REV'n'GE! #85

Retro Emulator Vision and Game



Silent Service II

Il migliore simulatore di guerra Navale sottomarina per Atari ST

3D Starstrike

Un clone di Guerre Stellari ben riuscito

ALTRE RECENSIONI: 1943 * Blue Max * The Black Cauldron * Abracadabra * Bionic Commando * Arcade Classics * Starfire * Suicide Strike * Starglider II * Grand Prix * Skrull * The Big KO * Crazy Python * Star Battle * Nations of the World: Australia * Stickybear Math * America Adventure

RECENSIONI CONSOLE: Pole Position II * Space Mountain * Nekketsu Kung-fu Road

0,00 Euro 15 Aprile 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 4

EDITORIALE NUMERO 85

Cifra tonda questo “85” perché mancano 15 numeri al traguardo finale che comunque non vuol dire niente sul futuro della Fanzine, ma una mia personale gratificazione quando lo raggiungerò. Spero nel corso di questi 15 numeri di trovare qualche spunto per migliorare ancora qualcosina sulle sezioni delle recensioni oppure lasciare tutto come sta e andare avanti.

I titoli scelti per questo numero dovrebbero essere abbastanza interessanti e dopo aver passato un po’ di tempo a cercare dei giochi per Amiga che fossero installabili su HardDisk ne ho trovati tanti che voglio recensire in questo modo evitando il solito cambio disco anche se poi va comunque fatto anche perché molti potrebbero decidere di rigiocarci su un Amiga reale con solo il lettore di dischetti. Di certo con un HD si ha una esperienza di gioco diversa e spesso ci si chiede quando cambia dalla versione “floppy” soprattutto per i contenuti grafici e sonori che da floppy disk potrebbe non essere disponibili.

In questo numero sono stato un po’ severo con i voti, ma seppur amante di questi retro giochi c’è da dire che rigiocarci oggi nel 2018 non è come negli anni 80 e 90 e si diventa più obiettivi a trovare pregi e difetti. Oggi siamo abituati a giocare con titoli ultra mega sofisticati e tanti remake del passato che ci fanno retro giocare nella modernità rivedendo gli originali con distaccata neutralità.

Il prossimo sarà uno speciale dedicato ai “3D” e non è detto che significa esattamente quello che potreste pensare. Comunque la tridimensionalità sarà ben presente.

Buona Lettura

Sommario Numero 85		Aprile 2018
1943	Amstrad CPC	**8**
3D Starstrike	Amstrad CPC	**7**
Abracadabra	DOS	**12**
America Adventure	DOS	**32**
Arcade Classics	Commodore 64	**15**
Bionic Commando	C64/Amiga/NES	**13-14**
Blue Max	Amiga	**5-6**
Crazy Python	Atmos	**20**
Grand Prix	Atari 400/800	**17**
Nations of the World: Australia	Amiga	**27**
Silent Service II	Atari ST	**9-10**
Skrull	Atari ST	**18**
Star Battle	Commodore 64	**20**
Starfire	Commodore 64	**16**
Starglider II	ZX Spectrum	**17**
Stickybear Math	Commodore 64	**28**
Suicide Strike	Commodore 64	**16**
The Black Cauldron	Apple II GS	**11**
The Big KO	Commodore 64	**19**

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.

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.



MAIN PREVIEW #86



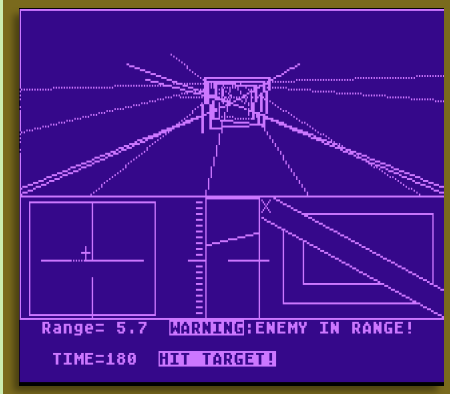
3D Galax (Amiga)

Si tratta del buon vecchio Galaxian/ Space Invaders in 3D poligonale che sfrutta bene le caratteristiche dell'Amiga. Se la giocabilità rimane invariata rispetto ai classici 2D è un titolo da giocare.



3D Munchy (BBC)

Si tratta di Pacman in versione 3D che sembra molto promettente e di certo questa visuale aiuta parecchio.



3D Red Baron (Atari 400/800)

Il titolo più difficile da recensire perché è un simulatore di volto totalmente vettoriale anche nell'abitacolo. A guardarlo sembra molto confuso, mi auguro che la giocabilità sia eccellente.



3D Time Trek (Amstrad CPC)

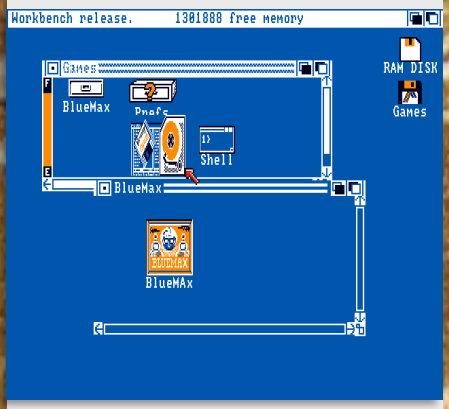
Si direbbe un clone di Star Trek e anche se lo fosse la grafica mi attira molto e mi auguro sia divertente e giocabile.



Amiga Floppy, 512k (1991, Mindscape)

Amiga HD, 1 MB (1991, Mindscape)

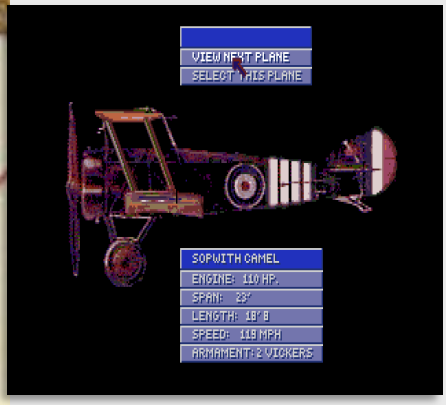
Blue Max: Aces of the Great War è un simulatore di volo militare che per una volta tanto si svolge durante la Prima Guerra Mondiale e diventa sicuramente un gioco di un certo valore storico anche se non è ben chiaro se sia una fedele ricostruzione. Di certo potete volare su quegli aerei storici come il Fokker, il Sopwith, lo Spad e molti altri.
Questo titolo, tuttavia, per chi lo desidera può diventare uno strategico a tutti gli effetti con una mappa generale a celle esagonali (un po' alla Battle Isle) e gestire questa Grande Guerra a turni con il computer o con gli amici mantenendo comunque una finestra fissa per il 3D.



Tra le sue caratteristiche c'è quella di dividere le schermo in due parti per le sfide contro il computer o un vostro amico in tempo reale usando due joystick oppure scegliendo il controller più adeguato per ciascun sfidante.
E' un gioco che occupa solo 3 dischetti e quindi nessun problema di cambio disco anche se è possibile installarlo su HD (se ce l'avete) che di contro però richiede più memoria fermo restando che se avete 1 MB potete ascoltare tutti i suoni. Il gioco si avvia anche con solo 512k di Chip RAM, ma perdete gran parte di musica ed effetti.

L'introduzione al gioco è molto bella perché si vede un triplano "rosso" e una bella animazione digitalizzata in bianco e nero che di certo farà piacere agli amanti delle ricostruzioni storiche di guerra (come anticipato se avete solo 512k di memoria vi perdete tanto materiale sonoro, quindi cercate di avere almeno un Amiga con 1 MB anche se non è ben chiaro se sia richiesto totalmente di Chip RAM oppure diviso tra Chip e Fast; a me si blocca con 1 MB formato da 512k+512k).

Dopo un caricamento decisamente lungo appare la schermata delle opzioni che è molto bella, colorata e avete tante scelte per iniziare a volare subito senza perdervi in fronzoli oppure potete studiarvele tutte per scoprire ogni loro segreto e anche tutte le sue più nascoste potenzialità che comunque vi ho brevemente anticipato.
Per chi vuol giocare subito senza perdere tempo dovete solo cliccare su "*Begin Flight*" e iniziare con una

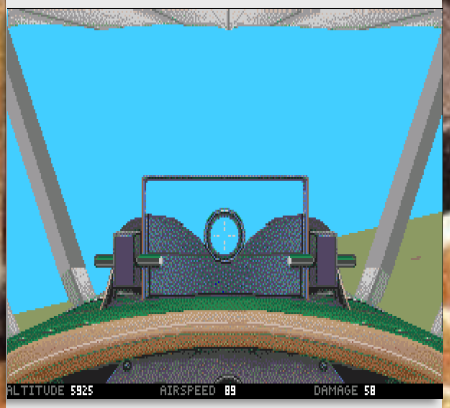


missione casuale che va bene per prendere confidenza con il volo, con il vostro aereo che comunque è abbastanza capibile e come nella realtà erano aerei semplici dotati di una mitraglietta frontale e i vostri occhi per trovare e puntare i nemici. Erano scontri uno contro uno, dove vince il migliore.
E' una simulazione che riproduce molto bene come si voleva a quel tempo senza l'uso di strumentazione e infatti non ne avete sullo schermo a parte delle indicazioni sulla velocità e altitudine. Tutto viene fatto solo "a vista" come era nella realtà.

Tornando alle opzioni potete scegliere il tipo di gioco da fare che comprende la pratica; una battaglia uno contro uno; pratica di strategia e la campagna completa; potete scegliere il vostro aeroplano controllando le varie caratteristiche e guardare le loro immagini (niente anteprime in 3D); scegliere le condizioni meteo e infine dare il via alla partita.
Come in tutti i giochi 3D poligonali non possono mancare le impostazioni del dettaglio che riguardano gli aerei (parti interni, esterne e animazioni) e il terreno , la gestione del VCR e del sonoro (ho lasciato i settaggi predefiniti che mostrano aerei di media qualità, niente animazioni e il terreno di bassa qualità - tenete presente che il gioco è compatibile fino al 68030, quindi avete un buon margine di miglioramento grafico).
Una cosa molto importante da ricordarvi è che non potete partecipare alla campagna se non vi registrate come pilota attivo e purtroppo questa opzione vi obbliga a sproteggere il primo disco sul quale deve salvare i vostri dati e malgrado possiate saltare questa fase di salvataggio poi comunque ci sono problemi perché non funziona come dovrebbe.
Questo è un gioco che andrebbe in-



stallato su HD per non rischiare di danneggiare il disco di avvio.
Dopo aver creato il vostro pilota, aver scelto il tipo di controller da usare, potete accedere alla campa-



gna che si avvia velocemente con delle immagini grafiche digitalizzate (purtroppo in bianco e nero, ma forse è una scelta per rimanere in tema con il periodo storico) e un breve testo che vi mostra gli obiettivi. E' tutto qui perché appena premete il pulsante del mouse siete in volo sul vostro aereo che avete scelto (oppure usate quello predefinito).
Se perdete la vita durante una di queste campagne il gioco termina riportandovi alla schermate delle opzioni per ricominciare da capo creando un nuovo pilota o usando uno di quelli creati precedentemente, cambiando le varie impostazioni per continuare con una nuova carriera (ammesso che ci sia).

Il volo è realistico e c'è sempre il rischio di uno stallo con questi aerei ad elica e la cosa migliore è accelerare al massimo perché se si ferma il motore in volo non c'è più speranza di riavviarlo nemmeno volando in picchiata per guadagnare velocità.
E' una simulazione fin troppo precisa di quelle realtà, ma è sicuramente più impegnativo riuscire a portare a casa la pelle con un volo così complicato pieno di incognite come la gestione del motore che non era di certo paragonabile agli aerei della Seconda Guerra Mondiale.

Per i patiti della strategia pura c'è la possibilità di fare pratica per un certo limite di tempo sulla gestione tattica della guerra, ma non è chiaro se è implementato nelle campagne complete o è solo una opzione di pratica perché non ho trovato nessuna traccia di questa funzione nelle varie scelte.
Devo dire che è interessante questo tipo di strategia e malgrado avete



tutte le opzione di comando a vista non mi piace questo tipo di funzione in un simulatore di volo che dovrebbe esserlo totalmente ed infatti è quello che il 99% delle persone fa con giochi di questo tipo.

Tecnicamente è molto ben costruito per rappresentare bene le battaglie aere di questo periodo e avete tanti aerei da provare per entrambi gli schieramenti coinvolti.
Le prestazioni sono scarse se ci giocate con un Amiga 500 perché malgrado un dettaglio abbastanza povero scatta troppo e vi impedisce un volo fluido per centrare i nemici.
Per quanto riguarda tutto il resto è molto buono e ha una buona curva interesse e di longevità.



Amiga= 8,5

E' un buon simulatore di volo 3D poligonale con tantissime opzioni che non vi fanno perdere delle ore a capirle e aiutano a tenere vivo l'interesse soprattutto grazie alla possibilità di giocare in due contemporaneamente con lo schermo diviso in due parti.
Peccato la velocità perché su Amiga 500 sia con il dettaglio al minimo sia quello massimo cambia poco rimanendo comunque scatttoso e lo diventa sempre di più con tanti oggetti in movimento sullo schermo.
Installato su HD ci guadagna una velocità di caricamento e qualcosina in meglio in alcune animazioni.



Silver

Amstrad CPC, 64k (1985, Realtime Software)

Nelle anteprime del numero scorso vi avevo fatto vedere un gioco per Amstrad CPC che è incredibilmente molto simile a Star Wars di Domark con una grafica in prima persona 3D poligonale con vettori trasparenti con dei colori molto simili al titolo citato. E' infatti un clone con però una nuova storia che riguarda la Federazione Terrestre che viene attaccata dagli Outsider che creano notevoli danni alla flotta.

Nella disperazione venite inviati voi, un pilota del caccia StarStriker, per distruggere da solo le varie basi nemiche su alcune lune con un colpo diretto nel cuore della base stessa (un diretto riferimento a Star Wars per la distruzione della Morte Nera nel videogioco omonimo).



I cloni non sono mai amati perché ricopiano successi altrui, riprendono la stessa grafica non portando mai idee innovative se non cambiare un po' la storia che comunque durante il gioco non l'avvertite troppo chiaramente.

Le fasi di gioco sono quattro: l'avvicinamento ad una delle basi distruggendo i caccia nemici, la seconda fase sulla superficie del pianeta, la terza attraverso i cunicoli della base che è difesa da torrette fino a raggiungere il cunicolo che porta al centro della base che va distrutto; la quarta fase è all'interno del reattore in cui dovete distruggere due generatori e se sbagliate dovete ricominciare dalla terza fase.

La giocabilità è molto buona perché la grafica vettoriale è molto veloce nelle prime tre fasi, mentre l'ultima ci sono forti rallentamenti, ma la complessità del reattore è molto elevata e devo dire che nemmeno in Star Wars ho visto scene così complesse.

La qualità generale dei vettori che compongono le astronavi, le strutture della superficie e dei cunicoli è decisamente molto bassa, quasi un design economico per riuscire a farlo girare bene, ma in aggiunta ci sono delle belle scene di intermezzo che vi mostrano l'obiettivo e sono molto accurate.

E' un titolo che partendo come clone lascia dei dubbi sulla divertimento e sulla giocabilità, ma devo dire che non bisogna lasciarsi ingannare dalle apparenze anche se la prima fase è decisamente un po' troppo uguale a Guerre Stellari, tuttavia con astronavi diverse abbastanza ben elaborate.

La difficoltà è molto ben calibrata perché va da "facile" a "molto difficile" e se scegliete la prima ve lo godete perché avete scudi quasi infiniti e anche sbagliando parecchio riuscite ad arrivare al reattore che però non è



facile perché dovete per forza distruggere i generatori e se non ce la fate dovete ricominciare dalla fase precedente e non importa che livello di difficoltà avete scelto.

Amstrad CPC= 8

E' un ottimo clone di Star Wars e per certe cose mi piace anche di più soprattutto la fase del reattore che è molto complessa come vettori e sembra presa direttamente dal film omonimo.

Si gioca bene, la giocabilità è buona, la velocità dei vettori è in linea con altri giochi dello stesso tipo, non ci sono rallentamenti se non nell'ultima fase che, ripeto, è molto complessa.

Giocateci perché scoprirete un clone davvero ben riuscito.



Silver

Amstrad CPC, 64k, (1988, Go!)

In tutti questi anni e questi numeri della Fanzine non ho mai recensito questo Shoot' Em Up a scorrimento verticale che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale tra gli Stati Uniti e (presumo) il Giappone in mare aperto con diversi livelli che si svolgono tutti sul mare formati da due fasi ciascuno e un boss di fine livello da sconfiggere per passare al successivo.

La prima fase si svolge in cielo sopra



al mare e tra le nuvole per farsi strada tra le forze aeree nemiche; la seconda fase invece si svolge molto vicino alla superficie del mare in cui bisogna attaccare le varie navi nemiche di ogni tipo e aerei di supporto.

Lo scontro con il boss di fine livello si svolge in questa fase poco sopra il mare in cui dovete distruggere i pezzi da 90 dell'artiglieria nemica che possono essere aerei e mezzi navali di enormi dimensioni.

Come Sparatutto sicuramente è molto avvincente anche se ripetitivo perché in ogni fase fate le stesse cose, ma cambiano un po' gli scenari, cambia la difficoltà e gli obiettivi di missione.

E' il seguito di 1942 e sono state fatte delle modifiche per migliorare e aumentare la giocabilità togliendo le vite e aggiungendo una barra di energia che può essere rigenerata con dei bonus, ma se scende a zero, il vostro aereo esplode e terminate la partita.

Durante le varie fasi, in modo regolare, arriva una formazione di aerei rossi che rilasciano un bonus generico che cambia di tipologia se lo colpite avendo in questo modo la scelta se rigenerare l'energia, avere lo sparo potenziato, il doppio fuoco oppure uno triplo.

Non mancano ovviamente le classiche Smart Bomb che distruggono tutti i nemici in zona e che in questo titolo hanno delle caratteristiche speciali perché sono diverse nelle due fasi: la Smart Bomb in cielo è di un tipo, mentre sul livello del mare è un altro.

Nella versione originale Coin-Op in cielo la Smart Bomb era un tuono, mentre sul livello del mare era uno Tsunami.

Questa versione per Amstrad CPC è molto buona nei colori che sono davvero ben applicati e tipicamente di questa piattaforma ed è un piacere da guardare soprattutto rispetto ai concorrenti che spesso erano poco vivaci da questo punto di vista.

La dimensione dell'area di gioco è lillipuziana perché come vedete dalle immagini è abbastanza piccola, ma hanno fatto un buon lavoro per rendere tutti gli sprite adattati a questa finestra. Una scelta ben fatta per la fluidità dell'azione anche se lo scrolling verticale non è molto fluido, ma niente di grave.

Buona la musica e buoni gli effetti sonori.

In questa versione non c'è la differenza tra le due fasi perché in entrambe la distanza sembra sul livello del mare. Per nascondere questa limitazione hanno aggiunto le nuvole nella prima fase.

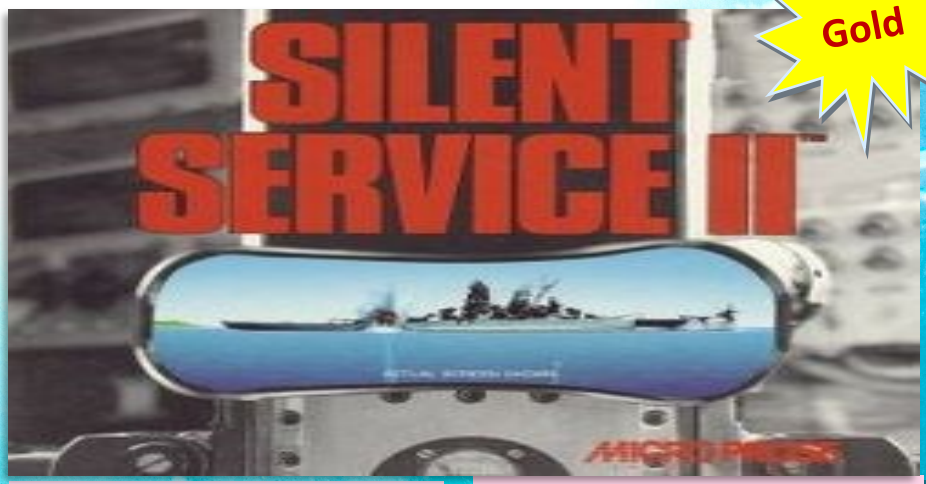
La difficoltà è molto ben calibrata e sicuramente meglio giocabile che altre versioni, ma le navi nella fase sul livello del mare sono difficilissi-



me e a differenza di altre versioni non vi basta essere in linea per distruggere i loro super cannoni.

Amstrad CPC= 8

Un altro gioco per Amstrad CPC che mi colpisce molto per la sua qualità generale nella grafica, nei colori e nella velocità che rende ogni fase molto avvincente.
Come detto nella recensione decisamente ripetitivo, ma con le aggiunte dell'energia, di diverse armi e Smart Bomb avete uno sparatutto che per un po' vi farà passare del tempo.
Male invece la gestione delle fasi che perdono quella differenza tra un volo tra le nuvole e un volo a livello del mare. Qui era difficile perché la qualità della grafica su CPC è così ben curata che gestire due scenari diversi avrebbe complicato le cose.



Gold

Atari ST, 1MB (1992, Microprose)

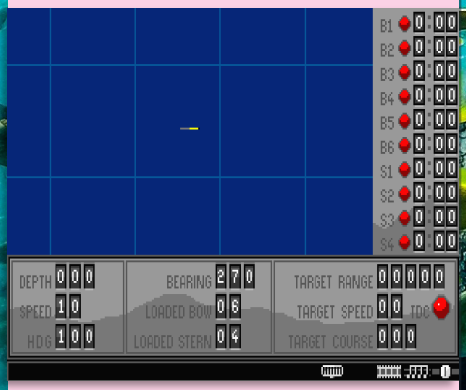
Un'altra simulazione in questo numero, questa volta per l'Atari ST e dedicata al genere navale con protagonista un bel sottomarino Americano della Seconda Guerra Mondiale subito dopo la famosa battaglia di Pearl Harbour.
Il meglio della Flotta Americana fu distrutta in quell'attacco a tradimento e tra le poche risorse rimaste c'erano i sommergibili che subito cercano vendetta contro le navi Giapponesi che non conoscevano questa nuova arma che poteva avvicinarsi a loro senza farsi notare.

Silent Service II è una simulazione navale molto completa per la gestione del sottomarino, mentre la guerra è gestita tatticamente dato che dovete trovare i bersagli usando una mappa per localizzare le navi nemiche, avvicinarvi, rimanere sott'acqua a quota periscopio per individuarle e poi colpire senza farvi notare o almeno farlo nel più breve tempo possibile.
La parte più difficile e controllare il sottomarino in cui dovete decidere la velocità, la direzione, tenere sotto controllo lo sforzo del motore, il carburante e cosa importante la scorta di siluri che non è infinita e una volta esauriti la vostra missione finisce perché non potete più abbattere le navi nemiche.



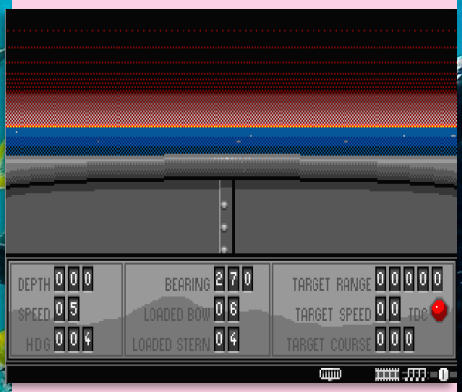
Quando compravate il gioco, nella scatola c'era anche una bella e grande mappa che vi mostrava lo scenario e la posizione della flotta nemica per aiutarvi a fare le misurazioni e aiutarvi a capire dove dirigervi.

Sono un grande fan di questi titoli dedicati ai sottomarini soprattutto quelli con simulazione per il controllo del sottomarino e arcade per i combattimenti. Questi giochi vintage però erano decisamente più complessi con forse una parte tattica fin troppo importante, ma con questo titolo vi divertirete molto a puntare i nemici e vederli esplodere (se siete bravi).

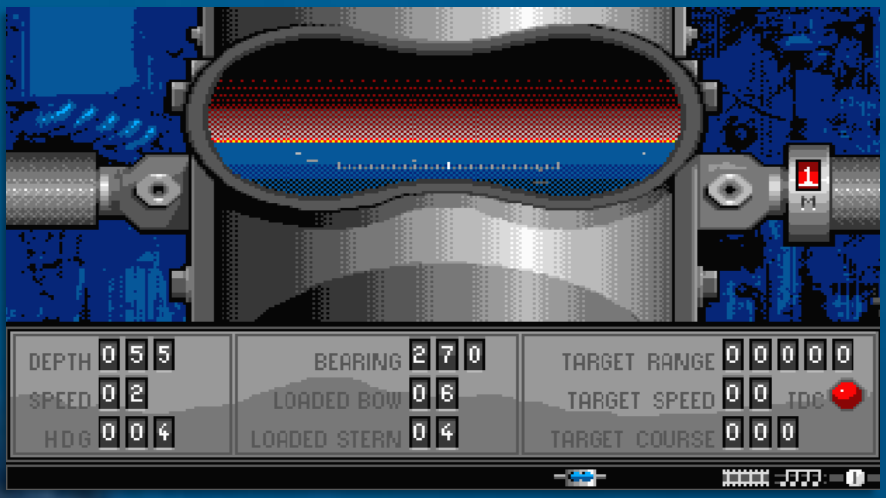


La versione ST è installata su Hard-Disk per essere più veloce nei caricamenti e subito vi dico che la musica iniziale è molto bella e decisamente superiore alla media e da il suo bel contributo.
Il gioco ha una protezione della copia interessante perché se doveste sbagliare, continuate in una missione di addestramento. Vi chiederete come si può sbagliare con il manuale davanti? Ebbene la qualità delle immagini non è che sia eccellente, sono in bianco e nero e può succedere che vi confondiate (dopo qualche tentativo sono riuscito ad azzeccarlo).

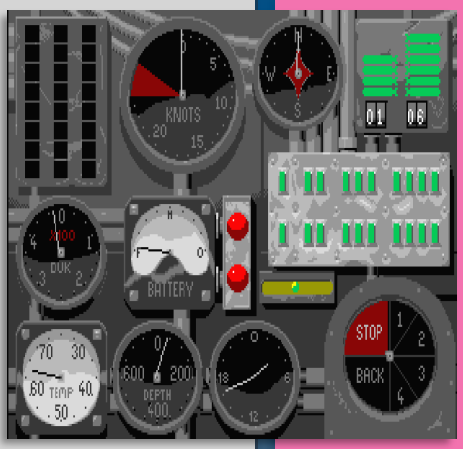
Il gioco è completo con l'Addestramento, una Missione Singola, una Battaglia completa e la Carriera.
Le missioni singole sono otto e avete in più una opzione per generarle a caso (la longevità è molto alta), ma non potete scegliere il tipo di sommergibile che invece potete fare se scegliete una battaglia completa.
Nella battaglia completa avete la mappa dove è indicata l'intera Flotta Giapponese, ma con l'opzione scelta potete solo completare un obiettivo e fare solo quello ignorando tutto il resto.



Nella mappa generale, che è una copia digitale di quella cartacea che avete nella scatola del gioco, potete manualmente spostarvi direttamente verso l'aera obiettivo saltando il viaggio per raggiungerla, ma viene calcolando comunque il tempo reale per raggiungere quest'area.
Stessa cosa anche per la carriera in cui dovete scegliere una zona e raggiungerla per iniziare la vostra missione che poi verrà estesa alle altre una volta ripulita dai nemici.
La versione ST è molto complicata



perché si usa solo la tastiera per giocare e anche se avete una tabella tasti completa (e non sono molti tutto sommato) non è facile gestire l'intero sottomarino perché alle volte vi viene naturale usare dei tasti per alcune operazione che però in questo titolo sono associati ad altre funzioni.



I tasti cursore sono usati per la navigazione e quando avete il periscopio viene naturale usare quelli per cambiare la visuale mentre invece sono altri.

Devo dire che inizialmente sembra un problema, ma ho provato la versione DOS che usa solo i tasti (e il joystick se lo avete nelle sezioni di avvistamento e combattimento) e quella Amiga che invece ha il mouse opzionale che potete usare, per vedere se ci sono differenze di giocabilità.

A dire la verità con la tastiera è molto meglio perché questo titolo è stato pensato in questo modo ed è molto più veloce gestire le varie operazioni. Ci vuole un po' a memorizzare i tasti, ma chi ha già avuto modo di giocare a degli strategici navali ritroverà quasi le stesse funzioni associati ai medesimi tasti.

Tecnicamente è un ottimo gioco perché la simulazione è molto buona e la parte tattica è più semplice di quanto possiate immaginare dato che vi serve solo per trovare dei nemici oppure se scegliete la Battaglia o la Carriera potete usarla per spostarvi direttamente nell'area obiettivo principale.

Le varie sezioni del sommergibile sono fatte molto bene, accurati gli strumenti di navigazione e gestioni siluri che come in molti giochi di questo genere non potete sparare a caso, ma dovete essere alla giusta distanza dalla nave nemica.

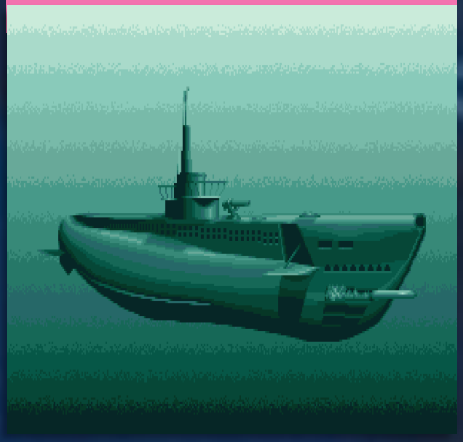
Tante schermate di grafica eccellente che mostrano scene di battaglia come ad esempio, quando lanciate un siluro si vede il sottomarino sott'acqua che apre lo scomparto e spara un siluro che poi dopo vedete la sua scia verso il nemico attraverso il periscopio.

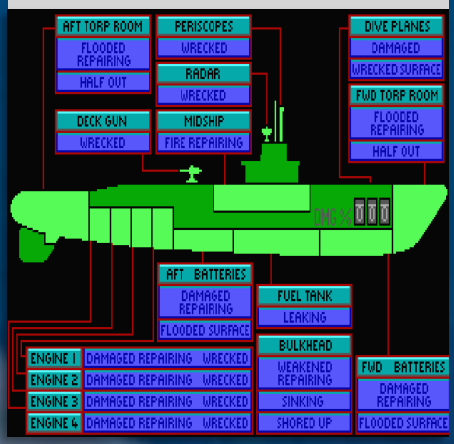
Ci sono tutte le animazioni tipiche con esplosioni, fumo, spruzzi d'acqua quando i nemici vi sparano con i cannoni quando siete in superfice e vi scoprono.

Audio di ottima qualità con voci digitalizzate davvero ben fatte per i vari comandi e anche gli effetti sonori sono della stessa qualità e quindi un titolo che da questo punto di vista è uno dei migliori prima dei giochi più avanzati che comunque hanno tagliato fuori l'Atari e l'Amiga.

Questo è l'ultimo più bel gioco completo dal punto di vista grafico e sonoro per questi due computer.

Un piccolo appunto sulla grafica degli esterni: è in generale molto buona con varie sfumature per rendere il tutto molto credibile anche se qualitativamente brutta da vedere per delle retinature che a certi orari, tipo il tramonto o la sera sono un pugno in occhio.





Atari ST= 9

E' una ottima simulazione navale dal punto di vista tecnico con una buona grafica e un buon sonoro con tanto di parlato digitalizzato, buoni effetti sonori che vi immergono in questo ambiente claustrofobico.

La ricostruzione storica è buona perché vi trasporta in una reale battaglia tra Americani e Giapponesi subito dopo l'attacco di Pearl Harbour in cui dovete vendicarvi avendo un vantaggio tattico di potervi avvinare sotto il mare.

Si gioca solo con la tastiera e dopo un iniziale impaccio ad usarla scoprite quanto sia veloce e immediata la giocabilità che lentamente vi prende tanto.

E' la migliore simulazione di sommergibili per l'ST per grafica, sonoro e ricostruzione storica.

The Black Cauldron

Gold

Apple II GS (1987, Sierra - Disney)



The Black Cauldron è un'avventura grafica di Sierra che non è ancora del genere Punta e Clicca perché assomiglia nella giocabilità a *Space Quest II* e *Space Quest III*, ma non usa un parser testuale per le interazioni che sono attivate da una combinazione di tasti che potete fare via tastiera o usando il menu a tendina. Si potrebbe dire che è un Punta e Scegli
Questi sono i comandi a disposizione:

- Shift + 3: nuovo oggetto
- Shift + 4: usa oggetto
- Shift + 6: fai
- Shift + 8: guarda

Le interazioni sono automatiche per il tipo di oggetto, ad esempio, se siete davanti ad una porta usando il comando "fai" apre la porta, se siete davanti ad una persona, parlate con



lui e così via per tutto il resto. L'inventario è richiamabile con il tasto "Tab".
Il mouse non lo potete usare per interagire direttamente con gli oggetti e persone, ma comunque può essere usato per "scegliere le azioni". Con questo gioco la Sierra comincia ad avvicinarsi molto al nuovo Punta e Clicca.
Tornando a The Black Cauldron sappiate che è un gioco basato su un film della Disney che ha lo stesso nome in cui il protagonista Taran, voi, è un assistente custode di maiali, uno dei quali un bel giorno mostra segni di super poteri.
Il Re Cornuto Oscuro (tradotto fa un po' ridere, ma comunque così è) vuole questo potere e lo cattura per trovare il "Calderone" da cui sembra si possa accedere a tale energia.
Taran deve imbarcarsi in questa avventura per salvare questo maialino e sconfiggere questo essere malvagio.

Come tutte le avventure di questo tipo potete interagire con le persone parlandoci e poi raccogliendo oggetti da mettere nell'inventario per usarli in seguito nel posto e nel momento giusto.
Ci sono diversi enigmi da risolvere che consistono spesso nella manipolazione di oggetti per trovare una via per proseguire come del resto siete abituati a fare in tutte le avventure.
Ci sono anche degli Easter Egg da scoprire, riferimenti ad altri giochi di Sierra e facendo certe cose vi ritrovate in *King's Quest III;* è anche la prima avventura grafica che prevede più sequenze finali a seconda di cosa si fa nel gioco che lo rende sicuramente interessante perché c'è la voglia di vederle tutte rigiocandolo diverse volte. Oggi è gratuito e lo si può scaricare dal sito di Al Lowe.

La versione per Apple II GS è realizzata davvero bene sfruttando il suo hardware sia nella grafica che nel sonoro.
I colori sono ben applicati e ci sono tutte le sfumature per rendere gli ambienti più verosimili possibile e sicuramente da questo punto di vista è davvero un piacere per gli occhi.
Non da meno è l'audio che subito inizia con una bella musichetta e durante l'avventura ci sono gli effetti sonori molto ben fatti come il verso degli animali o degli oggetti con cui interagite.
Tra le avventure vintage questa è forse una delle più giocabili perché toglie di mezzo il parser e aggiunge il mouse per le interazioni anche se rimane ogni tanto un po' scomodo.

Apple II GS= 9

Il bello di questo gioco non è tanto la grafica o il sonoro che sono fatti molto bene, ma questa nuova interfaccia per usare e manipolare gli oggetti e più finali a seconda di cosa combinate nel gioco che vi porta a giocarlo più volte per scoprire una scena finale diversa.
Questo gioco è pure diventato freeware e quindi ora non ci sono più scuse. Correte a scaricarlo dal sito del suo autore e giocateci tanto.







Abracadabra (o *Once Upon a Time: Abracadabra*) è un'avventura che integra sezioni Punta e Clicca e sezioni arcade presentate ciascuna con una pagina di un libro e nell'insieme sembra di leggere una favola dove voi partecipate alle varie scene.
E' un gioco realizzato e pubblicato da Coktel Vision in cui si vede il suo tratto tipico e con tante somiglianze grafiche con la serie Goblins e altre simili. Una Software House spesso la si riconosce per delle caratteristiche uniche che si porta dietro come marchio di riconoscimento.
E' un gioco per bambini per il tipo di storia che viene raccontata come favola della serie "C'era una Volta..." che comprende diversi giochi, gli enigmi sono molto semplici e l'uso del mouse fatto in modo da non creare problemi nel trovare e usare gli oggetti. Le sezioni arcade sono immediate dato che dovete evitare i pericoli ed usare la bacchetta magica per difendervi.



Questa avventura è formata da tre fasi diverse: la ricerca di oggetti in modalità Punta e Clicca; l'attraversamento di una foresta evitando i vari pericoli e infine la battaglia contro un boss di fine livello gestito di nuovo in modalità Punta e Clicca.

Il target è chiaro, ma è comunque realizzato davvero bene fin da quando iniziate a giocare perché vedete subito una pagina di un libro che vi racconta degli eventi e poi assistete all'introduzione in cui un drago porta un bambino in cui dovete scegliere a quale famiglia darlo che può essere povera, ricca, nobile oppure direttamente la famiglia Reale.
In qualunque situazione decidete di creare il vostro personaggio, dovete poi dargli un nome, editarlo fisicamente diventando di fatto l'eroe di questa favola che deve recuperare un prezioso braccialetto magico rubato da un mago cattivo sia che decidete di essere un contadino o un principe.

Ci sono tre livelli di difficoltà e una volta finito potete rifare i vari livelli da dove volete per migliorare il vostro punteggio o affrontare sfide ad un livello più elevato.
Questa versione per DOS è molto bella graficamente grazie all'uso della grafica VGA a 256 colori e anche un buon audio che sicuramente vi accompagna felicemente e sappiate pure che è un titolo che disponibile in varie lingue compreso l'Italiano. Nei giochi di questo tipo non mancava mai la traduzione in altre lingue cosa che purtroppo non c'è sempre stata per giochi in una fascia di età diversa (non è una regola fissa perché ci sono delle eccezioni e vedete, ad esempio, Coktel Vision).

Quando siete nella schermata delle opzioni ce ne è una che vi porta ad un menu con una serie di animali e delle bandiere di alcune Nazioni che vi permette di ascoltare il nome di quello che sceglieste nella lingua originale.

DOS= 9

Coktel Vision fa sempre dei titoli davvero belli in qualunque fascia di età ed è divertente per chiunque dal bambino all'adulto.
Sono semplici, ma ben costruiti e che sanno attirare l'attenzione del giocatore con tanti particolari.

Recensione dei lettori

E' una nuova sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che vogliono scrivere una loro recensioni sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.
Chiunque può scriverne una contattandomi direttamente su AmigaPage.it, su Amigaworld.net o EAB. Mi trovate sotto il nome di "Seiya".

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage

Albe75 del forum Amigapage

BIONIC COMMANDO

Bronze

Commodore 64 (1988, Go!)

Amiga (1988, Go!)

NES (1988, Capcom)

In questi giorni, avendo a disposizione un po' di tempo, ho deciso di andare alla riscoperta di un vecchio gioco che avevo per il Commodore 64, e che mi appassionò quand'ero haimè giovane... **Bionic Commando**.



Forse molti di voi lo ricordano in modo particolare per le musiche eccezionalmente belle. Il fatto che con il processore SID si potessero comporre musiche tanto complesse non era una cosa sconosciuta, e che molti giochi dell'epoca avessero 'sound effects' e colonne sonore strabilianti, facevano capire subito ai più che il C64 era in assoluto il primo della classe.

Ma chiudiamo questa breve parentesi e parliamo un po' di questo 'platform game' pieno d'azione e divertimento. Il gioco coin-op, uscito nel 1987 da parte di Capcom, viene convertito nello stesso periodo per gli home computer più popolari dell'epoca. Le versioni da me visionate e comparate sono quelle per C64, in primis, per Amiga e per NES.

Scopo della missione è quello di impedire l'utilizzo di armi distruttive da parte di una organizzazione criminale intenzionata ad utilizzarle per dominare il mondo. Vestiti i panni del nostro eroe di turno siamo quindi pronti a partire per la missione impossibile, ed impedire che tutto questo accada.

Il gioco è composto da cinque livelli:

1. The forest
2. The forefront
3. Underground base
4. Final base
5. Mission end - stop missiles

Dalla schermata iniziale di gioco ci viene richiesto di premere il tasto Fire



del joystick per iniziare la partita. Possiamo anche scegliere diversi gradi di difficoltà usando i tasti funzione. Si parte dalla difficoltà novizio (novice) fino ad arrivare a quella di esperto (expert). Subito ci ritroviamo paracadutati, nel vero senso della parola, allo 'stage 1'.

Quello che colpisce è la grafica semplice e ben realizzata. Nella versione per C64 si vede la complessità del lavoro svolto dai programmatori che spingono al massimo le capacità grafiche e soprattutto sonore del computer di casa Commodore. La grafica è fluida e rende piacevole l'esperienza di gioco.

Nell'affrontare la missione si è muniti solamente di un braccio bionico con arpione col quale ci dobbiamo destreggiare per arrampicarci alle diverse piattaforme presenti, e di una pistola per difenderci dai nemici che via via ci fronteggiano. Durante la missione attraverso i diversi livelli di gioco, ci viene offerta la possibilità di dotarci di armi più potenti rispetto a quella base di partenza. Infatti durante il gioco le armi piovono letteralmente dal cielo attaccate ad un paracadute. Sarà la nostra abilità nell'intercettarle a farcele guadagnare. Nello stesso modo si può aumentare il punteggio. Al posto delle armi, alcune volte, capita di trovare un forziere appeso ad un paracadute che '*agguantato*' ci fa aumentare il punteggio.

Per superare i diversi livelli non si deve far altro che arrivare in cima alla moltitudine di piattaforme che li compongono, affrontando nemici sempre più agguerriti che ci rendono arduo il compito. Il gioco è abbastanza intuitivo e il percorso da seguire è per lo più vincolato. In ogni momento è facile capire in quale direzione ci si deve dirigere per completare il livello.

Alla fine di ogni 'stage' non ci sono mostri di fine livello da abbattere, ma un semplice cartello ci avvisa di essere arrivati al capolinea.
In questo devo dire che sono rimasto un po' deluso. Mi sarei aspettato di passare ad un livello superiore dovendo affrontare il 'mostro' di turno, come succede in titoli come Toky o Dragon Ninja, per fare un esempio.
La missione prosegue in modo simile durante tutta l'esperienza di gioco, le uniche cose che cambiano sono le ambientazioni e le musiche, sempre più belle ed orecchiabili, per giungere alla fine dell'ultimo livello dove si deve sparare ad un missile per farlo saltare e sventare così il piano dell'organizzazione criminale.

Ho comparato la versione per Commodore 64 e Amiga e devo dire che sono abbastanza simili per contenuto. La versione per Amiga ha dal canto suo una miglior veste grafica. Il protagonista, ad esempio, è definito in modo migliore a livello grafico ed assomiglia di più ad un uomo rispetto alla versione C64 dove, a parer mio, assomiglia molto più ad in lemming con i capelli a spazzola…



Una delusione sulla versione Amiga sono le musiche. Si ha a disposizione un computer con un audio pazzesco e cosa sento? Le musiche sono uguali, anche per sonorità, a quelle della versione C64. Sembra quasi che l'Amiga abbia il SID al suo interno.

Infine c'è da segnalare una ulteriore versione che è quella per NES, quella che ho ritenuto tra le tre prese in considerazione completamente diversa, sia per grafica che per 'sound'. Devo dire che questa versione è un miscuglio che mi fa ricordare Bionic Commando in alcuni livelli, mentre dove la grafica è ripresa dall'alto mi ricorda Commando, altro titolo della stessa Capcom (ndr). Nulla da dire per la grafica molto ben definita simile a quella in stile Amiga.





Il mio consiglio è quello di giocare a Bionic Commando sul Commodore 64. Sono sicuro che sia la versione che vi appassionerà di più, e non vi toglierete tanto facilmente dalla testa le fantastiche musiche per i giorni seguenti, come sta succedendo a me proprio adesso che sto scrivendo questa recensione.

Recensione scritta da Albe75

Commodore 64= 7

Tirando le somme valuto bene la versione C64, dove l'impegno per la sua realizzazione c'è e si vede

Amiga = 7,5

Per la versione Amiga si poteva fare di più, per quanto riguarda il sonoro, non tanto per la grafica che è di molto migliore rispetto a quella del C64.

NES= 7

A me è poco piaciuta, ma è un mio parere del tutto personale. Potevano lasciare le cose come stavano, seguendo la falsa riga delle precedenti versioni, invece di fare la scelta di cambiare visuali di gioco e quant'altro. Si guadagna questo voto per grafica e qualità di gioco.

FINE



Commodore 64

(1987, Firebird)

Arcade Classic per il Commodore 64 è una compilation di, scusate la ripetizione, giochi arcade che sono presentati molto simpaticamente in una schermata introduttiva nei loro rispettivi cabinati originali dove si riesce anche a vedere all'interno dei monitor quei titoli che poi giocherete a tutto schermo.
I giochi inclusi sono i quattro più famosi e giocati da milioni di persone sia come Coin-op sia in casa:

* Space Invaders
* Asteroids
* Snakes
* Space War



Come potete ben vedere sono dei titoli molti famosi e quasi non c'è nemmeno bisogno di spiegarvi cosa dovete fare.
Personalmente mi piaceva molto Asteroids che giocai quando ero molto piccolo nel Coin-Op e adoravo la sua grafica vettoriale e in questa compilation potete rigiocarlo più o meno come esattamente era.
Dei quattro giochi, Space War e Snake, sono da spiegare brevemente. Il primo è essenzialmente di un duello tra due giocatori che devono distruggersi stando attenti alla forza gravitazionale del sole che vi attira ad esso. Il secondo mescola il gioco del Verme con Tron in cui dovete prendere il cibo che è molto difficile dato che va centrato perfettamente ed evitare il



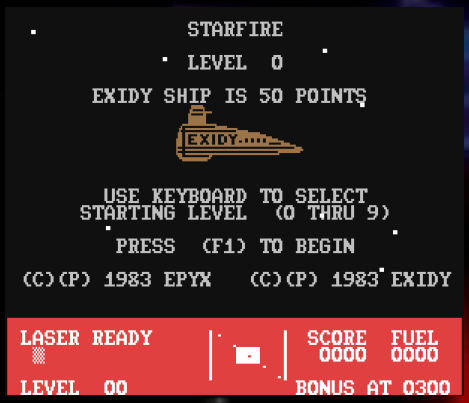


secondo verme. Vince chi costringe l'altro a scontrarsi per primo.
Dalla schermata dei quattro cabinati dovete scegliere il vostro titolo preferito e giocare :)
Per uscire dai giochi dovete premere il tasto "Restore"; se giocate con WinVice è il tasto "Page Up" (almeno con la tastiera Italiana).



Commodore 64= 7

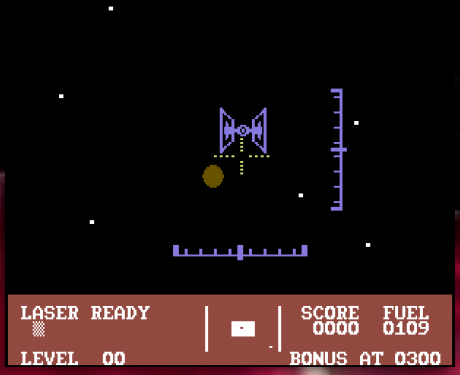
E' una bella compilation di giochi arcade che farà divertire soprattutto quelli che hanno giocato ai loro tempi a questi grandi successi.
Le versioni per il C64 sono ben riuscite perché seppure perdono un po' di qualità rispetto all'originale sono le versioni migliori degli stessi giochi che trovate realizzate da altre Software House.



STARFIRE

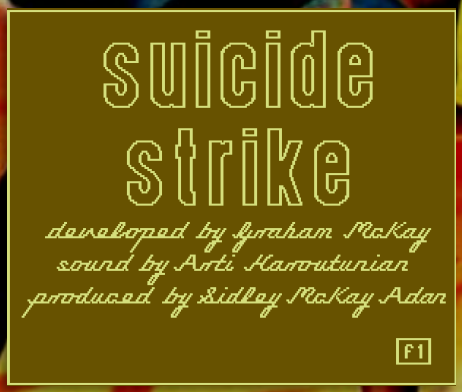
Si tratta di uno sparatutto 3D in prima persona che ha una vaga somiglianza con Guerre Stellari per la forma dei caccia nemici e l'incrociatore spaziale obiettivo della vostra missione.
Il vostro scopo è quello di distruggere l'Exidy, il vascello nemico, ma non è facile perché è circondato da una flotta di caccia nemici che la difendono. Voi non siete spaventati da questa missione quasi impossibile perché avete l'astronave più veloce della Flotta Terrestre e un nuovo sistema di puntamento che funziona molto bene e ve lo posso garantire che è un qualcosa di nuovo ed innovativo.
Avete a disposizione quattro laser per distruggere i nemici che vanno prima centrati nel mirino e poi si attiva un nuovo sistema per centrarli ancora più accuratamente e solo in questo caso riuscirete a colpirli provocando delle grosse esplosioni.

Di certo questo nuovo sistema di combattimento è divertente e rende appetibile questo gioco che vi consiglio di provare non solo per questo buon 3D che scala la grafica in lontananza per i caccia e i vostri colpi.
Lo scopo non è solo distruggere questo incrociatore, ma anche arrivare al livello 16 in cui i nemici sono veloci e abili nel colpirvi.



Commodore 64= 8

Vagamente somigliante a Guerre Stellari di Domark come stile di combattimento impreziosito da questo nuovo sistema di puntamento che, personalmente mi piace moltissimo.

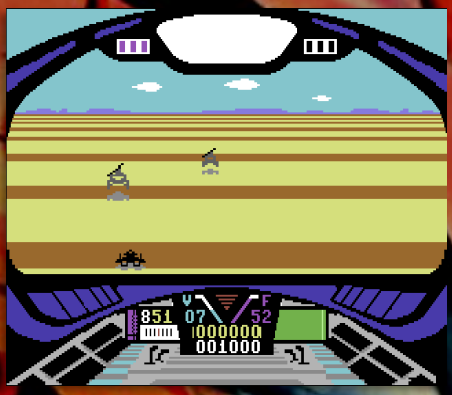


Suicide Strike

E' uno sparatutto 3D in terza persona dietro il vostro caccia che deve demolire le basi nemiche dopo una fase di avvicinamento in cui dovete liberarvi con la forza dei nemici che la difendono.
Questi sono tanti e di ogni tipo perché ci sono veicoli terrestri, aerei e anche missili che puntano direttamente nella vostra posizione.

Per complicare le cose avete il carburante che si esaurisce in base alla vostra velocità e alle manovre che fate per evitare i proiettili nemici.
Grazie alla visuale in 3D avete altre caratteristiche perché potete alzarvi e abbassarvi di quota per colpire ed evitare i nemici.
Non potete colpire un elicottero nemico se volate a bassa quota e non potete colpire un carro armato in caso contrario.
Anche i nemici seguono questa regola (*incredibile, ma vero*) e quindi vi permette di fare un po' di conti e strategia molto elementare per riuscire a completare il vostro obiettivo.

Tecnicamente molto semplice però ha lo scorrimento del terreno che da un buon senso di velocità e un buon abitacolo curato nei dettagli.



Commodore 64= 6,5

E' un buon titolo con una giocabilità non molto intrigante, ma ha delle caratteristiche per tenere vivo l'interesse, almeno per un po'.
Non male la grafica soprattutto del vostro caccia davvero ben curato malgrado le dimensioni e questo scorrimento molto fluido del terreno che da il senso della velocità e della distanza che si percorre.



STARGLIDER II

E' un titolo che non ha bisogno di presentazioni perché un classico Shoot'Em Up in 3D vettoriale che ai suoi tempi era qualcosa di straordinario, ma lo è anche oggi perché quando giocate con il vostro ZX Spectrum potete ammirare tanti e dettagliati poligoni sul vostro schermo.

Rispetto al titolo precedente questa volta non avete solo una grafica molto più bella e dettagliata, ma un obiettivo più difficile dato che dovete esplorare diversi pianeti, ognuno con le proprie caratteristiche, cercare dei pezzi per creare una bomba e distruggere una volta per tutte i vostri nemici.

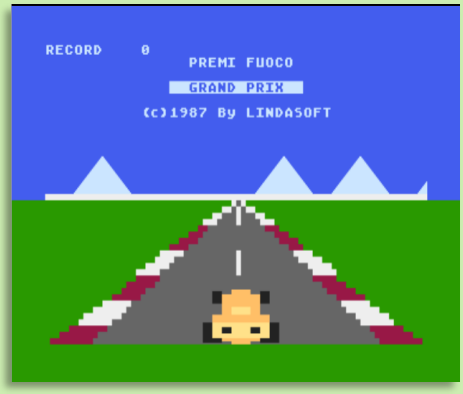
Le parole sono belle, ma poi il gioco lo è un po' meno perché tutta questa grafica poligonale (anche se sono vettori trasparenti) rende il tutto abbastanza scattoso e complicato il modo di volare anche se visivamente vale la pena caricarlo per ammirare il dettaglio.
Più si gioca, più si distruggono le varie strutture e più diventa fluido però nel globale regna un po' di confusione generale.
Come 3D poligonale è ottimo e le astronavi e gli edifici sono molto complessi il che giustifica un po' queste prestazioni deludenti.





ZX Spectrum 48k= 8

Malgrado le prestazioni siano scarse la qualità è molto buona perché è tutto in 3D compreso il terreno e ci sono un sacco di veicoli e edifici strutturalmente molto complessi. Tutte le esplosioni sono anche queste in 3D e lo rende un titolo da avere anche se la giocabilità si perde tra la scattosità e un po' di confusione per capire cosa fare tra questi mondi totalmente trasparenti.



Grand Prix

E' un titolo per Atari 400/800 (memoria minima è 48k) che vi porta nel mondo della Formula 1 per partecipare appunto a questo evento cercando di arrivare primi al traguardo.
Come giocabilità è molto simile a Pole Position anche se è molto più difficile perché non potete permettervi di scontrare un'altra auto altrimenti esplodete e dovete ricominciare tutto da capo.

In realtà il gioco è molto semplice perché vincere è solo un opzione aggiuntiva dato che mentre correte il vostro punteggio comincia ad incrementare.
Più andate avanti e più punti fate; non c'è nemmeno una opzione per due giocatori e alla fine diventa una gara per fare il massimo punteggio.

Non è male perché le caratteristiche di questo Atari sono buone per una grafica molto colorata anche se il dettaglio è un poco meglio di un Atari 2600. La velocità della grafica e la sua fluidità sono di certo il suo miglior biglietto da visita e le prestazioni sono da Coin-Op.
Vale la pena farci un giro!





Atari 400/800= 8

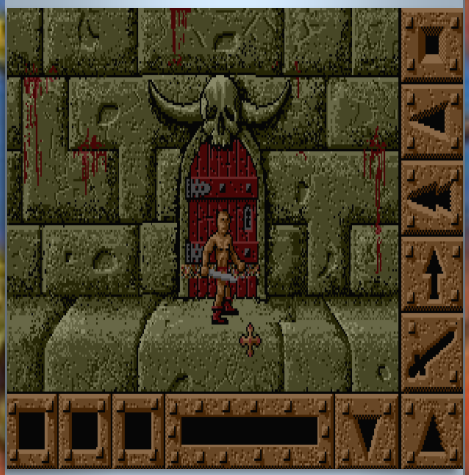
Un volto alto non tanto per la grafica che comunque è molto carina, ma per la giocabilità e la fluidità che hanno delle caratteristiche da Coin-Op e lo si gioca davvero bene anche se lo scopo alla lunga lo rende un po' stancante.

Atari ST (1988, Infogrames)



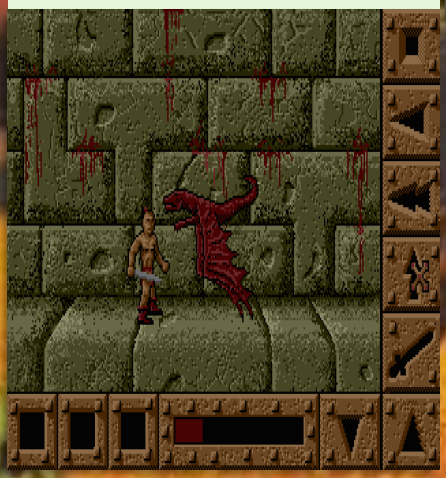
A guardare le immagini, la prima cosa che vi viene in mente è che si tratta di un "Prince of Persia elevato al cubo".
In effetti ci sono delle somiglianze abbastanza chiare nello scenario e anche del personaggio, ma non ha niente a che fare con il titolo citato se non per la grafica dato che ha una giocabilità totalmente diversa e forse neanche tanto gratificante.
Skrull è un clone di Barbarian di Psygnosis perché adotta lo stesso sistema di movimento e combattimento ad icone che dovete usare con il mouse facendo attenzione a quello che succede sullo schermo e prontamente cliccare quella giusta per non far morire il vostro personaggio prima di aver compiuto qualche azione eroica.

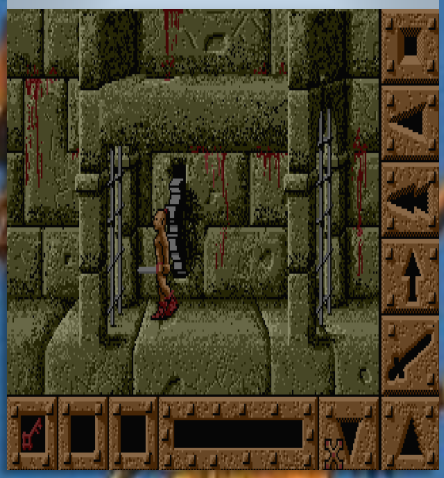
Voi interpretato Skrull il Barbaro che è un figlio nato dall'amore tra la luce e l'oscurità e per questo l'unico in grado di riportare al mondo la luce che sta scomparendo del tutto.
Questa avventura si svolge all'interno di oscure, umide e labirintiche caverne sotterranee con molte trappole come voragini da saltare e mostri come vampiri, draghi, tarantole e pipistrelli.
Di certo se cercate l'avventura e l'eroismo questo è un gioco fatto apposta per voi.



Voi siete pronti a divertirvi con questo titolo?
Il problema di queste interfacce è la gestione delle icone, del mouse e di quello che succede sullo schermo perché c'è un lieve ritardo quando cliccate sull'icona e quello che succede sullo schermo e quindi tutta l'azione deve tenere conto di questa cosa.
In Skrull c'è anche un'altra difficoltà perché per non riempire lo schermo di icone ne sono state disegnate solo alcune e quelle di direzione indicano solo "sinistra". Per andare in direzione contraria bisogna cliccare con il tasto destro sull'icona di direzione a sinistra. Questo sistema vi porta spesso a confondervi perché d'istinto si usa il tasto sinistro e spesso morite o cadete in una voragine pensando di aver cliccato l'icona giusta.
Le altre icone di combattimento usano lo stesso sistema: i due tasti del mouse su queste icone hanno effetti diversi che se male usate vi portano a perdere una vita.
Un'altra cosa oscura è che non è indicato da nessuna parte il numero delle vite che avete: vite infinite, 3 vite, 50 vite? Forse sono 4, bisogna contarle di volta in volta.

Non è solo un gioco di azione perché dovete anche raccogliere degli oggetti che lasciano alcuni mostri come delle chiavi per aprire delle porte.







Atari ST= 5,5

Questo tipo di interfacce sono scomode e rovinano la giocabilità di un arcade che darebbe molto più divertimento se fosse lasciata al giocatore la libertà di muoversi come gli pare.
A me non piacciono queste interfacce anche perché ci sono dei ritardi tra il comando e l'effettiva azione quindi dovete sempre fare tutto un poco in anticipo e alla lunga (dopo 5 minuti) molti di voi non lo caricheranno più.
La grafica è carina e abbastanza definita, ma non è molto veloce e forse anche questo è la causa di certi ritardi nei comandi ...
La parte audio non è male con una musichetta carina all'inizio e buoni effetti sonori.



Commodore 64 (1987, TyneSoft)

The Big Ko è gioco sportivo dedicato alla Boxe di TyneSoft che garantisce la qualità generale di poter riprodurre questo genere al meglio possibile (*solitamente le Software House più conosciute e con tanti software pubblicati di successo tendono a non deludere quasi mai*) .

E' un titolo puramente arcade con visuale laterale 2D che mostra l'intero ring e avete l'intero bagaglio di colpi che per rendere questo incontro il più credibile possibile.

Non ci sono parti manageriali per gestire il vostro atleta e appena finito di caricare e premuto il pulsante del joystick dovete solo dargli un nome e guardare le sue caratteristiche.



Un gioco che non tradisce le tradizione con chissà quale idee innovative dato che ogni atleta ha una barra di energia finita la quale avete vinto o perso; se vincete ottenete un codice per poter ripartire dall'ultimo atleta sconfitto. Decisamente Arcade.

Il vostro scopo è quello di battere otto atleti dalla Heap Big Nose alla Chip N' Nasty e diventare Campione.

Ce la farete?

Si avvia immediatamente dopo la scelta del nome con la presentazione dei due atleti che si sfideranno: "*sul lato sinistro bla bla bla - sul lato destro blo blo blo*". Senza perdere tempo in chiacchere o presentazioni dell'incontro, ma come già detto, è puramente arcade e lo scopo è solo quello di battere il vostro avversario e arrivare in fondo come Campione. Niente strane strategie o altro, ma solo vincere.

Se perdete, un jingle musicale vi ricorderà molto una risata di beffa nei vostri confronti, quindi meglio impegnarsi per evitarla e dover ricominciare tutto da capo dalla scelta del nome.

Tecnicamente molto ben fatto in generale dalla prima presentazione degli atleti con delle facce buffe e sarcastiche e sul ring li vedete al completo e devo dire che sono fatti allo stesso modo con una buona cura del dettaglio. Musica iniziale e buoni effetti sonori durante l'incontro.

La cosa più importante è la giocabilità che non sembra esserci perché non si capisce come tirare un pugno se non molto a caso e dopo tanti tentativi. Non basta premere il pulsante del joystick e non basta nemmeno fare delle combo.

Come arcade è veloce, ma ogni volta ricominciare da capo, sorbirsi la fase del nome e della presentazione e perdere regolarmente lo fa diventare molto frustrante.



Con Riserva
Promosso

Commodore 64= 6

Come gioco della Boxe non è male come è strutturato. Un tipico arcade in cui dovete battere tutti gli avversari e arrivare in fondo.

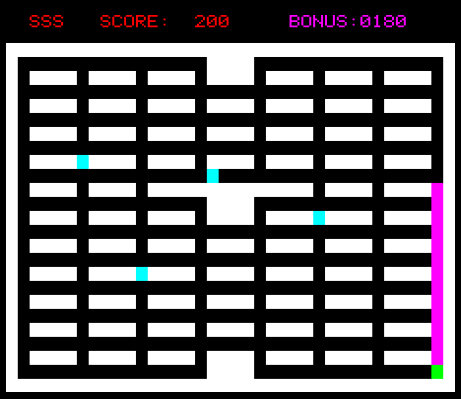
Il problema è che non si capisce come tirare un pugno perché muovendo il joystick potete spostarvi sul ring a destra e sinistra, abbassare e alzare la difesa. Il Pulsante di fuoco del vostro fidato joystick sembra essere ignorato, ma ogni tanto, totalmente a caso tirate un pugno. Ma non capite come avete fatto.

Bello da vedere, ma la giocabilità risente moto di questo fatto.



Crazy Python (1983, Data 2000 - Atmos)

E' il classico gioco del verme in cui voi siete un vorace Pitone che divora tutto il cibo che si trova in un labirinto, allungandosi e aumentando di velocità ad ogni pasto dovendo stare molto attenti a non mordervi da soli che diventa difficile da evitare proprio a causa di questo labirinto che porta a contorcere il vostro corpo bloccando ogni via di passaggio.
Potete cambiare direzione in ogni momento se la via è libera, ma attenzione che non potete fare retro marcia che è letale.
Lo scopo molto semplice: mangiare



tutto il cibo per passare ad un livello sempre più difficile dove il cibo si trova in posti tali che ad ogni movimento rischiate di mordervi da soli.

E' un classico di un gioco Coin-Op molto famoso che è stato clonato, ripreso, rieditato in varie edizioni, in varie piattaforme perché la sua semplicità si presta molto a farne remake divertenti.

Buona la giocabilità decisamente semplice, ma avvincente con una difficoltà ben calibrata.
Per il resto non c'è molto da dire, lo vedete bene, ma spesso una grafica povera condanna un buon gioco ad essere ignorato credendolo di basso valore tecnico.





Atmos= 7

Un giochino molto carino che riprende un classico Coin-Op che vi fa divertire solo se vi impegnate seriamente perché anche se non sembra ha una giocabilità molto curata e non ammette sbagli.

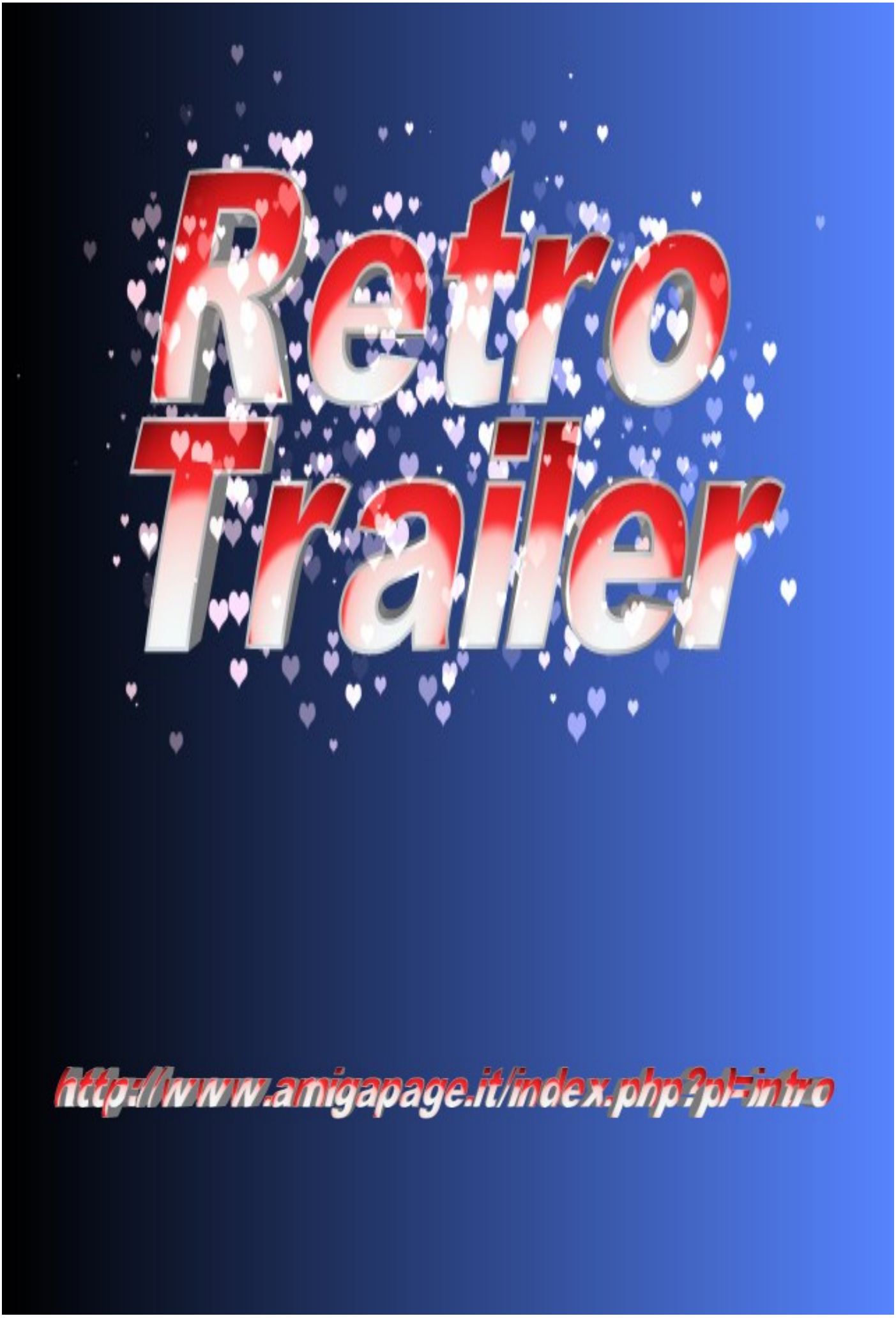
vario genere che vanno distrutti ed evitati i loro contro attacchi.
Una spiegazione veloce per un gioco che affascina gli amanti di questo genere perché ha il combattimento spaziale davvero bello con un puntatore che cambia colore quando il nemico viene centrato e belle esplosioni particellari.

Star Battle (1987, Saturn - Commodore 64)

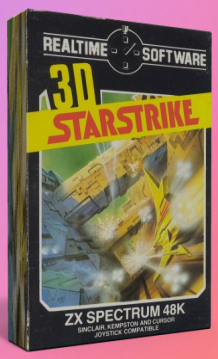
E' un gioco molto carino e complesso e non lo sembra affatto, ma quando iniziate a giocare scoprite che è uno sparatutto in 3D in cui dovete viaggiare tra un sistema e l'altro per distruggere tutti i nemici e liberare la vostra galassia.
Tra un settore e l'altro dovete viaggiare nell'iperspazio che comunque non è tranquillo perché di tanto in tanto (in realtà sempre) ci sono degli asteroidi che vanno evitati o distrutti e avete la libertà di movimento in ogni direzione.
Arrivati al settore che avete scelto ci sono un certo numero di nemici di

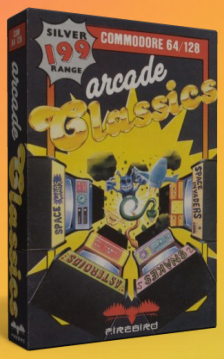
Commodore 64= 8

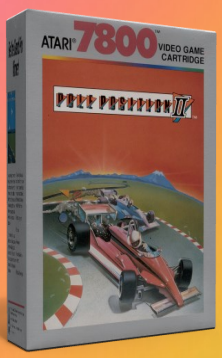
E' un buon sparatutto in 3D con nemici e oggetti che vengono ben scalati nella distanza e molto ben fatte le fasi dell'iperspazio con il calcolo del percorso, l'accelerazione, gli asteroidi da evitare e distruggere con la difficoltà di navigazione.
Belle le battaglie con i danni alle vostre apparecchiature tipo i radar a corto e lungo raggio che poi vi impediscono anche di trovare i settori che dovete ripulire in maniera corretta evitando quelli sbagliati.

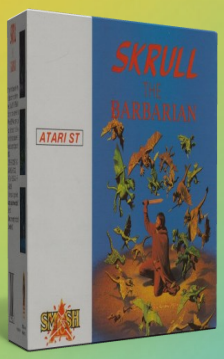

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Divertiamoci con i Box

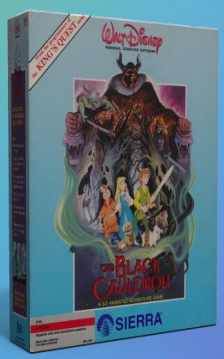






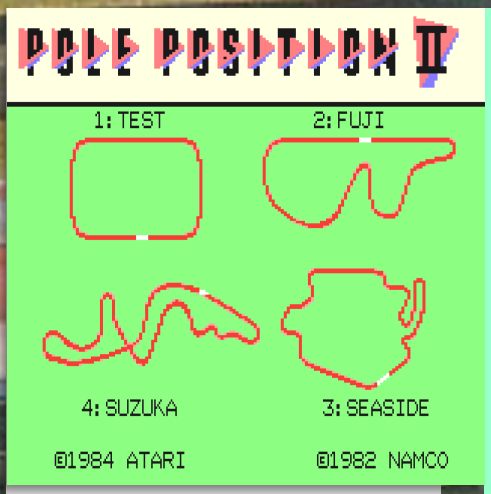






Console Forever





Pole Position II (1987, Atari - Atari 7800)

Un gioco che non ha bisogno di presentazioni perché di certo chiunque abbia superato i 40 anni ci avrà giocato centinaia di volte nelle varie sale giochi e poi anche nelle varie conversioni su Computer e Console.
E' un gioco automobilistico arcade di Formula 1 con lo scopo di vincere se possibile oppure fare il più alto punteggio, qualificandosi prima di tutto per la gara.
La versione originale era caratterizzata da una grafica di grosse dimensioni formata da pixel molto grandi che non toglievano il dettaglio e aveva una velocità incredibile tanto che già nella sua semplicità di base bisogna cambiare marcia nelle curve per non finire fuori strada, nelle pozzanghere si scivolava e bisognava guidare un certo modo per riprendere la guida. Era anche caratterizzato che ad ogni incidente l'auto esplodeva e i pezzi volavano da tutte le parti.
Era un gioco Namco, ma fu anche dato in licenza ad Atari che produsse i suoi cabinati con alcune piccole differenze e di fatto la conversione sulla Console della stessa Azienda era sicuramente agevolata avendo a disposizione il team di sviluppo per ogni eventuale aiuto.
La grafica originale, secondo me, era talmente grossolana (Pole Position era famoso anche per questo) che sarebbe stato facile riportarla sui sistemi da casa, ma non fu così.

Questa versione per Atari 7800 è molto buona per la giocabilità che è un po' meglio dell'originale perché le curve si affrontano molto meglio anche a piena velocità rendendo la gara più interessante.
Bene le esplosioni (più semplici ovviamente) con i pezzi che volano ovunque.
Le auto sono diverse e sono state rifatte perdendo quella grossolana grafica originale e applicando solo due colori di base per le auto: gialle e azzurre, mentre voi siete un giallo scuro per differenziarvi un poco dagli altri dello stesso colore.



Atari 7800= 8

La grafica non mi entusiasma molto, tuttavia è fatto bene. La giocabilità è anche forse meglio dell'originale per una velocità di guida alta e non frustrante con curve facilmente fattibili, ma attenzione che tutto cambia quando ci sono altre auto oltre la vostra. Una buona conversione anche se mi aspettavo qualcosa di più dal dettaglio delle auto.



Space Mountain (1984, Tsukuda Original - SG1000)

Il nome confondo un po', ma si tratta di un gioco fortemente ispirato all'originale Guerre Stellari con tanto di Tie-Fighter e X-Wing che sono stati disegnati molto simili.
Anche la trama è la stessa perché il vostro scopo è quello di penetrare nella base nemica, volare tra i suoi stretti passaggi e infine distruggerla (esattamente come in Guerre Stellari).

Il trend di quegli anni era riprendere grandi successi Coin-Op, cambiare il nome, aggiustare un poco la grafica e pubblicare un titolo che è destinato al successo perché la struttura di base non cambia con il titolo a cui gli sviluppatori si ispiravano.
Rispetto al titolo originale, Space Mountain non è in grafica vettoriale e non è in prima persona. La visuale è dietro la vostra astronave (un X-Wing) con il puntatore al centro dello schermo e un radar che vi mostra la posizione dei nemici.

Un gioco davvero pessimo, uno dei peggiori che abbia mai visto su questa Console e sono stupito che possa essere stato concepito in que-

sto modo.
E' molto lento e ha il controllo invertito (assurdo e chissà per quale motivo deve essere così) e ci si sposta a scatti (forse è voluto in questo modo) cercando di centrare il nemico ad una certa distanza perché se si avvicina troppo non potete più colpirlo e lui con un colpo solo vi distrugge.
Non avete scudi, non avete energia e un'arma pure ridicola che fa ridere i vostri avversari.

SG-1000= NV

**Non si merita il voto perché è orrendo nella realizzazione tecnica che non sembra nemmeno un SG-1000 con movimenti a scatti probabilmente pure voluti in questo modo con una difficoltà assurda soprattutto perché non avete scudi o energia e un solo colpo nemico vi distrugge.
Aggiungete anche il volo con i comandi invertiti che insieme a questo movimento rendono il tutto ridicolo.
La grafica è bruttissima e sembra quasi una parodia fatta male al gioco da cui prende riferimento.**



Nekketsu Kung-Fu Road (1985, Epoch - Epoch SCV)

Come anticipato nelle anteprime dello scorso numero eccovi un titolo che sulla carta avrebbe dovuto darvi soddisfazione.
Questo gioco, ascoltando la musica iniziale sembra il buon vecchio Kung-Fu Master e anche l'azione di gioco sembra proprio molto simile anche se ci sono delle differenze.
Inizio subito dalla grafica perché è molto buona, molto dettagliata con varie sfumature di colore che rendono il protagonista e gli avversari di qualità molto elevata.
Quando iniziate potete scegliere anche il colore della vostra tuta tra diverse tonalità e poi quando iniziate assistete ad una breve animazione del protagonista che mostra tutte le sue abilità in questa disciplina.
Il gioco rimane a scorrimento laterale con i nemici che avanzano verso di voi che dovete colpire con i pugni o i calci. Anche qui noterete una forte somiglianza con Kung-Fu Master perché avete lo stesso bagaglio di colpi con dei nemici che attaccano allo stesso modo.



In Kung-Fu Road però ci sono delle difficoltà maggiori perché oltre ai nemici umani (che sono di diverso tipo) ci sono oggetti che vi vengono lanciati addosso a varie altezze che vanno distrutti o evitati e anche degli animali storicamente molto forti e aggressivi.

La giocabilità non è eccellente e mi dispiace un po' vista la qualità della grafica perché i livelli sono lunghi con tanti di quei nemici che dopo un po' diventa assai ripetitivo e la stanchezza giunge troppo preso.

Epoch-SCV= 7

**E' un buon gioco che potrebbe ricordarvi Kung-Fu Master da alcuni elementi come la musica e la struttura di gioco, ma alla lunga è meno attraente perché sembra infinito con i livelli che divetano sempre più affollati di umani, animali e oggetti.
E' molto ripetitivo e i boss di fine livello sono lontanissimi e ci vuole troppo tempo per affrontarli.**


Education
Shift

Educational: Geography



Amiga, 512k (1990, Inland International)





Nations of the World: Australia è un titolo educativo sulla geografia fisica, politica e industriale di questo Paese, ma non è esattamente quello che vi potreste aspettare guardando il menu principale perché si tratta di un Quiz sull'Australia in cui sfidate il computer in uno dei sei argomenti a scelta oppure tutti.

E' vero che è un Quiz, ma comunque è un educativo di geografia perché se i giocatori sbagliano la risposta (*anche il computer sbaglia e questo è un bene per voi*) avete quella corretta con un indicazione visiva per farvela comprendere meglio. Molto spesso giocando si imparano delle nozioni e questi titoli a domanda e risposta servono anche a questo e sono molto simile a quelle verifiche scolastiche dello stesso tipo.

E' un gioco per vedere le vostre conoscenze su questo Stato abbastanza sconosciuto per la maggior parte della gente e poi comunque avete sempre la possibilità di imparare qualcosa di nuovo.

Prima di iniziare la sfida sulla Geografica dell'Australia potete impostare un po' di opzioni sul vostro nome, se giocare contro il computer o con un vostro amico; scegliere se usare la musica o la voce (la prima è po' noiosa e la seconda, via *narrator.device* non è molto gratificante in questo caso specifico); la difficoltà se giocate contro il computer e il numero delle partite da fare.

Queste opzioni le potete impostare subito, ma ogni volta che iniziate la sfida vi vengono riproposte per la conferma definitiva se vanno bene oppure ci avete ripensato e volete cambiare qualche cosa.

Siete pronti ora a vedere quanto di questo Stato conoscete.

E' un Quiz ad eliminazione diretta perché andate avanti sulla categoria in corso fino a quando date la risposta corretta e appena sbagliate siete eliminati e continua il secondo giocatore per vedere alla fine chi ha fatto più punti.

Ogni volta che giocate non vi vengono fatte delle domande casuali, ma sempre nello stesso ordine e quindi sbagliando poi alla fine sapete rispondere bene. Questo potrebbe essere un difetto per qualcuno, ma essendo un educativo questa cosa è importante per farvi imparare bene la geografica fisica, industriale e politica di questa Nazione.

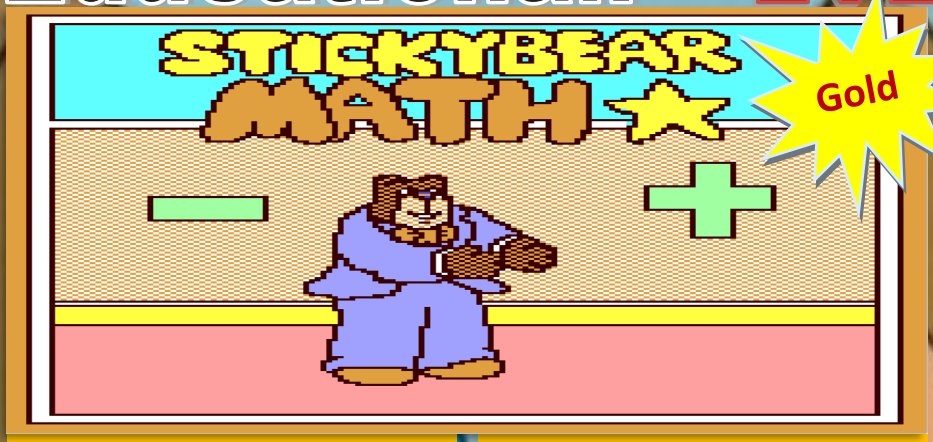
Quando spegnerete il vostro Amiga avrete imparato le capitali delle varie regioni, le loro bandiere, la popolazione, ecc.



Amiga= 6,5

E' un educativo di geografia politica, fisica e industriale sull'Australia, una Nazione ancora sconosciuta per tanti aspetti e attraverso le domande e le risposte imparerete qualcosa di più che dai libri in modo più divertente. Come genere è un po' limitato e sicuramente se fosse stato educativo più completo avrebbe avuto un valore assoluto molto più elevato. Tutte le domande dei vari argomenti hanno la stessa grafica priva di personalizzazione che per il tipo di programma può anche andare bene, ma vi priva di un aspetto estetico che in questi titoli fa piacere vedere.
La parte musicale è noiosa pur fatta bene e la voce del Narrator.device in questo specifico titolo non va bene.

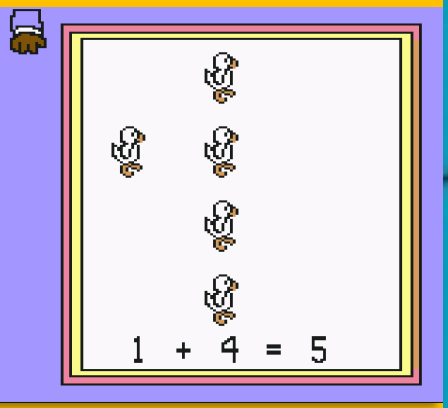
Educational: Math



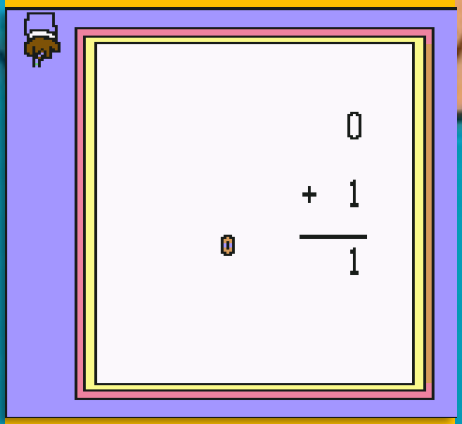
Commodore 64 (1984, Weekly Reader/Optimum Resource

Ritorna la Matematica con il Commodore 64 in un titolo educativo che rappresenta bene questo genere permettendovi di imparare questa materia con divertimento senza la pressione di uno studio concentrato durante le ore scolastiche.
Ricordatevi che le basi della matematica si devono studiare a scuola, ma poi potete applicarle con divertimento nei videogiochi per vedere se avete capito la lezione.

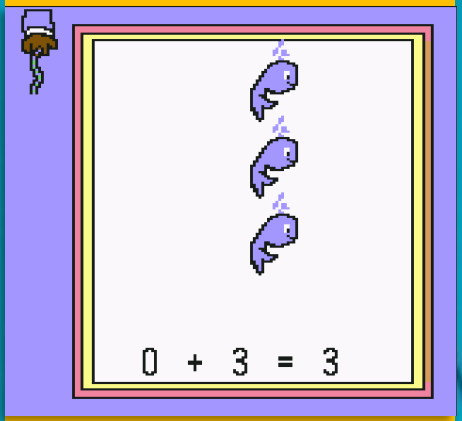
Il vostro maestro digitale è Stickybear che vi insegnerà a fare operazioni di addizione e sottrazione



per bambini tra i 6 e 9 anni. E' un età in cui la matematica va imparata e questo titolo serve anche a scoprire se ha un valore importante per essere usato come materiale aggiuntivo a quello scolastico.
Anche se è un programma di matematica è caratterizzato dal fatto che ogni operazione è associata a degli oggetti, animali che ogni volta che date la risposta giusta potete assistere alle loro animazioni che sono realizzate davvero bene e divertentissime. Se sbagliate non le vedete fino a quando non avete dato la riposta giusta.
Il programma non è un semplice questionario di domande e risposte perché hanno costruito una storia per cercare di tenervi incollati al monitor a fare operazioni di matematica.
L'addizione è stata associata ad un ladro che cerca di scappare da una prigione e deve costruire una corda

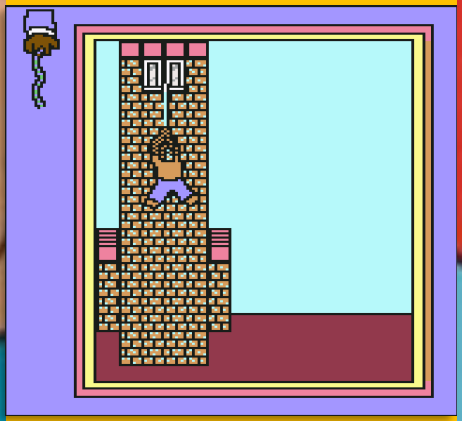


per fuggire e questa si allunga ogni volta che voi date la risposta corretta.
Anche per le sottrazioni hanno creato un'altra storia che grazie alle vostre risposte aiuterete a realizzare e completare.



In questo modo si mette in pratica quello studiato a scuola e in più i bambini si divertono a vedere che ad ogni risposta giusta c'è come premio un'animazione divertente e un completamente di una novella che sta alla base di questo programma.

Il Commodore 64 è sfruttato bene per fornire dei testi e numeri molto chiari con diversi tipi di operazioni che sono alternate tra quelle in linea e quelle in



colonna per abituare a riconoscere le varie tipologie che sono insegnate nelle scuole.
Oltre ad una belle e curata grafica ci sono anche tanti jingle musicali molto carini.

Commodore 64= 9

E' un ottimo educativo che grazie alla grafica e alle tante animazioni insegna molto bene la matematica di base in maniera divertente e solo a chi risponde bene avrà in premio un effetto grafico divertente e il completamente di una storia che è stata inventata per dare la voglia di continuare a rispondere a tantissime domande.

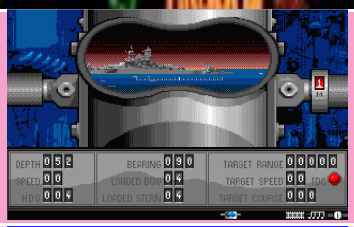
Volume 4, Numero 4
Aprile, 2018

REV'N'GE!



Top 3

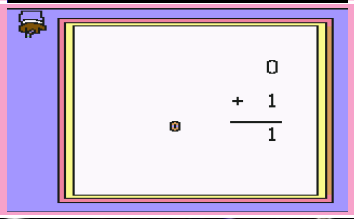
Silent Service II



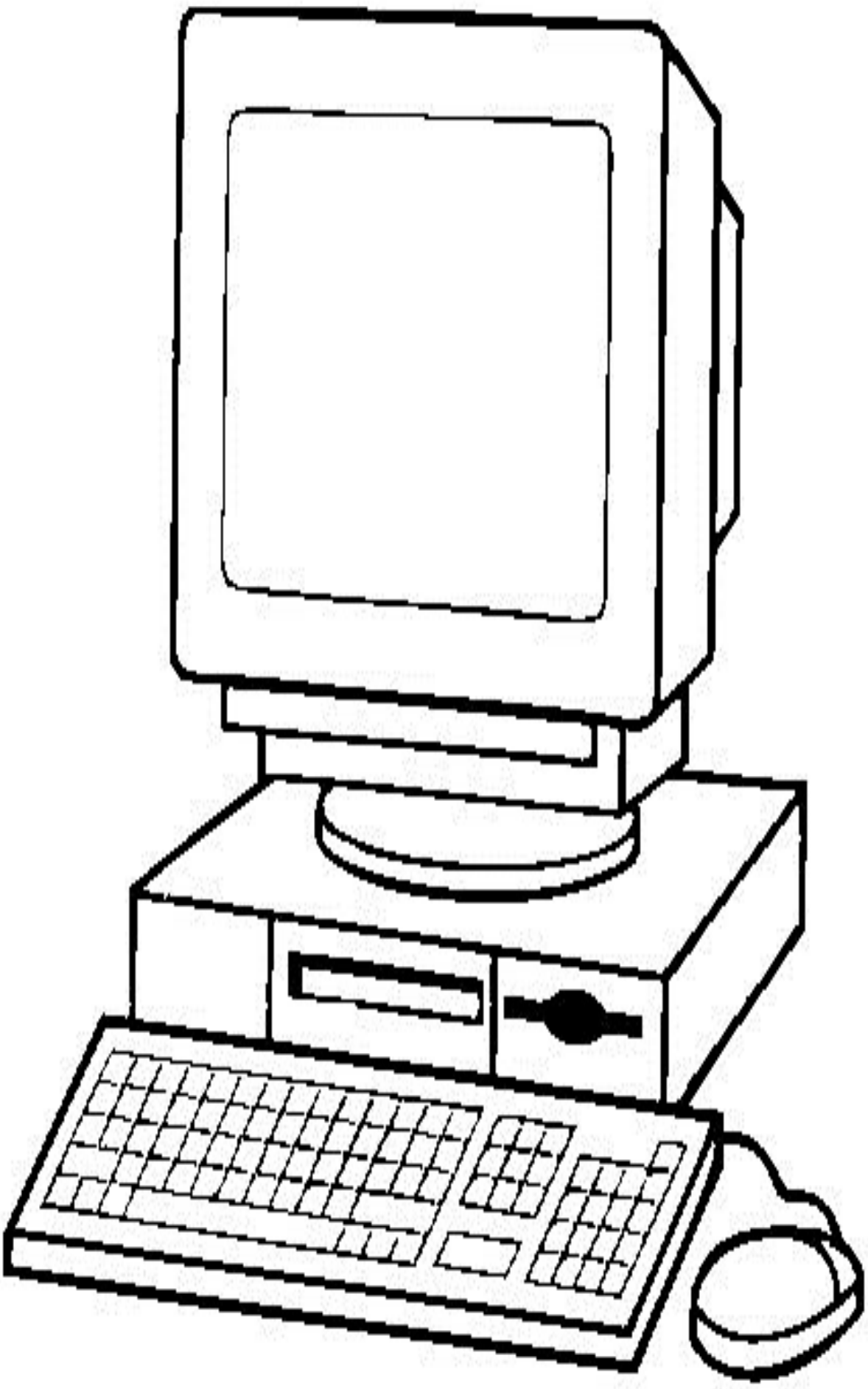
The Black Cauldron



Stickybear Math




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



America Adventure è un ibrido tra un multimedia e un Quiz sull'America in cui potete visionare alcune caratteristiche di questa Nazione e partecipare ad alcune domande specifiche che comunque hanno la caratteristica di multimedialità perché ci sono foto, video, animazioni che vi aiutano o cercano di aiutarvi a trovare la risposta giusta.

Tra le scoperte multimediali interessanti di questo titolo è il Drive-In, il ben noto cinema all'aperto in cui arrivate con la vostra auto, parcheggiate e vi vedete un film al coperto.



La grafica vi riporta a questo tipo di cinema e potete visionare dei trailer tratti da cinque produzione in bianco e nero e a colori che riguardano la cultura, la storia, la geografia, la politica, la musica di questa Nazione con una qualità molto buona.

Oltre a questa parte multimediale avete anche una enciclopedia abbastanza ben coperta su questa Nazione che è richiamabile con l'"**American Tour**" che vi permette di vedere tutti i suoi aspetti con testo, musica ed immagini che possono anche essere ingrandite a tutto schermo e che potete stampare su carta. Potete fare delle ricerche per argomenti, per i singoli termini e anche sulla linea temporale che non può e non deve mancare mai in queste produzioni.

Solo per questa parte ne avete tanto



da visionare e ogni sezione ha la sua musica che contribuisce ad aumentarne il suo valore che è già molto alto di per se.

Ancora multimedia sulla popolazione degli Stati Uniti dall'inizio della sua storia come Nazione fino ai giorni nostri per vedere come si è distribuita e una divertente parte su tutti i presidenti degli Stati uniti che potete vede-



re grazie ad un morphing per passare da uno all'altro. Potete vedere questa animazione in automatico o divertirvi voi stessi usando il mouse.

Tre sono i Quiz: Trovare lo Stato, Trovare le Capitali e il Dov'è?

Sono tre esercizi molto difficili perché il computer non vi dirà mai la risposta giusta anche se sbagliate e dovete trovare da soli quella corretta servendovi di un piccolo aiuto che però vi da delle informazioni che uno Statunitense conosce bene, ma tutti altri no, come ad esempio, un aiuto vi dice che in quello Stato c'è la Montagna Rushmore. Sono aiuti precisi, ma non per tutti così come quelli per trovare le capitali.

Il Quiz del "Dov'è?" è diverso perché ci sono delle foto di alcune zone molto famose in tutto il mondo come Broadway, la Casa Bianca, ecc.



DOS= 9

Solitamente queste produzione per PC DOS sono eccellenti in tutto per la grafica VGA di alto livello con tantissimi elementi da esplorare. In questo caso è stato fatto un ottimo lavoro senza usare il CD-ROM che limita purtroppo il numero dei filmati, ma funziona su tutti i PC anche più arcaici, tuttavia con qualche problema di configurazione audio perché è un po' rognoso sui conflitti hardware.

Per fortuna funziona anche con il PC-Speaker se avete problemi di scheda audio, ma è un peccato perché ci sono tante musiche diverse da ascoltare.


Al prossimo incredibile numero
#86
Maggio 2018