

REV'n'GE!

#84

Retro Emulator Vision and Game

Castle of Dr. Brain

Una avventura insolita per mettervi alla prova

Maritrimì

Un gioco arcade divertente con un nome lunghissimo

ALTRE RECENSIONI: Buon Compleanno "Amiga Future" * Super Sport Challenge * Centerfold Squares * Orbit * Dive Bomber * Fields of Glory * Football Glory * LuftrauserZ * Chase * Solo Flight * Op. Stealth Speech * Red Alert * Direct Hit * Curse of the Azure Bonds * Backstage * Dino Wars * Code-Route * Isaac Asimov's Ultimate Robot

RECENSIONI CONSOLE: Xenon II * Super Aleste * Ghostbusters II

Un numero di Marzo che si prepara ad annunciare la primavera con delle belle recensioni ed una pagina speciale dedicata al 20° Compleanno della rivista cartacea "Amiga Future". Magari REV'n'GE! potesse raggiungere un simile traguardo e ogni anno dovrei festeggiarne uno perché non so mai di preciso se potrò continuare all'infinito. Si avvicina lentamente quel traguardo che ho sempre sognato di raggiungere, il numero 100. Ci vorrà circa un paio di anni e quindi almeno per ora si va avanti e chissà che non decida di superare questa soglia e far festeggiare un compleanno anche a REV'n'GE!

L'iniziativa che volevo fare per aggiungere recensioni dei lettori, nel momento in cui scrivo questo editoriale, non so se è stato recepito, perché uscendo un numero al mese ci vuole tempo per raggiungere i lettori e farli decidere se partecipare oppure no. Forse nel numero di Aprile ci sarà qualcosa. Intanto in questo numero potete leggere un'altra recensione di DanyPPC.

Forse questo numero non ha delle recensioni di titoli ben conosciuti perché sono venute fuori da una scelta casuale del momento dato che non sapevo davvero cosa scrivere. Alle volte mi influenzano dalle discussioni sui dei forum, ma questa volta ho avuto poca ispirazione nella scelta dei giochi da provare.

Buona Lettura

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.

Sommario Numero 83

Febbraio 2018

20° Compleanno Amiga Future	Amiga	5
Backstage	Amiga	20
Castle of Dr. Brain	DOS/Amiga	18
Centerfold Squares	Atari ST	7
Chase	Atari ST	15
Code-Route	Atari ST	28
Curse of the Azure Bonds	Apple II	19
Direct Hit	Commodore 64	17
Dino Wars	Commodore 64	27
Dive Bomber	Commodore 64	10
Fields of Glory	Amiga	11-12
Football Glory	DOS	13
Isaac Asimov's Ultimate Robot	Windows 3.11	32
LuftrauserZ	Commodore 64	14
Maritrimi	ZX Spectrum	8
Orbit	Atari 8-Bit	9
Operation Stealth: Speech version	Amiga	16
Red Alert	Commodore 64	22
Solo Flight	Atari 8-Bit	6
Super Sport Challenge	Amiga	6

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una. Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.





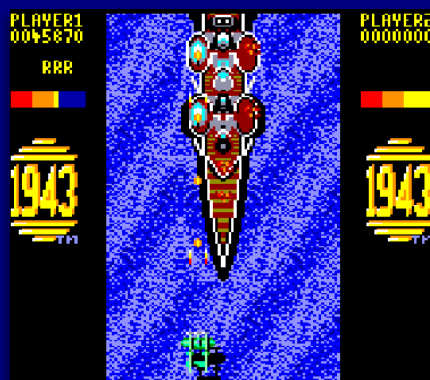
3D Starstrike (Amstrad CPC)

Direi che lo screenshot è abbastanza chiaro, ma non è Star Wars con un altro nome e dovrebbe essere molto interessante scoprire di cosa si tratta. Dovrebbe essere molto divertente.



Black Cauldron (Apple II GS)

Un altro classico della Sierra con questo titolo ancora non punta e clicca che ha fatto divertire milioni di persone.



1943 (Amstrad CPC)

Ebbene sì, in tutti questi 84 numeri non ho mai recensito questo gioco ed è ora di farlo con l'Amstrad CPC che dalla grafica sembra molto bello, ma poi quello che conta davvero è la giocabilità.



Nekketsu Kung-fu Road (Epoch SCV)

I riferimenti a Kung-fu Master ci sono tutti, ma conoscendo questa bella Console so che si tratta di un bellissimo titolo ancora prima di provarlo e non vedo l'ora di farlo perché mi piacerà moltissimo e spero anche a voi.

AMIGA FUTURE

Questa pagina non è dedicata ad un videogioco né ad una recensione, ma a ricordare il 20° Compleanno di "[Amiga Future](#)", un sito dedicato all'Amiga, una rivista cartacea che ha lo stesso nome in abbonamento, con i vecchi numeri che vengono rilasciati online per essere letti in formato PDF.



20 anni di attività sono tanti e io che ogni tanto mi lamento di essere un po' stanco di scrivere REV'n'GE! dopo 5 anni, tanto di cappello a questo staff che va avanti cercando di supportare questa comunità che malgrado tutte le difficoltà riesce sempre a rimanere in piedi anche quando tutto sembra perso in ogni occasione. Sul sito di [Amiga Future](#) potete leggere la loro storia a partire dalle prime idee nel creare una documentazione che potesse far ricordare tutte le belle cose accadute su questa piattaforma che rispetto a tante altre ha più passione tra i suoi utenti nel cercare di non farla morire.

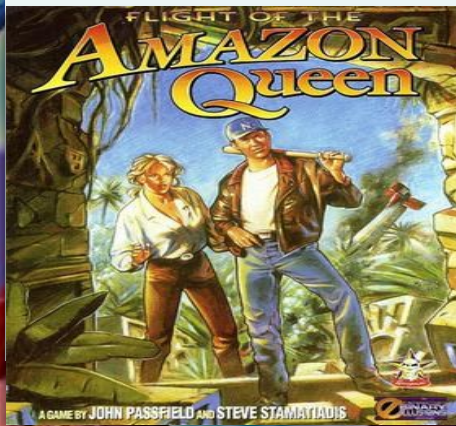
Sono un po' in ritardo a scrivere questo omaggio al compleanno di questo sito e di questa rivista che è stato a Gennaio, ma come per le persone questi 20 anni durano tutto l'anno con sicuramente delle novità per

tutti gli iscritti e non che vogliano continuare ad usare Amiga grazie al loro impegno.

Queste iniziative cartacee e non rappresentano oggi una fonte per preservare delle informazioni che resteranno (si spera) per sempre nei vari server consultabili nelle generazioni future per ricordare cosa era un Amiga.

REV'n'GE! cerca di ricordare quante più piattaforme possibile grazie ai loro giochi indipendentemente che siano belli o brutti, mentre Amiga Future cerca di imprimere la storia di Amiga attraverso i giochi, i programmi e l'hardware.

Un altro traguardo di questo gruppo di persone è che oltre a scrivere un'ottima rivista, hanno anche un sito con persone che si dedicano al software e proprio in occasione di questo Compleanno sono riusciti in tempo a tradurre il gioco *Flight of the Amazon Queen* in Italiano e in Tedesco e ha riportato in vita un titolo che si era perso nel tempo e devo dire che non sapevo nemmeno io che era diventato freeware se non lo avessi letto su Amiga Future.



Non solo software e recensioni, ma anche gadget "Amiga Future" che sicuramente sono belle iniziative che vedo molto spesso realizzate da famose star di Youtube e che sicuramente servono a ricordare quanti appassionati di Amiga ci sono oggi e quanti ce ne saranno in Futuro grazie alle idee, allo spirito di avventura e investimento di chi crede nella piattaforma.



Amiga, 1 MB (1993, Microids)

SUPER SPORT CHALLENGE

Silver

CODE

PHILIPPE DERAMBURE
FRANÇOIS GARROUSTE

GRAPHIES

LOIC PUART
ANTOINETTE RODELET
DAVID DESMARET
MARCO DE FLORES

MUSICS

CLAUDE ABRONON

Come anticipato nelle anteprime del numero scorso un titolo dedicato all'atletica leggera che vuole anche sfruttare le caratteristiche tecniche dell'Amiga per offrire un buon impatto visivo.

Questo **Super Sport Challenge** vi porta a sfidarvi tra di voi o uno solo contro il computer in 10 eventi classici che sono gestiti in maniera diversa dal solito dato che non dovete smantare come forsennati il povero joystick a destra e sinistra (con il



rischio di romperlo), ma avete una sorta di energia da gestire e il pulsante del joystick viene usato come turbo per accelerare.

I 10 eventi sono: 100 Metri, 110 Metri Ostacoli, Salto con l'Asta, Salto in Lungo, Lancio del Peso, Salto in Alto, Triplo Salto in Lungo, Nuoto 100 e 400 Metri, Lancio del Giavelotto.

Subito da dire che sono degli eventi davvero belli e soprattutto quelli più amati a parte le corse che forse sono quelle più difficili perché bisogna correre tantissimo dosando l'energia.

La grafica dell'Amiga si vede subito dalla selezione di questi eventi che sono tutti ottimamente riconoscibili guardando le immagini delle icone che mostrano cosa rappresentano e per chi non conoscesse l'Inglese è

una buona cosa per capire di cosa si tratta.

Come ogni altro gioco di questo genere dovete scegliere la vostra squadra Nazionale da una lunga lista (peccato manchino gli Inni Nazionali, ma non tutti i giochi li includono) e poi la scelta se fare delle prove di allenamento nella disciplina che volete o cimentarvi subito nella competizione. Interessante pulsante per attivare o disattivare la musica perché è sempre presente e anche se non male, dopo un po' diventa noiosa e ripetitiva e di certo non aiuta nello svolgimento delle vostre fatiche.

Molto buona anche la possibilità nella modalità "Competizione" di poter scegliere a quali eventi partecipare e malgrado fossi tentato di escludere le corse, non posso farlo perché altrimenti non riuscirei a spiegarvi questo nuovo sistema di corsa con energia e "turbo".

La presentazione degli eventi è televisiva con, ad esempio, nelle corse



tutti gli atleti davanti alla telecamera con lo starter che vi avverte di mettersi in posizione, poi la visuale cambia in isometrica mostrando ogni singolo atleta e alla fine c'è anche l'immane Foto-Finish.

Come vi dicevo avete un nuovo modo di far correre l'atleta: semplice-

mente mettendo la leva del joystick nella direzione di corsa e tenerlo premuto. Sembra semplice, ma a complicarvi la vita avete una barra di energia che decresce più velocemente se correte, più lentamente se rallentate. Dovete imparare a dosare questa energia e non è facile soprattutto in quegli eventi dove conta la velocità. In altre discipline che prevedono la rotazione del corpo come, ad esempio, nel Lancio del Peso dovete fare una rotazione con il joystick ed è più facile a farlo che a dirlo.

Questo nuovo sistema aiuta parecchio a rendere questo genere molto più avvincente e divertente e poi dato che l'occhio vuole la sua parte la grafica è all'altezza.

Ogni atleta ha ottime animazioni, la grafica rispecchia abbastanza bene le varie nazionalità, i movimenti sono realistici, le scene di foto-finish dove è previsto sono davvero carine e realizzate come si vedono in TV.

Non è esente da difetti come i colori che spesso sono un po' troppo pochi soprattutto sugli atleti in quelle gare in cui sullo schermo ce ne sono dieci in cui alcuni sembrano cloni di altri. E' un'analisi troppo pignola su un titolo davvero ben realizzato soprattutto quando ci sono tanti atleti sullo schermo.

La musica è noiosa e sono certo che la disattiverete subito, mentre gli effetti sonori durante le gare sono buoni, ma non da Amiga perché alcuni effetti speciali del pubblico lasciano un po' a desiderare.

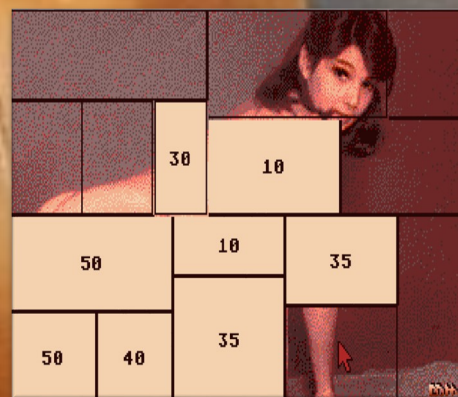
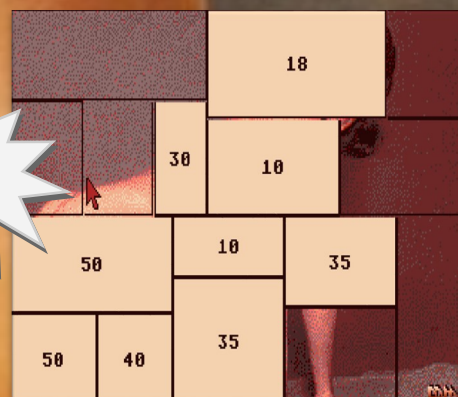
Amiga= 8,5

Grazie a questo nuovo sistema di usare il joystick amerete questo genere molto più di prima anche grazie alla qualità grafica che l'Amiga vi mette a disposizione. Peccato che non ci metta un audio migliore, ma per questo gioco quello che c'è non vi darà troppa noia (la musica, tuttavia, è odiosa). Altra piccola nota negativa di questo titolo è che carica in continuazione anche per le cose più insignificanti, sta su 3 dischetti e richiede solo il DFO. Raccomandato a chi ama questi eventi sportivi gestiti in modalità Coin-Op.



ADULT

Silver



Ritorna su Atari ST un gioco per adulti nel quale voi dovete sfidare la vostra avversaria femminile gestita dal computer a completare più caselle del vostro colore su una scacchiera su quella scacchiera: voi siete di colore bianco mentre il computer di colore nero e a turni dovete cercare di colorare più caselle del vostro colore per raggiungere l'obiettivo indicato.



Penny
36-23-34

Below
Average
Player

Select picture to play this centerfold

ra in cui vi viene detto il numero da colorare per vincere.

Se lo scopo è di completare 15 caselle e voi ne riuscite a fare 8 avete vinto perché il computer ne ha colorati solo 7.

Ma allora dove sta il gioco per adulti?

All'inizio del gioco dovete scegliere una delle 11 ragazze disponibili che sono divise per livello di difficoltà: Penny, Heather, Kelly, Twins sono facili da battere (*mica tanto*); Terri, Renee, Bridget, Kerry sono di media bravura; Yvonne, Jo, Jenny invece sono molto più impegnative da affrontare.

Dopo aver scelto la ragazza giusta per una facile vittoria, vedete una sua descrizione e immagine digitalizzata da una reale persona di qualità più che accettabile perché grazie ai 16-Bit dell'Atari ST potete vedere bene tutti i dettagli (sono giochi per adulti, ma rimane di quel genere di nudo artistico di giochi anni 80 e nei videogiochi era giusto farlo in questo modo).

Ora avete davanti una immagine della ragazza scelta che però è oscurata da alcune tavolette che hanno un numero che è quello che vi dicevo all'inizio, ossia lo scopo da raggiun-

gere su quella scacchiera: voi siete di colore bianco mentre il computer di colore nero e a turni dovete cercare di colorare più caselle del vostro colore per raggiungere l'obiettivo indicato.

In pratica entrambi cercate di impedire all'altro di colorare più tavole, ma attenzione che non potete cliccare dove vi pare sulla scacchiera perché ogni errore vi dà delle penalizzazioni nel punteggio. In vostro aiuto avete una casella rossa, una verde e una gialla che vi mostrano le mosse legali perché se cliccate a caso sulla scacchiera e sbagliate fate vincere la vostra avversaria.

Dall'immagine qui sotto potete vedere come ci sono riuscito, ma devo dire la verità: a caso e malgrado il livello di difficoltà facile il computer subito dopo mi ha battuto in una maniera umiliante.



Avete 11 ragazze e per ciascuna di esse tantissime sfide che vi terranno impegnati a lungo anche dal fatto che queste ultime sono molto belle da ammirare.

Atari ST= 8

E' un buon titolo per adulti solo per le immagini da scoprire perché poi è un normalissimo puzzle game più o meno difficile con delle regole subito non molto chiare che alla lunga potrebbero stancarvi dato che vorreste un modo più veloce per raggiungere lo scopo finale. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico la versione ST ha una buona digitalizzazione anche se un po' grezza, ma comunque sufficiente per farvi ammirare queste bellissime ragazze.



Silver

ZX Spectrum, 48k (2012, The Mojon Twins)

Il nome di questo gioco per ZX Spectrum è lunghissimo: **Maritrimi, Freelance Monster Slayer en: Las increíbles Vicisitudes de Deperstarse Resacosa con Fred en la Cama Y Tener Que Llegar Mas o Menos Puntual a la Prueba de "Monstrous Vigorosos de Pechos Lustrados" featuring Los Fratelli** (wow, questa volta è un titolo che attira l'attenzione già dal suo nome).

Voi interpretate Maritrimi McAndrews, una attrice diventata famosa per aver interpretato il film "Maritrimi, Monster Slayer"; fate una vita da VIP piena di incontri e feste. Un bel giorno vi svegliate in una villa in una situazione tipica a quella che avete interpretato e siete in ritardo per le audizioni del seguito del film, ma siete circondati dai maialini di George Clooney e i mostri della famiglia Fratelli

Il vostro scopo è uscire di casa e raggiungere il luogo di lavoro, ma dovete svolgere delle mansioni che fareste normalmente la mattina prima di.

Dovete trovare il "Caffè" (per svegliarvi), il "Tabacco" (siete una grande fumatrice e non potete vivere senza), una "Batteria" (per aprire le porte del garage e prendere l'auto) e un "Ferro" (per rimette a posto un suo vestito).

Si tratta di un titolo di azione nel quale dovete girare per la casa che è

labirintica con una visuale isometrica in modo che vi potete spostare in ogni direzione, prendere i vari oggetti che una volta acquisiti vengono messi nell'inventario ed evitare il più possibile il contatto con i mostri dato che avete solo 10 punti di vita e ne perdete uno per ogni contatto diretto.

Non siete però del tutto disarmati dato che avete tre bombe per uscire da situazioni caotiche.

Un gioco molto carino per la sua realizzazione tecnica davvero di alto livello con tutti i dettagli che riproducono bene i vari ambiente di questa villa.

La difficoltà è un po' elevata perché il contatto con un mostro vi porta via un punto di energia, lui esplode, ma riappare subito dopo e quindi alla fine non risolvete nulla tranne di ridurre le vostre speranze di uscire fuori. Altre volte questi mostri appaiono esattamente

dove siete e quindi non c'è nessuna speranza di evitarli. Alla fine dovete tenere conto che avete solo 10 vite corrispondenti esattamente ai vostri punti energia.

Un'altra difficoltà è che gli oggetti da trovare sono nascosti bene e dovete trovarne altri per riuscire a sbloccare certi passaggi come i fiammiferi per dare fuoco a degli oggetti che vi



E' un titolo che al di là della sua inevitabile difficoltà è anche molto simpatico e interessante e la sua bella grafica aiuta a tenere vivo l'interesse anche se, ripeto, queste "10 vite" sono insufficienti.

ZX Spectrum= 8

Un buon titolo di azione e fuga da un labirinto condito con una più che buona grafica molto curata e dettagliata al punto giusto e bella l'idea di riciclare personaggi e mostri di noti film che la rendono sicuramente innovativa e interessante. Secondo me è troppo difficile perché avete "10 vite" che sono inutili dato che i mostri sono infiniti e hanno l'abitudine di apparire esattamente dove siete voi e dato che l'area di gioco non scrolla, alcune volte vi bloccate tra gli elementi dello sfondo e il mostro.





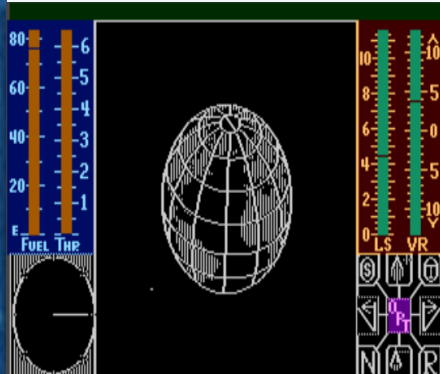
Atari 400, 48k (1985, Arctic)

ogni sbaglio lo pagate in modo tale che non potete più proseguire.

Ci ho provato parecchie volte

Orbit: A Trip to the Moon è una simulazione spaziale per l'Atari 8-Bit (da 48k in poi) che vi porta a pilotare lo Shuttle in diverse missioni decisamente emozionanti:

1. Intercettamento di un Drone
2. Attracco con la Stazione Spaziale
3. Viaggio verso la Luna
4. Sgancio del Lander
5. Atterraggio sulla Luna



Ognuna di queste rappresenta una sfida perché vi vede pilotare la vostra astronave in navigazioni orbitali tra voli, attracchi e atterraggi.

L'interfaccia vi vede subito ai comandi dello Shuttle con tutte le informazioni necessarie e sono quelle essenziali tra le quali lo schermo principale che vi mostra lo spazio, un radar per la direzione e indicatori della potenza dei motori, il livello di carburante e il supporto vitale. Nella parte bassa avete delle icone che vi servono per controllare la vostra astronave sulla direzione, la potenza dei motori, la gestione dell'attracco, lo sgancio del Lander e l'atterraggio. Questo pannello ha più visualizzazioni separate che sono attivabili con le icone "Opt", "N" e "R".

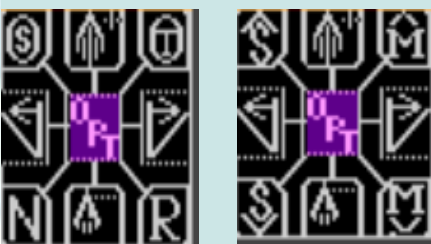
La qualità grafica delle icone è tale che anche senza leggere il manuale

(che comunque in questo caso vi raccomando di avere sempre a portata di mano) riconoscete più o meno le varie funzioni, ma non sempre come usarle in modo appropriato.

Dovete provarle tutte per imparare ad usarle, ma spesso questo uso un po' casuale fa terminare la vostra avventura ancora prima di iniziare.

La simulazione non è in tempo reale e questo vuol dire che un minuto nel gioco sono 94 minuti nella realtà e potete accelerarlo attivando l'icona "S" fino a 12.000 volte, altrimenti è una cosa lunghissima. Non è, tuttavia, la cosa da fare subito se siete inesperti con questo tipo di simulazione.

Le missioni non sono in sequenza e siete liberi di iniziare dove volete perché il gioco inizia in orbita intorno alla Terra e vedete due puntini che le ruotano attorno che dovrebbe



essere i Droni che fanno parte della prima missione, ma in ogni momento potete decidere di andare sulla luna e fare le missioni relative.

A parole è facile, ma in realtà è molto difficile anche gestire la direzione e puntare alla luna tenendo conto anche del livello di carburante e aria.

Tra le opzioni potete attivare un laser che vi serve per distruggere i Droni che va caricato prima di ogni colpo e avete un radar per individuarli.

Insomma è forse una delle simulazioni dello Shuttle più complesse che abbia mai visto e forse troppo reale anche perché, come vi dicevo,

con il manuale davanti, ma le procedure sono così realistiche che lo raccomando solo ed esclusivamente ai patiti del realismo perché per la maggior parte delle persone risulterà parecchio frustrante malgrado sia molto ben realizzato a livello di grafica e animazioni.

Atari 8-Bit= 8,5

Come simulazione è davvero ottimo perché è quanto di più realistico vi sia mai capitato di vedere su un 8-Bit e di certo la carica di sfida è elevatissima, ma non tutti riusciranno a in tempi brevi a capirci qualcosa.

E' difficile, ma non per questo non vale il voto perché se lo merita anche se chi scrive questa recensione non è riuscito a tirare fuori un ragno dal buco.

DIVE BOMBER™

Dive Bomber è una simulazione di volo militare per il Commodore 64 che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale con un solo obiettivo: distruggere la corazzata Bismark.

E' quel genere di giochi in cui voi siete l'eroe di turno che da solo deve pattugliare i cieli per scoprire dove si trova la nave e poi distruggerla armati di mitragliatrice e siluri.

Un po' brutto come si presenta dopo il caricamento con una schermata nera e quattro opzioni in giallo in cui potete scegliere se fare pratica, iniziare la missione, guardare i punteggi e terminare la partita tornando alla schermata del Basic. Anche se l'obiettivo è già prefissato e voi l'eroe di turno che da solo salva il mondo, dovete comunque arrivare a trovare la nave affrontando nel frattempo l'artiglieria nemica e per farlo, prima di iniziare la missione avete il gioco dei bastoncini che a seconda di quello che prendete, la missione sarà facile oppure estremamente complicata.

Devo dire che se la schermata delle opzioni è veramente orribile, ma

che ce ne è solo una).

Il vostro aereo è un bombardiere e come tale ha diverse sezioni: una è dedicata al volo frontale e di intercettazione dei nemici, un'altra alla gestione lancio dei siluri e infine la sezione della mitragliatrice posteriore quando venite attaccati da aerei nemici alle vostre spalle.

E' un simulatore di volo al 50% perché non ci sono paesaggi da guardare

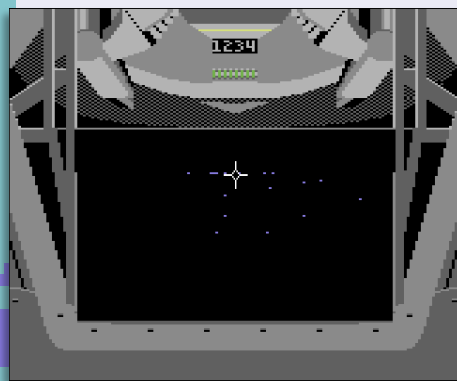


e nessun punto di riferimento a parte dei punti bianchi su uno sfondo nero per dare la sensazione di volo notturno e cercare di farvi capire se volate a livello del mare oppure più in alto (devo dire che da questo punto di vista non si capisce e molte volte vi schiantate improvvisamente). Anche i combattimenti sono decisamente arcade anche per il fatto che è tutto gestito dal joystick e pochissimi tasti come il decollo e l'atterraggio.

Con l'opzione "pratica" potete già vedere cosa vi troverete davanti e quanto è simulazione è quanto è arcade soprattutto se scegliete di affrontare la Bismark in un confronto diretto. Non la vedete sullo schermo, non avete un radar, ma solo la visuale davanti

Commodore 64 (1988, Epyx)

a voi e la mappa strategica vi fa vedere solo dove si trova l'obiettivo e anche qui è molto facilitato perché sulla mappa vedete esattamente la vostra posizione che in altre simulazioni non potete avere, ma ve la dovete ricordare dai briefing e sulle mappe interne dovete sempre prendere dei punti di riferimento con quello che



vedete fuori dell'abitacolo.

Non vuol dire che è un brutto gioco perché è molto facilitato non avendo tutti i tasti che normalmente vi trovate a dover gestire, ma l'ambientazione molto semplificata con pochi punti di riferimento può non piacere ai fan dei simulatori di volo militare.

Do you want to:

- ☐ Practice
- ☐ Take Combat Mission
- ☐ See Hall of Fame
- ☐ Quit ?

prima e dopo le varie missioni c'è una immagini digitalizzate spettacolari e molto colorata che compensano la mancanza di grafica nella schermata delle opzioni (peccato

Commodore 64= 6,5

Una simulazione con combattimenti molto arcade e decisamente semplificato al massimo nelle visuali dove non c'è nulla a parte un mondo totalmente nero con dei puntini bianchi per dare dei riferimenti spesso troppo approssimativi.

Non c'è grafica da guardare a parte le varie sezioni dell'aereo e bella l'unica schermata di intermezzo.

Tra la grafica inesistente e una difficoltà elevata dovuta al fatto che non capite bene se volate o state precipitando può piacere oppure no. Per chi ama i simulatori di volo al 100% troveranno questo titolo molto riduttivo e alle volte un po' noioso.





Amiga (1994, MicroProse)
1 MB: Floppy
1,5 MB: Harddisk

Fields of Glory è uno strategico di guerra che riporta in vita le ultime furiose battaglie di Napoleone in un modo innovativo e vi mette al comando di tutto l'esercito in un paesaggio ricostruito

molto accuratamente.

Prendete per buono quello appena scritto perché la Microprose ogni tanto è di parte prendendosi meriti in maniera assoluta. Ora con questa recensione vedete se è tutto innovativo e interessante come nessun altro gioco ha fatto prima di questo.

Questa recensione per Amiga è stata fatta sulla versione installata su HardDisk dato che ha un suo installer e per provare questa esperienza diversa che caricarlo da floppy (soprattutto per evitare il continuo cambio disco). La versione installata, tuttavia, richiede almeno 1,5 MB per avviarsi.

Non per fare sempre il pignolo, ma la musica molto carina e ben realizzata come strumenti diventa ripetitiva perché il sample non dura molto e viene ripetuto all'infinito; se subito vi piace dopo 10 volte la odierete. Dopo questa breve parentesi quando cliccate per iniziare la partita avete un menu di scelta delle battaglie che sono sei: Wavre, Waterloo, Ligny, Quatre Bras, Wagnée e Nivelles. Ne avete abbastanza per divertirvi per un bel po' se vi piace questo genere.



Ho scelto Waterloo, il 18 Giugno 1815 tra Francesi e Prussiani per cercare di cambiare la storia grazie al fatto che potete scegliere se guidare i Francesi o gli Inglesi (L'esercito Inglese era l'antagonista per antonomasia dei Francesi ed erano alleati con i Prussiani e in questo gioco si sfidano questi due eserciti in ogni battaglia).

Prima di scendere in campo dovete scegliere se usare l'esercito nella formazione storica oppure come vi piace a voi per darvi anche la possibilità di fare dei cambiamenti.

Di certo però l'attrazione è verso la ricostruzione storica per vedere quanto è buono il programma (io non sono in grado di dirvi quanto accurato possa essere rispetto ad altri titoli - la Microprose dice che è molto accurato e va preso per buono).

Dopo la scelta del livello di difficoltà (meno male ce ne sono tanti, da facilissimo a difficilissimo) siete finalmente sul campo di battaglia con una visuale area che vi mostra l'intero esercito disponibile nei suoi colori storici e in più ogni unità ha una ban-

diera della Nazione anche perché poi durante gli scontri vi permette meglio di indentificare un esercito dall'altro.

Le varie unità le potete gestire singolarmente ordinando il tipo di formazione da attuare in vista della battaglia o decidere di mandarli all'assalto dei nemici scegliendo l'ordine e poi indicando con il mouse l'obiettivo.



In effetti è una idea del tutto nuova perché in pratica non è più uno strategico in senso stretto dato che siete sul campo di battaglia con i nemici che avanzano e voi dovete unità dopo unità affrontarli per sconfiggerli. Non c'è una gestione delle risorse o dei fondi per acquisire nuovi soldati. L'unica strategia attuabile è l'organizzazione delle unità e quali scegliere per attaccare o difendere una posizione.



Devo dire che questa scelta di gestire l'intero esercito come volete senza gestione risorse è molto buona e vi immerge nell'azione senza perdervi in fronzoli da manuale che comunque va consultato perché ci sono dei sott'ordini da quelli principali che non subito si riesce a comprendere bene.

Una cosa molto bella di questo titolo è che quando date un ordine ad una unità questa rientra nella sua vecchia posizione dopo, ad esempio, un assalto e non sta lì a subire l'attacco del nemico e comunque tra le opzioni di comando ce ne è una per ordinare di tenere la posizione che dovrebbe far intervenire automaticamente l'unità in caso di attacco del nemico.

Tra le altre cose, questa funzione di difesa automatica c'è fin da subito perché appena caricate il campo di battaglia se un nemico si avvicina al raggio di azione dei cannoni questi cominciano a sparare.

La vittoria non è sempre data dalla sconfitta totale del nemico perché può essere sufficiente bloccare le sue vie di accesso, uccidere i comandanti e lasciare l'esercito allo sbando anche perché ci sono così tanti soldati che è molto difficile riuscire a ucciderli tutti, ma non c'è un tempo limite e quindi la battaglia dura finché ci sono delle forze in campo per



andare avanti.

Molto bello visivamente con una bella grafica molto colorata e dettagliata anche con questa visuale aerea (vi chiederete perché non faccio degli ingrandimenti e presto vi rispondo) con molto bella anche la precisione data al gioco che mostra



un campo di battaglia con i morti sul campo che sono riconoscibili dai colori: blu per i Francesi e rossi per gli Inglesi.

Non finisce qui il dettaglio perché potete anche vedere i soldati a cavallo con la spada sguainata che si lanciano sugli avversari in una lenta e inesorabile marcia verso la vittoria o la morte.

Molto buoni anche gli effetti sonori che riproducono i colpi dei cannoni, dei fucili, la grida e i versi dei cavalli in corsa. Sono pochi in quantità pur troppo.

E' un titolo che sfrutta l'hardware che avete soprattutto la memoria perché più ne avete e più funzioni vengono abilitate come gli ingrandimenti. Il gioco da Harddisk richiede 1,5 MB di memoria, ma se ne avete 512k di Chip RAM e 1 MB di Slow Fast avete solo due ingrandimenti aerei, mentre se avete 1,5 MB di chi 1 MB di Chip RAM e 512 di Slow Fast avete anche l'ingrandimento da vicino.

Devo dire che la visuale più ravvicinata migliora il dettaglio e avendo ridotto gli spazi in eccesso ci guadagna la velocità e ne giovano i combattimenti anche da guardare da vicino.

La visuale predefinita è ottima perché vi permette di vedere entrambi gli eserciti e organizzare le unità come più vi aggrada.

La versione per Amiga 500 è lenta se fatta girare su un 68000 a 7 Mhz e inizialmente cliccando sulle unità non avete risposte da quest'ultime perché dovete tenere premuto il pulsante del mouse più del solito.

Tuttavia anche in questa lentezza a volte frustrante vedete un eccellente titolo che vi darà molto soddisfazioni una volta capito come sfruttare le sue caratteristiche in base alla macchina che avete.

Amiga= 9

La Microprose aveva ragione nel dire che questo gioco è migliore di quelli venuti prima perché è uno strategico molto diverso che vi permette di accedere subito alla battaglia non appena arrivate sul campo di battaglia.

Non siete da soli in questa impresa perché comunque c'è una IA indipendente nelle vostre unità che attaccano da sole quando il nemico si avvicina dimostrando che non bisogna aspettare l'ordine del comandante se un nemico è troppo vicino. Ogni unità si comporta come nella realtà in cui il proprio comandante agisce in base ai vostri ordini generali, ma ha anche alcune sue direttive personali di difesa.

FOOTBALL GLORY

Gold

main coding: ALEN LADAVAC (Amiga), ADMIR ELEZOVIC (PC)
additional coding: DAMIR PEROVIC (Amiga/PC)
main gfx: TOMISLAV PONGRAC
additional gfx: TOMISLAV MUCIC, ADMIR ELEZOVIC

Football Glory è, come dice il nome, un gioco dedicato al calcio che quando è uscito faceva concorrenza con *Sensible Soccer* per via di molte similitudine come l'interfaccia utente e la visuale dall'alto.

E' un titolo completo per le squadre incluse che comprende i Club e le Nazionali estendendo così una giocabilità decisamente alta e come nel titolo a cui si ispira potete anche stare a guardare le partite giocate dal computer.

La giocabilità è, secondo me, migliore rispetto a *Sensible Soccer* perchè la palla sta attaccata ai piedi permettendovi di divertirvi molto di più e gestire l'aiuto con i compagni in maniera più completa senza perdere la palla al minimo movimento.

Il numero di Club inclusi non è molto completo perché, ad esempio, Nazioni come Italia, Germania e Spagna

"Europa3". Ce ne sono abbastanza per passare molto tempo però molti potrebbero trovarsi senza la propria squadra del cuore.

Per quanto riguarda le Nazionali ci sono tutte le 48 squadre Europee e 11 squadre Americane (Nord, Centro e Sud).

Non sono tantissime, come detto, però sono stati previsti diversi campionati sia per i Club che per le Nazionali. Per i primi non potete fare un campionato di serie perché non ci sono abbastanza squadra a parte l'Inghilterra che ha 24 squadre e con gli altri Club potete solo fare tornei personalizzati, partecipare alla Coppa dei Campioni e alla Coppa UEFA.

Con le Nazionali potete partecipare alla Coppa del Mondo e alla Coppa Europa che comunque danno anche una certa soddisfazione.

Come tutti i giochi di questo genere potete editare le opzioni di giocabilità come le condizioni meteo, la durata della partita, il tipo di campo, le animazioni e la velocità di gioco. La partita vera e propria è molto bella perché ha un dettaglio molto elevato malgrado i giocatori siano di piccolissime dimensioni, ma grazie ai 256 colori tutto viene enfatizzato davvero bene e le regole sembrano esserci tutte come anche le punizioni quando il portiere esce dalla sua area con la palla in mano (e non tutti i giochi lo prevedono o lo permettono).

La grafica forse è un poco meglio di *Sensible Soccer* perché il terreno di gioco subisce l'irruenza dei giocatori come ad esempio, dopo una scivolata rimane una striscia sul campo e ri-



marrà per tutta la partita.

Se avete un PC senza joystick non provateci nemmeno anche se potete configurare la tastiera come vi pare perché non è la stessa cosa.

Con il joystick avete un solo pulsante, ma fatto bene perché con una forte pressione fate un tiro potente, mentre con una leggera pressione fate dei passaggi.

Se usate un emulatore la calibrazione del joystick non è sempre molto precisa.



hanno pochissimi club a rappresentarli e tutti gli altri sono stati raggruppati in "Europa 1", "Europa2" e

DOS= 9

A parte il numero limitato di squadre ha una caratteristica che lo rende sicuramente migliore di *Sensible Soccer*: la palla attaccata ai piedi.

La giocabilità ne guadagna moltissimo perché chi vuole la gestione della palla come nella realtà, meglio andare al campo. Su computer il calcio deve essere divertente e solo in questa modalità può esserlo.

Grafica di alto livello con tante animazioni soprattutto dell'arbitro che vi rimprovera quando continuate a fare falli.

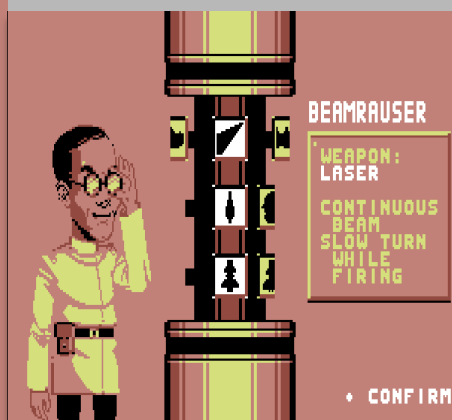
Recensione dei Lettori

Commodore 64 (2017, RGCD)



LuftrauserZ è la conversione (o meglio demake) del noto gioco indie LuftrauserS.

Opera di Paul Koller il gioco è un semplice shoot'em up frenetico che ri-



chiama alla mente l'arcade Time Pilot, ma con il quale non ha nessuna affinità finale se non l'ambientazione storica del periodo 1900-1980. Lo scopo principale è quello di abbattere un determinato numero di caccia nemici e navi.

La nostra area di movimento non è così ampia come lo schermo possa far credere; cadere in acqua o andare oltre una certa quota, rappresentata da uno stormo di nuvole bianche, ci fa perdere energia, visualizzata attraverso varie colorazioni che il bordo video assume ogni qualvolta riceviamo un colpo avversario. Destreggiarsi in volo non è così semplice, con il joystick direzioniamo il nostro caccia mentre con la leva in su otteniamo una spinta dai propulsori. Il tutto mentre teniamo premuto il pulsante di fuoco con opzione autofire attiva per abbattere i caccia nemici, cercan-

do nel contempo di evitarne i colpi e l'impatto stesso.

Ad ogni missione portata a termine si accede all'hangar, dal quale è possibile migliorare il nostro armamentario, ottenere statistiche sugli obiettivi conseguiti e poter accedere allo schermo delle opzioni.

Il menù delle opzioni prevede il classico load/save per la posizione raggiunta oltre alla possibilità di poter accedere a delle scene tagliate



sbloccate grazie al completamento di missioni speciali.

Il gioco è distribuito attualmente solo in versione digitale al costo di circa 5 dollari come offerta minima, ma è prevista una versione fisica su cartuccia con disco da 5" 1/4 per i salvataggi. Due sono gli archivi disponibili nell'area download del sito *itch.io* e comprendono i singoli files binari in formato crt e d64 ed un archivio con tanto di emulatore VICE per Windows/Linux/macOS. All'interno degli archivi un manuale di istruzioni pdf racconta la storia dietro questa conversione oltre alla descrizione completa degli armamenti e dei nemici presenti nel gioco.

E' stato rilasciato un fix che migliora la compatibilità con il Turbo Chame-

leon 64 e la piattaforma FPGA MiST, nessun problema riscontrato con la cartuccia Ultimate II. Il gioco funziona solo in modalità PAL e sfrutta le



sonorità del MOS8580.

Conversione ben riuscita con grafica semplice ma veloce, rispecchia l'originale LuftrauserS. Audio curato e buone tracce che ci accompagnano nel corso delle varie missioni.

Un gioco decisamente arcade che saprà regalarvi qualche ora di distrazione e tanto divertimento in compagnia del vostro Commodore.

Recensione scritta da DanyPPC

Commodore 64= 7

Non vado matto per i giochi arcade frenetici, ma LuftrauserZ è qualcosa di più. La grafica pulita e lineare, unita ad un comparto audio a tema, catturano il videogiocatore, complice anche una giocabilità infinita grazie alle varie strategie d'attacco che è possibile pianificare attraverso l'impiego ed il miglioramento della armi nelle varie fasi di gioco. Un acquisto molto consigliato.



Atari ST, 512k

1988, Mastertronic

Chase è un gioco di azione in 3D poligonale, una specie di Space Invaders, con una visuale in prima persona con diverse fasi che comprendono il volo tra un campo di asteroidi cercando di distruggere cinque astronavi nemiche, volare attraverso delle porte spaziali, volare in un tunnel spaziale attraverso i vari checkpoint e volare dentro un altro tunnel evitando ostacoli e distruggendo i vari nemici.

E' sicuramente un titolo molto arcade che punta sull'azione diretta di blastaggio dei nemici e anche per misurare la vostra abilità di pilota che



comunque ha uno scopo che è quello di salvare la principessa Chardonnay, per poi ricominciare tutto da capo con un livello di difficoltà più elevato. Generalmente non mi piacciono questo tipo di scelte forzate nel senso che una volta finito dovrebbe essere il giocatore a decidere se iniziare una nuova partita e il livello di difficoltà, ma questa volta è stato fatto per bene. Ha una giocabilità eccezionale per la fluidità del volo tra tantissimi oggetti poligonali (sono vettori trasparenti, ma con un ottimo dettaglio come in



Starglider e Star Wars).

La prima fase è bellissima come è realizzata perché volate tra tantissimi asteroidi che vanno evitati perché sono indistruttibili cercando di colpire queste astronavi nemiche che a loro volta cercano di evitare gli asteroidi e diventa una caccia al nemico cercando di schivare entrambi tutti gli oggetti letali che si muovono sullo schermo.

Bisogna prendere confidenza con il fatto che si gioca solo con il mouse che comunque ha una ottima calibratura e già dopo il secondo tentativo (il primo serve per prendere confidenza per scoprire come accelerare, puntare il nemico, evitare di essere colpiti dagli asteroidi) riuscirete a destreggiarvi come dei grandi eroi.

La difficoltà è ben calibrata e lo vedete poi nei livelli successivi dove sembra addirittura fin troppo facile ed è per questo che anche se poi ricomincia da capo appena lo terminate. vi prende talmente tanto che non guardate più se fate le stesse cose. Lo scopo è divertirvi e ci riesce davvero molto, molto bene.

Non avete delle vite, ma inizialmente 5 scudi energetici che funzionano allo stesso modo perché nei livelli in cui

non ci sono nemici dovete solo mostrare un'abilità di pilotaggio e avete solo una possibilità di superarlo. Se sbagliate perdete uno scudo, ma passate al prossimo livello.

Se il livello ha dei nemici da affrontare non passerete finché non li avrete distrutti tutti.

Un gioco realizzato con una idea innovativa per la gestione degli scudi che in alcuni livelli se ne avete abbastanza li potete usare per passare al livello successivo e in altri sono a tutti gli effetti delle vite.



Atari ST= 9

Bel gioco davvero che non mostra una grafica sbalorditiva, ma comunque fa il suo ottimo effetto perché è in 3D, anche con vettori trasparenti, e gira magnificamente. Vi sembrerà di essere veramente lì anche grazie alla grafica di contorno che crea quella sensazione di realtà virtuale.

La difficoltà è così ben calibrata che già alla seconda partita lo stavo per finire e quindi questa volta è giusta la scelta di ricominciare non appena lo terminate con un livello di sfida più alto.



SOLO FLIGHT

Si tratta di un simulatore di volo civile della Microprose rilasciato nel 1983 con una cura del volo molto realistica e anche con una grafica di tutto rispetto per permettervi di avere una esperienza di volo credibile.

Questa è la prima versione del gioco che forse conoscete di meno perché la più nota è la "seconda edizione" che include il maestro di volo, ma anche con questa comunque con l'aiuto del manuale riuscite a imparare le basi

per poi affrontare le missioni.

Voi in realtà dovete consegnare della posta in varie città facendo diversi scali affrontando varie difficoltà come le condizioni meteo e le diverse piste. La difficoltà del gioco pure molto ben calibrata sta nel fatto di fare pratica negli atterraggi dato che dovete essere ben allineati con la pista e scendere dolcemente e gradualmente diminuire la potenza dei motori, modificare i flap e infine poi frenare.

I tasti sono molto pochi e una volta fatto un po' di prove potete affrontare le missioni che comunque hanno diversi livelli di difficoltà a partire dal livello "Studente" e poi anche scegliere se fare una sola consegna oppure in tutte le città previste.

Nel manuale ci sono anche degli esempi e tabelle per imparare a disegnare, riconoscere e calcolare le distanze e i percorsi in un reale piano di volo.



Atari 400= 9

Eccellente simulatore di volo civile che malgrado la sua semplicità ha un ottimo realismo di volo in ogni sua parte e c'è solo da divertirsi con le sue varie opzioni per provare tutte le situazioni.



Op. Stealth Speech

Anche l'Amiga si adegua ad un certo punto a rilasciare delle versioni speciali di alcuni giochi come si faceva su PC.

Alcuni di questi avevano dei dischetti in più che aggiungevano il parlato digitalizzato di qualità come i primi giochi su CD-ROM ed era fatto per quei desktop che non avevano lo spazio interno per questa unità ottica o che costavano troppo.

Esiste una versione di Operation Stealth per Amiga (non so se è ufficiale oppure no) che supporta questa funzione e quando iniziate a giocare sentite i personaggi che usano la voce. Certamente non è una buon audio perché usa il "narrator.device" che non dà nessuna intonazione e nessuna differenza tra un personaggio e l'altro ed è a tutti gli effetti una voce sintetizzata che fa un po' ridere. Tuttavia a me piace questa cosa che aggiunge il parlato in un gioco complesso come questo.



Amiga= 9

Come gioco è eccellente nella grafica, nella cura del dettaglio e anche come audio. Questa scelta di aggiungere un parlato sintetizzato senza intonazione e senza differenze vocali tra un personaggio e l'altro comunque gli dà un fascino ancora maggiore dell'originale.



RED ALERT

Si tratta di uno strategico per il Commodore 64 del 1983 di Mr. Chip Software nel quale dovete fare soldi in un casinò, rubare, nascondervi dalla polizia, assumere agenti segreti per riuscire a trovare un codice segreto per poter lanciare un missile solo per vedere le conseguenze che comporta. E' un titolo che vi permette di fare tutte queste cose in modo abbastanza semplice con delle domande dirette che attendono una vostra risposta che

se non è gradita vi porta ad affrontare dei mini giochi per riuscire a guadagnare soldi per poter fare una delle cose viste in precedenza.

Non è uno strategico nel senso stretto della parola, ma è più subdolo perché si svolge nell'ombra in stile agente segreto e furti di documentazione e corruzioni per trovare questo codice finale.

Tutte le scelte che potete fare costano tanti soldi e inizialmente non avendone in abbondanza dovete trovare un modo per guadagnarli.



Commodore 64= 6

Giochino abbastanza simpatico che vi porta nel mondo degli agenti segreti che invece di puntare all'azione pensano solo a raggiungere gli scopi corrompendo e usando il denaro per facilitare le cose, ma se non lo avete come fate? Un gioco per trovare il denaro per poter avere in maniera non corretta il codice.



Direct Hit

Non è un titolo con una ricca e complessa trama, niente complotti contro l'Umanità o il solito eroe solitario che deve salvare l'universo. E' un gioco di relax sportivo perché dovete semplicemente colpire dei bersagli scegliendo se usare una pistola o due tipi di fucile.

Ha uno scopo decisamente appetibile per chiunque: fare il massimo punteggio migliorando la propria capacità di

spostare il joystick il più velocemente possibile per centrare e colpire il piattello che esce da uno dei due box. Graficamente molto carino a partire dalla schermata delle opzioni fino all'area di gioco ben fatta che riproduce uno di quei centri, di solito in campagna, per addestrarvi a centrare il piatto.

Sicuramente è un gioco di pistola ottica, ma per questo titolo gli autori hanno deciso che può bastare un joystick e confermo che la scelta migliore perché se avessero usato la pistola sarebbe stato troppo facile.

Con il joystick dovete fare più fatica a colpire il piattello e questo dovrebbe dargli un po' di longevità. Non aspettatevi chissà che cosa, però per cambiare un po' dai soliti titoli, va più che bene.



Commodore 64= 6

Un gioco per allentare la pressione, lo stress della vita reale e divertirsi a colpire dei piattelli con 3 armi diverse. Tutto quello che vedete sullo schermo è ben fatto e ben riproduce una tipica ambientazione.

DOS, 286, 640k (1991, Sierra)

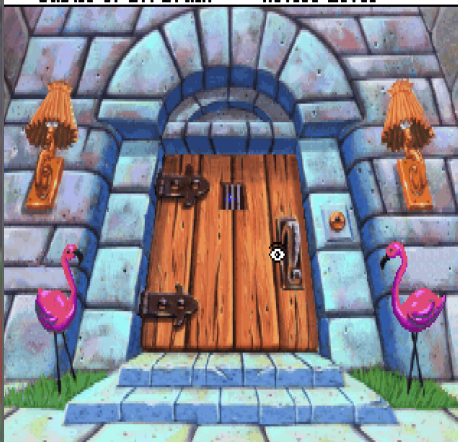
Amiga 500, 1 MB (1992, Sierra)

Gold



Castle of Dr. Brain è un titolo che mette alla prova le vostre capacità riflessive nel trovare la soluzione ad un enigma che può essere di natura visiva, musicale, scientifica o di cultura generale. Pur essendo un gioco totalmente basato sul trovare la soluzione ai veri rebus, ha una leggera trama sul fatto che il Dr. Brain cercava un assistente di laboratorio e per provare di essere all'altezza dovete superare alcuni test che sono appunto gli enigmi da risolvere che si presentano stanza dopo stanza per raggiungere lo scienziato. Quando iniziate avete anche a disposizione delle monete che vi servono per acquistare degli aiuti a risolvere un enigma o anche a comprare la sua intera soluzione. Ogni volta che ne risolvete uno guadagnate una moneta e più ne avete più soluzioni potete risolvere; di contro se non avete monete dovete risolvere gli enigmi solo con il

Castle of Dr. Brain Novice Level



vostro ingegno alla vecchia maniera. E' un titolo che serve per rilassare il giocatore e lo vedete dal fatto che avete degli aiuti e potete comprarli, la difficoltà può essere modificata in qualunque momento; si gioca, ma non è mai troppo frustrante e si riesce tranquillamente ad arrivare in fondo in un modo o nell'altro. Malgrado sia un genere per usare il cervello la sua interfaccia è tipica delle avventure grafica punta e clicca della Sierra e **Castle Dr. Brain** non fa eccezione dato che è strutturato come una avventura in prima persona: potete esaminare i vari oggetti, raccogliervi

per usarli al momento giusto, cliccarci sopra per vedere buffe animazioni, leggere battute divertenti o anche scoprire delle citazioni di altri giochi della Sierra o anche di altre Software House.

L'avvio del gioco è come se fosse un'avventura dato che appare il castello in mezzo ad una montagna con lampi e tuoni che vi mostrano poi il suo nome e sembra proprio un punta e clicca classico con la sua stessa interfaccia grafica, stesso sistema di icone, il puntatore che cambia e il classico inventario Sierra.

Un titolo puramente dedicato alla soluzione di enigmi vestito però come un'avventura grafica che mostra tra l'altro anche una cura del dettaglio di grande qualità sia in VGA sia in EGA e soprattutto la parte audio è fatta bene perché tra i vari enigmi ce ne sono alcuni sonori e dovete ascoltarli bene perché in alcuni casi dovete pure replicarli alla perfezione come, ad esempio, il primo che dovete affrontare per riuscire ad aprire il portone.

Questo titolo è uscito anche per l'Amiga che è identico a parte il numero dei colori con, questa volta, poca qualità lato audio anche se comunque è perfettamente godibile.

Castle of Dr. Brain Novice Level



La versione Amiga è anche installabile su Harddisk.

Castle of Dr. Brain Novice Level



DOS= 9

Eccellente avventura grafica incentrata esclusivamente sulla soluzione di enigmi anche se potete raccogliere oggetti, esaminarli, usarli al momento opportuno, ma sempre finalizzati a risolvere un rebus che trovate lungo la strada che vi porta dal Dr. Brain.

Sono sufficienti 640k di memoria (con un disco di avvio) e un qualunque 286. La scheda audio non è essenziale perché gli enigmi musicali sono sempre associati ad effetti visivi.

Amiga= 9

A parte il numero dei colori è identica in tutto e per tutto alla versione PC con una qualità sonora che non è delle migliori soprattutto nell'introduzione e stranamente anche con una melodia diversa. Un po' lento su Amiga 500 con HardDisk, ma almeno evitate di cambiare i dischetti ogni volta.



Questo titolo non ha bisogno di presentazioni perché è un piccolo grande capolavoro RPG che è il seguito di *Pool of Radiance* e questa volta le cose sono decisamente più complicate perché il vostro gruppo di eroi è caduto in trappola, catturato e ogni membro è stato maledetto con una magia che improvvisamente prende il controllo del personaggio. Il vostro scopo è quello di trovare la sorgente di questa magia e interrompere la maledizione.

La meccanica di questo gioco è la stessa vista nel capitolo precedente con le regole degli RPG della serie *AD&D*, ossia creare un party formato fino ad un massimo di sei membri. In questo specifico titolo sono stati aggiunte due nuove classi di personaggi alle quattro esistenti. Generalmente è considerato un RPG 2D perché l'esplorazione viene fatta in un pseudo 3D che è comunque in prima persona e vi dà quella sensazione. I combattimenti (casuali) sono invece totalmente 2D e a turni e in ciascuno di essi voi potete girare liberamente per tutto il campo di battaglia.

Avete anche una mappa che vi serve per spostarvi automaticamente da una città all'altra senza doverlo fare manualmente ed evitare anche queste battaglie casuali che alla lunga tendono ad annoiare soprattutto se non vincete.

La prima cosa da fare è creare un party, ma se avete già giocato al precedente e avete un disco con i personaggi li potete importare. Se non

l'avete dovete crearveli da zero.

Non c'è un obbligo di numero di partecipanti, ma sapete già che ne dovete averne al massimo solo 6.

Su Apple II si gioca con la tastiera e avete un menu nella parte bassa dello schermo con la scelta delle opzioni da

fare di volta in volta soprattutto dopo aver parlato con le persone che incontrate.

Non è tutto automatico perché ogni volta dovete cliccare su "move" che vi dà una lista di comandi per le quattro



direzioni.

Non essendo un fan di questo genere ho girato molto a caso per cercare una battaglia e alla fine l'ho trovata e in effetti non è male perché avete una lista di comandi di ogni genere e potete decidere se combattere manualmente, puntare il nemico che volete assaltare oppure per evitare di sbagliare (è previsto anche che possiate attaccare un vostro alleato) potete usare il comando "Quick" che in pratica date il via libero al personaggio di attaccare in base alle sue caratteristiche in modo automatico.

Questa versione per Apple II è fatta molto bene e non vi farà rimpiangere le versioni migliori anche se devo dire che comunque come in *Bard's Tale* e simili, ad esempio, il movimento in prima persona è complicato dato non avete punti di riferimento (è tutto uguale) anche se avete delle notifiche su alcune zone, ma è abbastanza facile perdere l'orientamento e non trovare la via d'uscita.

Apple II = 7

La struttura di gioco è identica a tutti gli RPG della SSI con una mappa in prima persona e combattimenti 2D in cui c'è la libertà di movimento, azioni libere e automatiche che alla lunga mostrano il suo vero potenziale e divertimento assicurato.

E' un titolo però non per tutti perché è un sistema che non da punti di riferimento, bisogna in pratica visitare ogni porta, ogni casa, ogni angolo per trovare un indizio su quello che dovete fare e vista la grafica ridotta ai minimi termini ad un certo punto non capirete più se ci siete passati oppure no. Ovviamente non risolverete il gioco in 1 giorno e vi consiglio di disegnare una mappa personale di quello che fate e dei percorsi.



Backstage (1994, Art Department - Amiga)

Si tratta di una avventura grafica free-ware per Amiga in cui si gioca solo con il joystick tanto che sembra un arcade a scorrimento laterale, ma la visuale e il controller confondono perché si tratta a tutti gli effetti di un punta e clicca che tipicamente trovate su Commodore 64 e altri 8-Bit.

La potenza grafica e sonora dell'Amiga si fanno subito vedere e sentire con una qualità eccellente da entrambe le parti quasi mai sfruttate prima di questo titolo e ogni cosa che vedete è riprodotta in maniera maniacale.

Ci sono tante cose belle tipo il vostro



appartamento che riproduce bene ogni stanza, il fatto di uscire di casa, prendere l'auto e andare in città per visitare le varie locazioni ed edifici che potete visitare solo quando appare sullo schermo una freccia rossa che vi indica che potete entrare.

Il gioco è basato sulla vera vita del gruppo musicale "Gun's Roses" e del suo leader "Axl Rose" e voi siete un fan di questa band che rispondendo a cinque domande che una radio locale fa su questo gruppo potete incontrare il vostro idolo "Axel Pose".

E' un titolo promozionale che non è lungo e nemmeno difficile dato

che dovette solo parlare con i personaggi e risolvere degli enigmi. Nel 1994 includeva un vero concorso per vincere una delle cinque vere Fiat 500 in palio

Un gioco che girava intorno ad un vero gruppo musicale e che permetteva a chi lo comprava la possibilità di vincere un'auto.

Amiga= 9

Un voto molto alto per la qualità davvero eccellente che sfrutta bene le caratteristiche dell'Amiga con un audio davvero strepitoso anche se alla lunga tende a diventare un po' noioso.

Sicuramente era una buona iniziativa per giocare e vincere un vero premio.

Quartet (1987, Activision - Amstrad CPC)

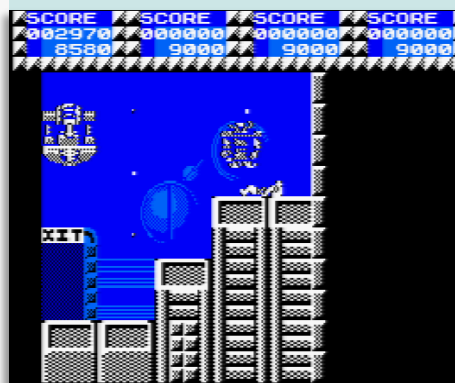
Si tratta di un gioco Arcade per Amstrad CPC in cui dovete trovare e sconfiggere un boss di fine livello per avere una chiave e passare al prossimo.

Ovviamente questo è lo scopo, ma non è facile raggiungerlo perché lungo i vari livelli ci sono un sacco di nemici che dovete sconfiggere, ce ne sono tanti e molti di questi si rigenerano ogni volta che li distruggete.

C'è, tuttavia, un modo per arrivare in fondo più facilmente ed è quello di trovare un "Jetpack" che vi permette di volare, ma dovete fare attenzione anche in questo caso perché se un

nemico vi tocca mentre volate precipitate a terra o su una piattaforma e dovete ricominciare a cercare questo sistema di propulsione.

Anche per le chiavi vale questa regola e quindi dovete fare di tutto per evitare ogni contatto con il nemico.



Graficamente non è male per le scelte cromatiche che tutto sommato danno un buon risultato, mentre invece malissimo la giocabilità perché lo scorrimento dello schermo e il vostro movimento è terribilmente a scatti e impedisce di capirci qualcosa. Orrendo!!

Amstrad CPC= 4

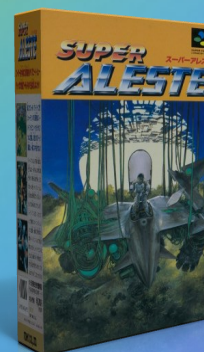
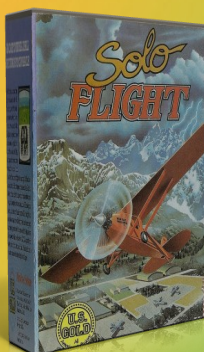
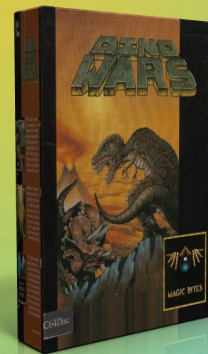
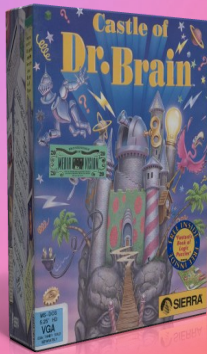
L'idea non malvagia, ma è la realizzazione tecnica che lascia molto a desiderare soprattutto nello scorrimento e nel movimento che è talmente a scatti che risulta fin troppo spesso impossibile capire quello che succede.

Un gioco che viene penalizzato nel suo elemento più importante: la giocabilità.

Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

Divertiamoci con i Box



Console Forever



XENON **DESIGNED** **BY THE** **BITMAP** **BROTHERS**

Xenon II: Megablast (1992, Sega - Sega Master System)

Avevo recensito questo titolo nell'ormai lontano numero 77 ed era uno di quelli da giocare perché era fatto bene e ha avuto un successo tale da portarlo anche su alcune Console come il Sega Master System. E' uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale con sprite di grosse dimensioni e nella conversione su questa Console a 8-Bit la grafica rimane pressochè la stessa ed è impressionante pensando alla sua architettura. Stesso dettaglio maniacale e guardate lo screenshot per vedere che bel lavoro è stato fatto. Ci perde qualcosa nel fondale che ora è solo stellato, manca il parallasse e la velocità generale lascia un po' a desiderare perché rallenta vistosamente quando sullo schermo ci sono troppi nemici per poi tornare bella fluida quando siete da soli o ci sono solo le torrette difensive. La musica è un po' brutta e di qualità un po' rompi timpani e se vi da troppa noia potete disabilitarla per avere solo gli effetti sonori.

Il gioco forse è troppo pesante, troppo immenso per questa Console che è nata per altri tipi di giochi e di dettaglio e forse più adatta ad un altro tipo di sparatutto. Non è una brutta conversione, anzi, come già detto guardando le caratteristiche della Console e guardando questa grafica c'è da chiedersi come hanno fatto. Personalmente non mi piace molto

per questi rallentamenti e bug assurdi come il fatto che alcuni fondali creano dei passaggi obbligati, alcuni dei quali sono chiusi e non potete passare.

Il guaio è che non li vedete fino all'ultimo momento, ma quando venite distrutti in quel percorso chiuso non ripartite da un punto libero, ma sempre da lì.

Siete costretti a interrompere la partita e ricominciare da capo.

Questa è una grossa boiata che rovina l'intero gioco dato che fino all'ultimo pixel non potete scoprire dove sono queste trappole mortali.



Master System= 8

Per la grafica e la cura del dettaglio è davvero un titolo che vi lascerà con la bocca aperta, ma forse non vi piacerà per la giocabilità generale che lascia perplessi. Vistosi rallentamenti con troppi sprite sullo schermo e un bug colossale, secondo me, sulla gestione sui percorsi chiusi.

STANDARD 150000 SHORT 300000

SUPER **ALESTE**



©1992 TOHO CO., LTD. / COMPILE

Super Aleste (1992, Compile - SNES)

La serie Aleste arriva anche sullo SNES per sfruttare le sue caratteristiche hardware e software e cambia il nome in "Super" un po' come è successo per Wing Commander quando è stato convertito per alcune Console.

Voi siete il solito eroe solitario che deve affrontare l'armata nemica con, tuttavia, un arsenale di armi incredibile: avete otto tipi di armi con sei livelli di potenza per un totale di 48 modalità di fuoco e non dimenticativi le classiche Smart Bomb. E' vero che siete soli, ma decisamente ben armati.

E' un titolo per un solo giocatore con tre livelli di difficoltà e c'è anche una campagna che però è in pratica una



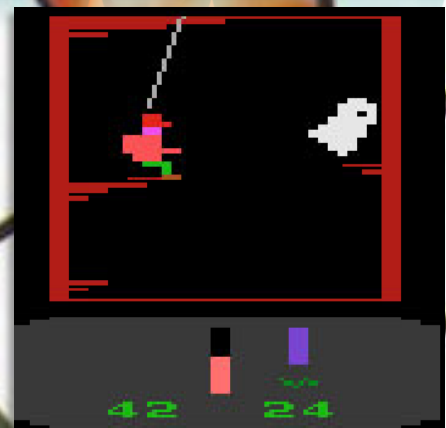


modalità "Survival" con lo scopo di finirlo entro un certo tempo limite e di fare il massimo punteggio. Il gioco originale era molto divertente per questo tipo di scelta delle armi e anche un super colpo da caricare davanti alla vostra astronave che funzionava anche da scudo protettivo che perdete in questa "super" versione, ma le cose cambiano in meglio per una difficoltà meglio calibrata e nelle situazioni caotiche c'è sempre un modo per superarle quasi sempre. La grafica è incredibile e sembra di stare davanti ad un Coin-Op perché oltre ad essere dettagliata e curata come pochi altri giochi, ci sono effetti speciali visivi in ogni momento. Anche la musica è di ottima qualità e aiuta tanto nella giocabilità. E' uno sparatutto da non perdere se avete a disposizione uno SNES o il suo emulatore.



SNES= 9

Aleste era divertente con tutte le sue armi, ma in versione Super è qualcosa di strabiliante per la grafica ultra dettagliata ed effetti speciali visivi. La giocabilità è tutta sua perché quando iniziate a giocare non la smettete più e anche nelle situazioni più caotiche c'è sempre un modo per uscirne fuori. Un po' complicata la gestione delle armi anche per il fatto che avete un sacco di pulsanti sul joypad da imparare le funzioni e alle volte vi confonde lanciando una Smart Bomb piuttosto che cambiare modalità di fuoco.



ne pensando al solito tentativo mal riuscito e invece ve lo consiglio pure. Le scene le conoscete già per averci giocato un po' su tutti i vostri computer e console, ma brevemente sono queste: nella prima parte dovete recuperare lo slime, nella seconda dovete creare un elisir buono che contrasti il male e infine raggiungere il museo con la Statua della Libertà.

Molto semplice nella sua grafica, ma completo e tutto sommato anche ben riconoscibili i personaggi principali (mostri e acchiappa fantasmi) con anche le varie armi. E' molto difficile perché le armi a disposizione non ci sono tutte subito, ma dovete trovarle in giro e inizialmente avete il fucile protonico per difendervi. Consigliatissimo ai fan!

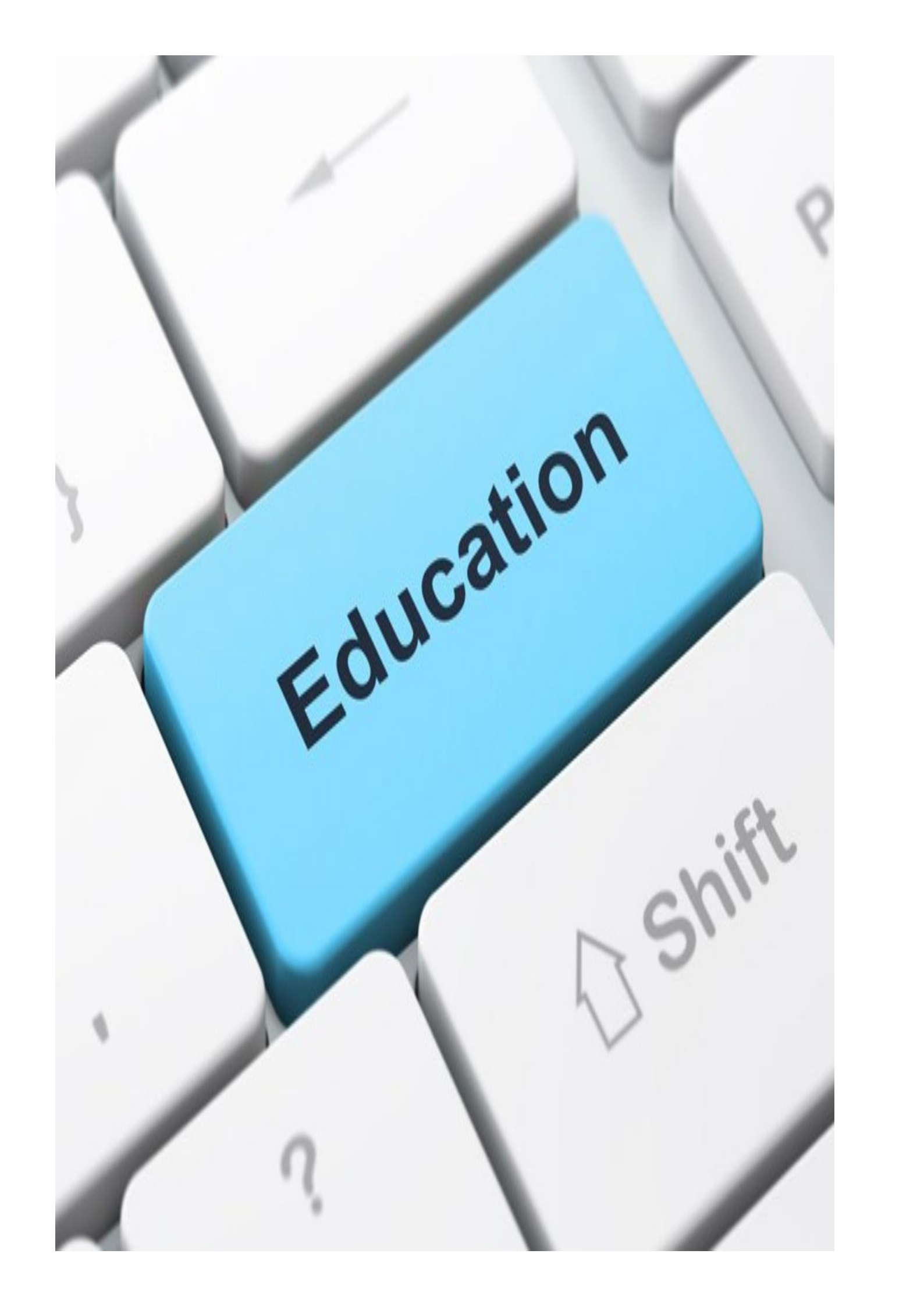


Ghostbusters II (1990, Salu - Atari 2600)

Il successo del film è stato più notevole di quanto potessi immaginare perché le licenze del film per le varie piattaforme da gioco sono state tantissime ed è uscito, a mia grande sorpresa, anche su l'Atari 2600 che tutto sommato riproduce i tre eventi principali del film abbastanza bene considerando i limiti hardware della Console. Devo dire di essere rimasto piacevolmente sorpreso da questa versio-

Atari 2600= 8

La grafica è buona considerando che un Atari 2600 perché i nemici sono esattamente gli stessi così come il modo di attaccarvi e rendervi la vita difficilissima come, ad esempio, la mano che nel primo livello arriva e comincia a segare la corda per farvi precipitare. Manca un po' il motivo principale del film e della serie TV, ma tutto sommato è un buon titolo da avere e provare.

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding this key are several white keys. Directly above the blue key is a white key with a double-headed arrow symbol. To the right of the blue key is a white key with a single 'P' character. Below the blue key is a white key with a house icon and the word "Shift". To the left of the blue key, parts of keys with a curly brace '{', a period/underscore '.', and a question mark '?' are visible. The lighting is soft, creating subtle shadows between the keys.

Education

Educational: Nature



Commodore 64 (1990, Magic Bytes)

Dino Wars non è del tutto un titolo educativo perché è molto più simile ad Archon con una scacchiera dove posizionate le vostre armate di dinosauri e poi i combattimenti in una visuale laterale 2D.

Ho deciso di metterlo comunque in questa categoria perché all'interno del programma c'è una parte enciclopedica molto esauriente sui Dinosauri e terminato il caricamento potete scegliere appunto l'Enciclopedia tra le altre due scelte di gioco Arcade e Strategico.

Molto spesso nei titoli educativi e multimediali ci sono dei mini giochi sull'argomento e a seconda del prodotto sono più o meno complessi. In questo caso è il contrario perché l'Enciclopedia è la parte in più del gioco arcade. Questo Dino Wars per un 30% rientra perfettamente in questo genere educativo.

Dato che questa recensione è dedicata alla parte educativa, ho recensito solo questa lasciando quella arcade per un altro numero e forse per un'altra piattaforma.

L'Enciclopedia occupa il secondo lato del disco (quindi tutto lo spazio disponibile è dedicato ad es-



sa) e avete 16 argomenti diversi che riguardano queste creature dalla loro prima apparizione fino all'estinzione.

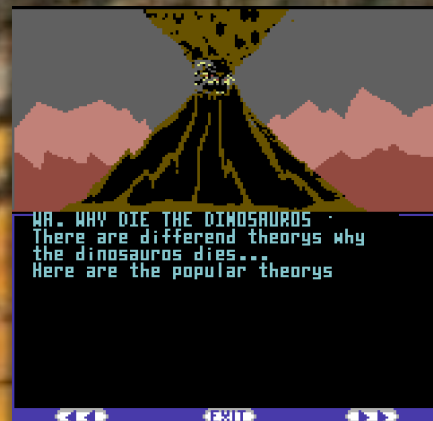
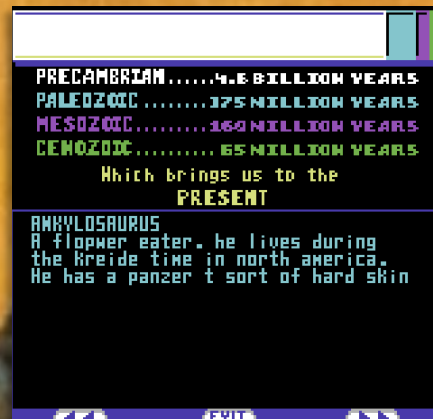
E' un po' complicata la consultazione dato che non è molto adatta all'uso con il joystick perché ci sono diverse funzioni e non avete un puntatore sullo schermo, come nel menu principale, per la scelta delle varie opzioni e premendo il pulsante del joystick andate avanti, ma per uscire fuori e cambiare argomento le cose sono molto complicate.

Se lo usate con un emulatore tipo WinVice e avete un joypad con 8 pulsanti ognuno di questi viene usato per spostarsi tra i vari argomenti (non oso immaginare come possa funzionare su un reale C64 con un joystick ad un solo pulsante).

Le informazioni fornite sono tante e ci sono varie pagine in cui viene descritto (solo via testo) un po' tutto quello che volete sapere anche se mancano animazioni che potevano sicuramente dare un valore in più a questa parte descrittiva.

Le immagini sono dei disegni che riproducono gli eventi in modo semplice e molto approssimativo, ma vi danno un'idea di quello che il testo vi dice.

E' un titolo probabilmente pensato più per la parte arcade e di combattimento che per il resto che comunque poi proverò per un'altra recensione.



Commodore 64= 6,5

La parte Enciclopedica occupa un intero lato del disco ed è completa di tutto, quindi avete da leggere davvero tanto. Purtroppo mi aspettavo molto di più guardando il menu delle categorie.

Ero certo di trovarmi una sezione davvero eccellente, mentre invece è poco più che sufficiente.

Qualche effetto audio tipico di qualche categoria di Dinosauri sarebbe stato grandioso, ma forse avrebbe richiesto un disco intero solo per questa parte Enciclopedica.

Educational: Road Traffic Rule



Atari ST, 512k (1989, Loricel)

dice il suo nome è un gioco dove fino a quattro giocatori vi sfidate a rispondere da 10 a 20 domande sul Codice della Strada per vedere chi risponde

Tra gli Index della Fanzine non ricordo di aver recensito questo gioco e nel dubbio faccio (al limite sarà un dop-pione) questa recensione.

Si tratta di un titolo dedicato al "Codice della Strada" per Atari ST che però non è Italiano, ma Francese quindi alcune indicazioni e regole potrebbe essere un po' differenti soprattutto per chi ci gioca quando vengono fatte delle domande in base alla regolamentazione di questo Stato.

Il programma vi permette di fare un test con 40 domande sul codice della strada, un test di guida, altre

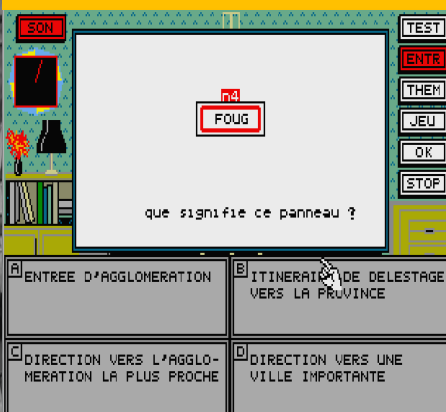


domande a tema stradale e infine, come tutti i titoli di queste genere, un gioco fino a quattro giocatori.

Il "Test" vi mostra una situazione che può capitare quando siete alla guida con una domanda fatta con un disegno molto preciso e dettagliato e una serie di risposte che vanno da 2 a 4 entro un certo tempo limite. E' come un esame di guida e il risultato lo sapete solo dopo aver completate tutte le domande.

In ogni momento potete interrompere la partita e vedere i risultati ottenuti fino a quel momento (e potreste scoprire che malgrado abbiate la macchina rischiate di essere bocciati soprattutto perché il computer non prevede compromessi e soluzioni alternative).

In "Entr" è la stessa cosa di "Test" con la differenza che questa volta vi viene subito detto se avete dato la risposta corretta e in caso contrario leggerete



quella giusta. Anche in questo caso non c'è da demoralizzarsi se sbagliate dato che tutte queste domande e risposte sono fatte per un Codice della Strada Francese del 1989. E' carino



sapere che c'erano giochi per Computer per stimolare il guidatore a trovare informazioni aggiuntive al materiale didattico ufficiale. Oggi è un passatempo per veder cosa riuscite a ricordare.

In "Theme" dovete scegliere degli argomenti sui quali vi verranno fatte delle domande specifiche. L'ultima categoria è "Jeu" che come



giusto nel minor tempo possibile.

E' un titolo interessante anche per la grafica molto accurata che ovviamente deve riprodurre la segnaletica stradale come in un libro e far capire bene ogni situazione.

Atari ST= 8

E' un buon prodotto educativo che però risente del tempo dato che oggi può non essere più attuale perché tante cose sono cambiate e poi è solo in lingua Francese che può limitare il divertimento. Io ve lo consiglio lo stesso perché è fatto bene e decisamente molto accurato nei disegni che riproducono ogni simbolo e siete in grado di leggere bene anche il testo dei cartelli stradali.

Volume 4, Numero 3
Marzo, 2018

REV'N'GE!

Top 3

Fields of Glory



FOOTBALL GLORY

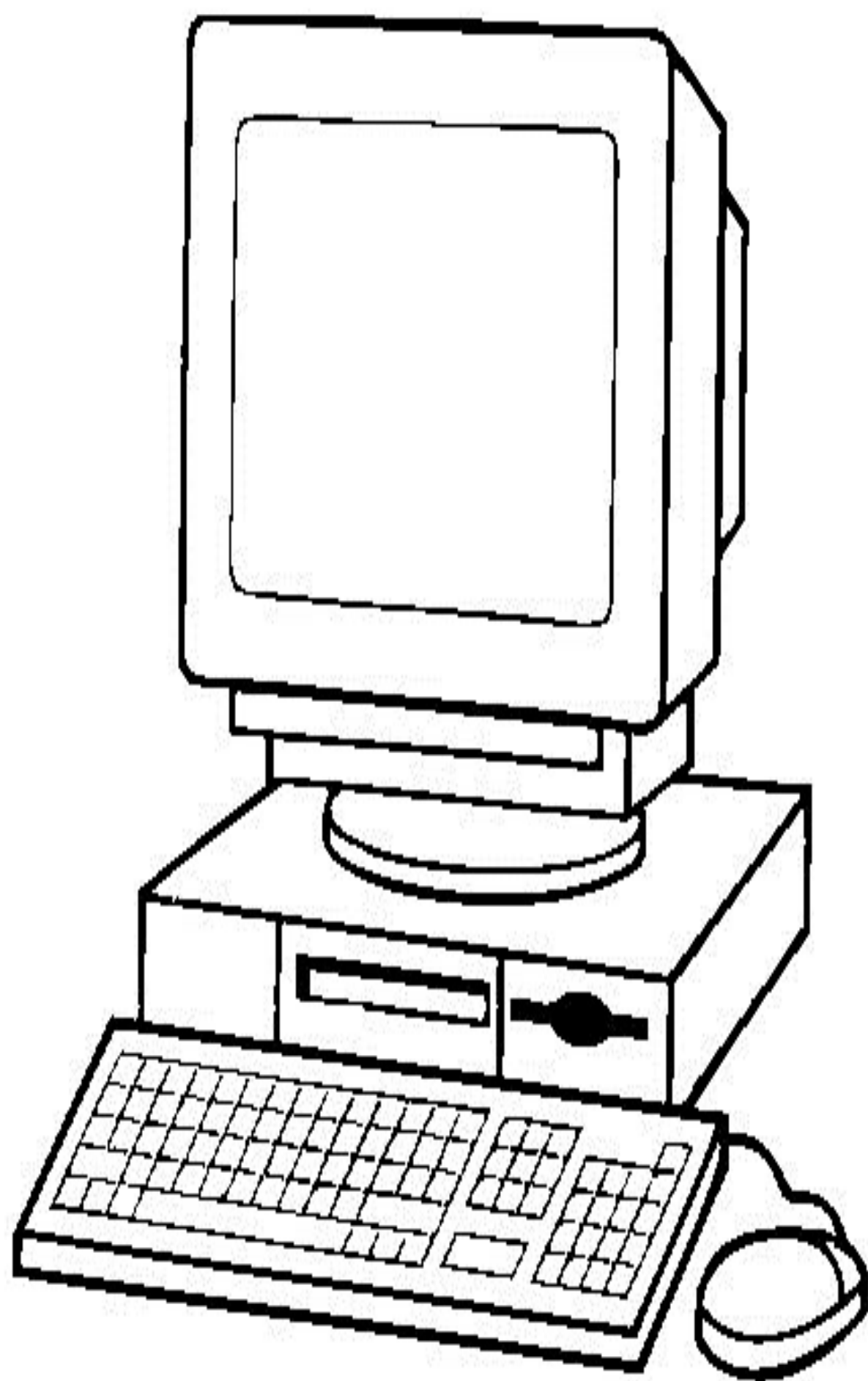


Castle of Dr. Brain



Multimedia Compilation Office





Isaac Asimov's The Ultimate Robot



386DX33, 4 MB, Windows 3.1

Intro

Skip Intro

© 1993-1994 Byron Preiss Multimedia



Isaac Asimov's the Ultimate Robot è un prodotto multimediale dedicato all'Intelligenza Artificiale applicata ai robot e a tutte le conseguenze positive e negative che comporta, comprese le famose "Tre Leggi della Robotica" usate nella letteratura e forse in un probabile prossimo futuro.

E' una enciclopedia completa con tutte le informazioni dettagliate sull'argomento con interviste originali, clip di film storici sull'IA applicata ai Robot e alla comprensione e attivazione delle tre leggi.

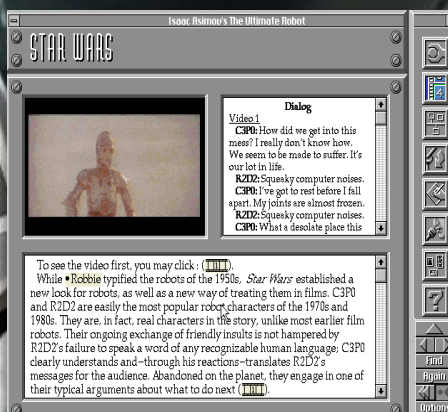
L'interfaccia è abbastanza diversa da



altre produzioni simile e non avete nessun tipo di sottotitolo, ma il disegno delle icone dovrebbe (il condizionale è sempre d'obbligo in questi casi) farvi capire cosa state facendo. Per scoprire questo prodotto del resto dovete provare ogni icona che vedete; si fa molto prima.

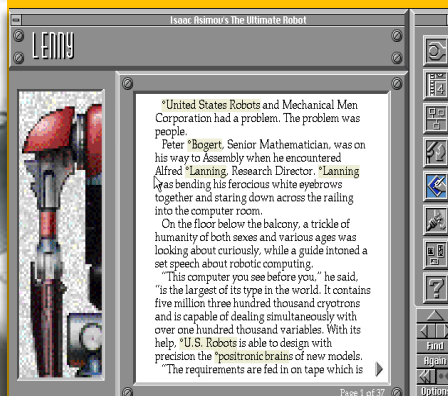
Il contenuto multimediale comprende come già anticipato dei video tratti da La Robotica nel Cinema, Robot animati al computer, l'industria dei Robot, i veicoli robotizzati e la realtà virtuale. Ce ne è per tutti i gusti e tutti gli interessi.

Non sono semplici clip "punta e guarda" perché ogni voce che scegliete ha una descrizione più o meno approfondita e mentre leggete ci sono dei collegamenti ai filmati e l'interfaccia vi permette di avere tutto a portata del-



la vista. In questo modo non avete mai i video a tutto schermo e le richieste hardware sono decisamente più moderate.

Un'altra cosa buona è che quando siete all'interno di una categoria non c'è bisogno di tornare al menu principale perché sul pannello laterale di sinistra avete tutto gli argomenti che potete visitare e di certo evita di clic-



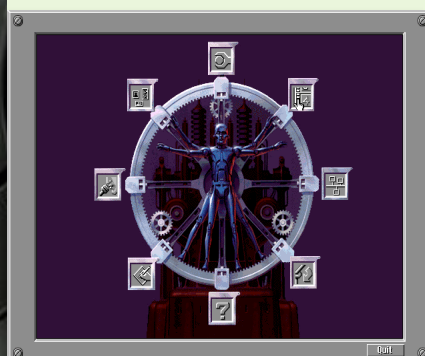
care troppi tasti per tornare al punto di partenza.

Un argomento interessante e che non può mancare in nessun titolo multimediale è la cronologia che inizia da 360 milioni di anni fa fino ad oggi esaminando e scoprendo le prime idee e

progetti robotici.

Per coloro che sono più interessati alle conoscenze tecniche ci sono argomenti in tema a livello di progettazione e schemi; ci sono argomenti che riguardano la Robotica nella letteratura con storie, libri e racconti di fantascienza dove però il soggetto principale sono ovviamente i Robot, la loro umanizzazione e questo legame alle Tre Leggi della Robotica.

Un prodotto multimediale davvero bello pieno di contenuti da leggere, vedere e ascoltare senza richieste strane: vi basta come minimo un 386DX 33 Mhz, 4 MB di RAM e Windows 3.1



PC Windows 3.1= 9,5

Per il solo contenuto multimediale è un titolo da avere nella propria collezione e se siete fan dell'informatica applicata all'IA è un Must! Ci sono così tanti argomenti che una pagina non basta a descriverlo e quindi vi invito a provarlo anche perché le richieste sono molto basse, quindi con un 486DX non avrete problemi di nessun genere.

Al prossimo incredibile numero

#85

Aprile 2018

