REV'n'GE! #78

Retro Emulator Vision and Game



Soldier Blade

Uno sparatutto degno di un Coin-Op

Sorcerian

Un interessante RPG 2D con una qualità musicale impressionante

ALTRE RECENSIONI: John Freedom * F-16 Combat Pilot * Meteorite Kiss * Cosmic Causeway: Trailblazer II * Roboco 2 * Liberator * Triton III * Bombardiere * Paracadute Buttati * Willow * Crazy Coaster * Trizons * Parachute * S-Racer * Space 2030 * Trauma * Arabian Nights * Escape from Colditz * Cosmic Commando * Treasure Mathstorm! * Weird Science: Out-of-the-Net * STNG: Interactive Manual * Averno

0,00 Euro 15 Settembre 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 9

EDITORIALE NUMERO 78

Fa ancora molto caldo ed è un estate davvero torrida che è così stancante che non avevo nemmeno la voglia di scrivere questo numero e lasciare perdere tutto quanto fino a quando non tornano le giornate fredde in cui è un piacere stare un po' a scrivere per allietare le giornate lunghe e piovose o per rilassarsi dopo il lavoro.

Tenete conto che il numero di Settembre è fatto ad Agosto e con le sue temperature stare a scrivere su una tastiera si finisce una recensione grondando di sudore anche con un ventilatore davanti. Ci vorrebbero dei titoli da provare che trattano il mare o il freddo, ma poi viene la voglia di andare al mare ed è peggio.

Per quanto riguarda questo numero ci sono interessanti titoli che devono essere riscoperti e alcuni li leggerete oggi. Con tutti questi giochi già provati rischio di rifare da capo una recensione già scritta e me ne sono accorto anche ora quando stavo per iniziare a recensire Vette! per Macintosh, ma l'avevo già recensito nel numero 46.

Devo segnalare un Errata Corrige per il numero 74 in cui ho sbagliato il nome di un gioco: il titolo corretto era "The Battle for Wesnoth".

Buona Lettura

Sommario Numero 78 — Settembre 2017

Arabian Nights	Amiga	20
Averno	Amstrad CPC	11
Bombardiere	Commodore 64	13
Cosmic Causeway: Trailblazer II	Commodore 64	9
Cosmic Commando	Commodore 64	22
Crazy Coaster	Commodore 64	16
Escape from Coldtiz	Amiga	21
F-16 Combat Pilot	Atari ST	5-6
John Freedom	Amiga	13
Liberator	Amstrad CPC	11
Meteorite Kiss	MSX2	8
Paracadute Buttati	Commodore 64	13
Parachute	Vic-20	17
Robocop 2	ZX Spectrum 128	10
S-Racer	CBM PET	18
Sorcerian	DOS	14
Space 2030	FM-7	18
STNG: Interactive Manual	Macintosh	32
Trauma	Atari ST	19
Treasure Mathstorm!	DOS	27
Triton III	Atari ST	12
Trizons	Commodore 16	17
Weird Science: Out-of-the-Net	Amiga	31
Willow	DOS	15

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.

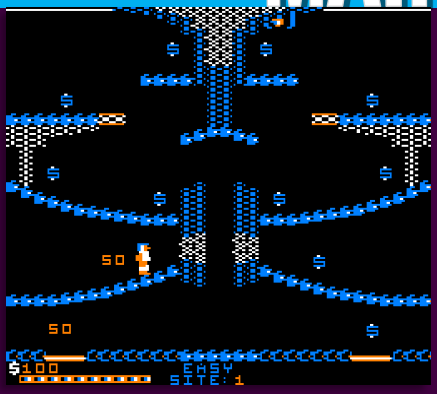
Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer



MAIN PREVIEW #79



Cashman (CoCo)

Un classico gioco di piattaforme 8-Bit che viene ripreso da questa piattaforma e a giudicare dai colori e dalla grafica sembra anche venuto molto bene.



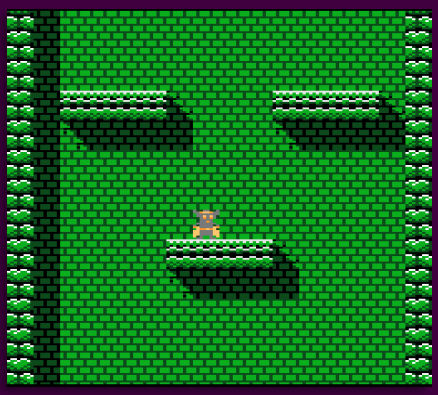
Crimson Crown (Amiga)

Una avventura grafica con parser testuale di un periodo in cui andavano molto di moda. La grafica è anche molto bella e disegnata come un fumetto, mentre l'interfaccia è abbastanza spartana. E' da scoprire!



RUM-DIM (Wonderswan)

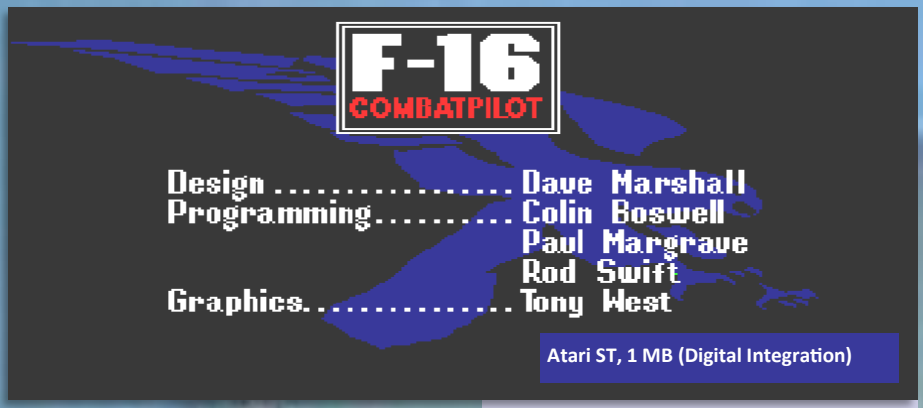
E' chiaro che sembra decisamente un gran bel sparatutto che ricorda molto quei vecchi Coin-Op. Nel prossimo numero non mancherà la recensione di questo titolo.



Mighty Jill Off (Atari 8-bit)

La somiglia con Bomb Jack non è casuale e il protagonista sembra proprio lui ma in un gioco forse decisamente diverso.
Con una grafica molto colorata e ben animata aspettatevi una bella recensione sul numero 79.

Da questo numero e solo per la fanzine in edizione Italiana ci saranno 1 o 2 pagine in più dedicate ai giochi nella nostra lingua e che saranno nativi (non giochi da Edicola).



I simulatori di volo militare hanno sempre affascinato tutti i giocatori del mondo che per una volta vogliono provare l'emozione di pilotare un caccia militare super armato senza rischiare la loro vita.

Con F-16 Combat Pilot avete questa possibilità grazie ad un aereo decisamente flessibile in varie missioni che comprendono duelli aerei, missioni di bombardamento e di pattugliamento.

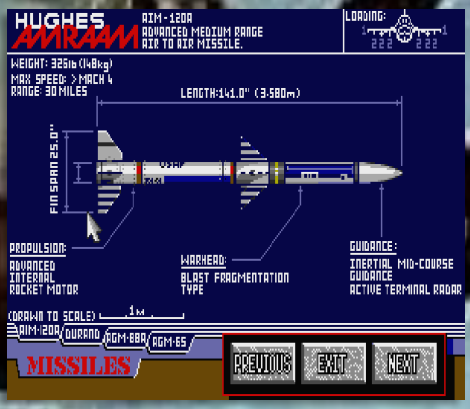
Una cosa scontata per altri titoli di questo genere è la parte tattica in cui ora potete creare il vostro personale piano di volo (normalmente i briefing che vi mostrano la missione sono già impostati e dovete solo visionarli ed accettarli) e poi potete passare alla fase di armamento (per alcune missioni non è necessaria, ma avete sempre voi l'ultima parola).

Esiste una campagna completa che riguarda un ipotetico piano di conquista, ma potete accedervi solo dopo aver dimostrato di essere un buon pilota e in grado di comandare una squadriglia che volerà insieme a voi.

Questo F-16 Combat Pilot può essere giocato anche tra più giocatori collegati via modem o con due computer collegati via seriale. Sicuramente se avete un amico ed entrambi avete un modem potrebbe essere una buona occasione per provare se effettivamente funzione e iniziare a fare duelli aerei a distanza.

I simulatori di volo che hanno questa caratteristica meritano prima di tutti gli altri di essere provati. Giocare da soli è bello, in due ancora di più e se lo potete fare on-line ancora più bello.

Questo titolo è la versione per Atari ST che ha una grafica molto ben definita e dettagliata per le varie sezioni della base che sono costituite da buone immagini statiche e le informazioni curatissime per le armi e gli aerei che usate e incontrate durante le missioni.



Un menu di opzioni vi permette di guardare una demo, fare un volo veloce e partecipare alle missioni. Queste ultime però richiedono che creiate un vostro pilota (se avete un disco di salvataggio potete usarlo per un pilota creato in una altra sessione o crearne uno nuovo per la prossima).

Ci sono cinque missioni principali, un duello aereo e sette tipi di allenamento che vi consiglio di fare perché ci sono situazioni che in un simulatore di volo non dovete trascurare.



La parte più difficile di un simulatore di volo è l'atterraggio (*quante volte vi siete schiantati a terra anche quando siete perfettamente allineati con la pista?*) e in questo F-16 Combat Pilot avete la possibilità di farlo automaticamente, ma per imparare la procedura bisogna fare un po' di prove libere.



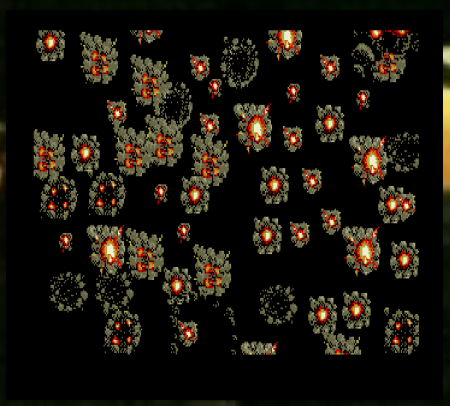
L'automazione è molto semplice: quando vi state avvicinando alla pista appare un messaggio "**ILS**" (lo potete però anche scrivere voi manualmente) e poi premere il tasto



"**F7**" per assistere ad un atterraggio fatto dal computer.
Ovviamente non sono tutte rose e fiori perché dovete tenere sempre sotto controllo questa procedura perché il computer non è infallibile e dovete in caso di necessità riprendere il controllo dell'aereo.
Comunque sia questa è una ottima cosa per migliorare drasticamente gli atterraggi che sono la parte più brutta, più noiosa e frustrante di tutti i simulatori di volo, dalla loro prima apparizione ad oggi.
Anche gli altri tipo di allenamento vi permettono di imparare la gestione delle mappe e la creazione di un piano di volo, importante quando poi deciderete di entrare con forza nella carriera militare per poi partecipare alla campagna finale di conquista.

Il vostro aero ha un abitacolo molto dettagliato che ne riproduce uno vero con tante strumentazioni che ad ogni tasto corrisponde una funzione diversa e avete tre monitor che vi permettono di migliorare l'esperienza di volo: potete avere la mappa in tempo reale, informazioni sul vostro armamentario, radar e altre funzioni, ma per questo vi rimando al manuale molto preciso ed esauriente.
Anche il decollo è abbastanza complicato perché dovete ripetere una procedura realistica: impostare una rotta (F5 e F6) e poi con il tasto "**T**" dovete chiedere permesso alla torre di Controllo il via libera e aspettare che ve lo concedano.
Solo dopo queste procedure (*un po' pallose a dire la verità*) potete dare gas e decollare seguendo un po' le indicazioni del manuale che sono abbastanza realistiche e in effetti se fate un po' come volete scoprirete effetti collaterali poco piacevoli. Leggere i manuali è stancante, ma sui simulatori di volo almeno un occhiata sulle procedure iniziali è una cosa che dovete fare, almeno una volta.







Tenete conto anche che le missioni partano dall'hangar e non dalla pista come con gli allenamenti. Dovete quindi imparare a rullare sulla pista alla giusta velocità per uscire fuori e posizionarvi perfettamente in linea per il decollo. Spingere i motori al massimo per raggiungere i 50 nodi per alzarvi da terra.
Alcune missioni sono di giorno e altre di notte in cui avete una visione ad infrarossi con la strumentazione in notturna (rossa) e lo schermo verde che di certo non vi faciliterà le cose, ma rende affascinante il simulatore perché voi vedete solo tramite lo schermo HUD dell'aereo che è dotato di questa tecnologia, mentre dalle altre visuale vedete solo il nero della notte.

E' un motore molto semplice che disegna uno scenario decisamente quasi piatto con qualche poligono sparso per il territorio che mostra qualche montagna. Pochi gli oggetti che trovate per l'aera di gioco che mostra un grande manto verde uniforme con alcuni elementi poligonali che rappresentano gli obiettivi di missione.
La grafica è curata per l'abitacolo, mentre all'esterno c'è molto poco da vedere, ma dato che tutta la simulazione è interna questo vi potrebbe bastare.

Con Riserva
Promosso

Atari ST= 6,5

E' un simulatore di volo decisamente realistico per le procedure di decollo e atterraggio con la possibilità di fare quest'ultima in automatico, ma questa versione ST non mi piace molto per una certa lentezza nel riconoscere il comando quando premete il tasto relativo e una grafica un poco lenta per quello che si vede.
Troppo realismo sulle procedure con una gestione tra tastiera, mouse e joystick che forse doveva essere più semplificata.
Audio pessimo! In realtà non c'è nulla: niente musica iniziale e bip per le opzioni. Durante il volo altri bip e brutti effetti sonori. Il peggio del peggio.



MSX2 (2000, Suzumizaki Kimitaka)

Meteorite Kiss è uno Shoo't Em Up a scorrimento laterale per MSX2 uscito proprio nel 21° secolo e precisamente nel 2000 e quale migliore occasione per mostrare ai fan e ai non credenti della piattaforma cosa si poteva ancora tirare fuori dal cappello magico.
E' un titolo che trae ispirazione da Nemesis perché lo scrolling laterale non è bloccato, ma vi potete spostare anche verticalmente e questo allarga l'area giocabile.
Questo gioco fu realizzato per un MSX Meeting come versione di prova e poi nel 2000 fu rilasciato in versione completa anche se l'autore non era intenzionato a condividerlo con il monto intero quindi se ce lo avete bene, altrimenti dovete accontentarvi della demo.



Lo stesso autore si scusa con i fan perché il gioco è troppo difficile e frustrante e forse da questo punto di vista non è molto divertente però dipende anche dalle vostre abilità (e ora poi vi dirò cosa ne penso io).
La prima cosa che notate subito è la mancanza di musica iniziale che avrebbe di certo enfatizzato la bella animazione del titolo; le opzioni sono molto dettagliate sulla qualità sonora dato che potete modificare a piacimento la qualità del suono durante l'azione che prevede anche l'uso dei MIDI e la scelta della CPU.
L'autore consiglia di scegliere solo Z80A o R800 perché cambia la durata della partita: con il primo impiegate circa poco di 6 minuti per arrivare e sconfiggere il primo boss, mentre con il secondo circa poco più di 4 minuti.
In dettaglio: con lo Z80A impiegate 4 minuti per il livello e 2 minuti per il boss; con R800 impiegate quasi 3 minuti per il livello e 1 minuto e mezzo per il boss.
Avete una serie di personalizzazioni tra la difficoltà, l'audio e il processore.

Prima di entrare in azione dovete scegliere il tipo di attacco tra i quattro disponibili e che rappresentano la base di partenza e come verranno applicati i potenziamenti che trovate lungo il percorso e lasciati dai nemici distrutti.
Devo dire che appena iniziate a giocare vi trovate davanti un capolavoro. E' vero che non c'è musica iniziale, ma quella durante il gioco compensa la mancanza con una qualità che vi lascerà senza parole.



Non solo musica, ma anche tanta qualità grafica che sembra nata per un Coin-Op.
Quando distruggete un ondata di alieni appare il bonus con tanto di testo che vi mostra il nome del potenziamento e anche una breve descrizione (e tutto sullo schermo mentre venite attaccati da altri nemici). Questi potenziamenti sono tutti uguali e li potete cambiare premendo il secondo pulsante di fuoco (ogni click che fate cambia il tipo di potenziamento e quindi potete scegliere tra la velocità, diversi tipi di armi e/o recuperare l'energia).



La difficoltà è molto elevata, ma potete comunque impostarne una ad un livello molto basso che vi permette di compensarla bene e avete 5 vite.
La grafica è bella, dettagliata, curata soprattutto per i bonus e decisamente abbondante anche nel fondale dove ovviamente in parte non è letale e in parte lo è al semplice contatto.
Attenzione che quando morite vi materializzate al centro dello schermo anche quando c'è un asteroide letale e velocemente dovete spostarvi per non perdere un'altra vita inutilmente.

MSX2= 9

Uno sparatutto di grande qualità sonora e grafica con una giocabilità eccellente anche se non è dei più facili, ma avete diversi tipi di personalizzazione che ve lo faranno apprezzare ancora di più.
Potete cambiare il tipo di sonoro tra i tanti disponibili, impostare il MIDI e cambiare il tipo di CPU tra quattro disponibili.
Funziona solo a 60 Hz!



Commodore 64 (1987, Gremlin)

Cosmic Causeway: Trailblazer II è un gioco uscito solo per il Commodore 64 e che ha come protagonista assoluta una palla a scacchi bianchi e rossi (*non vi ricorda una certa Boing Ball?*) in cui dovete attraversare 24 livelli entro un certo tempo limite (come già detto in passato, questo è il nemico più ostico da battere) ed evitare le varie trappole che ci sono lungo il percorso.

Si tratta infine di una corsa su un tracciato formato da dei quadrati che hanno delle caratteristiche particolari in base al loro colore: quelli rossi vi rallentano, quelli verdi vi accelerano, quelli neri sono dei buchi che vi fanno cadere nel vuoto, quelli viola vi spingono indietro e quelli blu vi fanno fare un grande salto.

Ci sono anche degli alieni che potete tranquillamente colpire, ma ogni altra trappola va evitate perché anche se non perdete delle vite vi viene tolto del tempo che vi serve per raggiungere la fine del percorso.

Dato che il tracciato è pieno di quadrati che hanno effetti diversi ci sono al tempo stesso dei bonus che vi permettono di avere dei potenziamenti temporanei per riuscire a superare queste trappole in maniera più tranquilla.



E' un motore molto semplice perché avete solo una percorso formato da vari quadrai e una palla che vi rotola sopra e che subisce gli effetti di questi ultimi con di tanto in tanto una specie di gettoni bianchi che vi servono per acquistare dei potenziamenti che durano però solo nel livello successivo e che potete aggiungere quando inizia il livello su un terreno grigio. Una volta che la scelta è stata fatta non potete più aggiungerne altri.



Bella la grafica, molto colorata, veloce e sprite principale di grosse dimensioni ben animato nel rotolamento così realistico.

Musica ed effetti sonori di buon accompagnamento vi aiuteranno a proseguire il più lungo possibile. 24 livelli sembrano pochi, ma è molto difficile e dovrete studiare bene il percorso. Se correte piano riuscite ad evitare i buchi e altre trappole, ma rischiate di non avere più il tempo per completare il percorso. Correre troppo rischiate di cadere nei buchi e in quei quadrati che spingendovi all'indietro vi fanno cadere in un buco che avevate superare brillantemente.

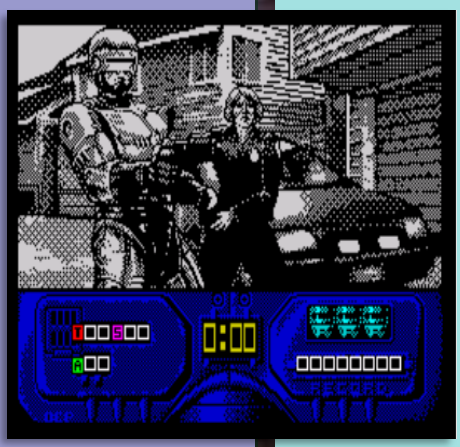
Commodore 64= 8,5

E' un ottimo gioco arcade di corsa contro il tempo e ostacoli che vi obbligherà ad impegnarvi seriamente per completare tutti i 24 percorsi. Grafica colorata e veloce anche se l'area di gioco è un piccola rispetto al solito.
Difficile, ma non troppo. La carica di sfida c'è tutto. Giocateci.



ZX Spectrun, 128k (1990, Ocean)

La conversione di **Robocop 2** sui computer a 8-Bit è stata più soddisfacente del primo capitolo con una grafica più dettagliata unita ad una giocabilità decisamente migliore su alcune piattaforme.



Con questo secondo episodio la Ocean lo ha adattato ai vari computer che è diverso dall'uno all'altro e sicuramente è anche una buona cosa perché offre una meccanica di gioco personalizzata.

La trama segue abbastanza bene quella del film in cui bisogna distruggere la droga Nuke e salvare i cittadini dai criminali, ma in questa versione per lo ZX Spectrum ci sono delle differenze rispetto alle altre.

Principalmente è un gioco di piattaforme, ma segue delle regole ben precise: prima c'è un livello di piattaforme in cui dovete cercare ascensori per spostarvi tra una e l'altra per arrivare ad adempire la missione; il livello successivo è un puzzle in cui avete un certo numero di secondi per risolverlo e il terzo successivo livello è una sparatoria in prima persona con un mirino sullo schermo in cui dovete colpire i criminali ed evitare i civili.

Il gioco segue questo percorso ben preciso che comunque dovrebbe garantire una buona alternativa per non renderlo ripetitivo.

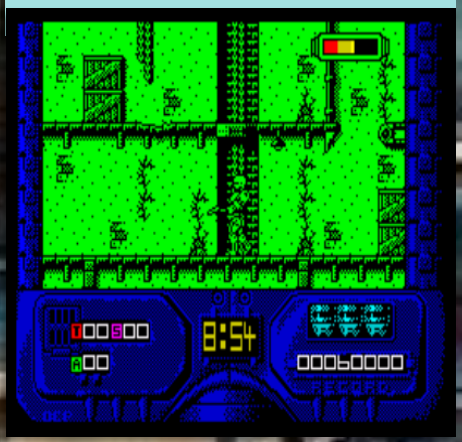
Una versione ZX che dopo il caricamento vi fa ascoltare quella stupenda melodia originale del film suonata tra l'altro anche molto bene e con una schermata del titolo semplice, ma d'effetto.

Come tradizione Spectrum supporta un gran numero di controller e se volete usare la tastiera potete anche personalizzare i tasti.

L'azione di gioco è molto buona con un Robocop che si muove molto bene per le varie piattaforme con una buona fluidità di scorrimento dello schermo e nemici che sono tanti, ma ben calibrati perché non sparano a raffica appena vi vedono, ma vi inseguono e aprono il fuoco quando siete a tiro.

Avete solo tre vite (sono poche) ed energia per ciascuna di esse, ma come dicevo sono poche vite perché ogni volta che perdete ricominciate dall' inizio del livello rendendo tutto abbastanza frustrante.

Interessanti i bonus che cadono dal cielo che non potete prendere intercettandoli, ma dovete spararegli e che hanno effetti molto diversi e li potete riconoscere perché hanno un tipicità mostrata nel disegno o una lettera che li identifica. Alcuni invece vi danno potenziamenti casuali.



Graficamente molto bello, estremamente dettagliato sia nei fondali che nei personaggi, ma la grafica è monocromatica e trasparente; ben realizzate anche le immagini digitalizzate tra una missione e l'altra.

Malgrado ciò rimane una ottima conversione rovinata forse solo dalla frustrazione di ricominciare da capo ogni volta che perdete una vita.

ZX Spectrum 128k= 8

Prima di tutto c'è da dire che richiede 128k di memoria e dal punto di vista grafico è davvero ottimo malgrado sia tutto trasparente perché è molto fluido. Grazie alla memoria avete la musica originale e ben suonata, ma solo durante la schermata del titolo, mentre durante il gioco solo effetti sonori, ma ben fatti.

Peccato che avere tre vite e una buona dose di energia che si rivelano un po' inutili per il fatto che ogni volta che perdete ricominciate dall'inizio del livello (se invece ricominciate, ma i nemici uccisi rimangono tali, avrebbe più senso).

Nella buona giocabilità nel livello di piattaforme voglio farvi notare che avete sempre la pistola in mano, ma se vi avvicinate a degli ostacoli li farete a pezzi con i pugni.

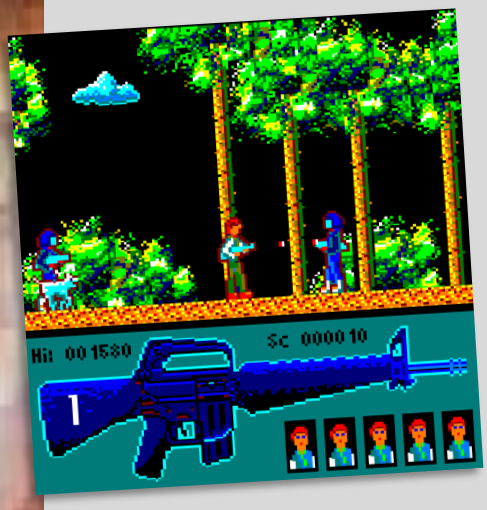
Un ottima conversione per questo piccolo e modesto Computer!



In **Liberator** la terra è stata invasa dagli alieni (*tanto per cambiare, ormai siamo terra di conquista per tutti*) che arrivano di nascosto, ma non passano inosservati per voi che vi armate con un mitragliatore automatico per cercare di raggiungere il loro centro di controllo che è stato costruito sottoterra.

Un azione di gioco puramente arcade a scorrimento laterale lungo solo tre livelli con vari bonus per i potenziamenti.

Di certo la schermata introduttiva e quella delle opzioni è davvero molto deludente senza nessun tipo di sonoro, ma una volta caricato vedete una grafica molto colorata e anche dettagliata, ma tutto viene completamente rovinato da una difficoltà fuori scala. Non ci sono aggettivi per descriverla



(non riuscirete nemmeno a muovervi di un passo - perderete tutte le vite esattamente nel punto dove siete).

I nemici sbucano in continuazione e sparano così velocemente che non avete nemmeno il tempo di abbassarvi per evitare i loro proiettili, ma se ce la fate venite attaccati dai loro cani. Problemi anche sulle collisioni perché anche abbassandovi qualche pixel del proiettile vi colpisce lo stesso.

Graficamente molto buono, ma la giocabilità è zero assoluto.

Non c'è nessun tipo di musica e gli effetti sonori sono scialbi quindi anche da questo punto di vista una produzione sbagliata!

Amstrad CPC (1989, Proein Soft Line)

Amstrad CPC= S.V.

Non mi va di dargli un voto perché sarebbero Zero! Brutta l'introduzione completamente inesistente, una grafica colorata e ben fatta rovinata da una giocabilità disastrosa. Mi lamentavo spesso della difficoltà dei titoli per il Commodore 64, ma questo li batte tutti! Perderete tutte vite senza riuscire a fare un solo passo.

Averno è un altro titolo della stessa Software House di "Liberator" e questa volta è solo in Spagnolo e la trama non ve la dico perché il manuale è nella stessa lingua, quindi ve lo dovete leggere da soli :-)

Lo volevo provare per vedere se l'altro gioco fosse stato un fiasco colossale e devo dire che questo è sicuramente più interessante con un livello di sfida giusto e che vi potrà interessare a lungo.

Non è un gioco arcade, ma è un puzzle nel quale voi dovete recuperare tutte le chiavi che trovate nell'area di gioco e poi entrare nella porta per il prossimo livello.

Non potete spostarvi in tutte le direzione, ma solamente a destra e sinistra facendo attenzione però che in alcuni punti non potete più cambiare direzione. Potete farlo solo nei percorsi chiusi perché se vi trovate dei varchi sarete costretti ad andare avanti perdendo la possibilità di recuperare le chiavi.

Queste vanno recuperate tutte per poter vincere il livello e va fatto entro un certo tempo limite.

Graficamente carino con una grafica colorata bene e ogni cosa che vedete sullo schermo è decisamente riconoscibile (non ha un gran dettaglio però come genere "Puzzle-Game" vi permette di capire come muovervi); la melodia musicale che vi accompagna è molto carina e ben curata.

E' difficile anche perché alle volte non si trova una soluzione adeguata però ha buoni elementi per i fan di questo genere.



Amstrad CPC= 6,5

Graficamente è fatto bene e riproduce molto accuratamente gli ambienti di un castello in cui dovete trovare le chiavi per fuggire.

La giocabilità è buona perché richiede la soluzione di alcuni enigmi che non sono facili per via che non avete la possibilità di muovervi in tutte le direzione e quelle che avete sono limitate ai percorsi.

Nel globale il voto è giusto perché nel mix tra grafica e giocabilità ci sono momenti di frustrazione nel trovare una soluzione.

TRITON III

Atari ST, 512k (Wicked Software)

Xenon II: Megablast ha suscitato nel tempo discussioni e critiche sulle sue qualità: c'era di meglio, si poteva fare di più. Ho voluto cercare un gioco dello stesso periodo per fare dei confronti con la versione ST per vedere se effettivamente c'era di meglio sul mercato nel 1989.

Triton III è uno Shoo't Em Up a scorrimento verticale su sei livelli e il vostro scopo è quello di entrare con la vostra piccola nave nell'astronave madre degli alieni per distruggerla. Non ci sono informazioni sulla trama e uno scopo ben preciso perché era una versione budget a basso costo e non veniva fornito nessun manuale: andare avanti e distruggere tutto quanto.

L'unica cosa che vi è dato sapere (dalla scatola) è che ha il parallasse a scorrimento molto fluido e per essere un titolo economico ha una musica iniziale davvero spettacolare perché è di qualità molto superiore alla media ST di titoli più blasonati (molto probabilmente è stato digitalizzata e le vostre orecchie ringrazieranno per questa scelta).

La grafica è molto buona con un fondale un po' monotono (è monocromatico in blu anche se ci sono

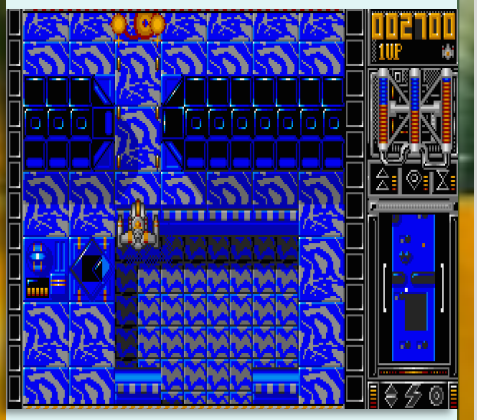


vari disegni per renderlo meno noioso.

Ci sono delle strutture che hanno delle piccole animazioni anche luminose che attirano l'attenzione.

Lo scrolling effettivamente è molto fluido con strati di parallasse che scrollano allo stesso modo. Davvero buona la velocità della grafica.

L'area di gioco è abbastanza grande, il pannello di controllo laterale non è invasivo e importante perché



c'è la mappa che mostra il vostro procedere e anche la disposizione delle strutture nemiche e trappole da evitare.

E' un titolo non male rovinato però da una eccessiva difficoltà perché i nemici sono tanti e veloci e ognuno richiede più di una raffica per essere distrutto, ma quello che vi incasina di più sono i missili a ricerca automatica del bersaglio che finchè non li distruggete li avrete sempre intorno a voi.

Tra le caratteristiche della vostra


Are you brave enough to enter the bowels of a sinister alien spacecraft that is approaching earth?

Triton III features smooth parallax scrolling, and fast paced action, with enough features to cater for every taste. With 1 or 2 players, 6 increasingly difficult levels and fuel, shield, time and power-ups to take care of, long term interest is guaranteed.

"A superb implementation of this popular genre—a tough challenge for even the most hardened space combat pilot"

Designed by SHADES SOFTWARE

astronave avete la possibilità (con il secondo pulsante del joystick) di chiudervi a riccio (in modo di dire) e corazzarvi così per uno sconto diretto (avete una energia per questo che dura un paio di colpi) e poter superare qualche missile di troppo.

La giocabilità è in relazione alla difficoltà, ma pur non essendo strabiliante dal punto di vista della grafica con un po' di attenzione e imparando ad usare la corazza della vostra navetta potete togliervi qualche soddisfazione.

Devo dire che comunque giocandoci più volte lo conoscete meglio, memorizzate gli attacchi nemici e quando usare la corazza al momento giusto.

Tra le cose negative c'è da dire che quando perdete una vita ricominciate tutto da capo e come molti altri giochi alla lunga diventa frustrante e noioso e molto probabilmente non ci giocherete più per un po'.

Questa cosa non la sopporto soprattutto con giochi che hanno tanti livelli (sei livelli difficili come Triton III dovrebbe evitare di ricominciare ogni volta da capo).

Atari ST= 7



E' uno sparatutto che mi ha colpito molto soprattutto per la qualità musicale inziale e per uno scorrimento davvero fluido del parallasse.

Come gioco è quello tipico di questo genere, forse un po' ripetitivo che però cerca di dare un po' di interesse nel vedere la qualità dello scorrimento dello schermo e una difficoltà per renderlo appagante.

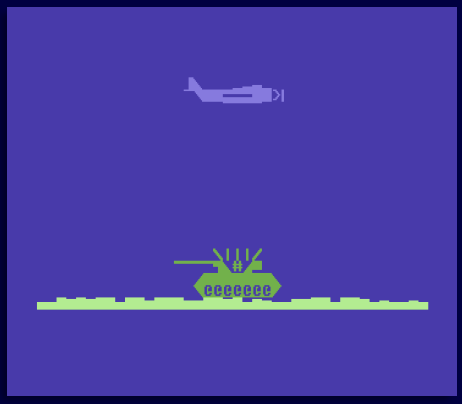
E' vero in parte perché ogni vita persa vi fa ricominciare da capo che va bene per un po', ma poi diventa stancante.

Angolo Italiano



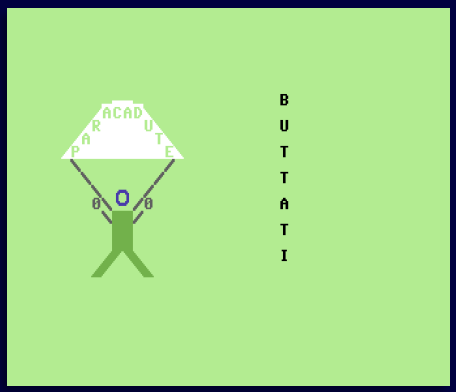
BOMBARDIERE

Bombardiere è uno sparatutto per il Commodore 64 del 1984 contenuto nella rivista "Tecniche Nuove" dove voi siete l'intrepido pilota di questo aereo con lo scopo di distruggere un carro armato nemico.
Avete 10 prove nelle quali dovete cercare di colpirlo per altrettante volte, ma le bombe che sganciate sono condizionate dall'attrito dell'aria e quindi non potete lanciarle verticalmente quando siete sopra il carro armato.
E' un gioco semplicissimo e una volta capito come lanciare le bombe sarà divertente distruggere il povero nemico che non vi spara nemmeno.
In pratica volate e sganciate la bomba al momento opportuno.
Le prove sono 10 e avete 1 bomba per prova. Alla fine avete un punteggio in base a quello che avete fatto.



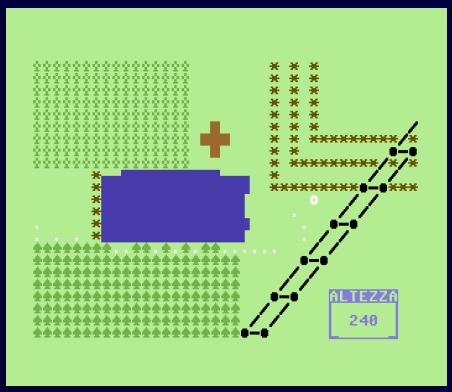
Commento positivo

Sono giochi semplici con lo scopo di far divertire, non sono ultra dettagliati, non usano effetti speciali (guardate l'esplosione del carro armato), però l'audio è decisamente ben fatto.



Paracadute Buttati

Un altro titolo italiano per il Commodore 64 sempre nella rivista "Tecniche Nuove" e questa volta dedicato al paracadutismo.
In questo gioco venite lanciati da un aereo e dovete cercare di sopravvivere evitando alberi, l'acqua, gli steccati e naturalmente pali ad alta tensione.
Non è finita qui perché dovete anche fare attenzione alle raffiche di vento che provengono da Ovest (da sinistra) con una forza da 0 a 6m/s (il vostro paracadute ha una forza di spinta di 2 m/s) e quindi è manovrabile.
Potete atterrare dovunque, ma lo scopo è quello di centrare il più possibile la croce che vedete sullo schermo.
Se non lo fate avete un messaggio di complimento per non essere morti e un po' di altro umorismo che non guasta mai.
Molto semplice anche questo, ma efficace perché anche se tutto stilizzato è divertente e invoglia a provarci diverse volte per riuscire a centrare il bersaglio.



Giudizio positivo

Un simpatico gioco dedicato ad un sport estremo che raramente si vede replicato su Computer e che vi permette di appassionarvi senza rischiare la vita. Semplice nella realizzazione, ma decisamente efficace per farvi passare un po' di tempo.

Angolo Italiano





John Freedom: Fuga dalla Torre del Male sembra un titolo RPG in 2D o in 3D, ma in realtà si tratta di una avventura grafica punta e clicca vecchio stile (esattamente come dice il sottotitolo mentre viene caricato il gioco) realizzato da tre sviluppatori Italiani (Free Boys) e rilasciato nel 1997 da CPU Italian.

Voi interpretate Johnny che sta tranquillamente tornando a casa dopo il concerto dei "Free Boy" quando improvvisamente una luce rischiara la notte, un tuono rompe il silenzio e sulla malvagia collina c'è una misteriosa torre.

Cercate di combattere questo nuovo male, ma non ce la fate e venite catturati dal malvagio Sir Darkdoom.

Quando vi risvegliate siete in una cella della torre e dovete trovare un modo per fuggire e guadagnare la libertà.

E' un titolo solo in Italiano per tutti i fan di questa Nazione che solitamente devono aspettare eventuali traduzioni che alle volte purtroppo non ci sono e questa produzione compensa tante imprecazioni del passato.

E' una avventura grafica classica che vi riporta indietro nel tempo con una interfaccia tipica con l'area di gioco nella parte superiore, mentre in quella inferiore ci sono i verbi disponibili e l'inventario che è solo testuale (c'è anche un po' di pubblicità invadente agli sviluppatori, al titolo del gioco e del distributore).

I verbi sono solo quattro: "Vai a", "Guarda", "Prendi" e "USA". C'è anche un pulsante delle opzioni che è rappresentato da un dischetto che vi permette di salvare una posizione, ricaricarla in seguito, chiudere il gioco e impostare la velocità di scorrimento del testo.

Di certo questi pochi verbi rendono l'avventura molto scorrevole sapendo che non bisogna diventare matti a cercare quello più giusto e trovando la soluzione più velocemente ad un problema.

Per quanto riguarda la grafica devo dire che è ben fatta e gli scenari sono



abbastanza ben definiti malgrado sia tutto in AMOS che non sempre da ottimi risultati. La musica è sempre presente durante l'esplorazione che è anche ben realizzata sfruttando bene l'Amiga (nel 1997 il Paula e i chip grafici non avevano più segreti).

La difficoltà è ben calibrata perché se da un lato avete poche azioni, la soluzione non lo è perché dovrete usare questi quattro verbi per trovare una via d'uscita che sembra ben visibile quando in realtà è stato fatto un ottimo lavoro per concatenare gli eventi e trovare quindi l'oggetto giusto.

La prima scena è una cella: 2 oggetti e una porta, ma dovete fare ben 5 azioni per uscirne fuori.



Il divertimento è assicurato perché vi riporta a quelle belle e ingegnose avventure che hanno una buona miscela di ingegno soprattutto perché avete pochi verbi, ma usati così bene che vi terranno impegnati per molto tempo.

Amiga= 8,5

Non avrà una grafica da Monkey Island 2 o Indy 4, ma è comunque davvero ben realizzato tenendo conto dell'AMOS che è stato sfruttato così bene per realizzare una avventura grafica punta e clicca.

E' ricco di dettagli, gli oggetti sono ben visibili e quando interagite tra di loro ci sono gli effetti (mancano tuttavia le animazioni) e la musica vi da un giusto accompagnamento.

Sapendo che è tutto Italiano il suo valore è ancora più elevato perché compensa molto una grafica ben fatta, ma alle volte un po' sempliciotta.

Non è da medaglia d'oro perché taglia fuori il resto del mondo che non può giocarci non comprendendo la lingua.



Gold

DOS, 1 MB (1990, Sierra)

Sorcerian è il quinto gioco della serie "*Dragon Slayer*" e si svolge in territorio fantasy chiamato Pentawa i cui abitanti hanno bisogno in continuazione di protezione dalle creature che vivono in quella zona. Il Re decide di chiamare un gruppo di avventurieri per trovare un prezioso scettro che si trova nelle caverne e protetto dal malvagio lord Ouks.

E' un classico RPG con la visuale che cambia in una a scorrimento laterale per i combattimenti che sono in tempo reale e controllate i vari personaggi uno alla volta o tutti insieme.



E' un gioco decisamente complesso con varie sfaccettature dato che quando siete nelle città oltre a visitare i soliti negozi o osterie potete anche cercare di migliorare le vostre abilità come lo sviluppo di nuove magie (120 magie di diverse discipline), allenarvi, migliorare le armi e anche cercarvi un lavoro part-time (*la vita dell'eroe è costosa e quale migliore occasione per guadagnare un po' di soldi e avere qualcosa per la pensione. Non vorrete mica combattere tutta la vita? Ah ah*). Tornando seri (*era una battuta?*) è ora di vederlo un po' meglio.

Il gioco supporta varie schede audio (se non l'avete potete usare il PC-Speaker), mentre la scheda grafica è quella predefinita (dovrebbe essere un EGA o una VGA in emulazione EGA).

Devo dire che ha una bellissima musica iniziale di qualità superlativa e decisamente in tema e vale la pena ascoltarla per bene dato che cambia anche il motivo in base alle scene e forse in un gioco del 1990 è decisamente impressionante (con una Adlib).

Prima di poter entrare in città dovete creare il vostro party (4 giocatori) e poi selezionare "entrare in città". Da qui potete scegliere i vari personaggi per decidere cosa fare perché ognuno di loro può passare il tempo come vuole ricordandovi però che poi avete una missione principale da fare.

La grafica rimane statica con un immagine fissa e i vari edifici presenti sono rappresentanti da dei personaggi tipici con i quali interagire; Il menu principale è quello dove create, salvate e organizzate il vostro gruppo ed entrare nella città.

Per iniziare l'avventura dovete organizzare i personaggi che devono essere equipaggiati per la missione. Se lo sono tutti, tanto meglio, altrimenti lo dovrete fare solo con quelli che siete riusciti a farlo (non c'è l'obbligo di farlo per tutti e quattro; ne bastano anche solo due).



Quando siete pronti dovete scegliere un numero relativo ad uno scenario che a sua volta ha diverse sotto missioni che vi servono per avere punti esperienza per poter poi nella città avere dei colloqui con il Re e/o potenziare le vostre abilità. Inizialmente non avendo esperienza vi dicono tutti di no.

Quando finalmente iniziate l'avventura, la visuale cambia e diventa a scorrimento laterale molto simile a Cadash anche nella giocabilità dato che percorrete le strade del villaggio, potete interagire con le varie case se sono aperte, parlare con i personaggi con eventuali sotto missioni che queste persone potrebbero chiedervi.

Ogni missione deve essere completata nel modo migliore, ma mentre lo fate potete anche cercare di aiutare le persone in difficoltà che poi vi ricompenseranno.

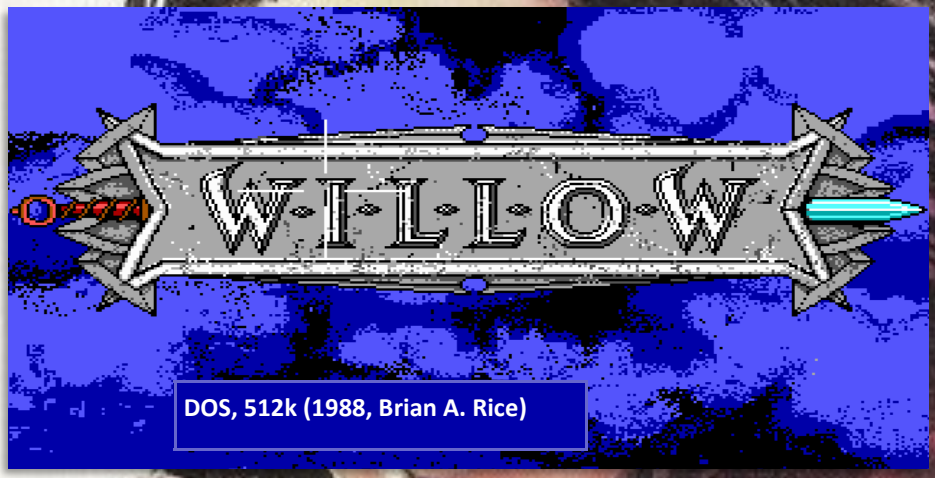
I combattimenti sono arcade e controllate tutti i giocatori nello stesso momento così come le loro armi (un tasto è per le armi bianche e l'altro per le magie).

DOS= 9

Graficamente sembra di guardare il PC-88/98 per lo stile molto Giapponese, di piccole dimensioni, ma ottimamente curato sotto ogni più piccolo particolare. La musica è eccellente e presente durante ogni fase del gioco e di qualità sublime.

Buona la giocabilità perché malgrado sia così complesso è allo stesso tempo così immediato grazie ai combattimenti in tempo reale e molto arcade

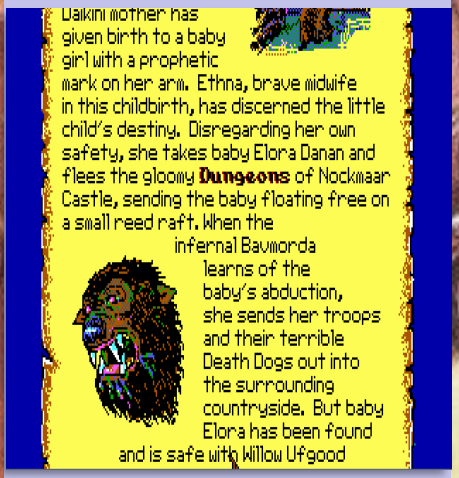
Questo approccio in un RPG 2D lo rende molto più appetibile ed è praticamente per chiunque e non solo per i fan di Dragon Slayer.



DOS, 512k (1988, Brian A. Rice)



E' un po' difficile definire questo **Willow** perché in parte sembra un RPG 3D quando vi spostate nei Dungeon e all'esterno un gioco di azione. Le sensazioni di un clone di Dungeon Master sono molto parziali perché quando siete con la visuale in prima persona vi spostate cliccando una direzione sullo schermo e le immagini si spostano dando una parvenza di movimento in 3D (anche se molto probabilmente non è reale), mentre ci sono sezioni in cui dovete scappare con una visuale in terza persona decisamente arcade.



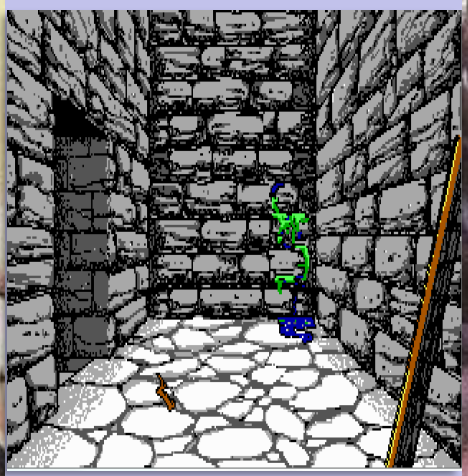
Di certo non è importante sapere che genere sia perché comunque deve avere la forza di incuriosirvi ad andare avanti e ammirare certe scene in prima persona dove la grafica viene di molto enfatizzata.

Interessante farvi notare che il gioco è basato su un film e le scene che trovate cercano di riprendere gli eventi più importanti che avete visto al cinema o in televisione. Queste scene includono una fuga da labirinti sotterranei, caverne ghiacciate, fuga dalla foresta infestata di guardiani nemici e tante altre.

Essendo basato su una pellicola cinematografica non c'è libertà di scelta in queste scene dato che giocate sempre allo stesso modo in maniera sequenziale, ma è molto interessante il modo di entrare in azione perché all'inizio leggete un lunghissimo manoscritto che va ad libitum (una volta arrivati in fondo ricomincia dall' inizio - e direte a questo punto dove sta l'inghippo) nel quale dovete cercare delle parole sottolineate che una volta cliccate vi portano ad una ad una di queste scene (*negli anni successivi verrà ripreso questo sistema in altri giochi come alcuni simulatori di volo, ad esempio, Dawn Patrol*).

Questo testo in rosso rappresenta un capitolo che può essere o all'interno o all'esterno. Non importa da dove iniziate perché comunque è un modo di procedere sequenziale già previsto.

In queste scene dovete sempre muovervi perché altrimenti venite catturati dai nemici e ricominciate da capo quella scena all'infinto; non ci sono vite, ma quando vi stufate potete tornare al manoscritto per poter scegliere una nuova scena aiutandovi anche con delle illustrazioni ben disegnate.



Come grafica potete giocarci solo in EGA e in CGA che in entrambi i casi è fatto molto bene con tanto dettaglio sia nelle scene in 3D (??) che in quelle 2D. Di certo le scene prima persona sono più spettacolari, Come gioco del 1987 l' audio è presente solo come PC-Speaker un po' troppo fastidioso alle volte, ma non noioso perché comunque serve alla narrazione della storia.



DOS= 7

La grafica mostra anche scene digitalizzate sugli attori del film che vi introducono alle scene che pur essendo in EGA e in CGA rendono bene l'idea.

E' un buon gioco soprattutto sulla dinamica di poter scegliere da quale scena iniziare grazie ad un libro illustrato per poi andare in sequenza fino alla fine

Da provare.

Non richiede un PC potente, quindi dovrebbe bastare un qualunque PC con 512k di memoria (gira anche con un 086 in CGA con 512k di memoria)

Crazy Coaster

Commodore 64 (1985, Mad)

Un gioco di pura azione per il Commodore 64 dove voi impersonate un Clown (no, non è un gioco del circo, ma pensate un po', dedicato alle Montagne Russe - *quindi voi cosa ci state a fare?*) che deve salvare le Montagne Russe da chi le vuole distruggere con delle bombe che voi dovete disinnescare.
Con una visuale a scorrimento laterale e uno scanner nella parte bassa dello schermo dovete trovare le bombe che vengono disinnescate al tocco e dopo un po' passate al livello successivo dove le cose si complicano.

In generale dovete spostarvi in ogni parte dello schermo tenendo conto che non potete stare troppo a lungo fermi sulle rotaie altrimenti perdete una delle vostre vite (dovete sempre muoversi su di queste e prendere al volto una delle bombe che vengono lasciate andare come fossero palloncini).
E' un gioco semplice come meccanica:



correrе ed evitare i problemi e prendere più bombe possibile per passare al livello successivo.
Tecnicamente è allo stesso livello con una grafica simpatica, ma niente che possa far gridare al miracolo e abbastanza sciocca che però fa il suo dovere.
La musica c'è sempre, ma devo dire che malgrado sia suonata anche bene è davvero tediosa e fastidiosa perché letteralmente vi spacca i timpani.

Non c'è altro da dire.
Alla lunga e dopo un po' diventa noioso perché è ripetitivo e non basta aggiungere trappole e oggetti da evitare perché diventa più frustrante come lo è già al primo livello.



Chi ama le Montagne Russe e vuole un gioco sul C64 che gliele ricordi può provare questo titolo anche se dopo qualche partita si renderà conto che il divertimento dura molto poco.



Commodore 64= 6

Niente di eccezionale per un genere che dovrebbe essere divertente visto dove si svolge.
E' la grafica ad essere troppo sempliciotta con una giocabilità simile che inizialmente sembra simpatico, ma poi diventa stancante come la musica.



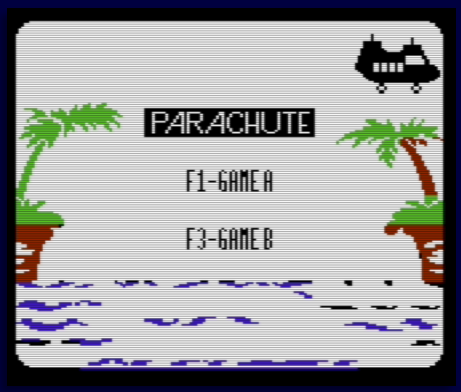
TRIZONS

Trizons è uno sparatutto a scorrimento laterale in cui dovete liberare il vostro pianeta attaccato dalle forze nemiche che danno il nome a questo gioco.
Ha un sistema interessante di combattimento perché avete due barre di energia che sono molto diverse: la prima al centro rappresenta la vostra energia che equivale al tempo per distruggere tutti gli alieni di quel livello.
La seconda barra è posta a destra e aumenta con i nemici distrutti e diminuisce con quelli che fuggono nella parte sinistra dello schermo.
Quando questa barra chiamata Triz Force raggiunge il massimo accedete ad un nuovo livello.
Dovete cercare di completare questa barra prima che la vostra energia-tempo arrivi a zero.
Inutile dire che il contatto contro gli alieni e i loro proiettili vi fa perdere una delle cinque vite.
Graficamente carino nella sua semplicità, ma ha un fondale ben fatto perché c'è uno strato di parallasse molto fluido tra le montagne e il terreno e quest'ultimo che rende molto bene la prospettiva in 3D perché scrolla in verticale.
La grafica degli sprite è di base anche nei movimenti, non ci sono esplosioni o effetti speciali (ci sono però molti colori negli alieni). Niente musica ed effetti sonori standard.



Commodore 16= 7

E' un buon sparatutto con una grafica del fondale ben congeniata che da un reale senso di 3D. La grafica è povera e al tempo stesso decisamente ben colorata, ma è il sistema di combattimento che lo rende interessante e che può per diversi livelli dare voglia di continuare.



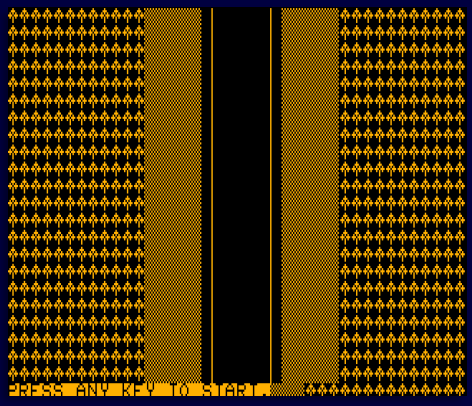
Parachute

Il secondo gioco in questo numero dedicato al paracadutismo, ma questo titolo per il Vic-20 è un clone di un altro famoso titolo per il Game & Watch Nintendo che ha lo stesso nome.
Il vostro scopo è quello di guidare una barca su un oceano infestato di squali cercando di far atterrare lo sfortunato paracadutista a non cadere in acqua ed essere divorato da famelici pesciolini.
La grafica è molto bella ed è stata molto ben riprodotta con la stesso stile di quelle originali Console portatili e con una giocabilità più che dignitosa e che fa divertire davvero tanto proprio per la semplicità e l'immediatezza.
Ad essere sincero devo dire che comunque la parte estetica è molto buona e decisamente dettagliata con diverse animazioni anche degli squali che si avventano sul povero paracadutista se cade in acqua.
Raccomandato!



Vic-20= 8

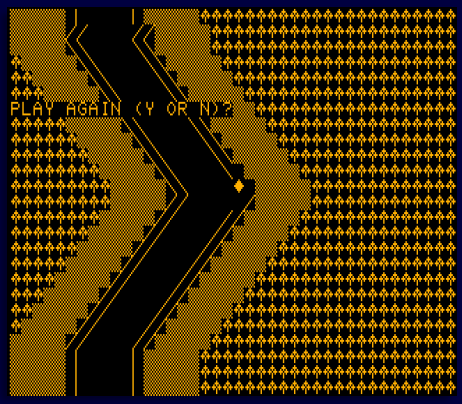
E' un clone, ma che gran bel lavoro in questa conversione che da una qualità decisamente alta sulla giocabilità e che vi farà divertire per molto tempo. Ben fatta anche la grafica e i jingle musicali.



S-RACER

S-Racer è un semplicissimo gioco di corsa automobilistica per il CBM PET in cui con un solo tracciato e con l'aiuto del tastierino numerico dovete cercare di arrivare al traguardo per vedere in quanto tempo lo avete percorso.
Non c'è nessun tipo di accelerazione, ma dovete solo guidare per evitare le insidie del percorso usando tutte le otto direzioni stando ben attenti ai bordi che sono letali e avete una sola vita.
La guida non è automatica e dovete solo spostarvi a destra e sinistra, ma per andare avanti dovete accelerare, ma se lasciate il tasto vi fermate, potete andare bere una coca-cola e poi tornare a giocare.
Non c'è alcun segno di penalità, non c'è un tempo visibile sullo schermo: non c'è nulla.
E' un gioco di guida libero con lo scopo di arrivare in fondo al traguardo.
Se c'è un tempo non è per obbligarvi a giocare, ma solo per vedere quanto ci mettete a finire questo unico tracciato.

Non si può in questo caso parlare di grafica, ma solo di giocabilità che è buona perché fate quello che volete e avete tutto il tempo di questo mondo per evitare i pericoli.
Se giocate in più persone (a turno) allora è più divertente perché fate a gara a chi ci mette di meno.



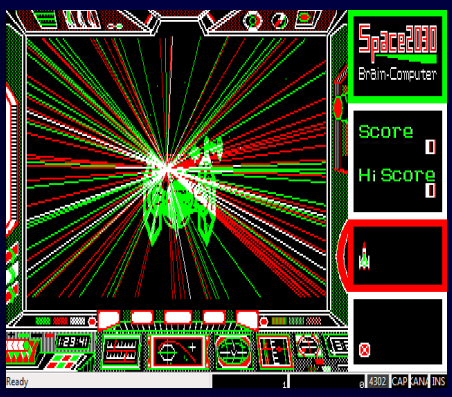
CBM PET= 7

Il giudizio è per la giocabilità che vi da la massima libertà di guida senza stressarvi con il tempo o arrivare primi al traguardo. E' solo un giochino per trastullarvi un po' prima di cena.



Space 2030

Space 2030 è uno sparatutto in 3D che ha una fantastica schermata del titolo animata con la musica di Guerre Stellari (tra i vari nemici ci sono proprio i Tie-Fighter).
Voi siete nell'abitacolo del vostro caccia stellare con una ricchissima strumentazione ultra dettagliata e un mirino sullo schermo che vi serve per mirare e colpire i vari nemici.
Graficamente molto buono (e lo vedete dalle immagini) con le astronavi nemiche in vettori trasparenti, ma molto ricchi nel dettaglio e una velocità ultra fluida.
Anche il sonoro è di ottima qualità (la musica iniziale molto bella anche se ogni tanto è un po' fastidioso perché può ricordare in certi acuti il PC-Speaker) e che di certo aiuta nella giocabilità.
Un po' difficile entrare in partita perché il mirino sullo schermo è fisso e siete voi a spostarvi per cercare di mettere a fuoco il nemico e distruggerlo.
La velocità di gioco è elevata e i vostri avversari lo sono di più quindi è di una frenesia incredibile, ma è così ben realizzato che ha lo stesso impatto del Coin-Op di Star Wars.
Provatelo e vi divertirete.



Silver

FM-7= 8,5

Fantastico! Sembra di giocare ad una versione di Star Wars rivista e corretta. C'è la musica iniziale del film e la grafica vettoriale dei Tie Fighter è più dettagliata del gioco originale da cui trae molta ispirazione.



Atari ST, 512k (1987, ERE Informatique)



Silver

Un altro sparatutto (diciamo la verità: è più facile recensire questo genere perché sono facili, intuibili e sono per tutti) per Atari ST chiamato **Trauma** (non si chiama così perché potrebbe esserlo giocandoci, almeno lo spero) in cui un pianeta vicino a voi sta scatenando delle terribili guerre Barbariche che potrebbero portare alla distruzione del sistema solare.

Per impedire che accada questo terribile evento dovete entrare in azione con la vostra astronave super mega equipaggiata di armi potentissime per distruggere questo pianeta affrontando le sue forze aeree, navali e terrestri con delle strutture di difesa molto resistenti e quasi indistruttibili.

Un gioco di azione che sfrutta l'ST come raramente succede con musica ed effetti sonori digitalizzati (come riporta la scatola) e ben 150 schermi diversi. Una guerra infinita.

Trauma è compatibile con TV e monitor e prima di arrivare alla prima schermata vi chiede se avete uno o l'altro per configurarlo a 50 o 60 Hz.

Chi sono io per dubitare di quello scritto sulla scatola? Musica molto buona e di grande qualità (peccato dura pochi secondi perché quando appare la scritta lampeggiante "press fire" la musica smette e tutto resta in silenzio e durate la partita solo effetti sonori (fatti bene, ma monotoni).

Devo dire che è davvero un bel gioco perché ha una difficoltà ben calibrata e non mai troppo difficile anche negli schermi più avanzati.

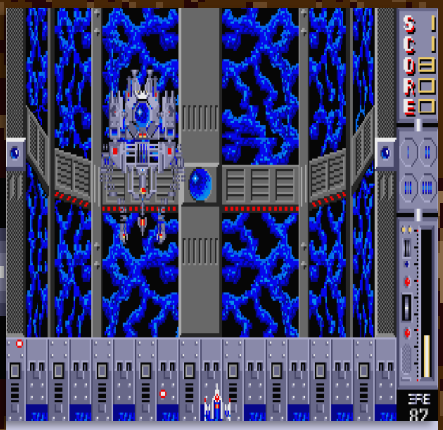
Non ci sono livelli perché dopo aver distrutto un boss di fine area, proseguite verso una nuova zona dove di volta in volta la difficoltà aumenta leggermente, ma non è mai frustrante.

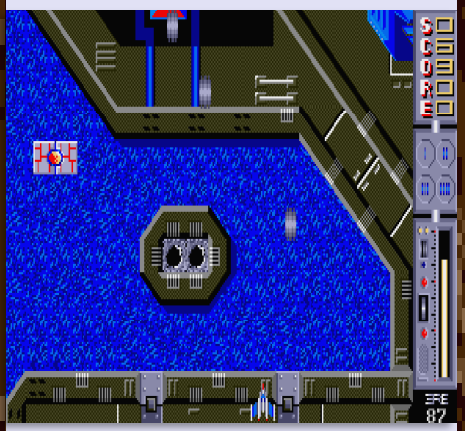
I nemici sono tanti, ma la cosa buona è che la velocità pur rimanendo molto fluida non è veloce ed è lo stesso anche per i vostri nemici e i loro proiettili e in questo modo riuscite sempre ad evitarli e distruggerli senza quasi mai avere problemi (stessa contro i boss, almeno inizialmente).

Per questa ragione probabilmente i potenziamenti per le armi non sono tantissimi e infatti ne ricevete molto pochi e hanno una impostazione arcade nel senso che se ne prendete uno e venite colpiti lo perdete e tornate all'arma che avevate in precedenza.

Sul terreno o sulle strutture aliene ci sono dei buchi (un po' come quelli di Battle Squadron) che vi fanno superare dei punti più ostici (non è vero) e sbucate più avanti risparmiando tempo e crampi alle dita.

Non avete vite, ma solo una barra di energia abbastanza resistente che facendo attenzione vi permette di vedere molti schermi e abbattere tanti nemici.





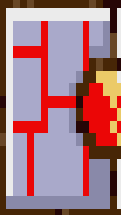


Atari ST= 8,5

Un bel sparatutto a scorrimento verticale senza livelli, quindi dopo un boss si continua fino alla fine. Molto buona la grafica dettagliata e colorata con ottimi fondali (peccato non ci sia parallasse) con una buona riproduzione delle strutture nemiche, navi aliene e strutture distrutte.

La difficoltà è buona, anzi eccellente grazie ad una velocità fluida, ma non veloce che vi permette di divertirvi senza penare.

All'inizio sembra noioso per questo, ma dopo il primo boss vedrete che diventa più frenetico, malgrado la velocità rimanga la stessa.

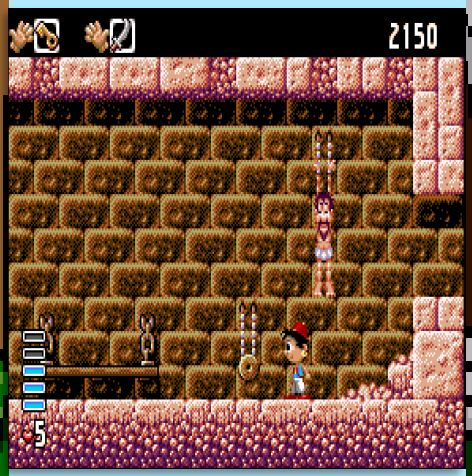






Amiga, 1 MB (1993, Krisalis)

L'Arabia è terra di grandi avventure e storie d'amore come tra Aladino e Jasmine; ora Simbad Jr. e Leila.
Voi siete un modesto aiuto giardiniere di seconda classe del palazzo reale segretamente innamorato della bella principessa e di tanto in tanto vi fermate per ammirare la sua bellezza , quando in un momento di pausa vedete il suo rapimento da parte di un demone.



Senza pensare alle conseguenze vi lanciate al suo salvataggio cercando di raggiungere la balconata, ma venite catturati dalle guardie del palazzo e rinchiusi nei sotterranei.

Il vostro scopo è quello di salvare Leila, ma la prima cosa da fare è fuggire dalle prigione e affrontare ben 9 livelli pieni di insidie e oggetti da raccogliere.
E' un gioco uscito solo per Amiga e CD32 che mostra le reali capacità di questa piattaforma forse nel suo genere migliore: i giochi di piattaforma con una grafica di altissimo livello, ottime animazioni, fondali ricchi di particolari e curati in maniera maniacale per riprodurre i vari ambienti nel modo più realistico possibile per un tipo di azione a scorrimento laterale.
Arabian Nights non è completamente a piattaforme perché c'è un livello di volo con il tappeto volante, un livello acquatico in cui dovrete dimostrare di essere un ottimo nuotatore e poi all'interno delle miniere.
Questi livelli che alternano quelli a piattaforme hanno un tipo di azione diverso perché i due pulsanti del joystick sono usati per adeguarsi a queste situazioni.
Oltre che essere un gioco di azione è in parte è anche un punta e clicca perché dovete raccogliere degli oggetti, avete un inventario (tenendo premuto per qualche secondo il secondo pulsante del joystick o il tasto spazio) per poterli scegliere e usare al momento giusto.



E' un mix di azione e uso dell'oggetto al momento giusto che lo rende davvero spettacolare nella giocabilità unica forse nel suo genere.
Oltre le sue doti estetiche per essere davvero un titolo da non perdere in nessun modo sappiate che ha una musica di altissimo livello che eguaglia la grafica (su CD32 ci sono le tracce audio) e sono perfettamente in tema con melodie che vi riportano ai film di Aladino e Sinbad.
Tra le altre sue caratteristiche c'è da segnalare che è multi linguaggio, ha una introduzione in cartone animato che sicuramente vi allieterà e vi farà venire una voglia di iniziare a giocare, ma prima meglio controllare le opzioni perché potete modificare la quantità di energia, il numero delle vite, la difficoltà e anche il dettaglio (strano in un gioco Amiga 2D).
Ogni livello ha il suo briefing durante il caricamento che vi spiega dove siete come un vostro diario personale ed è molta simpatica questa cosa (i caricamenti non sono veloci e quindi serve per leggere durante l'attesa).
Gli oggetti li raccogliete automaticamente e avendo 2 mani (*ah ah, ma che sorpresa!*) in una avete la spada e nell'altra usate l'oggetto (le chiavi vengono subito messe in mano automaticamente).

Amiga= 9,5

Non solo la grafica è di una qualità eccellente pur essendo OCS, ma è così veloce che dovrete fare molta attenzione soprattutto a fermarvi al momento giusto per non cadere o finire contro un nemico.
Dettaglio curato nei più piccoli particolari (il settaggio del dettaglio non lo capisco perché non ho visto differenze tra uno e l'altro, comunque voi impostate il più alto)
La giocabilità è ottima con una difficoltà ben calibrata con segreti da scoprire in ogni livello.
Forse è un po' troppo veloce e alle volte si sbaglia perché non si riesce a fermarsi in tempo.



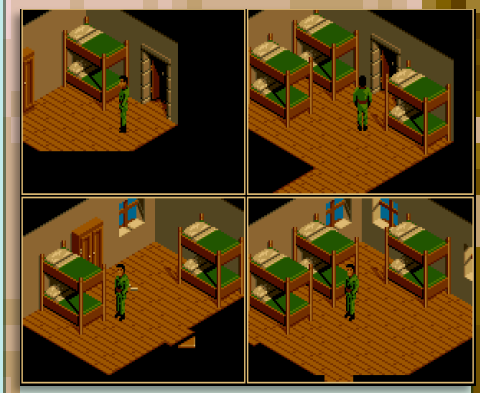
Escape from Colditz è un altro titolo esclusivo per la piattaforma Amiga (basato su un gioco da tavolo) nel quale voi interpretate quattro prigionieri: un Inglese, un Francese, un Americano e un Polacco.
Il vostro scopo primario è quello di fuggire da questo campo di concentramento Nazista e per farlo dovete usare separatamente questi personaggi che si trovano in baracche diverse e dovete fare in modo che tutti fuggano dato che potete passare da un all'altro in qualunque momento.
La vostra missione termina quando non avete più nessun prigioniero da far fuggire.

L'area di gioco è isometrica e ricorda molto quella di "*The Great Escape*" dello ZX Spectrum e "*Head Over Heels*" in cui dovete raccogliere oggetti come diversi tipi di chiavi di sicurezza, rubare uniformi Tedesche per potervi muovere più liberamente e infine scavare un tunnel per fuggire.
Non è un semplice gioco di azione arcade perché dovete raggiungere il vostro scopo senza farvi catturare o farvi uccidere quindi anche momenti stealth in cui dovete nascondervi dietro un angolo di un muro o dietro dei



mobili per aspettare il momento giusto per andare avanti.

Ci sono delle curiosità su questo gioco: era prevista una versione per il Commodore 64 che inizialmente doveva essere un porting, ma poi fu deciso di portare la grafica Amiga sul piccolo computer a 8-Bit che ha lo ha reso con pochissime interazioni.
Alcune versioni del gioco hanno un libro scritto da un superstite di questo campo di concentramento che è veramente riuscito ad evadere.
Come vedete dalle immagini il gioco si svolge prevalentemente all'interno delle varie stanze di questo campo e potete girare liberamente anche quando incontrate delle guardie che



vi ignorano fino a quando non diventate un problema oppure vi trovano dove non dovreste essere.
Nel pannello in basso avete le icone dei vostri uomini che controllate con i tasti funzione (da F1 a F4) e con il tasto F5 avete una panoramica su tutti e quattro anche se non potete interagire da questa schermata.
Avete un orologio che è quasi in tempo reale per quanto riguardo il passaggio dei minuti e di tanto in tanto a certi orari vedrete delle immagini di intermezzo che vi mostrano degli eventi che dovete partecipare (sono comunque solo testuali ed è tutto automatizzato); avete anche un contatore della fatica che ad un certo punto dovrete fermarvi per riposare.

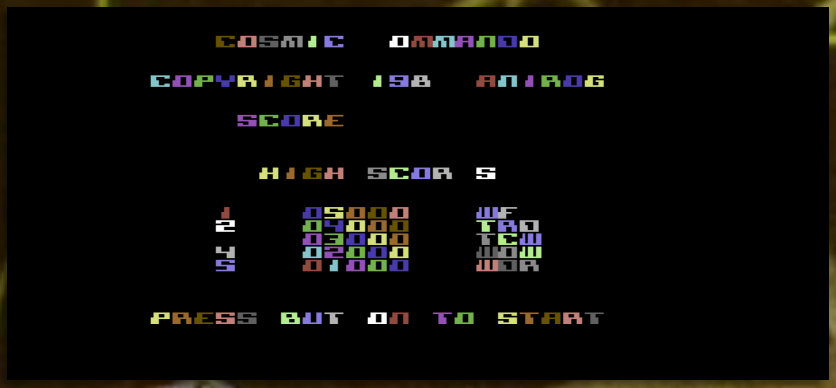
Graficamente è molto curato nel dettaglio che pur non essendo mai a tutto schermo mostra una grande cura nel riprodurre gli ambienti molto bene; letti a castello con le coperte rimboccate, i cuscini, le porte, gli armadi fin nei più piccoli particolari e questo di certo è un grande pregio che vi aiuta poi nel cercare quello che vi serve per poter fuggire.
Molto ben fatti anche i personaggi (sono tutti uguali perché i prigionieri sono in verde, mentre i soldati sono blu) molto ben accurati.
Peccato per il sonoro perché durante il caricamento ascoltate una musica di qualità Amiga, mentre durante il gioco c'è silenzio a parte gli effetti sonori dei passi che può essere poco, ma allo stesso tempo da più profondità al senso di isolamento e di paura di questo posto.
E' un arcade e se vi erano piaciuti i titoli da cui trae ispirazione, vale la pena provarlo.



Con Riserva
Promosso

Amiga= 7

E' sicuramente un bel gioco ben curato graficamente, ma forse la giocabilità non è proprio esaltante perché per la maggior del tempo bisogna girare per stanze e corridoi tutti uguali per cercare qualche oggetto utile (senza una mappa vi perderete in pochissimo tempo) anche se avete quattro persone da controllare.
E' un titolo forse più adatto agli strategici arcade che si divertono a trovare una via di fuga in ambienti apparentemente senza via di uscita.
Richiede kick 1.2 e 512k di memoria.



Cosmic Commando è un titolo per il Commodore 64 nato principalmente per essere giocato con una Light Gun, ma è possibile comunque usarlo anche con un normale Joystick collegato alla porta 2 del vostro fidato computer.



E' un gioco di azione con una prospettiva in 3D in cui dovete colpire grazie al mirino sullo schermo tutte le astronavi nemiche.
L'unico scopo è distruggere tutti gli invasori tenendo presente che avete delle munizioni limitate e una volta finite non ne avrete più e quindi la partita termina.
Dovete completare quindi i livelli entro un certo tempo limite e anche senza finire le munizioni.
Un gioco che non ha una trama, ma solo un blastaggio puro e semplice dove questa volta avete tutti contro compreso il tempo e le munizioni.
Certo che se il buongiorno si vede dal mattino, la schermata principale del titolo non è di buon auspicio per il gioco che subito sembra davvero ridotto ai minimi termini accettabili (ma non è giusto però già giudicarlo dalla prima schermata).
Avete 18 missili per colpire un numero di avversari che sono circa la metà e quindi dovreste averne abbastanza, ma non è così semplice perché vanno centrati molto bene e non dovete farveli scappare.
Ha una meccanica di quei Coin-Op che usano una Light Gun e la carica di sfida c'è eccome.
La grafica è povera, molto semplice,

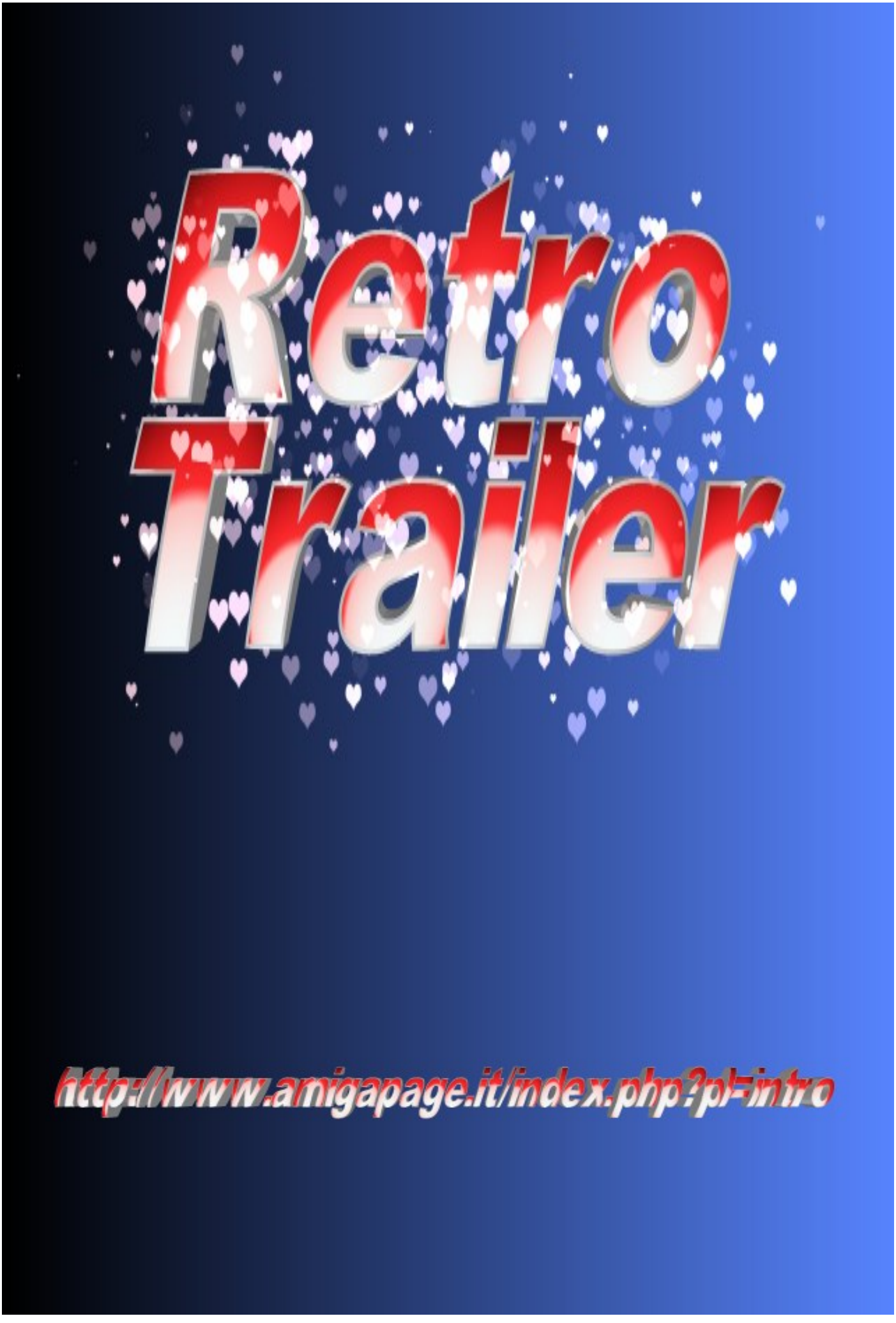


ma fa il suo dovere davvero bene perché quello che conta è quello di riuscire a centrare tutti i nemici presenti con le poche munizione a disposizione. Ben fatta la prospettiva con le astronavi che si ingrandiscono in modo corretto avvicinandosi verso di voi.
Con il joystick si gioca molto bene, ma si vede che è stato fatto per un controller decisamente più veloce e che lo sarebbe se lo aveste .
Non ha una durata elevata come longevità però per un po' può essere una valida alternativa (se avete un C64 con Light Gun cercate di procurarvelo) per un blastaggio originale e anche un po' innovativo.

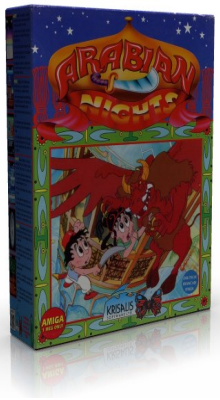


Commodore 64= 7

E' uno sparatutto 3D senza molte pretese dal punto di vista estetico e con una prospettiva ben riuscita.
E' nato per la Light Gun che di certo lo rende molto più avvincente, ma anche con il joystick vi divertirete per un po'.
E' un sano blastaggio in effetti un po' diverso dal solito e che con l'hardware giusto può essere abbastanza longevo e da caricare più volte.


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

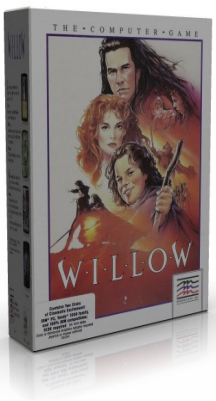
Divertiamoci con i Box













Console Forever



Pit Fighter (1992, Atari - Atari 7800)

Come avete letto nelle anteprime dello scorso numero si tratta di una versione prototipo mai uscito ufficialmente ed è in pratica solo una demo finita la quale dovete spegnere o resettare la vostra Console.
L'idea del progetto era di creare un Beat'Em Up perché a differenza dell'originale e delle varie conversioni nella quali dovevate affrontare avversari sempre più forti in sequenza, in questa versione sembra un *Target Renegade* in cui dovete vincerli tutti a suon di pugni.

Su questo Atari 7800 è stato fatto un ottimo lavoro sulla grafica che mostra personaggi di grosse dimensioni, molto colorati e dettagliati che si muovono molto fluidamente.
La giocabilità che si vede è buona, forse un po' troppo veloce e i movimenti casuali dei vostri nemici diventano frustranti quando ne rimane uno solo che per via di questo ambiente 3D è difficilissimo colpirlo.
Rimane, tuttavia, forse la migliore interpretazione del gioco originale e se avesse avuto modo di diventare completo sarebbe stata forse la migliore conversione.

Atari 7800= 8

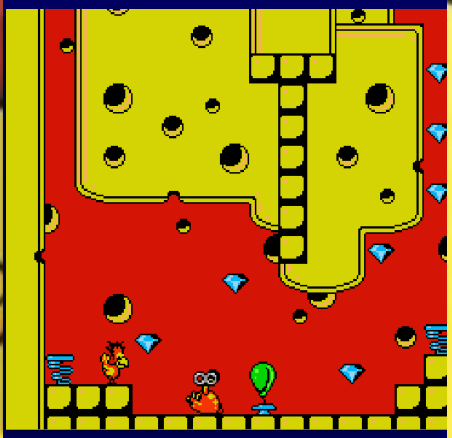


E' solo una demo incompleta dove manca anche la musica e gli effetti sonori, ma già potete assaporare mentre giocate qualcosa che poteva davvero dire la sua se fosse stato completato.
Il voto è alto, ma se lo merita per quello che sono riusciti a fare.

Alfred Chiken (1994, Mindscape - NES)

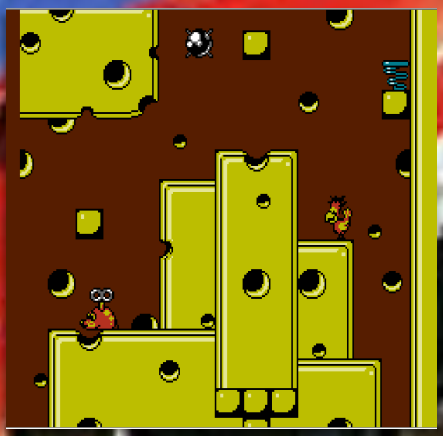
Certo che la piccola console Nintendo si porta un grande peso con questo titolo che sulla piattaforma originale (Amiga) mostra una grande qualità grafica, sonora e di giocabilità.

Il vostro scopo come Alfred il pollo è di salvare i vostri amici e il vostro uccellino Floella dai Meka Chickens in un gioco di piattaforme con diversi livelli a tema e con anche boss di fine livello da sconfiggere.
Siete un pollo e ovviamente non potete volare (*mai che per una volta tanto si possa fare la differenza!*), ma potete fare dei salti e colpire i nemici con il vostro becco bionico (*Wow, questa non me l'aspettavo, un pollo da 6 milioni di dollari: "Signori, lo possiamo ricostruire, sarà più veloce, più forte, più snello". Ops, Ehm, eh eh*).
Ovviamente queste capacità non vi renderanno invincibili perché se avete dei contatti con gli alieni morirete all'istante.



Un titolo puramente di piattaforme, ma con tanti bonus e potenziamenti per permettervi di compiere la vostra missione.

Sul NES sono riusciti a replicare la giocabilità originale con tutte le combo del salto e il ritorno a terra in picchiata usando il becco bionico per colpire i nemici che altrimenti vi uccideranno al primo contatto fisico.
Ben riprodotta la melodia che è ben riconoscibile e discretamente suonata perché è difficile riprodurre la qualità Amiga su questa Console e di conseguenza alla lunga diventa meno piacevole.
La grafica è buona, molto colorata e sicuramente una ottima conversione che però ha qualcosa di meglio della versione Amiga dato che questa è leggermente più minuta e quindi nell'area di gioco vedete meglio le piattaforme.





NES= 7,5

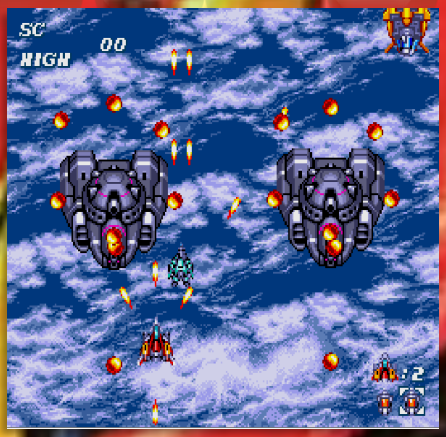


E' probabilmente la migliore conversione da un Amiga che nella versione OCS è molto migliore di quella per la Console, ma era difficile convertirlo e cercare di mantenere ogni elemento tipico di questo gioco.
Ci sono riusciti bene nella grafica che ha una visuale migliore di quella Amiga mentre stavolta l'audio mi convince poco.
la giocabilità è buona e la difficoltà ben calibrata, ma attenzione che le trappole sono molto pericolose fin da subito.



Soldier Blade (1992, Hudson Soft - Turbografx-16)

Si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale classico per questa Console che mostra una meccanica di gioco e grafica da Coin-Op con una introduzione abbastanza tipica, demo che si avviano da sole e che mostrano le sue potenzialità.



Graficamente è perfetto, con una cura del dettaglio che potete ammirare solo nei giochi Arcade, è fluido, non ci sono impuntamenti e strani rallentamenti, i fondali sono curati e ci sono anche livelli di parallasse anche se devo dire che me ne aspettavo molti di più.
Se la grafica è ottima, la musica è ancora di più e non so quali aggettivi inventarmi.
La giocabilità è eccellente con una difficoltà non facile, ma ben calibrata e un sistema di armamento geniale dato che potete trovare dei pod che potete sacrificare per avere una super arma oppure usarli come smart bomb.

Gold

Turbografx= 9,5

Non esiste il Coin-Op per questo gioco, ma se ci fosse sarebbe basato su questa Console.
Ha tutti gli elementi grafici, sonori, difficoltà e giocabilità come raramente si trova.
Unico appunto che si può fare è sulla grafica che malgrado un livello di dettaglio curato in ogni aspetto rimane tipica di questa Console.

Educational



DOS, 2 MB (1992, The Learming Company)

Treasure Mathstorm! Fa parte della serie Super Solvers ed è un gioco educativo per bambini tra i 6 e gli 8 anni per imparare la matematica attraverso una avventura in cui il Maestro di Mischief ha inventato una macchina che cambia il tempo congelando la Montagna dei Tesori.
Il vostro scopo è quello di riportare questa montagna al suo aspetto originale trovando i vari tesori e riportarli al castello per darli al Re che avrà i poteri per riportare tutto alla normalità.

Pur essendo un educativo è impostato come una avventura a tutti gli effetti perché dovete esplorare degli ambienti, risolvere degli enigmi che sono basati sulla matematica, raccogliere oggetti, parlare con i personaggi.
Tutto questo per rendere l'insegnamento più gioioso e mentre ci si diverte a risolvere una storia, si impara qualche nozione importante che poi a scuola servirà per fare bella figura.

Normalmente questi giochi li trovate spesso per Windows 3.x che era abbastanza ideale per sfruttare la sua interfaccia per creare un intreccio tra la grafica e insegnamento, ma anche la versione DOS in questa serie non vi farà rimpiangere Windows.



L'interfaccia è tipica di un punta e clicca perché si gioca con il mouse per scegliere le varie locazioni e interagire con oggetti (lo si può fare anche con la tastiera), personaggi ed enigmi. Se non fate niente appare una vignetta che vi mostra come giocare, come usare i tasti e per darvi un ultimo consiglio prima di iniziare.
E' molto divertente giocarci (anche per un adulto) perché è curato sotto ogni aspetto: dato che tutto il mondo è congelato, con un click camminate, con un doppio click pattinate sul ghiaccio ed è molto divertente come è stato fatto.
Tenente conto che è un avventura anche disegnata a cartone animato con personaggi ben caratterizzati e animati per divertirvi e fa il suo dovere in maniera egregia (gli educativi sono fatti normalmente in questo modo per un target specifico, ma alcuni sono esagerati in meglio rispetto ad altri).
Ogni volta che trovate un enigma da risolvere li potete fare quanti ne volete per vincere degli oggetti e il denaro che poi vi serve per fare acquisti nei negozi che a loro volta vi fanno test di matematica (questa volta però occhio a non farne troppi perché ognuno costa del denaro).
Non ci sono limiti di tempo sui vari test e potete pensare per quanto volete e se sbagliate, il sistema vi da dei piccoli suggerimenti per arrivare alla soluzione.
Di certo passando molto tempo a risolvere un enigma si impara cosa vi si chiede e alla fine della giornata avrete imparato qualcosa di nuovo che sarà utile.
Di tanto in tanto trovate degli elfi che allegramente passeggiano sulla neve e se li catturate dovrete fare delle operazioni matematiche per guadagnare dei soldi.





DOS= 9

Se volete imparare la matematica con un gioco questo è l'ideale perché ha tanti quesiti di ogni genere per farvi imparare a spremere le meningi con una grafica a cartone animato a tutti gli effetti con una cura dettagliatissima sulle animazioni, il sonoro e il divertimento.
Se avete un vecchio PC 286 con 2 MB di memoria potete ritornare indietro nel tempo oppure far divertirvi i vostri bambini aiutandoli ad imparare la matematica.

Volume 3, Numero 9
Settembre, 2017

REV'N'GE!

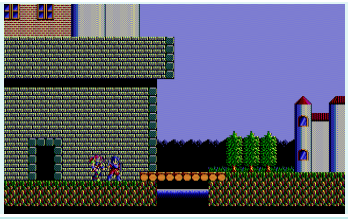


Top 3

Soldier Blade



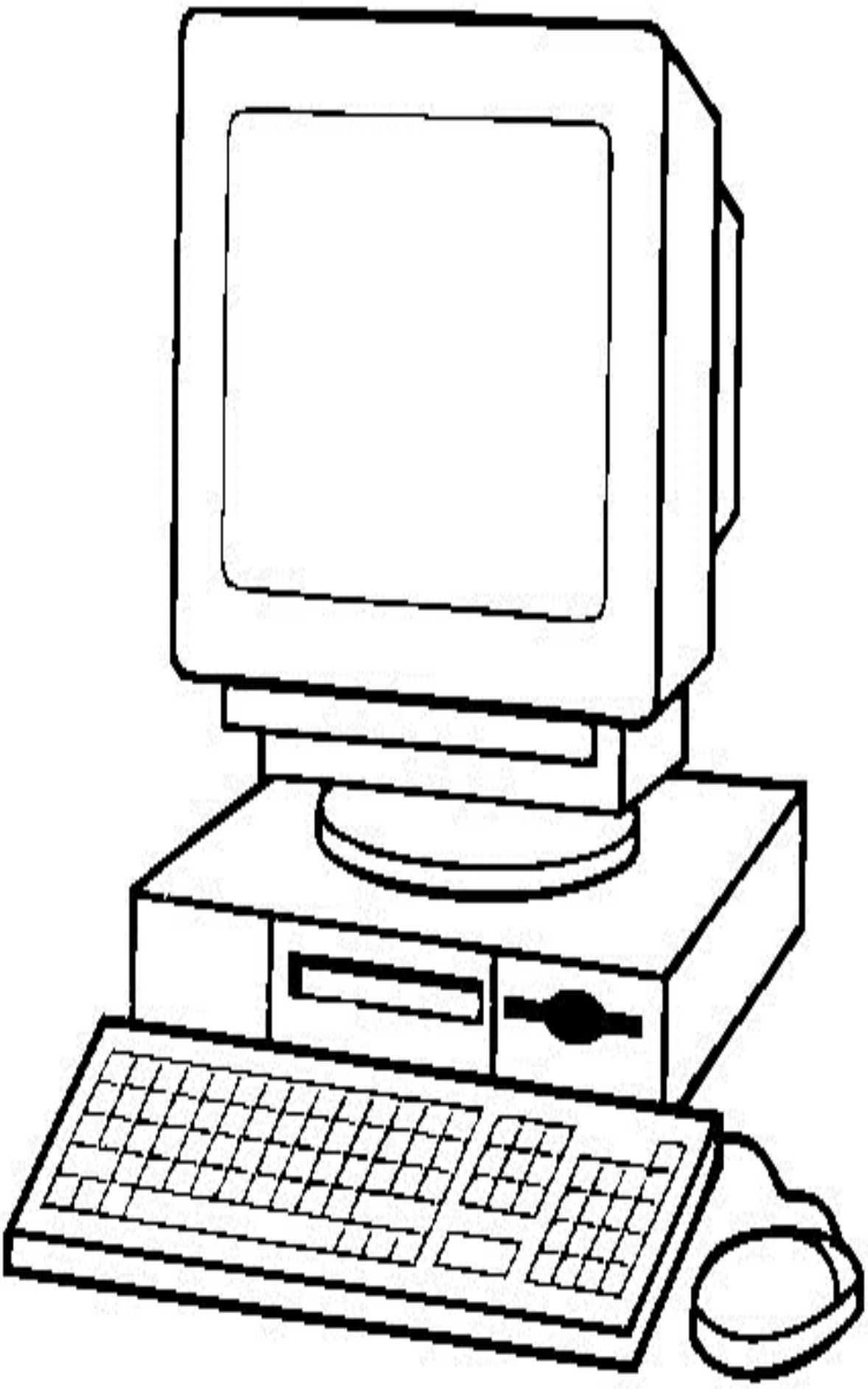
SORCERIAN



Arabian Nights




Multimedia
Compilation
Office

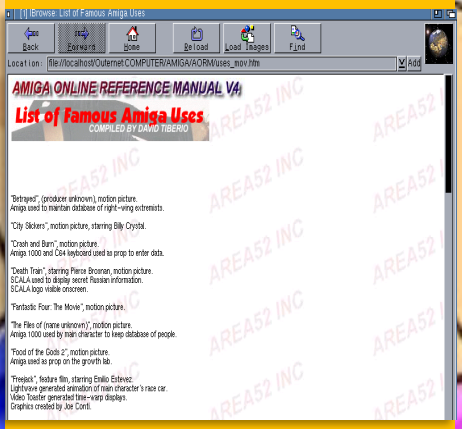


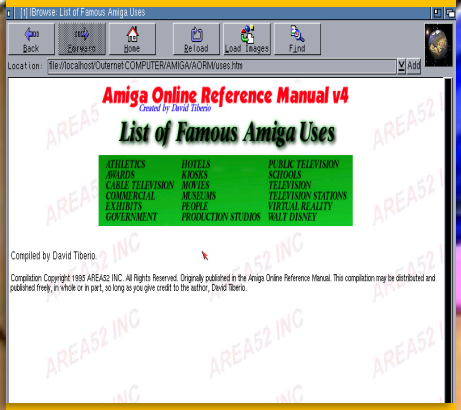
Office, Multimedia and Educational



DOS, 2 MB (1991, Knowledge Adventure)

Out-of-the-Net è il secondo volume del pacchetto Amiga, Weird Science, una ricca collezione di file e documentazioni dedicate alla scienza visionabile grazie ad un Browser internet che carica tutto il materiale offline (con la possibilità di ampliare con la navigazione online).
Il software usa il browser integrato "Ibrowse v1.01" in versione demo che per esplorare il CD va più che bene. Se avete nel vostro sistema operativo la versione completa o un altro browser compatibile potete avere qualche miglioramento nell'esplorazione dei vari

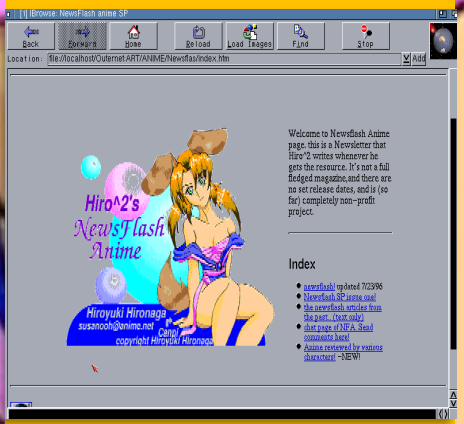




dati e documenti. Essendo tutto via internet potete anche usare Browser su PC o Mac che di certo sono molto più potenti e versatili di quelli Amiga.

Questo CD è un disco bonus a quello principale che è dedicato praticamente alla gestione internet con il vostro Amiga con tutta una serie di programmi, ma è questo CD in particolare che vi dovrebbe interessare dal punto di vista multimediale.
Gli argomenti sono abbastanza variegati e potete esplorare tutto quanto anche se non siete collegati ad internet perché sul CD è stato scaricato tutto il materiale per creare questo prodotto e mostrarvi nel modo più semplice possibile i vari argomenti su questo tema.

Devo dire che però c'è una cosa che non piace molto: manca un link sulle pagine per tornare a quella principale e così dovete manualmente tornarci e a seconda del modello Amiga che avete, l'esplorazione ha un notevole rallentamento per il fatto che ogni volta carica da CD.



Un'altra cosa che è importante da dire è che dovete avere il Workbench a 256 colori o di più se avete una scheda grafica per potervi godere tutto come si deve (anche se è offline, il contenuto usa tantissime immagini grafiche, avatar e quant'altro per avere una esperienza fuori dalla rete, ma con lo stesso livello di qualità grafica.

Il browser in versione demo è una concessione da Amiga Format, funziona bene e l'esperienza d'uso è eccellente.
Il pacchetto completo sono 2 CD, ma è solo il secondo ad avere un buon contenuto multimediale.

Amiga= 8



E' un buon prodotto multimediale che però ha un modo di visualizzazione che penalizza alcuni modelli Amiga che non hanno la scheda grafica o un processore non abbastanza potente da gestire 256 colori con l'AGA.
Questo CD viene esplorato totalmente via browser ed è sicuramente una bella e innovativa cosa perché quasi tutto è stato messo sul CD per evitare il collegamento ad internet (ci sono comunque link per avere ulteriori dettagli, ma generalmente sta tutto sul CD).
Manca un link per tornare alla pagina principale e questo è un grosso handicap perché dovete arrivarci manualmente e se il vostro Amiga è lento e il CD pure non è proprio indice di qualità.



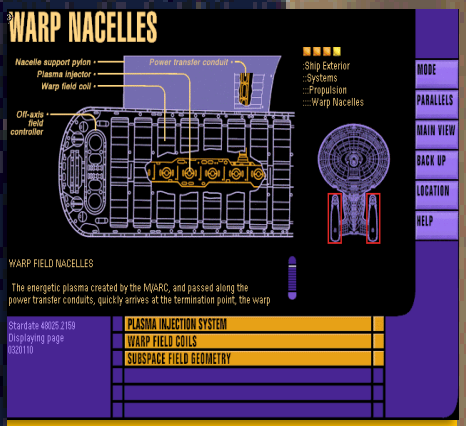
Gold

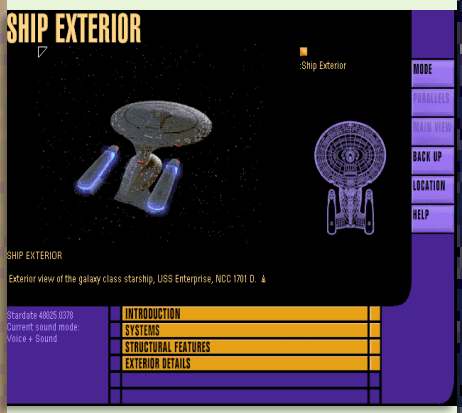
Macintosh, 68k/PPC

Star Trek Next Generation: Interactive Manual è come dice il nome: una visita guidata sull'astronave spaziale Enterprise 1701-D, capitanata da Jean Luc Picard.
Non è un gioco, ma appunto una guida interattiva per scoprire tutti i segreti della Enterprise sia all'esterno che all'interno.

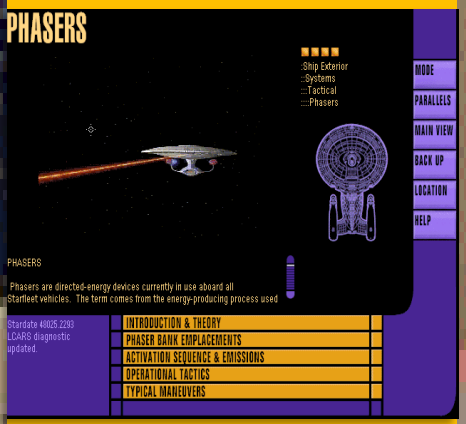
Questo CD è disponibile per Windows e per Macintosh (68k e PPC) e per questa recensione ho provato la versione Mac 68k.
Devo dire subito che per avere una buona visione meglio avere il 68040 o meglio il PowerPC perché fa tanto uso di parlato digitalizzato con la voce originale del computer (Majel Barret che era anche la moglie di Gene Rodenberry, il padre di Star Trek), tante animazioni tratte direttamente dalla serie TV e fa tanto uso del Quicktime VR.

All'inizio del programma vi viene chiesto se partecipare alla visita guidata all'interno dell' astronave oppure fare tutto da soli per scovare cose che vi interessano particolarmente.





mente.
Il Tour manuale da informazioni generali sull'astronave, sulle sue missioni, sulle nuove astronavi della Flotta Stellare, come vengono costruite, ecc.



Oltre a queste informazioni generali potete poi entrare nel dettaglio con la Enterprise e leggere e ascoltare in dettaglio tutto quello che volete sapere sulla propulsione, sul tattico, sulla tecnologia di navigazione.
Ognuna di queste informazioni viene presentata con un video tratto dalla serie TV (se presente) con gli stessi effetti speciali e sonori.

Con la modalità Tour assistete a diverse scene tratte dalla serie TV con la voce del Comandante Riker (Jonhatan Frakes) e usa il Quicktime VR che vi permette di vedere l'interno della Enterprise come se guardaste il film.
Interrompendo la modalità automatica potete usare il mouse per girarvi intorno a 360° rendendo tutto molto più affascinante perché vi muovete all'interno dell' astronave cercando di raggiungere le varie locazioni che sono state incluse.

Macintosh= 9,5

E' un prodotto pensato per i Fan di Star Trek Next Generation che possono finalmente scoprire tutti i segreti della Enterprise sia esternamente che internamente grazie al QuickTime VR.
Tecnicamente eccellente perché musica, foto, video sono di qualità eccellenti.
Può essere un prodotto interessante anche a chi non conosce questo universo (ma veramente esiste qualcuno che non conosce Star Trek?) anche solo per ammirare e ascoltare le qualità che questo hardware mostra ogni volta


Al prossimo imperdibile numero
#79
Ottobre 2017