REV'n'GE! #87

Retro Emulator Vision and Game



Overlord

Strategia spaziale con l'Amiga

Batman the Caped Crusader

Batman ritorna su Atari ST contro il Pinguino e Joker

ALTRE RECENSIONI: Arcade Classics * Borobodur: The Planet of Doom * Street Cred Boxing * Altered Beast * Merlin * Sam's Journey * Quik & Silva * Star Battles * Amidar * Amstroid * North Sea Helicopter * Don't Go Alone * Starfox * Space Mugglers * Fernando Martin Basket Master * World Geography 88 * Fun School 4: For 5 to 7 Year Olds * How Would You Survive?

RECENSIONI CONSOLE: Mega SWIV * Safari Hunt * Phantom Fighter

0,00 Euro 15 Giugno 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 6

EDITORIALE NUMERO 87

Dopo lo speciale dedicato ai giochi “3D …” si ritorna alla normalità con giochi di vario tipo, di vario genere per le solite piattaforme vintage che sperò siano di vostro gradimento. Sicuramente ci saranno altri Speciali perché ci sono generi di titoli e nomi che si prestano bene a questo tipo di recensioni. E’ un numero che esce a metà Giugno, con l’estate che sta arrivando, ma quest’anno già da fine Aprile si è sentito il calore del sole più degli anni scorsi.

Continua ancora e anche nel prossimo numero di Luglio il contenitore dei giochi recensiti da voi lettori che danno il proprio punto di vista su titoli che ho già recensito in passato a cui ho dato un giudizio ben diverso dai vostri ed è interessante anche perché sono stati proposti dei titoli nuovi e recenti che stanno uscendo su alcune piattaforme vintage come Commodore 64 e MSX. Fa piacere che questo mondo del retro gaming continui una sua produzione videoludica per tenere incollati i fan al proprio monitor.

Alcuni giochi di questo numero li avrete già visti nei numeri scorsi più recenti, ma sono stati presi in esame su una piattaforma al posto di un'altra e in questo numero leggere di una compilation di giochi che pur essendo la stessa cambia il contenuto diventando quasi una doppia edizione che offre un’alternativa rispetto all’altra. E’ un po’ strano vedere la stessa compilation di giochi che da un computer ad un altro cambia il contenuto. Lo scoprirete in questo numero.

Buona Lettura

Sommario Numero 87 — Giugno 2018

Amidar	Micro BBC	**18**
Amstroid	Amstrad CPC	**19**
Altered Beast	MSX	**11**
Arcade Classics	ZX Spectrum	**5**
Batman the Caped Crusader	Atari ST	**7**
Borobodur: The Planet of Doom	Amiga	**6**
Don't Go Alone	DOS	**20**
Fernando Martin Basket Master	ZX Spectrum	**22**
Fun School 4: 5 to 7 Year Olds	Amstrad CPC	**30**
How Would You Survive?	Windows 3.1	**34**
Merlin	DOS	**12**
North Sea Helicopter	MSX	**19**
Overlord	Amiga	**8-9**
Quik & Silva	Atari ST	**17**
Sam's Journey	Commodore 64	**14-15**
Space Mugglers	ZX Spectrum	**22**
Starfox	Commodore 64	**21**
Star Battles	Commodore 64	**18**
Street Cred Boxing	Commodore 64	**10**
World Geography 88	Commodore 64	**29**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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

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 #88



Street Cred Football - Commodore 64

Secondo gioco della serie “Street Cred” che dovrebbe essere un buon titolo anche se forse potrebbe soffrire degli stessi difetti del gioco recensito in questo numero.



Bomb Jack Remake - Amiga

Si tratta di un remake per Amiga per avere l’identica versione Coin-Op su questo Computer. La grafica sembra decisamente buona e manca solo la fessura per inserire il gettone.



Realms of Arkania: Blade of Destiny - Amiga/DOS

Un altro RPG 3D che mostra una bella grafica negli interni e accurati paesaggi 3D negli esterni



Albedo - Atari ST

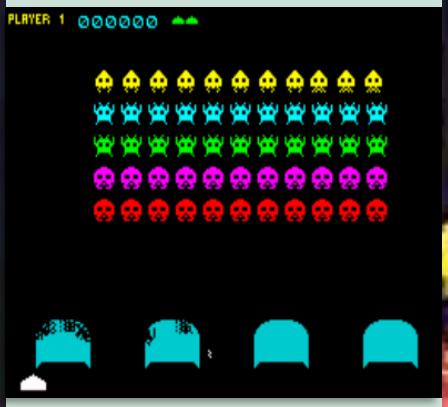
E’ uno strano sparatutto in scenari horror, ma è più un duello tra due giocatori.
Sicuramente la grafica è molto attraente ed evocativa, ma non giocateci di notte perché potreste spaventarvi seriamente.



Gold

ZX Spectrum (1988, MCM)

Nel numero scorso avete letto di Arcade Classics per il Commodore 64 che è uscito anche in versione ZX Spectrum che per l'occasione rinnova l'offerta con un contenuto di giochi diverso. A parte Space Invaders ci sono tre titoli nuovi.
Anche in questa versione avete la scelta dei giochi attraverso le immagini dei loro cabinati originali che



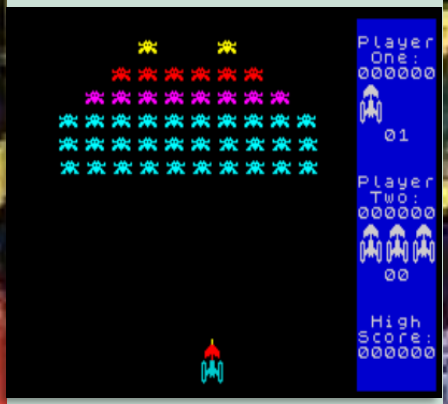
mostrano un buon dettaglio e potete vedere all'interno il tipo di gioco che vi aspetta.
E' una compilation semplice con solo quattro giochi vintage, ma presentati attraverso un menu di selezione grafico che attira l'attenzione.
I quattro giochi inclusi sono:

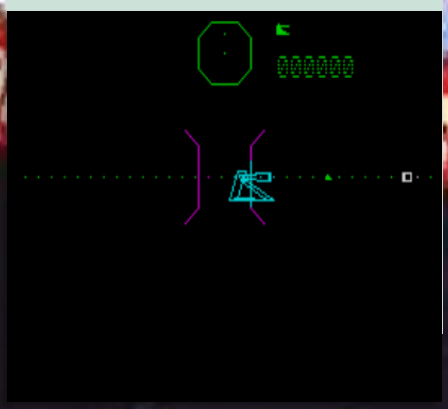
1. **Space Invaders**
2. **Galaxian**
3. **CombatZone**
4. **Earth Defence**

Il primo è il gioco classico che in versione Spectrum devo dire molto bello, molto colorato perché ogni fila di alieni ha uno specifico colore.
Il secondo è anche questo ben fedele al gioco originale con una grafica molto curata e colorata come il primo gioco e decisamente giocabile.

Il terzo è uno sparatutto 3D con grafica vettoriale trasparente con un dettaglio notevole che fa piacere avere in questa compilation.
Il quarto gioco è un clone di Missile Commando in cui dovete difendere la città da un attacco missilistico con il vostro puntatore che avete sullo schermo.

Tutti i giochi presenti in questa compilation sono dei buoni titoli soprattutto Space Invaders e CombatZone perché in questa versione per lo Spectrum mostrano una qualità decisamente elevata e tanti colori su sprite in movimento che vi stupiranno soprattutto il primo gioco che







se avete giocato alla versione Commodore 64 non ci crederete molto da quanto è fatto bene.

Questa compilation è su cassetta e una volta avviato un gioco non potete più tornare al menu di selezione se non riavviando lo Spectrum.

ZX Spetrum= 9

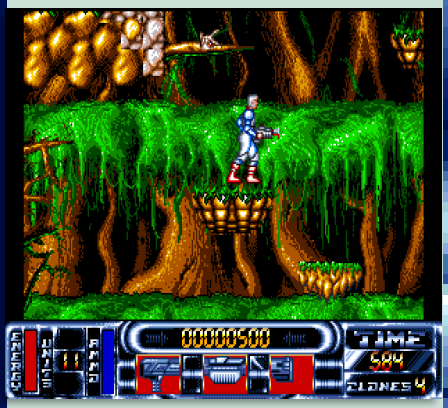
Arcade Classics in versione ZX Spetrum vi mette a disposizione quattro giochi interessanti, molto belli da vedere e giocare soprattutto il primo che ha una grafica incredibile per questa piattaforma e il terzo che mostra una buona qualità nella grafica vettoriale.
Insieme alla versione Commodore 64 avete 8 titoli classici da rigiocare in una comoda raccolta.

BOROBODUR
THE PLANET OF DOOM

Amiga, 1 MB (1992, Thalamus)

Borobodur: The Planet of Doom è un gioco di azione in 2D e guida in 3D in cui, come Agente Speciale Johnson, dovete fermare i piani del malvagio Dr. Ragnova che ha costruito una macchina per distruggere tutta la tecnologia del pianeta Borobodur e creare un regno oscuro di malvagità.

Per fermare questa pazzia avete due scenari diversi: uno è muovervi per i vari livelli a piattaforme, raccogliendo un certo numero di oggetti per passare al livello successivo, distruggere i nemici che vogliono uccidervi, recuperare bonus energetici e anche potenziamenti per le armi.



Nel secondo scenario siete alla guida di una astronave vista da dietro in cui dovete semplicemente arrivare alla fine del livello cercando di rimanere in vita distruggendo i vari nemici che cercheranno di fermarvi ad ogni costo.

Questo gioco è formato principalmente da questi due mini giochi diversi, ma ce ne è un terzo che consiste nel muovere dei blocchi su una scacchiera per ricreare un percorso entro un certo tempo limite.

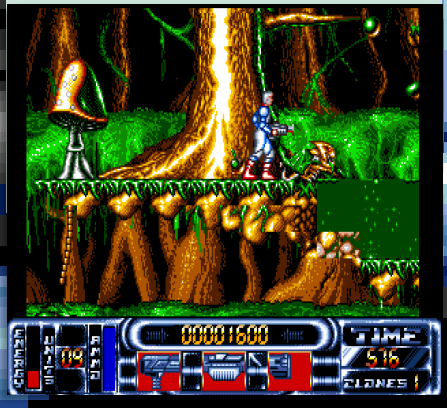
Il gioco ha una introduzione che comunque può essere saltata (*interessante la prima volta, ma poi diventa noiosa*) perché è lunga, non c'è musica e non ci sono effetti sonori. Ho dovuto addirittura resettare l'Amiga per avviare il gioco.

Prima di iniziare la vostra partita dovete scegliere un nome e se volete vedere delle sequenze di morte. Devo dire che ci sono tante belle immagini di intermezzo e vale la pena averle tutte anche se poi rallentano l'azione perché deve caricarle.

Sono rimasto piacevolmente colpito dalla musica durante il gioco perché è di una qualità eccellente sfruttando il chip audio come pochi altri giochi. Potete mettere la pausa che blocca tutto, ma non la musica che continua a funzionare. Non è mai noiosa e stancante. Molto bella.

La grafica è buona, molto colorata anche se non eccessivamente soprattutto nei fondali in cui la palette è un po' risicata, ma davvero ben fatto il protagonista.

La velocità di scorrimento è ottima a 50 frame al secondo, buone le animazioni del vostro personaggio e dei vari mostri che incontrate.



Per quanto riguarda questi ultimi c'è da dire che molti strisciano sul terreno e non li potete colpire abbassandovi e nemmeno saltarci in testa. Potete solo distruggere quelli sono in linea con la vostra arma.

Ci sono tocchi di classe davvero carini come certi livelli in cui il terreno è formato da una specie di slime e se vi fermate vedete che lentamente scivolate all'indietro.

La cura estetica ben fatta garantisce una ottima giocabilità, ma attenzione al tempo, alle cadute da grandi altezze e una difficoltà forse un po' esagerata nel colpire i nemici.

Amiga= 8,5

Un ottimo gioco dal punto di vista grafico che è perfetto da ogni punta di vista dello scorrimento e della velocità generale. Musica di altissima qualità che non diventa mai stancante ed è un piacere ascoltarla.

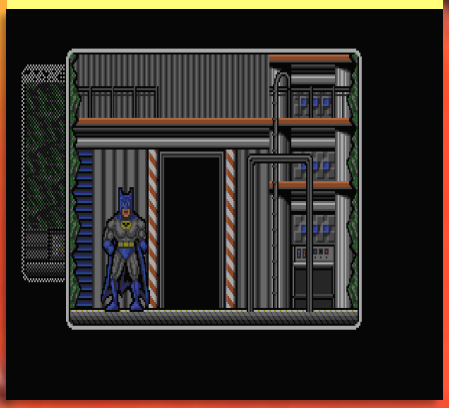
Non si merita la medaglia d'oro perché è po' frustante nella difficoltà dato che ci sono molti nemici che si muovono strisciando sul terreno e voi non potete fare nulla se non evitarli perché la vostra arma può colpire solo un certo tipo di loro e tuttavia siete ostacolati dagli altri.

La vostra arma iniziale è un debole e lenta nello sparare e complica le cose perché diventa un salta e corri nel disperato tentativo di uscire indenni da alcuni situazioni caotiche.



Atari ST, 1 MB (1988, Ocean)

Batman: The Caped Crusader è un gioco principalmente di azione con una visuale laterale in 2D con lo scorrimento che viene fatto con delle vignette che appaiono sullo schermo in ordine sparso illuminando quella attiva e lasciando le altre in ombra.
Nella vignetta in corso vi potete spostare in ogni direzione, ma quando raggiungete le estremità si passa ad una nuova.
E' un gioco di azione in cui, tuttavia, dovete anche raccogliere degli oggetti che mettete in un inventario che ne prevede solo 10 divisi tra 5 potenziamenti di combattimento di Batman da usare quando volete e 5 oggetti da usare al momento giusto.
Si potrebbe anche dire che è una avventura punta e clicca da giocare con il joystick perché ha tutte le caratteristiche tipiche: inventario, raccolta e uso degli oggetti, soluzioni di vari enigmi.

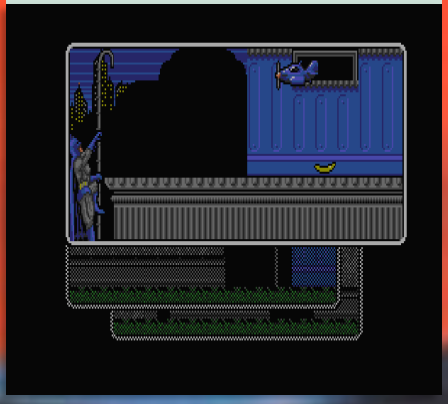


Questo titolo è formato da due episodi che potete giocare separatamente: uno è contro il Pinguino che vuole conquistare il mondo con la sua armata di robot e il secondo è contro Joker che ha rapito Robin e dovete salvarlo.

La versione per Atari ST è



molto bella per la grafica molto dettagliata, colorata con personaggi di grosse dimensioni (rispetto a quelle a 8-Bit) e anche una bella musica che riprende il motivo della serie originale di Batman con Adam West (anche l'uniforme dell'eroe è quella classica della serie TV).
Un Atari ST che suona la musica con la sua tipica qualità odiata ed amata, ma che riproduce bene il tema ed è sempre e continuamente in background. Potete toglierla per lasciare posto agli effetti sonori (per i fan della serie originale, la musica è troppo bella per essere tolta).
La giocabilità è molto buona grazie alla fluidità di scorrimento e movimento dei personaggi con tutti i loro frame di animazione.
La difficoltà è elevata perché ci sono tanti nemici che non si fanno scrupoli a sparavi con le loro armi micidiali, ma da tradizione, Batman non uccide nessuno, quindi dovete evitare i loro proiettili e dargli un sacco di pugni fino a farli fuggire per avere il tempo di raggiungere i vostri obiettivi prima che ritornino più arrabbiati di prima.



Atari ST= 9

E' il gioco della serie TV originale che riconoscete dai colori delle tuta di Batman e anche come avventura tipica contro i suoi più nemici per antonomasia.
La grafica è bella, colorata e ha una ottima atmosfera notturna ben riprodotta con anche un sottofondo musicale degno di tale gioco anche con la qualità dell' ST.
E' difficile, ma con questo personaggio che è in grado di attirare fan e non, offre un livello di sfida che chiunque vorrà accettare.



Gold

Amiga, 512k (1990, Virgin Mastertronic)

Overlord è un gioco strategico classico e impegnativo con tantissime opzioni per gestire armate spaziali molto grandi, economia e stabilità politica attraverso un gran numero di sistemi stellari extra dimensionali. E' il tipo di strategico che generalmente non mi piace perché bisogna passare ore a leggersi i manuali, studiare molto e perdere davvero tanto



tempo prima di incominciare a divertirsi. Di certo era la stessa paura quando ho recensito altri titoli più o meno dello stesso tipo scoprendo poi che con un po' di pratica sono molto interessanti anche a chi non li ama particolarmente.

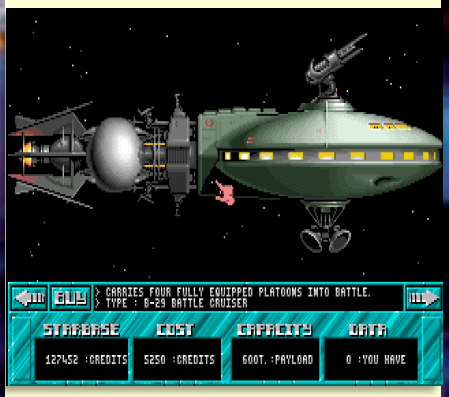
Voi interpretate un tiranno che governa in modo autoritario la Galassia Epsilon, quando un bel giorno i vostri scienziati durante un esperimento con la tecnologia Hyperdrive scoprono quattro dimensioni "buffer" (non è traducibile e va preso così com'è) in cui ciascuna contiene diversi pianeti che esistono tra la vostra galassia e altre dimensioni aliene.

Anche le altre dimensioni alternative li hanno scoperti e così dovete iniziare una lunga e dura battaglia tra le varie dimensioni per conquistare questi nuovi mondi e riuscire a mantenere il controllo della Galassia Epsilon (già da qui potete immaginare la complessità di questo titolo e la sua gestione economica, politica e militare).

E' un gioco che segue le regole classiche per la colonizzazione di un nuovo pianeta con la procedura di Terra Forming, la costruzione di città, la costruzione di basi militari ed esasperare i cittadini con le tasse. Procedure standard per questo tipo di giochi.

Una cosa un po' diversa sono le battaglie dato che una volta iniziate non potete più ritirarvi. Il fatto è che dovreste spegnere il motore dell'Hyperdrive che si trova sul vostro pianeta madre. Se lo fate lo vaporizzate.

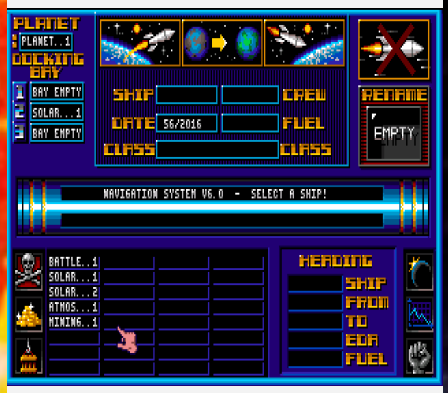
Dopo questa premessa al gioco è ora di vederlo più in dettaglio, almeno nelle sue procedure principali, ma prima godetevi la sua bella



introduzione che crea l'atmosfera giusta dal punto di vista grafico e sonoro.

La prima cosa da fare è scegliere il vostro avversario tra i quattro disponibili e iniziare la vostra avventura di conquista extra dimensionale.

Nella schermata principale avete un radar che vi mostra i vari pianeti,



una serie di icone (dovrete provarle tutte per scoprire come funzionano o leggervi il manuale), una finestra che mostra alcune scene animate e uno schermo per i vari messaggi, informazioni e vari report che potete leggere ogni volta che intraprendete un'azione.

L'icona della "mano" serve per mettere il gioco in pausa, mentre l'icona "orecchio" serve per attivare o disattivare gli effetti sonori.



La prima a partire dall'alto a sinistra serve a trasferire soldi da un pianeta all'altro, rinominarlo, gestirlo e avere un quadro generale dei pianeti.

La seconda a seguire è il negozio per comprare astronavi ed accessori, ma ricordatevi che inizialmente avete tanti crediti, ma non sufficienti a comprare le cose migliori. Attenzione che alcuni oggetti sono di grosse dimensioni e non entrano nei vostri hangar e quindi bisogna costruirne altri o ingrandire quelli che avete.

La terza icona è quella dedicata alla gestione delle astronavi con la loro scelta, il decollo, il viaggio, l'entrata in orbita, l'atterraggio e le varie procedure per rilasciare eventuali satelliti in orbita e altri materiali.

La quarta icona è il Terra Forming che vi informa sul tempo per raggiungere il pianeta e quanto ce ne vorrà per la sua trasformazione per ospitare la vita.
La quinta icona è la gestione dei soldati in cui potete sceglierne il tipo, le varie armi e anche l'addestramento che una volta avviato rischiate di rompere dei trattati di pace e avete dei suggerimento di disarmare i plotoni perché rischiate una guerra che non potete gestire. Questa parte vi porta anche a non poter più Terra Formare alcuni pianeti.

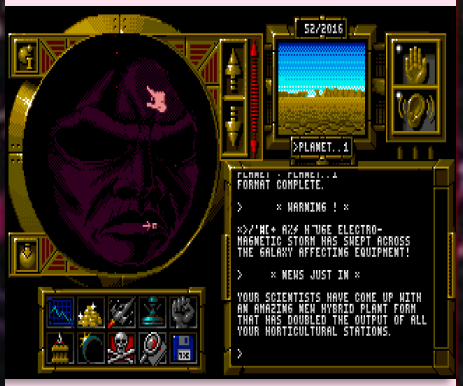


La prima icona in basso a sinistra è la gestione generale delle armate.
La seconda è la gestione orbitale posizionando astronavi e satelliti e generatori in posizioni predefinite.
La terza icona mostra il vostro status con vittorie e sconfitte in quel momento.
La quarta è un uno status report che vi mostra informazioni generali sulle vostre risorse civili, militari, politiche ed economiche.
La quinta icona serve per salvare una partita su dischetto (potete formattarlo direttamente dal gioco) oppure iniziare una nuova partita.

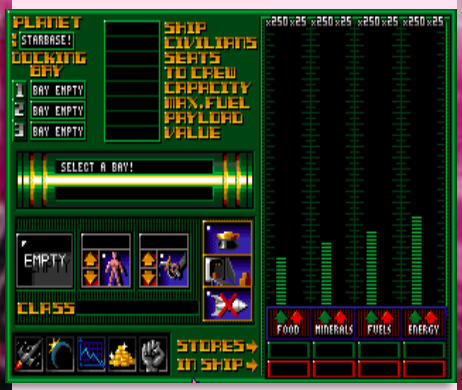
La prima cosa da fare è comprare un generatore di Terra Forming, ma dovete aspettare un po' di tempo che venga progettato e costruito e infine potete acquistarlo e metterlo alla vostra base spaziale che non ha molto spazio inizialmente (lo spazio disponibile è automatico e aumenta con il passare del tempo)
Quando lo avete comprato dovete scegliere un pianeta e iniziare la fase per ricostruirlo in base alle vostre necessità, ma può accadere che sceg-



gliate un pianeta del vostro nemico, ma una volta iniziato non potete più fermarvi. Quando è finito diventa vostro e iniziate le procedure per creare una vostra seconda base.
A questo punto potete far decollare le vostre astronavi per portare materiale vario per iniziare la colonizzazione stando attenti al vostro nemico che fa lo stesso, ma con una velocità ben



diversa.
Potete vedere la velocità di conquista del vostro avversario perché ad un certo punto sul vostro radar appare la sua immagine e questo significa che sta conquistando tutto lui.
Dopo un po' di tempo cominciate a prendere confidenza con le varie opzioni, il sistema si auto aggiorna aumentando lo spazio disponibile nella vostra base spaziale permettendovi di comprare accessori per continuare la conquista dei pianeti e la distruzione del vostro nemico.
La cosa più importante è il carburante che inizialmente ne avete per un solo viaggio e quindi dovete aspettare di avere lo spazio per comprare un generatore di carburante che poi da il via ad una serie di viaggi per trasportare materie prime, civili e militari sui vari pianeti Terra Formati.
Con il carburante poi potete anche iniziare la guerra inviando i vostri Incrociatori spaziali verso la base del nemico che avete scelto all'inizio del gioco. Di certo la migliore strategia non è attaccarlo direttamente perché richiede un quantitativo di carburante e forze militari di livello avanzato che non avete subito, ma potete comunque tentare per vedere come viene gestita la battaglia tenendo conto che il nemico ha una velocità di



Terra Forming impressionante.
Ci vuole tempo a imparare ad usare le varie icone perché inizialmente le fate le varie cose singolarmente per poi scoprire che potete usare delle funzioni mentre ne fate altre velocizzando moltissime le procedure.

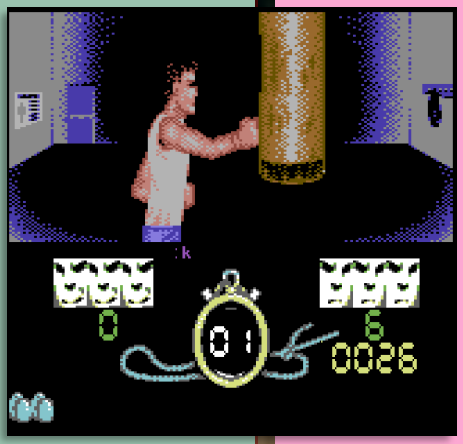
Amiga= 9,5

E' un eccellente gioco di strategia spaziale che richiede molto tempo per essere assimilato ed è più indirizzato agli appassionati di questo genere anche se non è poi così difficile.
Il computer non vi da molto tempo per imparare perché ha una velocità di conquista elevata, ma comunque ogni volta che ci giocate saprete cosa fare a colpo sicuro.
Come grafica e sonoro c'è poco da vedere e ascoltare, è quasi tutto statico e gli effetti sonori vi aiutano a capire cosa succede.
Molto cupi e d'atmosfera i jingle musicali che si attivano per avvisarvi dei progressi del nemico.



Commodore 64 (1989, Player Premier)

Street Cred Boxing è un gioco dedicato a questo sport anche se è un po' diverso dal solito perché non combattete in un ring, ma per le strade per un obiettivo importante.



Voi fate parte di un Consorzio che vuole costruire una palestra sul lato Ovest della città che costa 50.000 Dollari. Dato che non li avete, voi e i vostri altri compagni del Consorzio avete deciso di allenarvi e poi affrontare per le vie cittadine i ragazzi del lato Est.

E' un titolo che prevede due fasi di allenamento della durata di 10 secondi ciascuna: nella prima dovete dare pugni ad un sacco fino a che la vostra energia arriva sul giallo e poi potete passare alla seconda fase.

Superate le due fasi di allenamento siete pronti a combattere per le strade contro sei lottatori a turno. Se battete il primo arriva il secondo e così via fino al sesto. Se non ci riuscite il gioco termina e dovete ricominciare tutto da capo.

La fase di allenamento serve a migliorare la vostra potenza e abilità nel colpire, ma non nella versione per Commodore 64 perchè se la fallite, il gioco termina con un bel "Game Over".

Vincendo questi sei "nemici" avete la vostra palestra. Se venite sconfitti perdete tutto.

La trama è molto bella e sembra quella di un film cinematografico e l'aspettativa sulla grafica, la giocabilità e la musica è molto alta. Dal punto di vista grafico è bello nelle fasi di allenamento con sprite di grosse dimensioni ben animati su fondali che sembrano digitalizzati e sicuramente affascina questo dettaglio.

E' molto difficile superare le fasi di allenamento perché dovete muovere il joystick a destra e sinistra come in Track & Field e non è la cosa più facile e naturale. Questo sistema complica le cose perché ogni tanto sembra che il vostro lottatore non risponda più ai comandi e si ferma (10 secondi per raggiungere l'obiettivo è impossibile anche spaccando il joystick).



Io ci ho provato tante volte, ma non c'è verso di superare la prima fase di allenamento. Subito cominciate a dare pugni velocemente poi si ferma come se fosse stanco, ma con 10 secondi di tempo cosa bisogna fare?

Il problema del controller c'è solo per la versione C64. Con le altre versioni è tutto un'altra cosa.

Commodore 64= 5

La trama è interessante e bella, ma la giocabilità è inesistente a causa di due fasi di allenamento di cui la prima dovete raggiungere un obiettivo in 10 secondo spaccando il joystick e con pure il vostro atleta che ad un certo punto non si muove più malgrado voi vi siete anche rotti una mano.

Ogni tanto non capisco questa ossessione sul Commodore 64 a rovinare una buona trama e una buona grafica con una gestione del controller così pessima.

Le immagini sono di repertorio. Non so quanti di voi potranno vederle realmente.

Non esiste nemmeno una schermata introduttiva per la versione C64 che ricicla la schermata dalla fase di allenamento ...







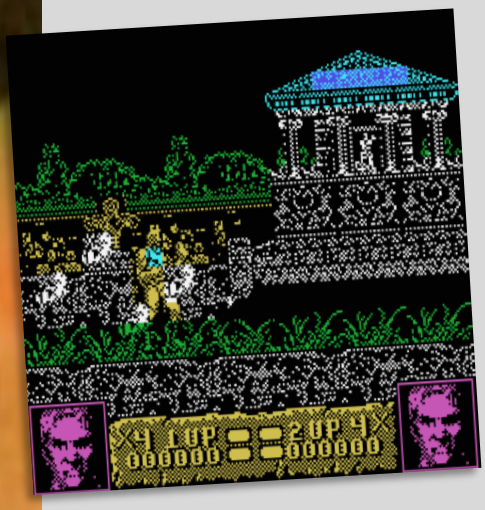
MSX (1990, Sega)

Altered Beast è un Beat'Em Up arcade a scorrimento laterale in 2D in cui dovete affrontare una serie di nemici e un boss di fine livello per passare al prossimo.

Voi interpretate un eroe che viene resuscitato dalla morte dal dio Zeus per poter salvare sua figlia Athena, in vari scenari ispirati all'antica Grecia, affrontando orde di non morti e demoni per arrivare allo scontro finale contro il dio Neff.

La caratteristica di questo titolo è il fatto che avete l'abilità speciale di trasformarvi in un Lupo Mannaro, una Tigre, un Drago, un Orso e altri animali raccogliendo delle palle spirituali rilasciate da due lupi.

Questa trasformazione vi rende più veloce, più forte e avete anche la possibilità di lanciare colpi energetici che sono necessari per affrontare più facilmente i vari boss di fine livello che sono enormi e con varie abilità che



con solo pugni e calci richiederebbe tanta fatica e forse non riuscireste a sconfiggerli.

Essendo una conversione da Coin-Op l'attenzione era cercare di replicare la sua grande giocabilità e anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente sullo schermo.

La versione per MSX colpisce molto nella prima introduzione che è identica all'originale nella presentazione, in alcune animazioni fino alla schermata del titolo in cui avete le opzioni per scegliere il tipo di controller e scegliere se giocare da soli o in due.

La grafica durante l'azione è molto bella con un dettaglio decisamente ottimo soprattutto per avere sprite di grosse dimensioni molto curati e i nemici quando esplodono vanno a pezzi esattamente come era nel Coin-Op.

Anche i fondali sono ben disegnati e ricordano bene l'antica Grecia, tuttavia sono parzialmente riempiti con pochi colori, ma danno un effetto tutto sommato non sgradevole. C'è, come tradizione MSX, una interferenza tra il fondale e gli sprite in movimento perché alle volte un muro prende il colore di uno personaggio, alle volte questo prende il colore di un altro elemento dello sfondo.

La cosa invece che è mal gestita è lo scrolling davvero pessimo e molto scattoso tanto che dovete per forza andare verso l'estremità per riuscire a riprendere lo scorrimento che si muove ad un frame alla volta e aspettare un po' di tempo per riprendere il ritmo.

La giocabilità dipende dall'aggiornamento dello schermo. Quando è fermo si gioca bene, ma quando riprende a scorrere a un frame al secondo anche i combattimenti ne risentono davvero tanto.

La difficoltà è buona e gli imprevisti come la generazione casuale dei muri che appaiono dal terreno sono ben fatti come nell'originale e stessa difficoltà nel riuscire a colpire i lupi che all'improvviso attraversano l'area di gioco.

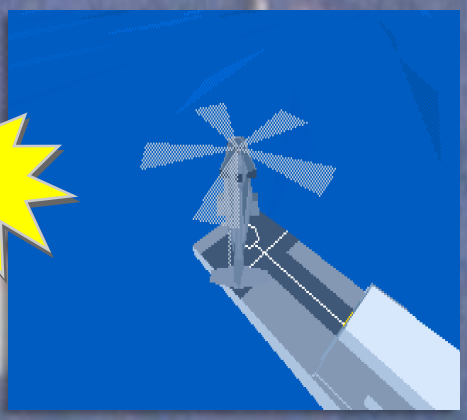
MSX= 8,5

La parte negativa è lo scorrimento osceno che vi mette in difficoltà durante certi combattimenti e anche il prendere l'energia spirituale per cambiare forma e affrontare il boss di fine livello.

Per il resto è una ottima conversione perché tutto quello che c'era nel Coin-Op è stato ben riprodotto in ogni particolare così come anche le dimensioni degli sprite in movimento. Con un scrolling filuido sarebbe stato una medaglia d'oro.



Gold



DOS, 386, 1 MB (1991, Digital Integration)

Merlin Challenge è un simulatore di elicottero militare della flotta Inglese un po' inusuale perché lo si dovrebbe riclassificare in simulatore virtuale.
Di fatto non ci sono missioni, non ci sono battaglie e in generale nessuno tipo di azioni di combattimento.
Vi chiederete allora che genere di simulatore possa essere?
Il vostro scopo è quello di atterrare sul ponte di un incrociatore. E' tutto qui.
La recensione è finita. :-p

Lo scopo dell'intero gioco è questo, ma comunque vi posso assicurare che dovrete impegnarvi al massimo per riuscire a farlo anche grazie a tre livelli di difficoltà.
In quello facile l'incrociatore è fermo e dovete raggiungerlo, aspettare il



vostro turno per atterrare (solitamente c'è un altro elicottero sul ponte in fase di decollo).
Nella difficoltà media avete il vento che vi complica la vita perché vi fa perdere la posizione esatta per l'atterraggio che deve essere fatto nel modo più preciso possibile per evitare di precipitare in mare.
Nel livello più difficile c'è il vento, l'incrociatore è in viaggio a piena velocità e dovete quindi raggiungerlo, far combaciare la vostra velocità con la nave e poi stare attenti al vento che vi fa perdere la posizione.



Sicuramente è molto bello pilotare con la visuale interna che da quella sensazione di virtualità soprattutto per il suo scopo, ma in vostro aiuto avete due visuali esterne: una in 3D dietro l'elicottero e una dall'alto che vi serve per centrare il ponte della nave per l'atterraggio.
Come soddisfazione personale è più bello riuscire ad atterrare con la visuale interna che è la più difficile perché non vedete bene i punti di riferimento e quindi sta nella vostra bravura atterrare nel modo migliore. Se giocate in compagnia facendo delle sfide tra amici diventa ancora più bello.
Tecnicamente è eccellente con una grafica poligonale di ottimo livello, i vettori sono solidi, non sono tessellati proprio per dare un maggiore senso di virtualità.
L'adattatore video è VGA a 256 colori, l'audio solo via Sound Blaster e come processore almeno un 386.



DOS= 9

Come simulatore è un po' strano, ma tecnicamente eccellente sotto tutti i punti di vista perché vi immerge virtualmente nel pilotaggio di un elicottero militare durante la fase di atterraggio su una nave in varie condizioni che possono essere favorevoli o sfavorevoli.
Una cosa che può non piacere sono gli effetti sonori che richiedono per forza una Sound Blaster. Se non l'avete non sentirete niente e vi posso garantire che la giocabilità ne risente parecchio.

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
- Galencia
- Who Dares Wins
- LuftrauserZ
- Sam's Journey

Albe75 del forum Amigapage
- Bionic Commando
- OutRun

Sam's Journey

Commodore 64

2017, Knight of Bytes

Avreste mai immaginato un platform game a scrolling multi-direzionale, fluido, veloce, ipercolorato, tecnicamente ineccepibile con audio da oscar? Negli anni 90 sarebbe stata la



ciliegina sulla torta per una macchina 8 bit che tanto ha dato nel ramo dei videogiochi, e non ci aspettavamo che un gioco simile arrivasse a Natale 2017 per deliziare le nostre pupille e soddisfare pienamente le nostre orecchie con delle tracce ben orchestrate, amalgamando il tutto nel miglior videogame di sempre per il piccolo Commodore.

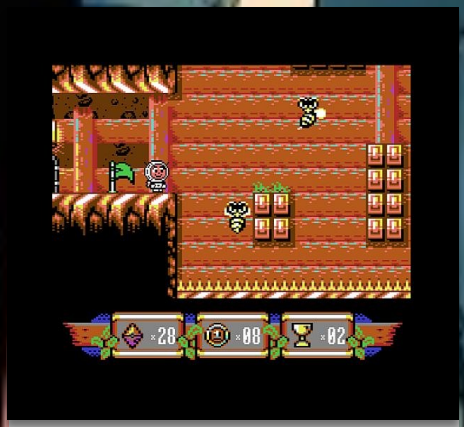
Signori è uscito **Sam's Journey** per C64 dopo circa un 1 anno e mezzo di sviluppo da parte di *Knight of Bytes*. I video rilasciati in rete preannunciavano un successo che puntualmente non è stato smentito. Occorre dare merito a questi ragazzi che hanno saputo sfruttare al massimo le capacità della macchina Commodore per realizzare qualcosa di esclusivo che difficilmente potrà essere replicato su altre piattaforme a 8 bit alternative e concorrenti. Sam's Journey è qualcosa di magico, crea dipendenza, attrae con la sua grafica cartoonesca e la giocabilità immediata.

Tutti i colori del piccolo Commodore sono lì, mai fuori posto, i personaggi sprizzano simpatia da ogni pixel utilizzato, ogni nota audio conferisce atmosfera e invoglia a canticchiare le stupende tracce audio che accompagnano la nostra avventura. Si, un'avventura o forse semplicemente un sogno nel quale Sam si ritrova risucchiato in un mondo fiabesco. Possiamo paragonare Sam's Journey ad un Super Mario World ma molto più vasto come area e globalmente ricco di elementi e situazioni di gioco. Basti pensare che Sam è capace di trasformarsi in ben 6 personaggi dalle sembianze e capacità differenti. Le stesse sono attivabili grazie a dei bonus costituiti da particolari costumi che potremo raccogliere e indossare durante il gioco.



Partiamo dal classico ninja, pirata, lanciatore (riferito al baseball), ballerino, astronauta e vampiro. Ogni costume aggiunge una forma di scudo a Sam (sulla falsariga di Ghosts'n'Goblins) e particolari capacità che serviranno nel gioco a raggiungere determinate zone, lanciare sassi con precisione, fendere i nemici con la spada (anzichè saltargli sulla testa), aggrapparsi, svolazzare, ed un bel doppio salto.

Il gioco è suddiviso in 4 dischi e disponibile in formato cartuccia, e questo già basta a farsi un'idea dell'immensità di livelli e schemi. Sono dichiarati 27 livelli divisi in 3 mappe per un totale di circa 2000 schermi, il tutto con opzione checkpoint e salvataggio della posizione raggiunta, per un massimo di 3 posizioni indipendenti. L'introduzione parte dal sogno di Sam che svegliato da un rumore proveniente dall'armadio si ritrova catapultato in una grande isola suddivisa in 3 zone: pianura, terraferma e altopiano. Ogni livello può essere completato trovando velocemente la porta d'uscita o impiegando ogni risorsa per raccogliere tutti i diamanti, monete e trofei d'oro presenti. Questa raccolta alimenta una percentuale che indica lo stato di completamento dell'area visitata. Per raggiungere il 100% occorre sviscerare ogni nascondiglio segreto per stanare bonus su bonus. La mappa, richiamabile con la barra spaziatrice, è comunque sempre disponibile per ritornare ad un determinato livello



che si desidera completare pienamente accedendo a zone nascoste prima inesplorate per inesperienza o fretta. Nel corso del gioco imparerete come sfruttare le caratteristiche di ogni singola trasformazione, il tutto con una naturalezza disarmante.

Sam's Journey è costituito da un'incredibile giocabilità, mai frustrante, semplice, immediato ed il tutto con la sola azione del Joystick ad 1 pulsante. Tenendo premuto lo stesso entrerete nella modalità esplorativa dell'area, mentre con la pressione della direzione in basso potrete attivare le caratteristiche di ogni trasformazione.

In ogni livello sono presenti porte che rappresentano l'uscita, se lampeggiante, o zone nascoste dove è possibile trovare altri tesori. Alcune porte sono bloccate e richiedono una chiave per potervi accedere. Le rocce possono essere lanciate per eliminare i simpatici animaletti nemici. Gli scrigni nascondono spesso tesori o costumi per la trasformazione, ma anche pulsanti e interruttori vari. Alla fine della prima mappa dovrete affrontare l'enorme Boss-Rana. Sarà richiesta una piccola prova per scoprire come sconfiggerlo. Si accede così alla seconda mappa corrispondente alla zona di terraferma.

La comoda funzione di salvataggio su disco o cartuccia originale vi permetterà di conservare i progressi raggiunti nel gioco. La sua versione digitale è distribuita in un doppio archivio comprensivo di emulatore e altri file. Sono presenti anche il manuale in formato pdf, la versione disco in doppia lingua Inglese/Spagnolo ed il formato cartuccia che è possibile convertire in CRT per poter essere



utilizzato su piattaforme come il MiST od il Chameleon 64, anche se in questo caso non sarà possibile salvare. Preparatevi a far spazio nella vostra ludoteca Commodore, perchè Sam's Journey merita un posto privilegiato, qualsiasi formato acquisterete.

Eccezionale grafica artistica e soundtrack immersiva fanno di Sam's Journey un capolavoro di programmazione. Un acquisto obbligato per tutti i fan del genere e non. Al rilascio il gioco non era compatibile con interfacce SD2IEC, ma dopo circa un mese un aggiornamento del firmware ha introdotto il supporto per il veloce loader utilizzato dal gioco.

I caricamenti da disco infatti sono velocissimi ed in pieno multi-tasking. E stiamo parlando di un computer a 8 bit con più di 30 anni sul groppone! Inoltre potrete copiare il contenuto dei 4 dischi in un unico disco D81, pienamente supportato dalla SD2IEC.

Commodore 64= 10

In una scala di 10 posizioni meriterebbe sicuramente la undicesima; il classico voto con le lodi, perchè Sam's Journey è il capolavoro che non ti aspetti, che ti lascia piacevolmente sorpreso, commosso ed orgoglioso allo stesso tempo. Tecnicamente senza metri di paragone, vasto, altamente giocabile, longevo. Ogni particolare, dettaglio, animazione, traccia audio rendono Sam's Journey un'esperienza di gioco unica, piacevole, assoluta. Una pietra miliare nella storia videoludica del piccolo Commodore.

FINE

THE ADVENTURES OF Quik & Silva®

Atari ST (1991, New Bits on The Ram)

Adventure of Quik & Silva è un gioco di piattaforme nel quale voi controllate un paio di piccoli robot per completare l'intero livello ad accedere a quello successivo.
E' un classico di questo genere in cui dovete raccogliere potenziamenti sotto forma di "P", le vite supplementari sono evidenziate con una "X", distruggere i vari mostri e raccogliere i potenziamenti per le vostre armi.
Un titolo che punta molto sull'estetica, la cura del dettaglio e la giocabilità che non sempre si riesce ad ottenere in questi titoli.

La versione ST è buona fin dal





suo primo caricamento perché ha una qualità sonora decisamente superiore alla media e un buon parlato digitalizzato (durante il gioco potete disattivare o riattivare l'audio, ma onestamente non ne vedo la necessità).
Al primo avvio noterete qualcosa di familiare nella caricamento del livello che è identico a Turrican e ci sono



piattaforme per prendere bonus in stile Giana Sisters. Un titolo che nella meccanica di gioco si ispira ad altri titoli di successo per avere una giocabilità molto buona grazie anche alla fluidità dello scorrimento.
Peccato che gli ottimi fondali siano completamenti statici e manchi ad esempio il parallasse del cielo o dell'acqua che sicuramente avrebbero completato la parte estetica nel migliore dei modi.
La difficoltà è abbastanza ben calibrata anche se fin da subito ci sono situazioni complicate, ma un minimo di impegno ci deve essere altrimenti lo finite subito.

Atari ST= 8,5

Un gioco di piattaforme molto ben fatto dal punto di vista grafico e sonoro dove finalmente si sente un ST suonare davvero bene.
Gli sprite sono ben animati, l'area di gioco scorre molto fluidamente e la giocabilità è buona anche per il fatto che si ispira un po' ad alcuni classici di successo.
I fondali sono troppo statici anche per un ST, ma fanno bene il loro dovere.



STAR BATTLES



Star Battles è uno sparatutto in 3D nel quale voi dovete distruggere tutti gli alieni che vi trovate davanti entro un certo tempo limite per poi passare ad un altro livello.
E' un titolo molto semplice e allo stesso tempo divertente perché non è così banale come può sembrare.
Per renderlo più interessante da giocare c'è la possibilità di scegliere diverse opzioni di difficoltà che vanno dal livello "Allenamento" ad un livello "Estremo".
Avete una barra di energia che rappresenta la vostra forza, un indicatore delle temperatura dei vostro lanciasiluri che se raggiunge il massimo non potete più sparare e aspettare che si raffreddi e infine un indicatore degli scudi.
La giocabilità è buona perché le astronavi aliene e altri oggetti per lo spazio non sono difficili da distruggere e riuscite quasi sempre a trovare la velocità giusta per colpirli (a livello di difficoltà più basso) e vi permette di passare un po' di tempo con un titolo alternativo.

Commodore 64= 7

E' un buon sparatutto con visuale 3D in prima persona molto veloce, fluido e che grazie a diversi livelli di difficoltà vi farà passare del tempo divertendovi come questo genere prevede.



Amidar

In Amidar voi siete un pittore che deve colorare in vari livelli una parete formata da tanti rettangoli che vanno riempiti singolarmente.
La procedura è molto semplice: voi camminate lungo il bordo di ogni rettangolo e dopo averlo completato viene colorato. Dopo aver riempito tutti i rettangoli passati ad un livello più difficile.
Ovviamente per rendere le cose più complicate ci sono dei nemici che cercano di impedirvi di farlo.

La versione per il Micro BBC non è diversa dall'originale con una bella musica, una giocabilità molto simile, ma un po' rovinata dai tasti che sono allucinanti perché non corrispondono correttamente alle direzioni, quindi vi confondete tantissimo.
La difficoltà è elevata soprattutto per questo motivo perchè come realizzazione tecnica è molto buono



Micro BBC= 7

Chi apprezzava Amidar in versione Coin-Op troverà questa versione molto buona e abbastanza fedele.
Male invece i tasti che sono messi in maniera tale che vi confonderete per parecchio tempo e che alla fine portano pure un po' di frustrazione.
Il gioco in se è buono, ma i tasti dovevano essere impostati un po' meglio.



AMSTROID

Si tratta di una avventura grafica testuale in 3D perché voi vi potete muovere in tempo reale all'interno degli scenari in grafica vettoriale che lo rendono un genere un po' particolare.
Avete un parser testuale per le varie interazioni, ma vi potete muovere con i tasti cursore, un po' come le prime avventure della Sierra.
Il vostro scopo è quello di trovare la posizione esatta del computer centrale che controlla la vostra astronave e disconnetterlo per continuare in tutta tranquillità il vostro viaggio.
La tecnologia fa passi da gigante, ma ogni tanto i computer vanno in tilt e mettono la vita degli astronauti in seria difficoltà.

Il parser è quello tipico di queste avventure e nel manuale troverete indicato il lessico che dovete usare per farvi comprendere dal sistema e dovete tenervele davanti perché essendo un gioco in Francese i termini vanno scritti in questa lingua.



Amstrad CPC= 6

Non male l'idea di un'avventura grafica testuale in 3D nel quale vi potete muovere in tempo reale, ma che non lascia buone cose dietro di se soprattutto il parser testuale che non tutti risuciranno ad avere buoni risultati malgrado le frasi siano di senso compiuto



North Sea Helicopter

E' un simulatore di volo di elicotteri in 3D con grafica vettoriale trasparente e un buon uso di elementi di contorno per far capire dove vi trovate come, ad esempio, il movimento delle onde del mare.
E' tutto molto semplice nella costruzione degli scenari esterni, mentre l'abitacolo è stato fatto bene con una buona ricostruzione di una realistica strumentazione con l'indicatore dell'altezza, la direzione e i due tipi di rotazione tipici di un elicottero per cambiare la direzione da fermi e in movimento.
Essendo tutto in 3D è molto lento, ma è fatto così bene che la simulazione è buona e funzionale ed è la cosa più importante anche perché vi basta un joystick e i tasti cursore per avere sotto controllo l'intero elicottero.

Dopo il decollo il vostro addetto alle comunicazioni vi parla dandovi delle coordinate da raggiungere. Premendo il tasto "m" sulla tastiera accedete ad una mappa-scacchiera che vi mostra i vari obiettivi anche se è molto difficile da comprendere dato che non ha nessun riferimento alle coordinate.



MSX= 8

Simulazione 3D a vettori trasparenti molto ben fatta e funzionale che però tende un po' ad essere noisa perché se non capite quello che il computer vi dice rischiate di ridurre il suo potenziale.

DOS, 512k (1989, Accolade)

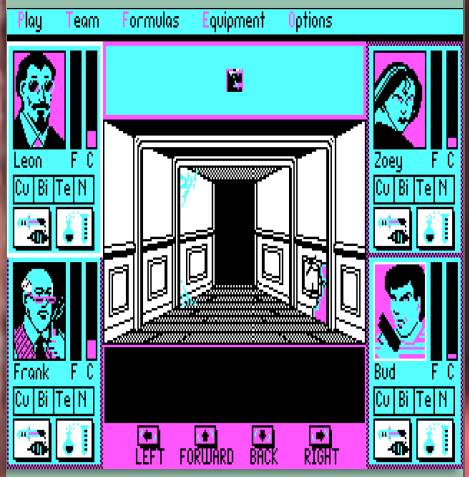


Don't Go Alone è un RPG in prima persona che non richiede un esagerazione di RAM (bastano 512k), non un processore veloce (è sufficiente un 8088/86) e supporta anche diversi adattatori video. In questa recensione gira in CGA.

In questo titolo dovete esplorare una villa sopra una collina che è infestata da varie creature e voi siete un gruppo di scienziati del paranormale (potete iniziare la partita con un gruppo predefinito oppure crearne uno nuovo da una lista di 16 personaggi - ce ne sono abbastanza).

Questa casa è enorme e durante l'esplorazione incontrate più di 100 creature spaventose, dovete risolvere vari enigmi per trovare quale mistero si nasconde in questa villa infestata.

Come tutti gli RPG di questo tipo ci



sono tantissimi corridoi quasi tutti uguali ed è molto facile perdersi. Per evitare questa spiacevole situazione avete una mappa automatica che vi aiuta tantissimo ed è sicuramente una funzione che molti di voi speravano di avere in altri titoli dove vi rassegnavate a perdervi.

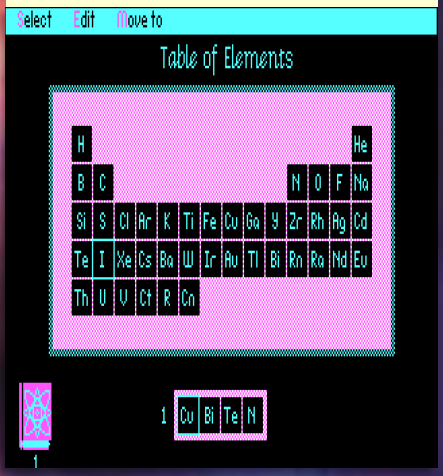
L'interfaccia di gioco è complessa e allo stesso tempo molto funzionale; vi spostate con i tasti cursore del tastierino numerico e ogni volta avete un messaggio di incoraggiamento a proseguire oppure qualche informazione utile.

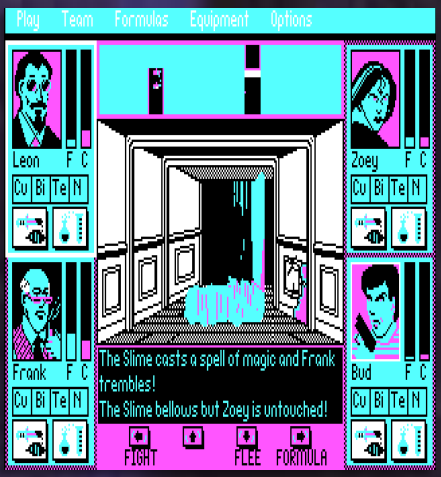
La gestione dei personaggi può essere fatta direttamente con la tastiera (tasti funzione) oppure usare il menu a tendina in cui potete scegliere un personaggio da controllare in quel momento, il suo inventario, vedere di aggiungere delle ricette per creare delle magie, equipaggiare i vari personaggi di armi, armature o di scambiare oggetti tra un personaggio e l'altro.

Nell'interfaccia potete vedere la mappa automatica che si aggiorna mentre procedete e in effetti vi aiuta moltissimo a scegliere una direzione e anche cosa fare per tornare indietro perché i corridoi sono uguali. Ci sono differenze di dimensioni, ma se non ci fosse questa mappa la frustrazione sarebbe elevata.

Quando appare un nemico le icone di movimento cambiano e diventano icone di combattimento in cui potete usare le armi, usare qualche formula magica oppure scappare.

Le formule magiche vanno preparate prima di ogni combattimento e forse questa è la parte più complessa perché come predefinito ne avete un certo numero, ma non sapete esattamente cosa sono e come funzionano.





DOS= 9

Un bel RPG in prima persona che non deluderà gli amanti di questo genere grazie ad una interfaccia complessa per il gran numero di opzioni, ma allo stesso tempo funzionale e molto immediato giocare perché le icone di movimento cambiano quando si esplora e quando si deve combattere.

Ottima scelta l'idea di usare una mappa automatica che si aggiorna in tempo reale permettendovi di vedere dove state andando e soprattutto utile a non perdervi.

La giocabilità è molto buona anche perché gira su ogni computer e se avete in casa qualche vecchio PC molto vintage dell'era precedente ai 286, potete riaccenderlo per giocare a Don't Go Alone.



Commodore 64 (1989, Ariolasoft)

Starfox, da non confondere con il titolo SNES, è un simulatore spaziale per l'interfaccia che vi porta nell'abitacolo di una potente astronave con una buona visuale dello spazio intorno a voi e allo stesso tempo anche un gioco di azione in 3D.

La vostra missione è quella di salvare il Rubicon, una zona di Anti-Materia che è stata creata dall'alleanza di otto pianeti del Sistema Hyturian dopo centinaia di anni di guerra tra di loro.

Questa zona serve per impedire che uno di loro possa attaccare improvvisamente l'altro e quindi ognuno di questi pianeti è protetto allo stesso modo degli altri.

Dopo molti anni di pace, la barriera di questa zona si squarcia ed entra nel sistema un nuovo pianeta che è molto ostile e che non viene quindi bloccato dal Rubicon.

Tocca a voi, eroe solitario, salire a bordo della vostra astronave Starfox, salvare l'intero Sistema Solare e trovare chi ha aperto il varco nella barriera.



E' un simulatore di volo spaziale in prima persona con la visuale all'interno dell'abitacolo, avete una dettagliata strumentazione e dei visori laterali e posteriori per avere una visione completa di quello che succede intorno a voi. Lo Starfox è dotato inizialmente solo di laser frontali, ma avete due slot per armi aggiuntive.

Tra le funzioni della vostra astronave avete un nuovo e potente sistema di navigazione in tre dimensioni chiamato Olocubo che vi permette di trovare meglio le varie destinazioni.

L'intero gioco include otto missioni che vanno giocate in sequenza.

Dopo tante parole devo dire che l'interfaccia funziona molto bene perché lo schermo è disegnato per ricreare una visuale virtuale con tre schermi frontali per vedere i nemici davanti e lateralmente più tre specchi che funzionano da retrovisore.

Il volo in questo spazio è molto immersivo perché lo vedete in tutte le direzioni.



Le astronavi nemiche sono di grosse dimensioni (semplici, ridotte al minimo sindacabile, ma comunque fanno il loro effetto) e molto resistenti.

Come ogni simulazione potete gestire le armi, potete potenziarle e aggiungerne altre, avete la gestione del pilota automatico per raggiungere facilmente le destinazione scelte, l'accelerazione e decelerazione.

Il volo ha però il grosso difetto di avere lo spostamento verticale invertito, molto simile a Star Wars di Domark che in quel caso poteva non creare problemi, ma qui invece ne crea perché è innaturale proprio in questa specie di virtualità che anche dopo molto tempo non è facile da accettare.

Commodore 64= 8

Un buon simulatore di volo ben realizzato soprattutto nella visuale che crea un prototipo di virtualità. Non solo questo, ma in generale funziona bene anche l'interfaccia che ricrea bene il ponte di comando della vostra astronave.

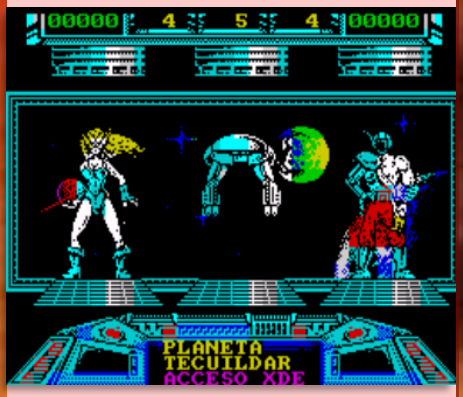
Non ha una estetica da far impressione, ma quella che c'è aiuta molto nell'immergervi nella simulazione.

Uno vero difetto è la gestione del controller invertito che non funziona bene con questo gioco e più giocate e più odierete questo sistema incomprensibile.



Space Smugglers (1989, MHT Ingenieros - ZX Spectrum)

Questo titolo è uno sparatutto in prima persona, ma è ispirato a West Bank in cui si aprivano delle porte e dovevate sparare ai fuorilegge e non colpire gli innocenti.
Lo scopo è quello di reclutare un'armata che vi servirà per sconfiggere i Contrabbandieri Spaziali e il modo per farlo è più o meno ispirato al gioco citato sopra.
Davanti a voi ci sono tre disintegratori dove appaiono tre personaggi, amici e nemici; dovete uccidere quelli che hanno l'intenzione di colpirvi. Tutti gli altri verranno automaticamente reclutati e diventeranno vostri soldati



per completare l'obiettivo del gioco.
Space Smugglers ha diverse fasi in cui potete trovare delle chiavi segrete che vi servono per non ricominciare tutto da capo ogni volta, ma ripartire da quella in cui vi siete fermati.

La grafica mostra personaggi di grosse dimensioni di vario tipo con alcune simpatiche animazioni che vi permettono di capire se si tratta di amici (E.T. che vi saluta è ovviamente un amico) e altri invece che mostrano le armi e vi bucano lo schermo.
La grafica è per lo più statica, ma decisamente ben curata e con molti particolari anche per rendersi conto se alcuni personaggi sono buoni o cattivi.

ZX Spectrum= 7,5

**E' un titolo che è divertente per mettere i vostri riflessi alla prova per vedere se siete in grado di colpire i nemici e salvare gli amici.
Supporta anche la pistola ottica e se ce l'avete aumentando di molto la sua longevità.
La grafica seppure buona e curata ha sempre qualche problema di trasparenze che credo ormai facciano parte delle caratteristiche dello ZX Spectrum.**





tegia da fare per cercare di fare punti anche da distanze impossibili.
Molto bello graficamente che malgrado sia monocromatico e trasparente ha una buona cura dei dettagli, ottime animazioni e fantastici i replay di alcune azioni che mostrano in primo piano al rallentatore l'azione che ha portato la palla nel canestro.

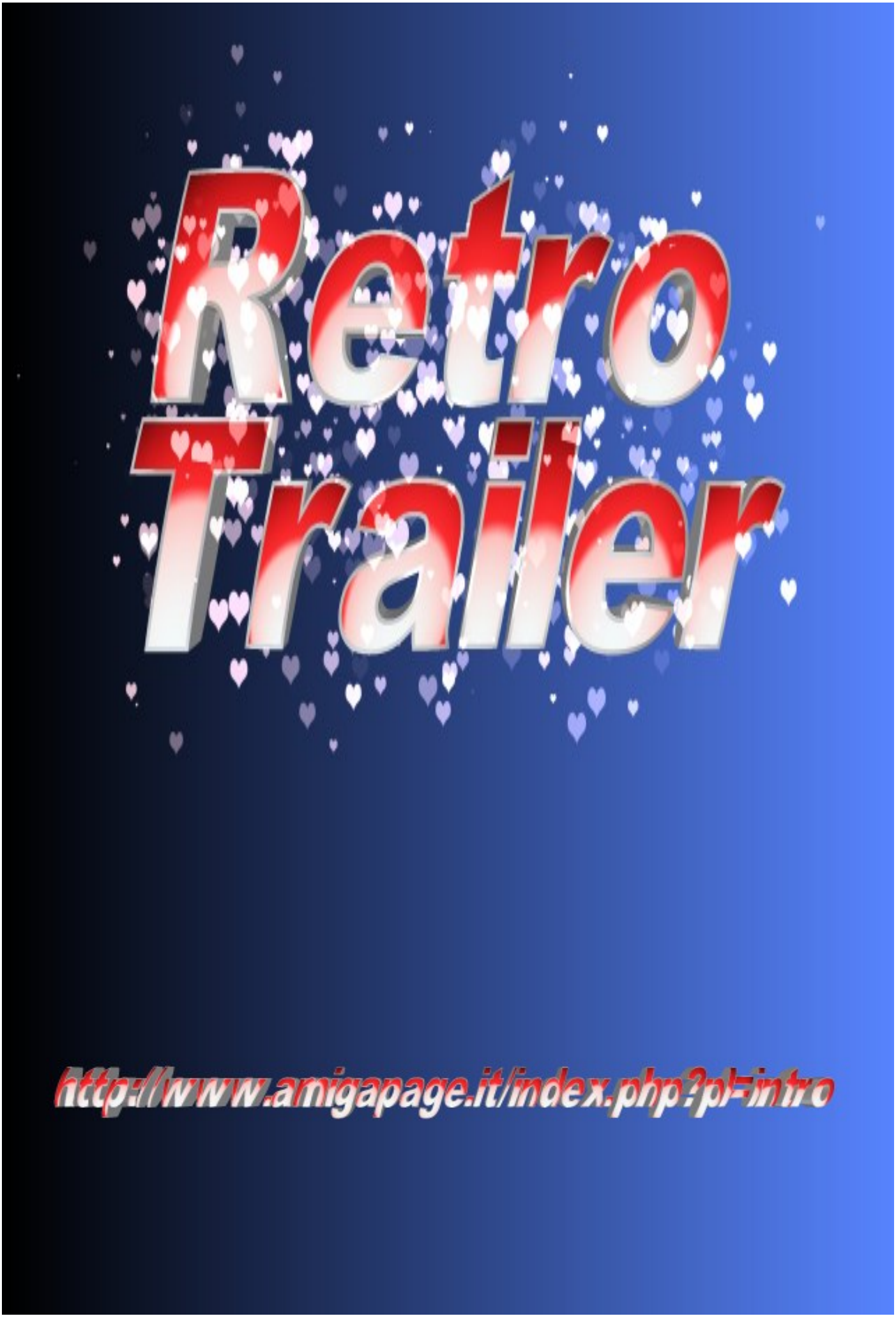
Fernando Martin Basket Master (1987, Dinamic)

E' un gioco sportivo della pallacanestro dedicato al più giovane giocatore spagnolo, Fernando Martin, che riuscì ad entrare nella NBA, ma che perse la vita in un incidente stradale a 28 anni.

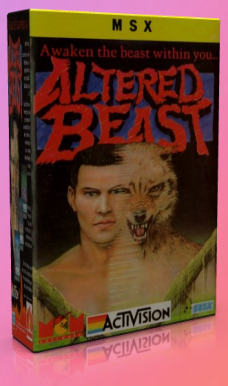
Essenzialmente è un tipo di azione 1-contro-1 cercando di fare più punti dell'avversario.
Sicuramente è un tipo di gioco diverso da una partita con la squadra al completo e su cui fare affidamento nei passaggi per arrivare a fare canestro.
In questo tipo di gioco però ci sono dei vantaggi perché avete voi il totale controllo della palla e decidete la stra-

ZX Sepctrum= 9

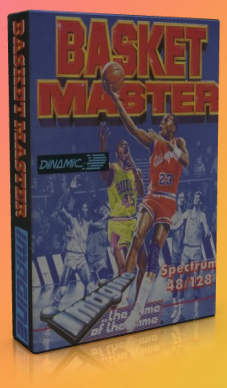
Bello, giocabile e divertente in questa versione ZX Spectrum che malgrado abbia pochi colori e pure trasparenti ha una cura dei dettagli e delle animazioni che raramente si vedono.
La giocabilità è molto buona e anche se giocate 1-Contro-1 ci sono tutte le regole della Pallacanestro compresi i falli.

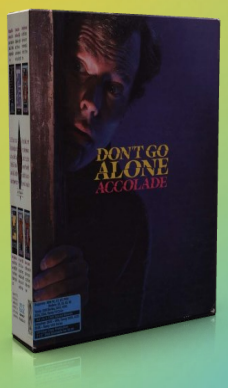

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

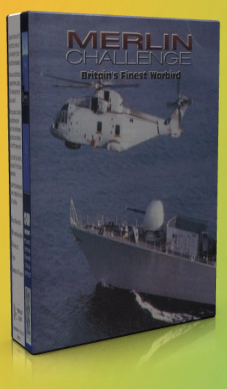
Box Art: Copertine in 3D













Console Forever





Mega SWIV (1994, Time Warner Interactive - Sega Genesis)

Una razza sotterranea segreta su un isola in mezzo all'Oceano Atlantico ha rubato dei progetti per nuovi futuristici veicoli per creare nuove macchine di distruzione pilotate da robot senza anima e senza rimorsi.
Per fermare questa inevitabile invasione venite inviati voi (solito eroe solitario) con due veicoli: un elicottero e una jeep (se siete in due giocate contemporaneamente guidando i due veicoli).
L'elicottero è molto buono perché volando evitate molti ostacoli come le mine sul terreno, ma avete solo cannoni frontali. La Jeep ha un compito più arduo perché deve evitare i vari ostacoli, distruggere le mine e altri pericoli, ma ha uno sparo multiplo.

Io preferisco l'elicottero, è molto più facile, meno frustrante e poi ho maggiori soddisfazione. La jeep va bene in due giocatori dove uno aiuta l'altro. Da soli con la jeep è impossibile secondo me arrivare alla fine del gioco.
Qualunque veicolo scegliete avete la possibilità di cambiare il tipo di arma tra le tre disponibili e usare una Smart Bomb.
La giocabilità è più che buona dato che malgrado ci sono tanti nemici raramente troverete situazioni frustranti; avere tre tipi di armi diverse aiuta parecchio.



Sega Genesis= 8

Tecnicamente è fatto bene, decisamente curato e dettagliato però i colori sono pochi perché noterete che la scelta cromatica è poco varia e alcuni sono riciclati troppo spesso.
Musica di ottimo livello qualitativo e scrolling fluidissimo lo rendono sicuramente un ottimo Shoot'Em Up anche se forse per questa Console c'è di meglio.



Safari Hunt (1986, Sega of America - Master System)

In questo divertente gioco su Sega Master System voi siete un cacciatore che deve sparare a vari animali della foresta come Puma, Ragni, Conigli, Armadilli, Pipistrelli, Orsi e Scimmie.
Dovete affrontare ogni sfida in tre diversi ambienti sparando fino a quando avete le munizioni.
Lo scopo è molto chiaro: dovete fare un certo punteggio entro il tempo limite per qualificarvi a passare al prossimo di 69 livelli. In ognuno di questi il punteggio per la qualifica diventa sempre più alto.

E' un titolo che sfrutta bene la Console perché gli sprite in movimento sono ben curati e dettagliati anche nelle loro animazioni e quando vengono colpiti sono divertenti.
Per giocare a questo gioco dovete per forza avere una Pistola Ottica che rende la giocabilità ancora più bella e facile perché il puntamento è buono.
Non facile tuttavia perché alcuni animali vi fanno perdere dei colpi che



poi si riflette sul non averne più per qualificarvi e questo lo scoprite dal secondo livello in poi in cui bisogna usare un po' di strategia.
Vi consiglio questo gioco se avete la Pistola Ottica oppure un emulatore che la emula (**Meka**).

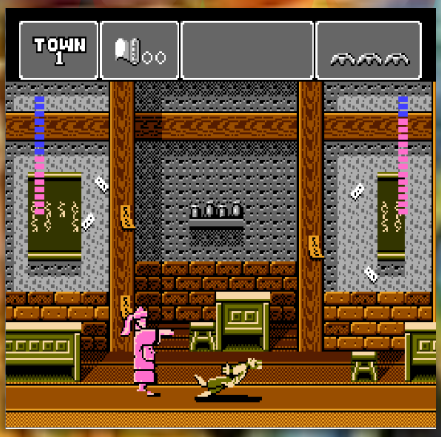
Master System= 9

Un gioco realizzato in maniera eccellente che sfrutta la Pistola Ottica allo stesso modo per garantire una bella giocabilità.
Non è un semplice tiro a segno, ma dovete anche usare un po' di strategia perché non vi basterà sparare a destra e sinistra per qualifcarvi.
Buona anche la musica e gli effetti sonori.



Phantom Fighter (1990, FCI - NES)

Phantom Fighter è un gioco ispirato al film del 1985 "*Mr. Vampire*" nel quale voi siete un guerriero Cinese che viaggia da una città all'altra insieme al proprio aiutante per catturare fantasmi.
Come genere è principalmente un Beat'Em Up quando entrate nei vari edifici per combattere a colpi di Kung-Fu questi fantasmi che una volta sconfitti vi rigenerano l'energia e migliorano le vostre tecniche di combattimento.
Quando siete all'esterno potete però parlare con i cittadini che vi aiuteranno a capire quello che sta succedendo.
Ecco, a parte il fatto di essere basato su un film, io ci vedo anche una somiglianza con un noto RPG, Cadash, nel quale interagite con i cittadini per trovare soluzioni, partecipare a missioni varie e i combattimenti sono di pura azione.



Un NES che non dovrebbe stupirmi ogni volta, ma ci riesce sempre perché ha una grafica che negli esterni non vi entusiasmerà, ma quando entrate negli edifici rimarrete a bocca aperta per la qualità e il numero dei colori che mette in risalto ogni cosa.
I personaggi sono ben animati, ci sono tutti i frame di animazioni, le mosse di Kung-Fu sono molto realistiche. Non da meno la musica ben curata.
E' un po' difficile perché fin da subito capirete che non basta tirare pugni e calci a caso anche perché i fantasmi fanno molto più male di quanto potreste credere.

NES= 9

Un altro gioco eccellente per questa Console che ogni volta stupisce per le sue qualità grafiche davvero notevoli. In questo caso gli interni degli edfici e tutto quello che si muove è lodevole.
Il tipo di gioco vi porta a sottovalutare la difficoltà perché i fantasmi sembrano stupdi, ma non è così e lo capirete sulla vostra pelle.


Education
Shift

Educational: Geography



Commodore 64 (1988, Bobco)

World Geography 88 è un programma educativo Quiz dedicato alla Geografica mondiale questa volta per il Commodore 64 e che vi permette di visionare tutti i continenti del mondo, oppure scegliere se concentrarvi sull'America e il Pacifico, l'Eurasia e l'Africa.
Dopo aver scelto l'area dove iniziare questa sfida dovete scegliere il livello di difficoltà, il numero dei giocatori per vedere il computer che fa girare la terra come un dado per trovare uno Stato di cui dovete dare quattro risposte, ognuna con tre suggeri-



menti ed un tempo limite.
Dovete trovare il nome dello Stato guardando la Bandiera, trovare la Capitale, la Moneta, la Lingua e la Popolazione.

Di certo il Commodore 64 su certe applicazioni educative viene sfruttato bene nella grafica e in questo caso è stato fatto un ottimo lavoro per permettervi di usarla per rispondere correttamente durante il Quiz.
La grafica usata è diversa e varia perché se si tratta di piccole isole sarà molto difficile perché vedete sullo schermo un punto colorato con il riferimento al gruppo a cui appartiene.
Se è uno Stato grande lo vedete molto bene con tutti i dettagli come può essere la Francia o l'Italia.
Quando scegliete il numero dei giocatori c'è una terza opzione che è la



"review" che fa esattamente quello che dice.
Gioca da solo il computer e mostra tutte le informazioni degli Stati e



quindi può essere usato come enciclopedia geografica o anche per studiare i vari Stati della zona che vi



interessa per poi iniziare una sfida con un vostro amico per vedere chi è più bravo in questa materia.
Sicuramente è bello anche giocarci da soli, ma certi titoli sono fatti per coinvolgere una seconda persona e creare più impegno da parti di entrambi.

Commodore 64= 9

Un ottimo Quiz sulla Geografia mondiale realizzato bene come concetto con varie risposte multiple, una buona grafica che mostra bene i vari dettagli.
Buona la funzione "Review" che vi permette di vedere le informazioni corrette dei vari Stati, tuttavia, scelti casualmente.

Educational: Miscellaneous



Gold

Amstrad CPC (1992, Europress)

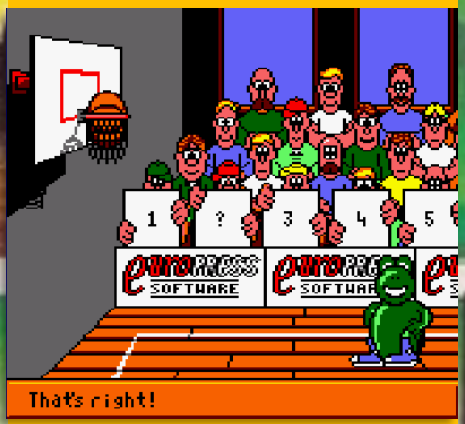
Fun School 4: For 5 to 7 Year Olds è un titolo educativo che comprende vari generi come la Matematica, Logica, Lettura, Scrittura e Dicitura.
Essendo un titolo per bambini è costruito come un'avventura in cui Freddy presenta sei giochi per mettere alla prova i loro riflessi e le loro abilità.
Ogni gioco ha una sua storia che serve per spiegare le regole per riuscire a risolvere i vari enigmi che sono presentati come la soluzione di un determinato problema che viene gestito molto semplicemente con il tasto "spazio" per spostarsi tra i vari giochi e il tasto "invio" per selezionarli.
In "**LogCabin**" dovete aiutare Freddy a costruire la casa di legno rispondendo bene alle domande di Matematica che vi pone. Per ogni risposta corretta verrà aggiunto un pezzo di legno.
Terminata la casa si ricomincia da capo, ma con un livello di difficoltà più elevato che comprende operazioni più complesse.



In "**Opposites**" dovete trovare l'opposto del nome che vi viene suggerito. Se Freddy vi dice "Sporco" voi dovete farlo camminare fino sopra la parola "Pulito".
Ad ogni risposta giusta vedete sua figlia salire sul trampolino e quando avete ripulito la piscina lei potrà fare un bel tuffo.



In "**Basketball**" dovete fare canestro risolvendo un enigma logico con dei numeri in sequenza. Ad ogni risposta esatta lancerete la palla nel canestro.



In "**Shopkeeper**" dovete trovare la moneta giusta per acquistare un preciso prodotto avendo una serie di monete di vario valore e colore. In pratica dovete capire il testo e trovare il tipo di moneta giusta.



In "**Typing**" dovete salvare Freddy dall'essere mangiato da un Coccodrillo e per farlo dovete semplicemente premere i tasti della tastiera fino a raggiungere la foglia.
Questo gioco serve per far comprendere l'uso della tastiera e dove sono posizionati i vari tasti.



In "**Library**" dovete semplicemente riordinare le parole in ordine di lettera e quindi un esercizio di apprendimento dell'alfabeto.

Amstrad CPC= 9

La serie Fun School è molto famosa ed è sicuramente una raccolta educativa non solo realizzata bene, ma con una interfaccia comprensibile, semplice l'uso della tastiera da parte del bambino ed esercizi di base dove non capiteranno mai situazioni in cui non si sa come procedere.
Buona la grafica, il dettaglio e le animazioni in questa versione per Amstrad CPC.

for 5 to 7 year olds

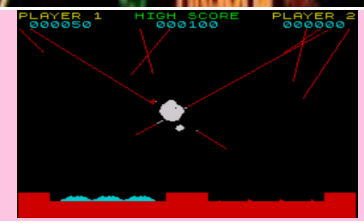
Volume 4, Numero 6
Giugno, 2018

REV'N'GE!

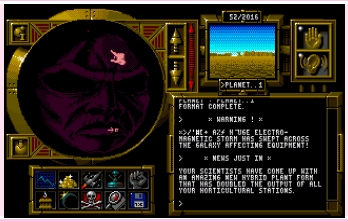


Top 3

Arcade Classics



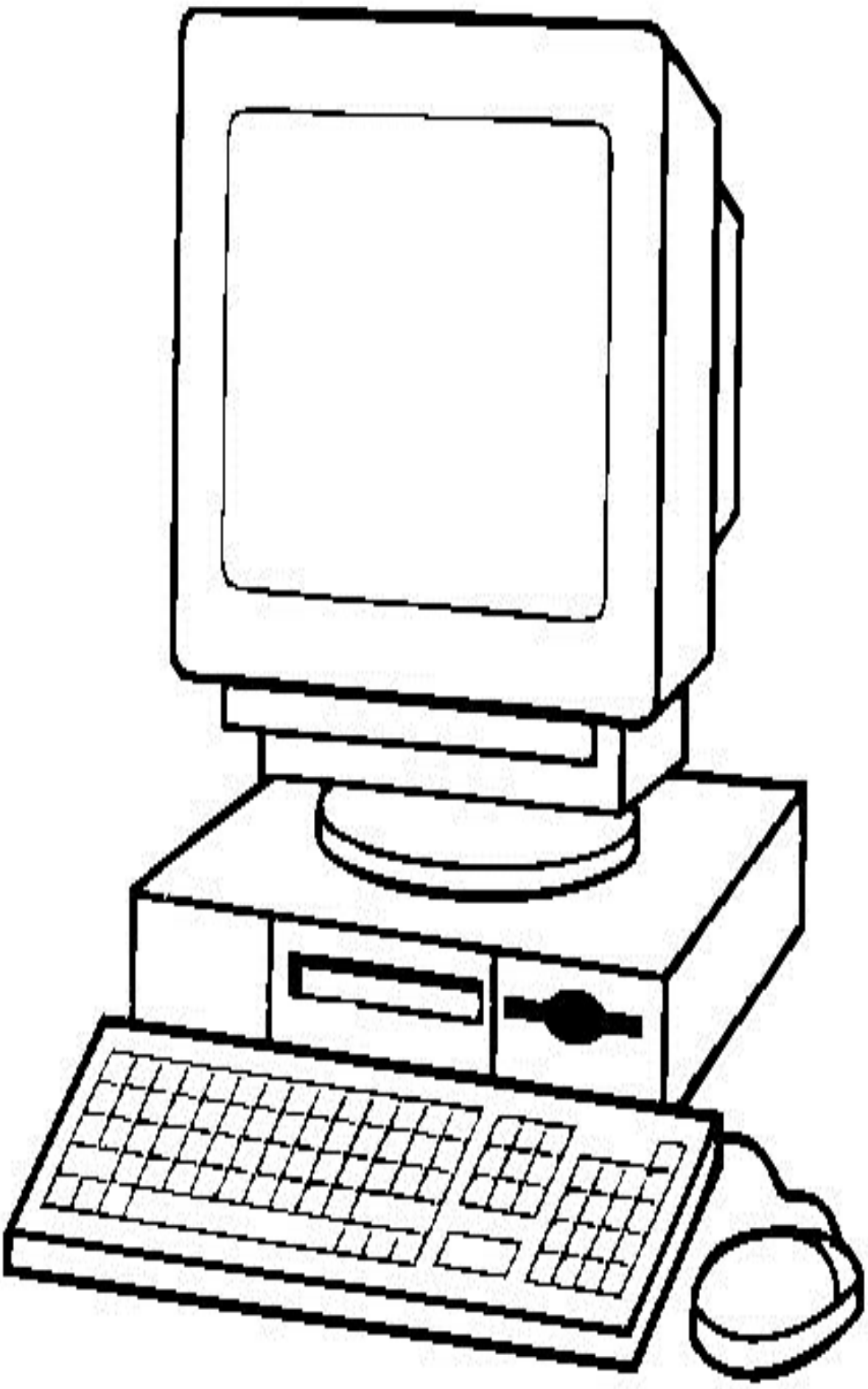
OVERLORD



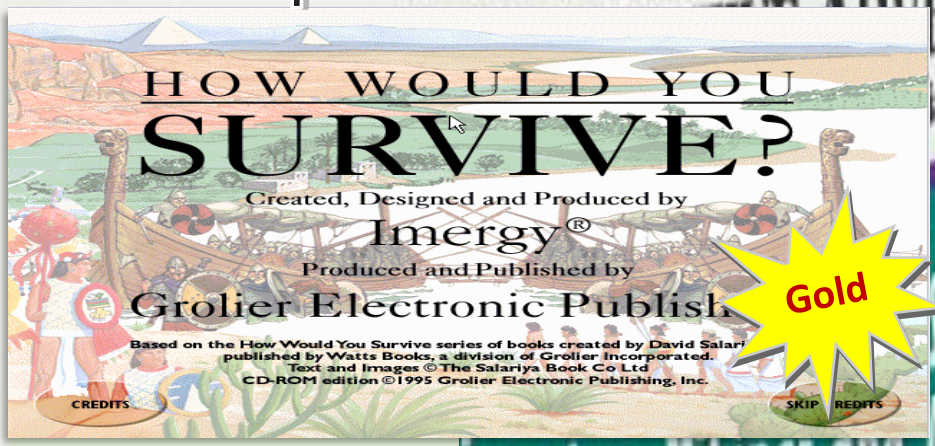
Fun School 4




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



How Would You Survive è un CD multimediale che vi porta ad esplorare la civiltà degli Egiziani, Aztechi e Vichinghi per vedere come potreste cavarvela se foste uno di loro scegliendo una di queste tre civiltà.
Il titolo è un po' ingannevole perché è un prodotto totalmente multimediale ed enciclopedico che vi porta a scoprire come si viveva e sopravviveva in queste antiche civiltà facendovi conoscere ogni aspetto della vita, dalla nascita alla morte.
Ogni voce e ogni spiegazione dei vari



aspetti della vita di tutti i giorni in queste civiltà sono state scritte come se fosse la vostra personale storia: "la vostra casa", "il vostro lavoro", "vostro figlio", ecc.
Con questo CD, voi, siete il personaggio principale della storia e vi permette di capire come si viveva, con delle pagine che mostrano ogni più piccolo aspetto di quella civiltà che avete scelto con tantissimi video per ogni categoria della vita.
E' un modo di scoprire queste civiltà in maniera un po' diversa dalla solita spiegazione in terza persona, ma questa scelta la rende più personale anche come se si riferisse ad un vostro probabile antenato.

Tra le icone nella parte bassa dell'interfaccia avete il "**Survival Kit**" che vi mostra la mappa del posto do-

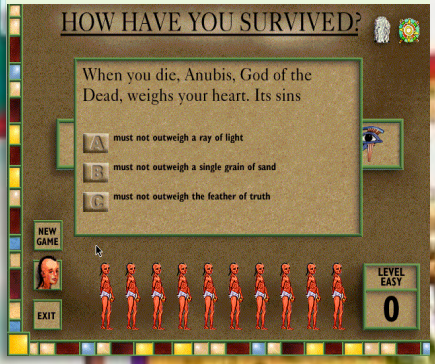
386, 4 MB (1995, Grolier Electronic Publishing)



ve vi trovate, l'immancabile linea del tempo, la vita di questi popoli visti da un punto di vista generale tipo il territorio, la vita sulla terra e in mare, le città e i villaggi, la politica, le divinità, ecc.
L'ultima opzione del "Survival Kit" è dedicata a quello che si sa oggi di queste civiltà ed è molto interessante.
Non può mancare il Quiz per vedere



se siete sopravvissuti bene, ma per coloro che conoscono la storia e la mitologia potrebbero anche riuscire ad ottenere un buon punteggio.
Prima di iniziare con l'esplorazione e il Quiz c'è una parte introduttiva delle civiltà che potete già interagire per conoscere qualcosa di più prima di iniziare questa esplorazione decisamente innovativa e sicuramente ben fatta.
Come ogni produzione multimediale le otre ai video ci sono animazioni e suoni di ogni tipo proprio per immedesimarvi in quella civiltà. Grazie a questo CD diventate parte integrante guardandovi come avreste potuto vivere, lavorare, avere una moglie, dei figli fino alla morte.



Windows 3.1= 9,5

E' una produzione multimediale di alto livello qualitativo con tantissimo materiale multimediale come i video che ce ne sono tantissimi e vi stupirete ogni volta di quanti ce ne sono.
Nota negativa sono le richieste hardware perché il minimo è il solito 386DX, ma per godervelo ci vuole almeno un 486DX, meglio un DX2. (con un 386DX non si muove niente). La scheda audio deve essere buona come una Sound Blaster 16 per godervelo come si deve.
Il Quicktime incluso nel CD non è molto buono però dato che è quello fornito non ci sono problemi, ma se avete l'ultima versione per Windows 3.x aggiornatelo.


Al prossimo incredibile numero
#88
Luglio 2018