breve tempo.

Per giocare come si deve a questo titolo ci vuole come "minimo" un 386DX a 33 Mhz (se avete un 386SX lasciate perdere perché è lento anche a 33 Mhz).
Ottimo anche il lato sonoro con jingle audio ben fatti e anche parlato digitalizzato durante la battaglia soprattutto richieste di aiuto della squadra che rendono tutto molto più credibile.
Si paga in termine di hardware, ma per chi vuole una simulazione di guerra abbastanza curata dove partecipare attivamente ai combattimenti questo titolo è quello ideale.



DOS= 9

Una ottima simulazione di guerra che può essere gestita direttamente sul campo di battaglia oppure dando ordini alla squadra da un menu ricco di opzioni di ogni tipo per cercare di riportare la pelle a casa.
Molto ben fatto come struttura con tante scene di intermezzo, di estrazione e anche cerimonia funebre quando venite uccisi.
E' molto cinematografico anche senza usare effetti speciali se non quelli sonori che sono ben fatti e ben integrati.
La grafica è anche questa bene realizzata con scenari 3D davvero curati in ogni dettglio che riproducono gli scenari vietnamiti come meglio non si poteva fare.
Ha richieste hardware forse un po' troppo esagerate per quello che vedete.

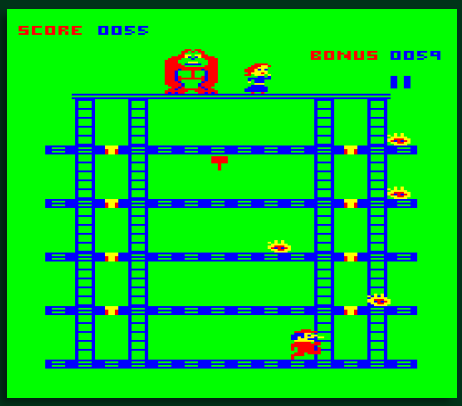


MONKEY KONG

Donkey Kong è bello su ogni piattaforma, in ogni edizione, in ogni versione e questo Monkey Kong è un clone per il CoCo.
E' lo stesso gioco, ma con un titolo forse più adeguato perché in effetti voi vi scontrate con una scimmia.
Non cambia nulla a livello di giocabilità e divertimento e la grafica anche per questo computer così arcaico è ben fatta e con i personaggi ben riconoscibili.

Difficoltà calibrata, ma sempre casuale perché dovete evitare i barili che lo scimmione vi lancia contro e che rotolano giù dalle scale in modo casuale e voi sperate sempre che quella che scegliete è libera e poi improvvisamente un barile vi cade in testa.

Non ci sono problemi di velocità e di salti perché gira bene, non ci sono problemi dell'ultimo pixel. Le animazioni sono molto buone e il divertimento in questa edizione è assicurato.
Questo clone ha solo 2 livelli e due protagonisti: all'inizio del gioco vi chiede quale tra Mario e Cuthbert usare - sono differenti fisicamente: uno è magro e l'altro è grasso.



CoCo= 7

E' l'ennesima variazione sul tema principale (ha solo 2 livelli) e che riproduce molto bene la giocabilità originale senza intoppi.
Buona la grafica e le animazioni.



Bridgehead

Bridgehead è il seguito di Legionnaire che era un clone di Commando. Questo titolo però è fortemente ispirato a Green Beret con la progettazione dei livelli più o meno allo stesso modo e che lo ricordano bene anche se l'ambientazione è più simile a Commando, quindi in mezzo ad una foresta.
E' come se giocate al precedente titolo, ma con una visuale a scorrimento laterale usando le scale per salire sulle colline e sconfiggere i nemici inizialmente con un coltello e poi cercando le varie armi lungo il percorso o quelle che lasciano cadere quando li sconfiggete.

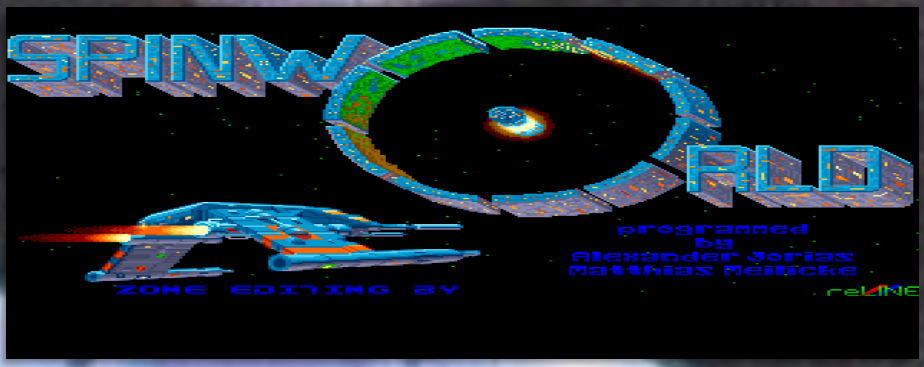
La giocabilità è molto simile a Green Beret perché dovete colpire i nemici nel momento giusto, evitare degli ostacoli presenti sul terreno dato che non potete saltare.
La velocità generale non è veloce anche se lo scrolling e fluido e c'è una sensazione di troppa calma a differenza della frenesia del gioco da cui trae ispirazione.
La difficoltà di colpire gli avversari che trovate uno alla volta diventa un po' frustrante perché i colpi vanno a vuoto anche quando siete a portata di tiro; alle volte va a buon fine altre volte no anche nella stesse situazioni.
E' un Commando con una visuale a scorrimento non male anche per la grafica più che discreta e anche abbastanza bene colorata.



Commodore +4= 6,5

E' fortemente ispirato a Green Beret, ma non aspettatevi un clone perché il bello dell'altro gioco non lo troverete mai in questo titolo.
Bridgehead va giocato perché il seguito di Legionnaire che porta il clone di Commando ad una azione a scorrimento laterale.

Amiga, 512k, 1.2 (1988, Axxiom)



Spinworld è uno sparatutto a scorrimento laterale con vista dall'alto in cui voi guidate una astronave spaziale biposto gestita da Ronal e Joe che sono inviati sul pianeta che da il nome a questo titolo per annientare tutti i nemici.
E' tipicamente uno Shoot'Em Up molto frenetico, ma che purtroppo non ha l'auto fuoco perché l'arma in dotazione ha il difetto di surriscaldarsi e quindi non potreste gioire di questo aiuto.
Tanto per render le cose ancora più difficili sappiate che anche il carburante non è infinito e dovete cercare di terminare il livello in corso (ce ne sono 7) prima che questo si esaurisca.
C'è una fase di carica del carburante che avviene nei tunnel per recuperare dei bonus energetici che riempiono il vostro serbatoio.

E' un gioco uscito solo per l' Amiga che si accontenta del kickstart 1.2 e 512k di memoria ed essendo molto vecchio la piattaforma non viene sfruttata al massimo per la musica che comunque rimane buona e potete gioire di una ottima grafica dei punteggi.
Come azione di gioco è qualcosa di visto e rivisto in varie soluzioni, ma è comunque una variazione piacevole dal punto di vista grafico che ha tanti elementi nel pannello informativo molto preciso che taglia un po' l'area



di gioco, ma non è invasivo e non pregiudica la giocabilità che è buona.
La velocità c'è tutta e potete in ogni momento accelerare e decelerare per le varie situazioni che si creano e per poter facilmente inseguire i nemici oppure superare punti più complicati.
La velocità però di contro vi mette anche nei guai perché avete un controllo peggiore rischiando uno scontro diretto e la perdita di una vita.



Essendo con una visuale dall'alto potete volare sopra il fondale che in parte è spazio profondo e in parte anche rocce e asteroidi e si vede già buone cose dall'Amiga con tanti colori, tante sfumature e le ombre di ogni cosa che si muove per lo schermo sul terreno che di tanto in tanto trovate.
Giocandoci accelerando e decelerando ad un certo punto vi può dare la sensazione di essere un clone di *Uridium* e sembra abbastanza ispirato ad esso per quanto riguarda il sistema di combattimento.

Un'altra cosa davvero bella da notare sono le animazioni del pannello di controllo perché vedete il vostro pilota che preme le dita sui pulsante di fuoco ogni volta che lo fate voi sul joystick e questo vi immerge ancora



di più nell'azione.
E' un po' difficile, ma ha buone qualità che vengono fuori lentamente e di certo questa grafica ben curata e ben animata aiuta a cercare tutte le sue cose buone ignorando quelle negative come il fatto che ricominciate sempre da capo anche quando avanzate un po' nel livello.
Può non avere una curva di interesse molto lunga, ma se vi piace dovrebbe permettervi di finirlo con soddisfazione.

Amiga= 7

Un classico sparatutto che ormai avete visto e rivisto da ogni parte, ma ha sicuramente un sistema di volo simile a Uridium con una grafica discretamente ben fatta e anche animazioni sincronizzate tra il vostro joystick e il pilota che vedete nel pannello di controllo.

Demon Blues

A Hirographics Mircovalue Production

Commodore 64 (1992, MicroValue)



Demon Blue è un gioco di piattaforme per il Commodore 64 che vanta una grafica molto colorata e con degli scenari ricchi di oggetti decorativi che aumentano il suo fascino.
Voi interpretate un piccolo demone blu che si trova in una serie di labirinti



pieni di angeli decaduti, gargoyle e altri mostri vari di questo genere demoniaco.
Durante il vostro viaggio dovete evitare il contatto con gli altri mostri che vi tolgono energia anche se li distruggete quando ne venite in contatto. Dovete trovare degli oggetti che vi permettono di rigenerarla.
Ha una giocabilità però che non è molto piacevole perché ha un strano sistema per saltare che rende tutto molto complicato - non potete saltare da fermi, ma solo mentre camminate ed a tutti gli effetti un "salto in lungo" che rende difficile atterrare sulle varie piattaforma alcune delle quali sono infestate da dei mostri che sono indistruttibili.

Per balzare ad un nuovo piano superiore dovete usare queste piattaforme in cui dovete per forza perdere energia e non è di certo molto utile.
Capiterà molto spesso che questo modo di muoversi e salti in lungo vi porti a cadere in certe trappole che potete tranquillamente uscirne, ma l'energia persa non torna più se non trovate un modo per ripristinarla (non ci sono tante pozioni rigenerative).

Voi avete un personaggio tra l'altro che cammina con una stella che gli gira intorno tanto che sembra una sorta di scudo o un arma che possa distruggere i nemici (al contatto questi vengono distrutti, ma voi perdete energia).



La grafica, i colori non compensano molto la scarsa giocabilità; la mancanza di musica durante l'azione denota un'altra superficialità che poteva metterlo in una luce migliore.

Commodore 64= 6

L'aspetto estetico è curato senza alcun dubbio però manca completamente la giocabilità per via di questo strano metodo di fare i salti in lungo, mostri che vi portano via energia e avete pochi bonus per ripristinarla.
Il tipo di salto è buono per i giochi in stile Track & Field e in questo genere è sbagliato. Vi farà scappare la voglia di giocare molto presto.
Musica carina in una scialba schermata del titolo e poi effetti sonori standard.

16-Bit= 8

Questa versione a 16-Bit è molto diversa perché graficamente è molto simile a Stormlord con una cura del dettaglio migliore con gli scenari maggiormente decorati e una giocabilità come si deve.
I salti sono normali, quindi da fermi o camminando e non sono salti in lungo predefiniti; ci sono tantissimi bonus e l'energia che perdete contro i mostri nemici è calibrata e sono meno dannosi che nella versione per C64.
Sembrano due titoli con lo stesso nome, ma completamente diversi nel modo di giocare.

Amiga, 1 MB (1993, Blue Byte)

DOS, 386, (1994, SSI)



Ho voluto provare questo titolo perché leggendo dei forum ho letto che è uscito prima per Amiga e mi stupisce per il fatto che un gioco per 386 è l'esatto opposto. Diversi siti di recensioni riportano che la versione Amiga è del 1993 e quella PC del 1994.
Il manuale Amiga/PC riporta "Ottobre 1993" e quindi volevo un po' rivedere questo titolo per vedere se effettivamente sono usciti insieme oppure c'è una differenza anche nella realizzazione tecnica.
Se un gioco per PC esce a distanza di un anno dopo la versione Amiga è una cosa straordinaria visto il periodo dato che nel 1994 la Commodore fallisce e la piattaforma stava perdendo terreno sui giochi.

The Settlers (Serf City: Life is Feudal negli Stati Uniti) è uno strategico in tempo reale nel quale dovete costruire una comunità per sfruttare le risorse del territorio che prevede la



pesca, l'agricoltura, la falegnameria, l'attività mineraria e anche la guerra.
Principalmente il vostro scopo è di creare dei villaggi in cui sfruttare tutte le risorse che potete trovare per espandervi sempre di più e creare un esercito per sconfiggere il vostro nemico.
E' un titolo che prevede diverse modalità di sfida: potete giocare da soli contro il computer, potete giocare in due giocatori insieme contro un team gestito dal computer (lo schermo è diviso a metà come in Battle Isle) o fare missioni di allenamento.

The Settlers a differenza di molti altri giochi del genere ha un leggero umorismo che iniziate a vedere dall'introduzione a cartone animato e poi di nuovo durante la creazione



di questa comunità.
Vedete i costruttori uscire dal castello con i materiali sulle spalle che lentamente e faticosamente raggiungono il luogo dove avete scelto di costruire una casa e poi a colpi di martello lentamente viene creata.
Non succede più nei giochi successivi dove invece quando scegliete di costruire qualcosa viene fatto in automatico perdendo un po' di realismo.
In The Settlers questo modo di costruire è piacevole, vi fa letteralmente sorridere, ma al tempo stesso rallenta moltissimo l'azione perché dovete aspettare che i costruttori portino tutto il materiale da costruzione e poi assistere anche alla fase delle martellate, tagli della legna fino al completamento del lavoro.
In generale è tutto fatto allo stesso modo con i taglialegna che vanno a trovare il materiale nella foresta, i pescatori che devono trovare il pesce e i minatori in cerca di oro e metalli per costruire armature per i soldati e denaro per gli scambi.
La maggior parte del tempo lo passate a sfruttare le risorse ed è sicuramente la parte più piacevole, ma dovete ricordarvi che per accedere ad un nuovo scenario dovete battere il vostro avversario combattendo le battaglie in tempo reale con piccoli eserciti.

Una cosa che è importante ricordare in questo tipo di gioco è che ogni volta che scegliete una zona dove costruire un edificio questo deve essere collegato da una strada al castello da dove escono i vari costruttori (inizialmente dovete anche scegliere un punto dove costruirlo).
Potete creare delle strade (ed è facile e molto semplice farlo) dirette oppure creare degli incroci che sono rap-



presentati dalle bandiere che vi permettono di creare una medioevale rete stradale per meglio raggiungere le varie case e fortezze.
Non c'è un menu generale che vi mostra una lista di edifici disponibili, ma questa vi viene fatta vedere in base al terreno di gioco.

Dopo aver costruito il castello, cliccando su alcune parti del terreno avete due tipi di icone (una casa e una fortezza) ognuna delle quali apre una lista di edifici tipici e voi dovete scegliere quale costruire.
L'icona della fortezza contiene tutti gli edifici che potete costruire, mentre l'icona della casa mostra solo quelle dei mestieri.
Queste liste sono grafiche e guardando bene si nota il tipo di costruzione e nel caso di quelle dei mestieri hanno degli elementi identificativi (anche se sono di piccole dimensioni); quando vedete un piccolo albero indica una falegnameria che una volta costruita vi fa vedere che il falegname esce e va a tagliare gli alberi; l'edificio con una rete è un pescatore e va costruita vicino ad un fiume; e così per tutti gli altri edifici.



Prima di costruire è meglio dare un occhiata al territorio per vedere cosa è meglio sfruttare perché se costruite a caso avrete di certo più problemi soprattutto perché non avrete più le risorse per andare avanti e ottenerle in modo naturale richiede tanto tempo che il vostro avversario non ha intenzione di darvi.
In ogni momento potete accedere alle gestione delle risorse per vedere il quantitativo dei vari materiali per le costruzioni e anche quelle umane soprattutto l'esercito determinante a vincere lo scenario in corso.
L'area di gioco è scrollabile, ma non automaticamente spostando il mouse; dovete prima premere il tasto destro, tenerlo premuto e spostarvi.
Il vostro territorio ha dei confini che sono rappresentati da dei paletti e non potete ovviamente costruire oltre la vostra area. Potete avanzare in territori confinanti solo con l'esercito per invadere quello del vostro nemico.

I programmatori della Blue Byte hanno cercato di creare un motore che si auto configurasse in base all'hardware che hanno i vostri computer.
Per la versione Amiga richiede 1 MB di memoria e il quantitativo di Chip RAM è molto importante perche grazie ad essa gestisce gli schermi, la musica, le animazioni e gli effetti sonori. Gli Amiga che hanno solo 512k di Chip RAM devono sacrificare parte degli effetti sonori, parte della musica e anche certe animazioni.
E' stata fatta una cosa molto intelligente per questo titolo: i dischetti sono tre per la versione Amiga con l'introduzione e la musica nei primi due, quindi se volete giocare senza cambio disco, mettete il disco 3 nel lettore e potete giocare per tutto il tempo che volete.
Con 1 MB di memoria (512k + 512k) non avete nessun tipo di musica, nessuna animazione supplementare, ma solo effetti sonori che non pregiudicano la giocabilità che rimane eccellente.



Chi ha un Amiga 1200 dopo il disco 3 vi chiede il disco 2 che carica la musica grazie al giusto quantitativo di Chip RAM e potete vedere anche le animazioni del terreno.

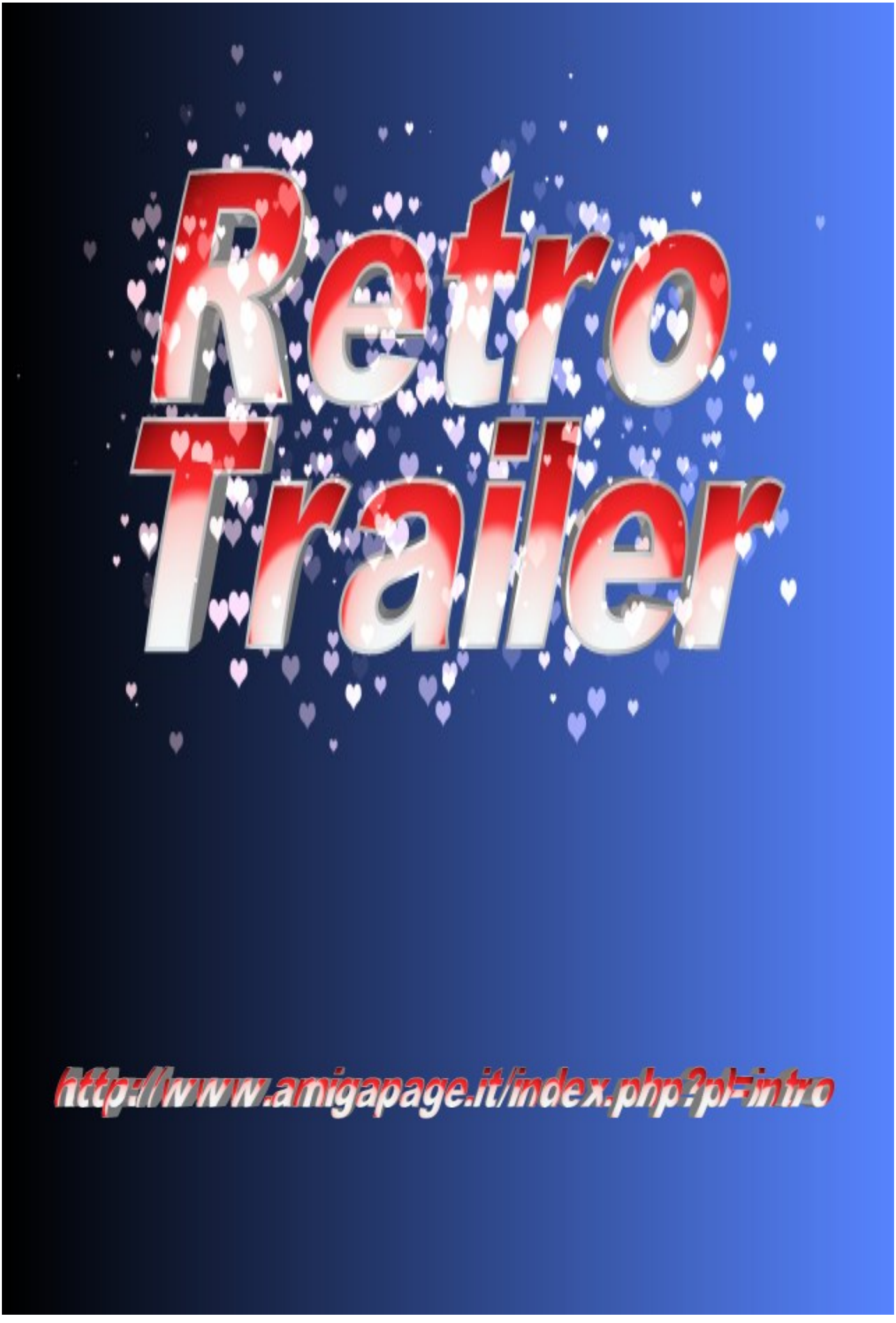
La versione PC non richiede tutta questa precisione nella configurazione perché si auto adatta in base alla memoria e al processore che avete. L'unica cosa da guardare è se avete almeno il minimo delle richieste per farlo funzionare.
Essendo installato su HD potete gustarvi fin da subito l'introduzione e una grafica generale a 256 colori che tuttavia non è così così diversa dalla versione OCS per Amiga.
Di certo è la versione Amiga che ci guadagna di più perché esteticamente è quasi identica alla versione PC.
Questa versione vi permette anche (se avete il monitor e scheda adeguata) di poterci giocare in 640x480 che è di certo allarga di molto la vostra visione.
E' un settaggio però per computer di fascia abbastanza alta e con tanta RAM. La 320x200 rimane la migliore perché vedete tutto più in grande e per il tipo di gioco non serve avere tutta la visuale a disposizione.

Amiga= 9,5

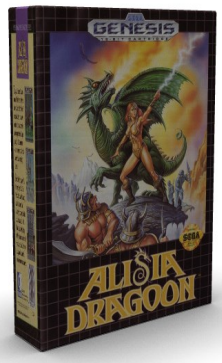
Con l'Amiga 500 e 1 MB di RAM divisa tra Chip e Fast non avete la musica, non tutti gli effetti sonori come il cinguettio degli uccelli e macano anche tutte le animazioni come l'effetto del vento sugli alberi che avete invece su un Amiga 1200.
A parte questo, vederlo girare ottimamente su un Amiga 500 che non sfigura di fronte ad un PC a 256 colori di fascia superiore è davvero un ottimo lavoro da parte della Blue Byte.
Da non perdere!

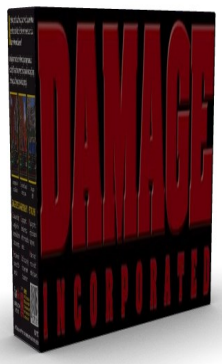
PC= 9,5

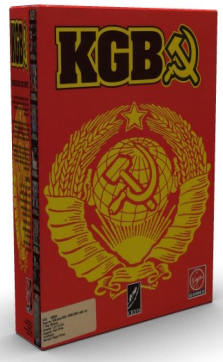
Se è uscito dopo la versione Amiga è identico in tutto a come gira su un Amiga 1200 con musica, effetti sonori di ogni tipo, animazioni al completo.
Ha il vantaggio di usare i 256 colori (che si notano pochissimo dai colori Amiga) e la possibilità di giocare in SVGA, ma la bassa risoluzione è forse preferibile perché lo vedete più in grande e anche la velocità di scrolling dell'area di gioco è molto più veloce.


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

Divertiamoci con i Box

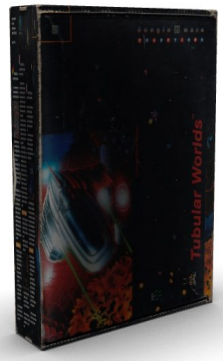




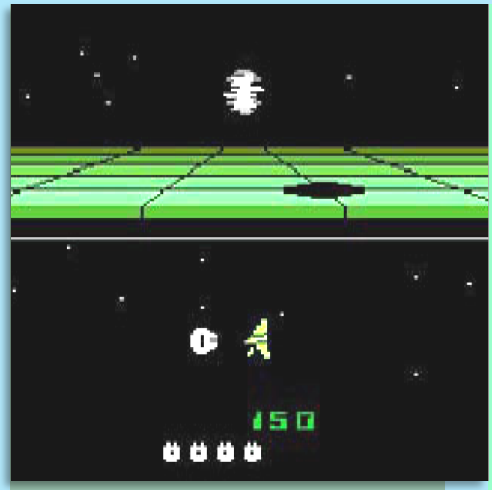








Console Forever



Star Wars: Return of the Jedi - Death Star Battle (1983, Patrol Brothers - Atari 2600)

Questo gioco è basato sul film di Guerre Stellari: Il Ritorno dello Jedi in cui dovete distruggere la Morte Nera prima che questa venga completata.
Iniziate a combattere sul suo perimetro esterno attaccando anche le astronavi nemiche fino a quando non arrivate al suo interno in cui dovete danneggiare la sua struttura fino a quando siete pronti a colpire il suo centro energetico principale.
Inizialmente siete all'esterno dei suoi scudi che dovete evitare per non essere distrutti immediatamente e distruggere le varie astronavi prese direttamente dal film - di tanto in tanto si aprono dei buchi che dovete usare per avvicinarvi a questa luna.
Voi guidate il Millennium Falcon e davanti alla Morte Nera in costruzione vedete che arrivano dei mattoncini a destra e sinistra che lentamente la completano.
Voi dovete distruggere pezzo per pezzo questa luna, difendervi dalle astronavi nemiche e da un potente raggio laser di questa luna artificiale.
Il vostro scopo finale è colpire il suo cuore rosso.
Appena iniziate a giocare sembra un titolo noioso con poca giocabilità, ma scoprite presto il suo spessore e qualità tecniche che nella loro semplicità sono molto accurate e dettagliate.



Atari 2600= 8



Riproduce bene le fasi di battaglia contro la Morte Nera che vi da la voglia di vederla distrutta (anche se poi ricomincia tutto da capo più difficile) attraverso delle fasi molto carine. Bene la realizzazione tecnica che anche se semplice è chiara, precisa e vi mostra bene quello che succede.

Kangaroo (1983, Atari - Atari 5200)

E' un gioco decisamente ispirato e facsimile a Donkey Kong perché partendo dalla parte bassa dello schermo dovete arrivare in cima arrampicandovi sulle varie piattaforme per salvare i vostri figli che sono stati catturati dalle scimmie.
La giocabilità di questo titolo però è molto diversa perché non solo dovete arrampicarvi alla svelta, ma dovete anche colpire i vostri nemici prima che vi lancino le mele, potete abbassarvi e saltare per evitarle oppure cercare di colpirle con i pugni.
L'azione di svolge sempre tra due alberi dove le scimmie li usano per circondarvi e lanciarvi le mele, ma voi avete diverse abilità per evitarle e colpire questi dispettosi animali.
Tutto divertente per la qualità generale molto colorata e anche per i buoni jingle audio.



Ha una buona dose di energia che si riflette in una scarica adrenalinica per voi nello stare sempre attenti perché non dovete correre alla svelta a salvare i vostri cuccioli, ma dovete esaminare bene l'area di gioco e controllare i movimenti delle scimmie per non essere colpiti quando meno ve lo aspettate.

Atari 5200= 7,5

Mescolate Donkey Kong, un Beat'Em Up e un gioco di piattaforme ed esce fuori Kangaroo.
E' un gioco originale molto divertente e anche molto difficile se giocate senza ragionare su quello che vedete intorno soprattutto perché le scimmie vi sparano le mele per colpirvi proprio quando meno ve lo aspettate.



Alisia Dragon (1992, Game Arts - Sega Genesis)

Poco spazio per parlare di questo gioco, ma che viene facile perché è un titolo di azione arcade a scorrimento laterale nel quale voi interpretate una donna (sono pochi i giochi in cui le donne sono protagoniste - bisognerà fare uno speciale) che deve vendicare la morte di suo padre.
Come arma avete un tuono magico che può essere usato per colpire più bersagli nello stesso tempo e che viene potenziato con delle pozioni che trovate in giro.
Questa arma ha un potere nascosto perché se non fate niente, si carica da sola e quando premete il pulsante di fuoco scatena un lampo potenziato che attraversa lo schermo (non vedete l'ora di giocarci vero?).
Non siete soli in questa battaglia perché avete un amico drago che vi aiuta nella vostra missione.
L'arma che avete inizialmente è buona, ma deve essere ricaricata dopo che la usate, quindi dovete combattere con parsimonia anche se i mostri vi attaccano in continuazione.

Genesis= 8

Buona la giocabilità e ben realizzato tenicamente con colori, animazioni, effetti speciali e una musica carina in tema che serve per completarlo nel modo migliore.
E' un azione arcade pura, un po' difficile per l'alto numero di nemici che vi assalgono con un arma che deve essere lasciata ricaricare dopo un certo tempo.
Buona l'idea di auto caricare il super tuono che distrugge tutto quello che avete intorno a voi.

Nebula (1984, Epoch - Epoch SCV)

Nebula è uno Shoot'Em Up a scorrimento laterale in cui voi guidate un potente caccia stellare che è dotato di due armi: raggi laser e missili.
Dovete distruggere tutte le postazioni che trovate sul terreno e che hanno una diversa resistenza.
Quello che colpisce di questo titolo è la grafica che è davvero bella, molto colorata, esplosioni arcade ed edifici distrutti che mostrano le macerie.
Non solo questo, ma anche un fondale che sebbene abbastanza semplice nella sua struttura ha il parallasse verticale.
Quando vi alzate e abbassate di quota vedete il fondale che in parallasse si sposta mostrandovi di più e di meno e per un gioco del 1984 è qualcosa di incredibile.
Una macchina da gioco come questa ve l'avevo già presentata con Lupin III che vi lascia con la mascella per terra e questo non è da meno.
La giocabilità è buona perché tra la grafica e il modo di giocare rende l'insieme un qualcosa da avere a tutti i costi.



Epoch SCV= 9

Un altro gioco dove questa piccola piattaforma da gioco degli anni 80 mostra qualità grafica, sonora e di giocabilità che vi lasceranno senza parole.
E' una Console abbastanza poco conosciuta così come i giochi di cui non si sa nulla e in giro trovate qualche video, ma niente di più.



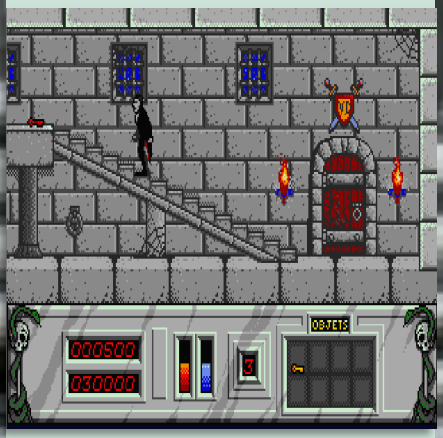
Atari ST, 512k (1988, Action 16)

Night Hunter è un gioco di pura azione a scorrimento laterale e anche di piattaforme in cui voi interpretate il Conte Dracula che deve cercare un suo medaglione che serve per creare scompiglio sulla Terra.
Ovviamente ad ostacolare i vostri piani c'è il nemico più astuto contro i vampiri, Van Helsing, che dovete evitare per non diventare polvere.
Non c'è solo lui come nemico perché dovete anche fare attenzione ai poliziotti, monaci con l'acqua santa e streghe volanti.

Questo gioco ha 30 livelli e per passare a quello successivo dovete trovare tre pergamene e cinque chiavi; ogni 5 livelli ottenete una parte del medaglione.
Essendo un gioco di vampiri è previsto il passaggio delle ore - c'è il giorno e la notte e quando spunta il sole dovete trovare una cripta per riposare altrimenti venite distrutti.
Il Conte Dracula che controllate ha diversi poteri con i quali trasformarsi in altre creature come un pipistrello e un lupo mannaro per meglio riuscire a trovare gli otto oggetti necessari a passare il livello e meglio difendersi dai vari nemici.

Questa versione per Atari ST stupisce molto per la qualità sonora dato che ha una musica molto superiore come qualità alla sua media già nella schermata del titolo in cui potete scegliere il tipo di tastiera e sembra disponibile solo AZERTY (di solito sono QWERTY) che potrebbe dare qualche difficoltà iniziale, ma supporta anche il joystick.

E' un po' complicato inizialmente perché avete tanti nemici che vi ronzano intorno in continuazione e non avendo nulla per combattere dovete solo evitarli che è più facile che a dirsi perché se vi muovete non sempre vi colpiscono e potete



tranquillamente superarli. Se vi fermate un attimo allora vi colpiscono. In questo modo riuscite a gestire la vostra energia.

Durante l'azione non c'è musica, ma gli effetti sonori sono anche questi molto buoni e di qualità decisamente superiore a molti altri titoli per questa piattaforma.
La grafica è molto buona perché ha un buon contrasto con Dracula vestito in modo classico nero con mantello internamente rosso e i vostri nemici sono persone normali molto colorati e tutto in contrasto con il grigio del castello che è ben disegnato a mattoni e ben decorato anche con torce animate.
La giocabilità è più che buona anche per il fatto che le chiavi hanno un colore diverso l'una dall'altra perché aprono determinate porte e ci sono trabocchetti che potete supe-



rare solo trasformandovi.
Un gioco di azione arcade molto interessante e godibile.

Atari ST= 7,5

E' un gioco di azione in cui dovete evitare i nemici ad ogni costo per cercare dei pezzi di un medaglione per scatenare il caos sulla Terra. Una giocabilità riuscita anche per questo gioco di piattaforme un po' diverso dal solito e che prevede la ricerca di determinati oggetti per passare ad un nuovo livello.
Di certo vi da la voglia e la curiosità di andare avanti anche per vedere le varie trasformazioni di Dracula.

Pinball Brain Damage

Gold

Amiga 1200/4000 (1997, APC& TCP)

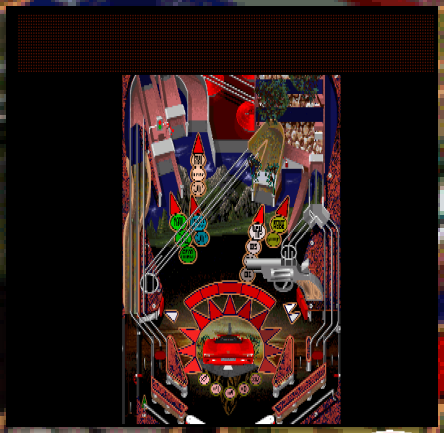
E' forse l'ultimo titolo dedicato a questo genere per Amiga e riprende la tecnica usata da Pinball Illusions di passare dalla bassa all'alta risoluzione e in questo gioco dalla 640x256 (hires) fino a 1280x512 (superhires interlaced) per avere una visione completa delle tavole disponibili.
A differenza degli altri Pinball per questa piattaforma in Brain Damage avete solo 2 tavole che possono sembrare poche, ma sono tecnicamente così avanzate che vi potranno bastare e una di queste ha anche un mini gioco sull' LCD.
Se non vi basta ancora sappiate che nella versione CD-ROM c'è un editor che vi permette di creare nuove tavole con lo stesso stile di Pinball Construction Set.

La versione in prova è quella su dischetto che deve essere per forza installata su HD che il primo disco è un installer e negli altri quattro avete solo file compressi; 12 MB sono lo spazio occupato dall'installazione dei cinque dischetti.
Se avete abbastanza memoria potete avviarlo direttamente, ma se per qualche motivo non avete tutta la memoria Chip RAM disponibile dovete cliccare su "RebootStart" che avvia il gioco dopo un reset.
La prima cosa che notate è la qualità dell'audio che come tradizione è sempre di altissimo livello tecnico e sicuramente è necessaria per poter divertirsi al meglio.
Avete diverse opzioni di personalizzazione che invece di usare una immagine fissa ha una animazione fantastica in 3D. Alle volte vi chiederete se sia veramente un Amiga a farlo girare!
Come vi dicevo potete in tempo reale cambiare la modalità di visuale passando dalla 640x256 alla 1280x512 senza fermare o rallentare l'azione.
Devo dire che è molto veloce il movimento della palla, molto di più degli altri giochi di questo genere dove alle volte anche se era molto fluido e veloce non sembrava reale come invece succede in Pinball Brain Damage.
La velocità è così alta che non avete un attimo per pensare, non potete distrarvi nemmeno a guardare la grafica perché basta davvero poco per perdere la partita in corso.



Mi piace questa folle velocità, lo rende più reale di tanti altri giochi e sicuramente questo può essere l'ultimo vero gioco del Pinball su Amiga.
Gli altri titoli potevano contare su almeno quattro tavole e altrettante colonne sonore, ma queste due presenti sono di gran livello e compensano quelle musiche classiche che eravate abituati ad ascoltare.

Ho provato velocemente la versione CD-ROM per constatare che a parte l'editor delle tavole non ha niente di diverso così come la musica che non sono tracce audio.
E' una edizione di comodo per chi non vuole avere cinque dischetti in giro a rischio smagnetizzazione e tutto in unico supporto senza bisogno di installare (copia dei file temporaneamente per tutta la durata della sessione).



Amiga 1200/4000= 9,5

Eccolo! L'ultimo gioco di Pinball per Amiga che mette un segno più che positivo sulla qualità grafica e sonora. Ha solo 2 tavole, ma una accuretezza nel dettaglio e nella velocità che vi farà sembrare ogni altro titolo vecchio e superato.
Potete anche giocare in 1280x512 con l'AGA che di certo anche se lo rimpicciolisce parecchio vi da una visione globale davvero completa.
Disponibile su 5 dischetti e su CD-ROM senza tracce audio, ma con un editor per creare nuove tavole.

Volume 3, Numero 7
Luglio, 2017

REV'N'GE!



Top 3

Damage Incorporated	
Pinball Brain Damage	
The Settlers	

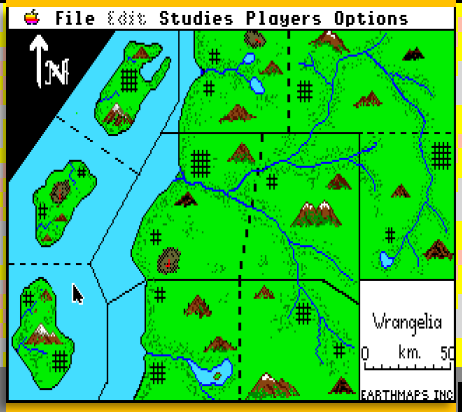

Multimedia
Compilation
Office

Office, Multimedia and Educational

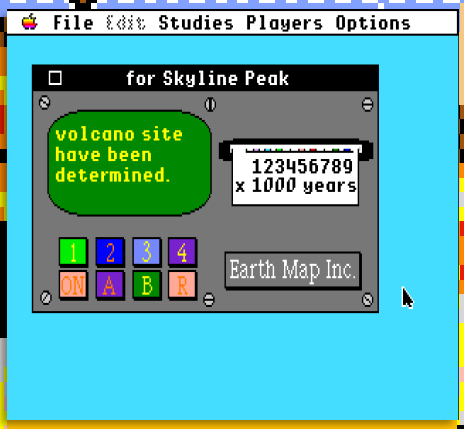


Apple II GS (1988, Earthware Services)

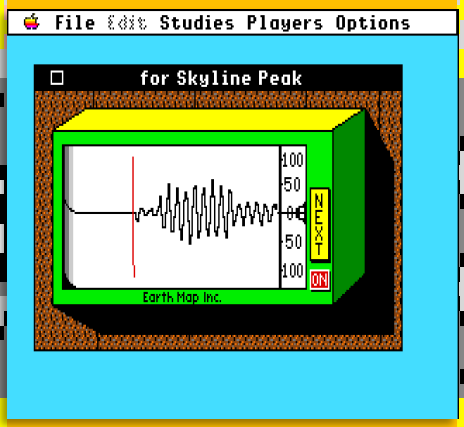
Vulcanoes Deluxe sembrerebbe un prodotto multimediale per scoprire/studiare i vulcani. In realtà è un gioco di genere educativo in cui voi siete un vulcanologo che arrivate a Wrangelia, la capitale mondiale dei vulcani che dovete studiare bene in dettaglio per prevenire pericolose eruzioni improvvise che potrebbe mettere in pericolo la popolazione.
Avete un budget iniziale che dovete usare con parsimonia per accedere ai vari studi relativi ai vulcani come l'analisi a infrarossi, lo studio dell'età delle rocce, il controllo dei terremoti,



analisi elettriche, analisi gassose e il clinometro.
Sono tutte operazioni che vengono realmente fatte dagli studiosi proprio per scoprire se, quando e come avverrà un eruzione per prevenire tutti i danni possibili e immaginabili.
All'interno di questo gioco ci sono anche dei contenuti multimediali perché potete vedere la formazioni della crosta terrestre divisa per strati molto ben fatta e dettagliata che può anche essere usata per scoprire qualcosa di nuovo grazie ai vostri computer.



Il gioco vi permette di fare delle scelte che però non vedete subito, ma dovete passare il turno (è un titolo pensato per essere giocato fino a 4 giocatori).



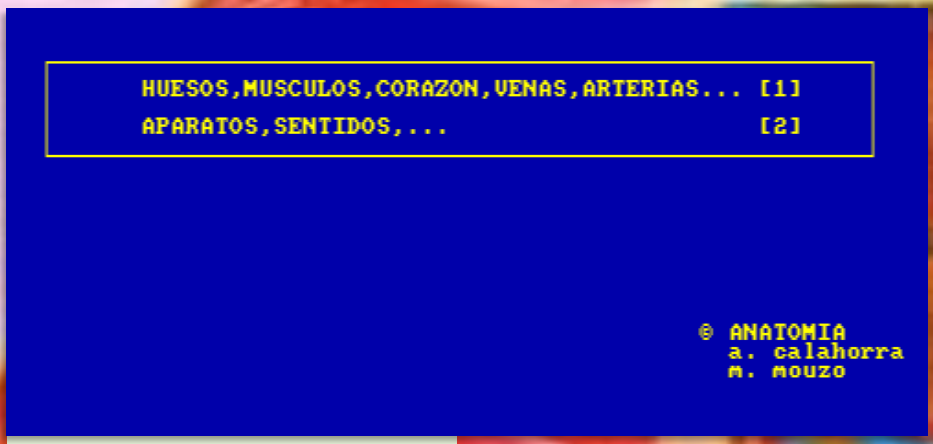
Appena riparte il vostro turno potete vedere i risultati delle vostre scelte e accedete ad altre impostazioni per scoprire qualcosa di interessante oppure niente di allarmante.

E' un gioco un po' diverso dal solito e come educativo è molto buono perché vi porta ad impersonare un scienziato vulcanologo che deve usare delle strumentazioni e capire da queste quello che sta succedendo.
Per chi ama i vulcani questo titolo è da non perdere.

Apple II GS= 8



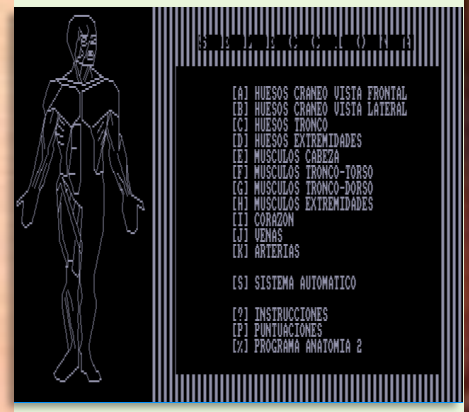
A me i vulcani piacciono molto e quando ci sono giochi e multimedia dedicati a questa particolare branchia della scienza mi piace tantissimo e spero che anche voi vi possiate divertire allo stesso modo.
Questo titolo vi fa diventare un vulcanologo che ha un territorio immenso pieno di vulcani di ogni genere e tipi ed è molto interessante piano piano fare scoperte e guadagnare denaro per poter continuare le ricerche.
Ne vale la pena anche se è un po' lento nell'accedere ai dati.



Amstrad CPC (1986, RPA Systems)

Anatomia Humana è un programma educativo per insegnare come è fatto e come funziona il corpo umano. Dal nome sembra un titolo Italiano, ma in realtà è Spagnolo, ma di facile comprensione.
RPA System ha voluto semplicemente creare un prodotto che fa esattamente quello che dice il titolo: mostrare il corpo umano il più minuziosamente possibile tenendo conto i limiti della piattaforma.

Finito di caricare avete subito due scelte sul tipo di organi da visionare.



La prima grafica che vedete vi inganna perché non è così stilizzato come sembra; non appena scegliete una parte del corpo da esplorare questa viene ingrandita e con diversi colori con una lista di ossa, nervi, muscoli che vengono evidenziati per farvi conoscere il loro nome e la posizione nel corpo.
Devo dire che esplorando le varie opzioni viene fuori un buon dettaglio di visione che mostra davvero bene le varie parti che compongono il nostro



corpo e con i colori ben applicati riuscite ad imparare qualcosa che forse non tutti sanno.
Di certo è un prodotto educativo che è più adatto agli studenti perché è spes-



so materiale didattico e può essere usato come extra studio e anche vedere quanto è buono quello che trovate.
Spesso negli educativi viene il dubbio se quello che vedete sullo schermo equivale alla realtà o ci sono cose sbagliate, ma di solito che li scrive si documenta molto bene anche con l'aiuto di professionisti del settore.

Un Amstrad CPC che viene sfruttato bene soprattutto nei disegni dei vari organi che sono tali e quali a quelli che trovereste in un libro di medicina e sicuramente vale la pena scoprirlo.

Amstrad CPC= 8,5

E' molto semplice come esplorazione dato che vedete solo una riproduzione disegnata dei vari organi e una lista che vi mostra la posizioe dei vari elementi che li compongono.
Non ci sono spiegazioni su cosa servono e come funzionano, ma serve solamente ad avere una cultura generale del corpo umano.
Da scoprire.


Al prossimo imperdibile numero
#77
Agosto 2017