REV'n'GE! #88

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 15 Luglio 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 7

Infernal House

Avventura punta e clicca per Amstrad CPC

Aleste

Un fantastico Shoot'Em Up per MSX2

ALTRE RECENSIONI: SWIV * Albedo * Apache * Street Cred Football * Street Gang * Summer Games II * Ghosts 'n' Goblins * Terrapins * Realms of Arkania: Blade of Destiny * Bomb Jack Beer Editon * Quack * Pinball Blaster * Subterranea * Recovery * Astroclone * Success with Math: Addition & Subtraction * Fun School 4 for 7-11 Year Olds * Ancient Times: People and Places

RECENSIONI CONSOLE: Arcade Smash Hits * Tatsujin * Shooting Range

EDITORIALE NUMERO 88

Siamo già arrivati al numero 88 e ne mancano solo 12 per arrivare al numero 100 che sarà uno speciale per questo bel traguardo tra alti e bassi, con un inizio che ricorderò sempre poco promettente.

Questo numero ritorna sulle piattaforme più conosciute anche perché ho trovato dei giochi interessanti da provare per Amiga, Atari ST e DOS che richiedono molte pagine e sono molto interessanti da provare per me e leggere per voi. Di certo tanto materiale per il Commodore 64 tra le mie recensioni e quelle dei “lettori” che ce ne sono ancora abbastanza da riempire questo numero e quelli successivi.

La sezione delle recensioni dei lettori andrà avanti finchè ci sono le vostre recensioni che sperò siano sempre di più e soprattutto spero ci siano più utenti diversi che vogliano contribuire con qualche gioco.

Alla fine di questo numero devo dire che ho scelto proprio dei buoni giochi, molto interessanti, alcuni lo sono di meno, altri di più, ma nel mondo dei videogiochi non sempre un titolo che sulla carta sembra bello e colorato poi lo anche come giocabilità e divertimento.

Buona Lettura

Sommario Numero 88 **Luglio 2018**

Albedo	Atari ST/Amiga	6
Aleste	MSX2	21
Ancient Times: People and Place	Windows 3.x	34
Apache	Amstrad CPC	7
Astroclone	ZX Spectrum	7
Bomb Jack Beer Edition	Amiga	18
Fun School 4 for 7-11 Year Olds	ZX Spectrum +3	30
Ghosts 'n' Goblins	Amstrad GX4000	13
Infernal House	Amstrad CPC	8
Pinball Blaster	MSX	19
Quack	Amstrad CPC	18
Realms of Arkania: Blade of Destiny	Amiga/DOS	16-17
Recovery	Atari ST	20
Street Cred Football	Commodore 64	9
Street Gang	Commodore 64	10
Subterranea	Commodore 64	19
Success with Math	Commodore 64	29
Summer Games II	Commodore 64	11
Terrapins	ZX Spectrum	14
SWIV	Amiga	5

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 #89



Tangram - Atari ST

Si tratta di un puzzle che consiste nel creare delle forme geometriche complesse partendo da forme più semplici. Riuscirete a farlo con un tempo limite?



Summer Olympiad - Commodore 64

Un altro gioco multi evento per il piccolo di casa Commodore che presenta delle specialità tipiche che potete vedere nelle Olimpiadi Estive.



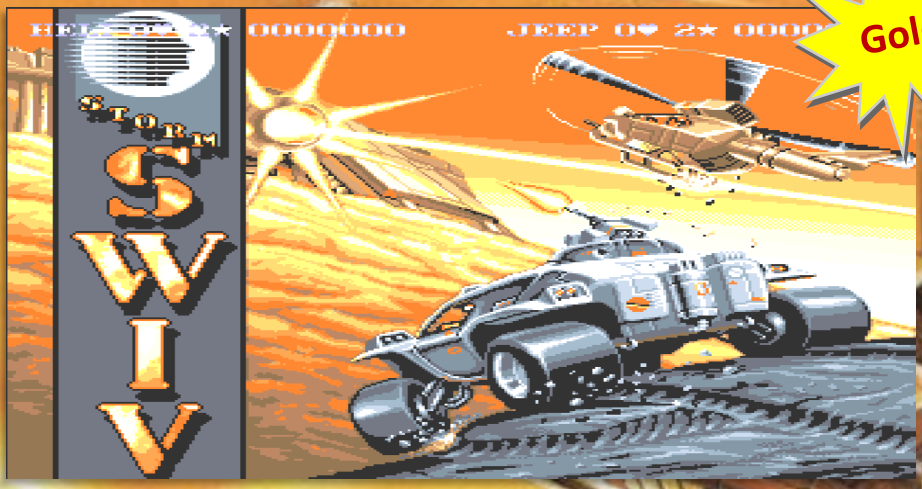
Street Gang - ZX Spectrum

Lo stesso Beat'Em Up recensito in questo numero lo potete leggere in versione ZX Spectrum che mostra una bella grafica molto dettagliata, di grosse dimensioni con la sue tipiche trasparenze.



Terra Cresta II - Turbografx-16

E' uno sparatutto a scorrimento verticale che ha la caratteristica in alcuni particolari bonus che potenziano la vostra astronave aggiungendo pezzi. La giocabilità è eccellente come vi aspettate da questa Console.



Gold

Amiga, 512k (1991, Storm)

Swiv è uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale in cui voi pilotate a scelta un elicottero da combattimento oppure una jeep.
L'esperienza di gioco è diversa scegliendo uno di questi due veicoli perché con il primo volate ed evitate facilmente i pericoli sulla strada come le mine, ma avete solo uno sparo frontale che, tuttavia, può essere potenziato.



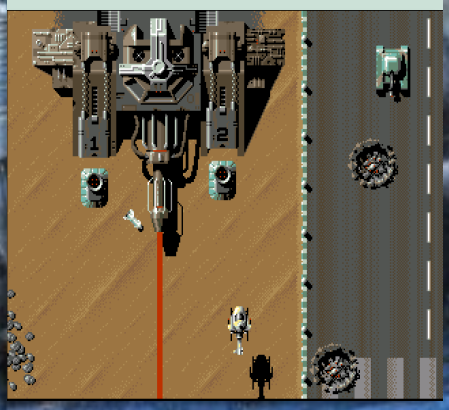
Con il secondo veicolo è più difficile terminare il gioco perché gli ostacoli sul terreno solo molti di più, ma avete uno sparo multiplo.

Il nome SWIV ha creato diverse teorie sul fatto che potesse essere un acronimo di "Silkworm IV" oppure un suo seguito, uno spin-off, un remake. Questa teoria viene rafforzata dal fatto che in entrambi i giochi potete scegliere se pilotare un elicottero o la jeep e se giocate in due vi aiutate a vicenda.
Il gioco va preso così com'è: uno sparatutto a scorrimento verticale che però con il gioco SilkWorm secondo me non centra niente perché c'è una differenza di visuale e con una grafica decisamente superiore con boss di fine livello decisamente più difficili e complessi.
Nell'area di gioco ci sono tantissimi oggetti in continuo movimento, tanti di questi possono distrutti, ci sono tante animazioni ed esplosioni molto belle (a me piacciono quelle cinematografiche dove si vede il fuoco e il fumo che rimane presente fino a quando non sparisce dallo schermo).

La versione Amiga è eccellente per il fatto che vi bastano solo 512k di memoria e durante il caricamento potete ascoltare una bella musica di qualità decisamente buona che sfrutta bene il chip audio.
Durante il gioco niente musica



(peccato), ma ci sono ottimi effetti sonori.
La grafica è ottima, curata nei più piccoli particolari per riprodurre bene i vari scenari. Il dettaglio però lo notate sui vari veicoli nemici riprodotti in modo tale che sembrano veri sia nel movimento, nel modo di volare e di combattere.



Molto bello il fatto che una volta distrutte le costruzioni e alcuni carri armati rimangono i crateri sul terreno che di fatto appesantiscono la grafica, ma non la velocità di gioco che rimane costante.
La giocabilità è ottima grazie ad una difficoltà ben calibrata con nemici che non sono kamikaze e hanno il loro percorso ben definito quindi per voi è più facile distruggerli ed evitare i loro attacchi, ma attenzione a raid aerei improvvisi e alcuni mini guardiani che si auto generano dopo aver distrutto un certo numero di nemici (*come in SilkWorm! Un'altra coincidenza?).*

Amiga= 9

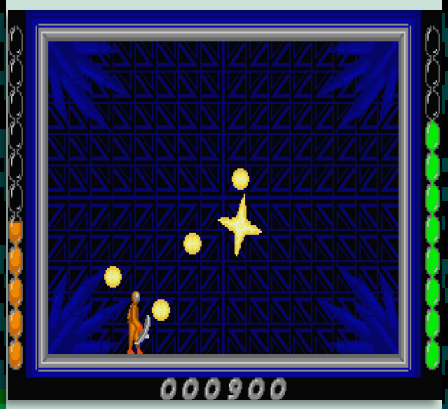
E' uno degli sparatutto a scorrimento verticali più belli per questa piattaforma grazie ad una cura del dettaglio tra i più accurati che ci siano soprattutto per i veicoli nemici e i boss di fine livello.
Il suo più grande pregio è la difficoltà altamente ben calibrata che non vi mette quasi mai in difficoltà se non per alcuni attacchi improvvisi che rendono questo sparatutto un piacere giocarci.
Non è facile e lo dimostra il fatto che avete diversi "crediti" per continuare e alcuni nemici vi renderanno la vita molto difficile.

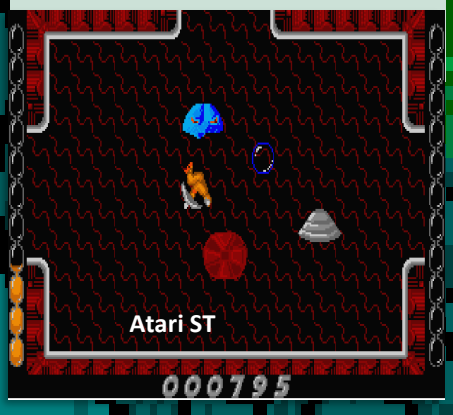


Atari ST, 1 MB (1988, Loriciels)

Albedo è un pianeta dove un uomo di nome Dick ha organizzato un torneo e per quelli che lo vinceranno condividerà un segreto.
La meccanica di gioco è quello di uno sparatutto simile a "*Pang*" perché siete in un'arena in cui dovete sconfiggere l'avversario di turno, tra una lista di 12, colpendolo con un raggio laser. Il nemico si divide in pezzi più piccoli.
L'arena non è completamente sigillata perché ci sono dei corridoi che vi permettono di spostarvi tra una stanza e l'altra in cui però ci sono delle porte che vi impediscono di passare e vi sparano pure.
Voi avete come arma un arco che spara raggi laser che possono essere riflessi dalle pareti per colpire in vari modi questi nemici, avete anche tre missili che funzionano come Smart Bomb e che possono distruggere queste porte per accedere ad altre stanze.
Il nemico che avete scelto di affrontare ha una barra di energia che non indica la sua specifica perché se voi lo distruggete si rigenera fino a quando ce ne è anche un briciolo.
Il vostro scopo è consumare tutta la sua energia e vincere quel livello. Per accedere allo scontro finale contro Dick dovete sconfiggere tutti gli altri 11 avversari.
I nemici quando vengono colpiti dal laser di dividono, ma se non colpite velocemente questi frammenti si riuniscono e dovete ricominciare tutto da capo.
Voi potete spostarvi solo lungo i bordi dell'arena e fino a quando avete i piedi per terra potete roteare l'arma solo a 45° a destra o sinistra. Potete anche fare un salto tra un punto e l'altro e sparare il laser facendo ancora più danni ai vostri avversari. Il controllo dell'arma è una difficoltà, ma che viene compensata dai muri che sono riflettenti e vi permettono di sparare il laser in tantie angolazioni diverse riuscendo a colpire i nemici dove meno se lo aspettano.
E' un gioco molto bello perché ha una grafica molto colorata, dettagliata per i vari tipi di nemici che sono tutti diversi e anche ben animati. Non da meno il vostro personaggio con la sua tuta da combattimento e il suo arco.
E' anche divertente perché una volta iniziato a giocare ed aver capito quello che dovete fare vi impegnerete a cercare di vincere senza perdere troppa energia. Ci sono 12 avversari tutti diversi e ognuno con il proprio tipo di attacco e di rigenerazione.
Potete giocare da soli per vincere il torneo oppure fare un death-match fino a 4 giocatori.
Buona anche la musica e gli effetti sonori con la possibilità per questi ultimi di scegliere tre tipi di qualità MIDI.







Atari ST= 9

Un titolo un po' sconosciuto, ma decisamente divertente per il gameplay abbastanza innovativo che rende ogni combattimento veramente impegnativo. Bisogna fare un po' l'abitudine con il controller che è un po' strano, ma meglio giocare con il mouse che tra l'altro ha diverse opzioni di sensibilità rispetto al joystick.

Amiga= 9

La versione Amiga è in generale identica alla versione ST a parte una qualità audio migliore, ha una grafica più colorata e più elaborata nei fondali.
La giocabilità, tuttavia, è un poco peggio perché la velocità del gioco sembra troppo accelerata e vi condiziona nel modo di giocare.

Silver

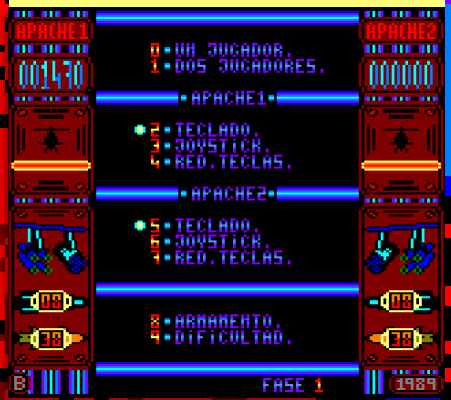
Apache

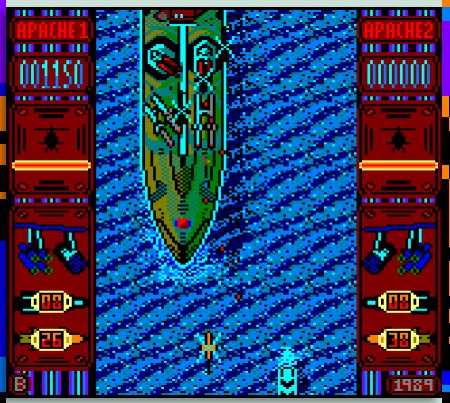
Amstrad CPC (1989)

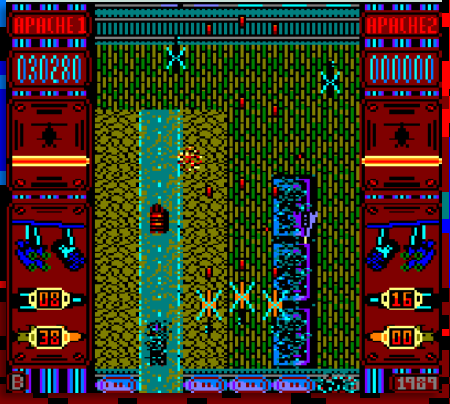
Apache è uno Shoot'Em Up PD/Freeware per Amstrad CPC a scorrimento verticale per uno o due giocatori.
Il gioco include anche un Construction Kit per creare nuovi livelli ed è accessibile sul disco con un menù che vi permette di scegliere se avviare Apache oppure iniziare a creare livelli personalizzati.
Ci sono molte opzioni di personalizzazione, la possibilità di giocare in due contemporaneamente sullo schermo, la scelta del controller per entrambi i giocatori, scelta delle difficoltà e delle armi.
Questo titolo è in Mode 0 che vuol dire 16 colori e sono tanti. Ricordate che sono gli stessi di un Atari ST anche se la palette e più piccola e il dettaglio rimane quello di un 8-Bit.

L'azione di gioco è buona per la fluidità dello scrolling che sicuramente aiuta moltissimo, mentre per il resto è abbastanza caotico con tantissimi nemici sullo schermo divisi tra veicoli e postazioni nemiche in grande quantità.
Voi avete un buon arsenale composto da una mitragliatrice a colpi infiniti e ben 38 missili che vi servono per distruggere le difese più resistenti che sono soprattutto quelle marine e terrestri.
l'area di gioco è molto colorata e non ci sono problemi gravi di contrasto tra i vari colori che vi permette di vedere i vari veicoli non confondersi con lo sfondo. Alle volte c'è un po' di casino con i proiettili perché sono tutti uguali ai vostri, ma comunque si riesce a capire quali vanno evitati.
Avete solo una vita, ma l'energia che avete è molto resistente e infatti anche se vi fermate e vi mettete in linea con i proiettili nemici noterete che decresce, ma molto lentamente e questo vi permette di procedere senza faticare eccessivamente.

La difficoltà è ben calibrata e vi permette di giocare senza troppi affanni anche nelle situazioni un po' più caotiche.
Come gioco PD/Freeware è un buon prodotto che sicuramente ve lo consiglio perché è realizzato tecnicamente molto bene sfruttando bene l'Amstrad CPC.







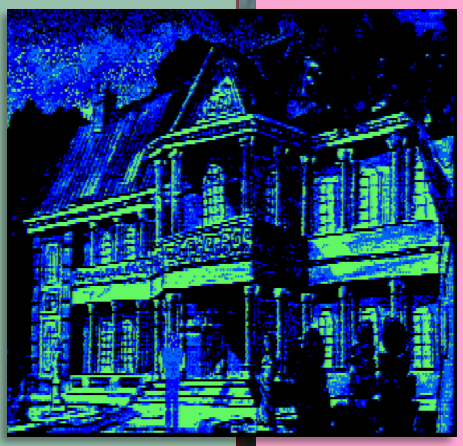
Amstrad CPC= 8

E' un buon sparatutto a scorrimento verticale con uno scrolling fluido che risalta maggiormente guardando quante cose ci sono sullo schermo.
Non ha una grafica sbalorditiva e non è un gioco che tira per le lunghe, ma la sua realizzazione tecnica mi piace e una partita ogni tanto ce la potete fare.
Se giocate in due è ancora meglio perché vi aiutate a vicenda e sicuramente ha una durata decisamente maggiore avendo più possibilità di procedere nei vari livelli.
Un'altra cosa buona è che avete anche un editor per crearvi livelli personalizzati e quindi la sua longevità aumenta sicuramente.



Commodore 64 (1989, Player

Infernal House è un'avventura grafica che non è testuale e quindi potete interagire con gli oggetti, muovervi per le varie stanze come se fosse un punta e clicca vecchio stile.



Non avendo il mouse dovete fare tutto attraverso la tastiera che vi garantisce comunque lo stesso entusiasmo a cercare di risolvere i vari enigmi.

Bellissima l'introduzione digitalizzata che vi dà un buon anticipo sulla qualità di questo titolo.

Questa avventura si svolge in una villa di notte (*ovviamente non poteva che essere in questo orario che rende la sua esplorazione decisamente più cupa e paurosa come il titolo indica*) dove tra le sue mura si nasconde una scoperta importante.

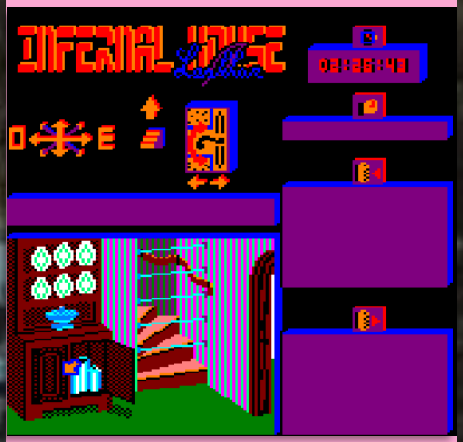
L'area di gioco interattiva non è molto grande, ma è dettagliata così bene grazie ai tanti colori presenti che non ci sono problemi a riconoscere i vari oggetti con cui interagire.

L'interfaccia è semplice, ma allo stesso tempo molto funzionale con una bussola sulle direzioni possibili (questo è un aiuto importante perché vi indica sempre e solo quelle possibili), un indicatore per salire o scendere dalle scale, una lista di verbi che non sono tutti visibili e dovete sceglierli con le due frecce che ci sono sotto l'icona (i classici di ogni avventura grafica che comprendono il salvataggio di una partita e il suo caricamento) .

Nella parte destra dell'interfaccia c'è l'inventario per gestire e usare i vari oggetti.

L'interazione viene fatta in base ai verbi che sono attivi in quel momento, ad esempio, se avete attivato la lente di ingrandimento, ogni interazione con gli oggetti comporta la loro analisi. Se avete scelto l'icona per prendere degli oggetti, ogni volta che cliccate su uno di questi verrà messo nell'inventario (se è possibile prenderlo ovviamente).

Devo dire subito che la scelta cromatica dell'interfaccia è brutta perché il colore dello sfondo è viola e i messaggi sono rossi. Non si riesce a leggere



niente e peggio ancora scorrono anche troppo velocemente.

Rispetto ad altre avventure grafiche di Sierra o della Lucas, per fare due esempi, qui si muore facilmente e avete anche il tempo che scorre inesorabile.

Il gioco occupa solo due dischetti, il primo per l'introduzione e il secondo per il gioco, ma ogni volta che perdete una vita dovete cambiarli entrambi.

Amstrad CPC= 8

Un'avventura grafica a tutti gli effetti punta e clicca in cui il puntatore viene spostato con la tastiera, un po' scomodo per chi è abituato ad usare il mouse, ma l'interfaccia è proprio quella tipica.

Grafica molto accurata nei colori e nella definizione che pur avendo una finestra molto piccola potete vedere ogni cosa molto chiaramente.

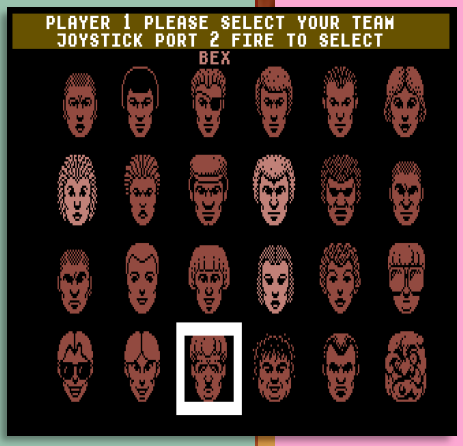
Bellissima l'introduzione con immagini e alcune animazioni digitalizzate e ce ne sono altre durante il gioco.

Da provare anche se la gestione dei due dischetti poteva esere fatta un po' meglio.



Commodore 64 (1989, Player Premier)

Dopo il deludente capitolo dedicato alla Boxe nella serie "Street Cred", eccovi il gioco dedicato al calcio: **Street Cred Football**.



E' un partita che si gioca in strada tra i vari edifici e non ci sono interessi commerciali o le ambizioni del calcio moderno.
E' una partita per uno o due giocatori che devono scegliere una squadra di 5 giocatori scelti tra una rosa di 24 che includono una rappresentanza di programmatori e altri personaggi come "*Joe Blade*".
Non ci sono tutte le regole del calcio ed è concesso e incoraggiato un modo di giocare molto aggressivo.

Di certo, rispetto al gioco dedicato alla Boxe non ci sono fasi di allenamento impossibili e frustrazione ai massimi livelli. Iniziare a giocare è molto semplice, immediato e sicuramente è già un punto a favore.
Tecnicamente è buono per la fluidità perché il campo da calcio è abbastanza grande e lo scorrimento è molto fluido. Una caratteristica di cui il Commodore 64 può andare sempre fiero.
I giocatori in campo sono tutti uguali come grafica senza nessuna personalizzazione tra uno e l'altro a parte i colori perché, come predefinito, una squadra è rossa e l'altra è blu.
Durante la partita il giocatore più vicino alla palla lampeggia, ma è stato fatto un altro errore, secondo me, abbastanza grave perché se si gioca contro il Computer dovrebbe lampeggiare solo quello del giocatore umano.
Durante la partita ci si confonde non sapendo più chi è uno e chi è l'altro e spesso vi chiedete perché va dalla parte opposta (in realtà quello che pensate siete voi è il computer).
L'unica cosa che vi fa capire chi è il vostro uomo è la direzione verso la porta avversaria.



Grafica è identica al titolo precedente, stessa qualità, stesso dettaglio, stessi colori.
E' molto più giocabile anche se regna un po' di confusione nella gestione dei giocatori.

Commodore 64= 6

Questo titolo riscatta il gioco precedente di questa serie per la giocabilità immediata e senza troppi fronzoli. Potete gestire la difficoltà, cambiare la posizione in campo dei giocatori, potete cambiare i colori delle due squadre.
Non mi piace che nelle partite contro il computer il suo giocatore vicino alla palla lampeggia creando confusione nel giocatore di turno anche se poi la direzione della porta avversaria dovrebbe aiutarvi a capire se siete voi o lui.
Grafica generale mediocre, giocabilità decente.

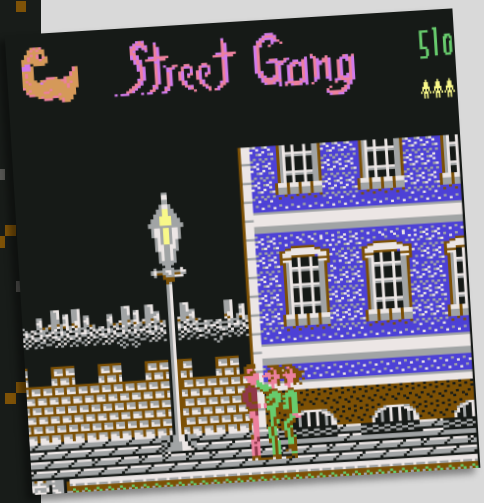


Commodore 64 (1987, Rainbow Arts)



Street Gang è un Beat' Em Up a scorrimento laterale 2D per il Commodore 64 che ha una meccanica di gioco che sarà poi ripresa e migliorata da *Final Fight* e *Street of Rage* (notate il nome di questo titolo come sia simile a quello Sega).
In SG interpretate il ruolo di Mickey che si è trasferito nella città di New York perché vuole unirsi ad una gang di strada (*non è di certo una motivazione molto nobile, mi raccomando non seguite il suo esempio*). Per riuscire nel suo obiettivo gli viene imposto di tagliare dei capelli dai capi delle varie gang.

Il gioco è quello di camminare per le vie della città, sconfiggendo i nemici con il vostro bagaglio di pugni e calci - potete anche prendere le armi che lasciano cadere i vostri avversari come pistole, bastoni e altre cose



che servono a fare del male.

La schermata del titolo non ha niente a parte lo scorrimento dei crediti e una musica tutto sommato piacevole da ascoltare come quella che poi c'è durante l'azione.
La giocabilità non esiste perché è orrendo sia come è stato realizzato sia i modo di combattere assolutamente una vergogna per questo genere. Sembra realizzato con il SEUCK. Gli avversari letteralmente esplodono con la stessa grafica di molti giochi realizzati con questo kit.
La difficoltà è assurda perché avete una energia ridicola dove bastano tre pugni per perdere una delle cinque vite. Ci sono nemici che, ad esempio, sbucano fuori da un cestino della spazzatura e vi stendono con un colpo solo. Se riuscite ad evitarli e gli cascate in testa esplodete e perdete una vita.
Onestamente non ho ben chiaro come si possa giocare in questo modo dove tra l'altro scorrendo lo schermo potreste incontrare degli oggetti letali che quando vi rendete conto cosa sono, avete già perso una vita e ricominciate tutto da capo.
Potreste consolarvi con una bella grafica?
Io direi proprio di no perché è approssimativa per i personaggi, per il modo di camminare e di combattere che ricorda uno di quei Beat'Em Up realizzati con il SEUCK.
Il fondale è carino, ma niente di eccezionale e su questo Computer si è visto di meglio soprattutto da Rainbow Arts che veramente mi stupisce possa aver pubblicato questo titolo.

Commodore 64= 5

Il nome e le immagini che avevo visto mi facevano sembrare questo titolo decisamente bello da giocare e anche da vedere.
Come detto ha una grafica che sembra tipica di molti SEUCK come l'esplosione del nemico. Se ci giocate, al primo pugno che date al nemico avrete molti dubbi.
La giocabilità è inesistente per la solita difficoltà assurda con alcuni nemici che sembrano intoccabili.
Carina la musica che vi accompagna e sicuramente è la parte migliore di tutto il gioco.
Rainbow Arts mi ha confuso perché pensavo facesse da garanzia per questo titolo, ma ogni tanto anche i migliori fanno un buco nell'acqua.





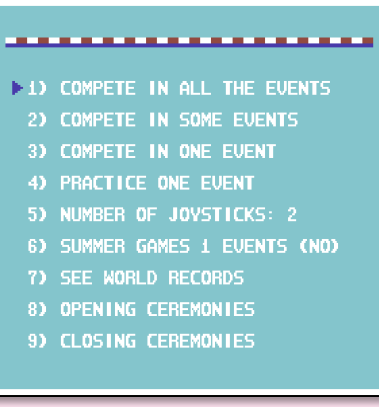
Commodore 64 (1985, Epyx)

Siamo in estate e non poteva mancare un titolo dedicato ai giochi olimpici o multi evento.

Summer Games II è uno di questi che include otto eventi che alcuni di questi sono poco usati in altri giochi: Ciclismo, Equitazione, Scherma, Salto in Alto, Lancio del Giavellotto, Kayak, Canottaggio e Triplo Salto in Lungo.

Specialità interessanti e molto diverse tra di loro e sicuramente alcuni di questi vi obbligheranno ad impegnarvi seriamente.

Come tutti i giochi di questo tipo assistete alla Cerimonia di Apertura con l'accensione della fiaccola Olimpica e il volo delle colombe (E' un gioco di Epyx e la grafica, l'interfaccia e queste scene di Apertura e Chiusura sono sempre più o meno le



stesse) per poi arrivare alla schermata delle opzioni per scegliere se partecipare a tutti gli eventi, allenarvi con qualcuno che non conoscete, partecipare ad un torneo personalizzato.

La versione "cartuccia" provata per questa recensione ha il vantaggio di caricare molto velocemente e sicuramente è la versione migliore, ma non cambia niente dalla versione cassetta e disco.

Conoscendo Epyx dovete scegliere un nome, scegliere la nazionalità e ascoltare l'Inno relativo e poi pronti al via con il primo evento dopo la Cerimonia di Apertura ufficiale che da il via al torneo.



I giochi multi evento di Epyx sono basati sulla giocabilità, il divertimento e non richiedono nessuna qualifica per passare a quello successivo. Il vostro scopo è quello di vincere per guadagnare una medaglia. Se fallite tutte le prove, se arrivate ultimi non succede niente e potete continuare fino alla Cerimonia di Chiusura.

E' una meccanica di gioco basata sulla realtà perché se partecipate alle olimpiadi non venite cacciati se perdete il primo evento.

E' un titolo davvero ben realizzato (da Epyx non poteva che essere così) soprattutto se giocate fino a 8 giocatori perché dovete tutti impegnarvi perché le medaglie sono solo tre.

Un'altra buona cosa dell'interfaccia è che i vari eventi sono gestiti dal controller molto bene. Sono molto diversi e bisogna fare pratica perché le tre specialità classiche usano il joystick in modo diverso l'una dall'altra.



Commodore 64= 9,5

Eccellente in tutto; giocabilità, longevità, difficoltà e puro divertimento senza la frustrazione arcade di qualifcarvi per passare al successivo evento.

La grafica è bella, in alcune specialità è molto minuta, ma ha un dettaglio accurato con animazioni che sono degne del miglior gioco Coin-Op di questo genere.

Un'altra cosa è che ci sono tutti gli Inni delle principali Nazioni più quello di Epyx che non può mancare e la possibilità di giocare fino ad 8 giocatori che crea un livello di sfida così alto che passerete ore e ore divertendovi.

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
- Ghosts 'n' Goblins
- Terrapins

Albe75 del forum Amigapage
- Bionic Commando
- OutRun



Amstrad GX4000

2018 Xifos/Targhan

Gold

Da ragazzini eravamo soliti frequentare le sale giochi. Tra i videogames più gettonati dell'epoca spiccava un certo **Ghosts'n'Goblins**, uno dei coin'op arcade più famosi di sempre



oggetto di numerose conversioni per i sistemi casalinghi.

Non ultima quella oggetto di questa recensione, la versione per la console Amstrad GX4000, ma compatibile ovviamente anche con i modelli CPC464/6128 Plus. Il gioco è frutto della programmazione indipendente dell'utente Xifos del forum cpcwiki. Una demo proposta lo scorso natale lasciava presagire risultati molto lusinghieri, ed in tanti chiedevamo quando sarebbe stato possibile ordinarne una copia.

Il gioco non si è fatto attendere vista l'uscita primaverile di questi giorni. Proposto inizialmente come versione alpha, l'autore, dopo vari feedback e proposte di miglioramenti, si è rimesso al lavoro ed ha rilasciato questa versione finale e completa, scaricabile liberamente in forma gratuita. Un grande regalo alla comunità Amstrad che da anni attende di poter incrementare il parco giochi della propria console sfruttandone le capacità.

I titoli disponibili per la GX4000 infatti si riducono a circa una trentina, usciti per lo più al lancio della stessa sul mercato. Un'uscita sfortunata nonostante le caratteristiche hardware di tutto rispetto, perchè in un periodo nel quale computer e console a 16bit stavano per soppiantare la vecchia linea 8bit, con il Commodore 64 in testa. Ma non siamo qui per ricordare aneddoti di storia informatica quanto per occuparci di questa tardiva conversione del gioco.

La trama non è molto originale, partendo da un cimitero dovremo affrontare zombie, spiriti e folletti lungo 6 livelli per giungere ad affrontare il demone finale che ha rapito la nostra amata, liberandola dalle sue grinfie. In realtà scoprirete ben presto che dopo aver sconfitto il guardiano sarete chiamati ad una nuova ennesima impresa per portare a termine definitivamente il gioco.

Ghosts'n'Goblins su Amstrad GX4000 è una gioia per gli occhi, tutte le caratteristiche come scrolling hardware,



sprites e audio in DMA sono state sfruttate a dovere regalando movimenti fluidi e nessun rallentamento. Il nostro eroe è dotato di un'armatura che può salvarlo temporaneamente da un colpo. Inizialmente è armato di una lancia, ma lungo il tragitto potrà raccogliere coltelli, asce, torce infuocate e armature che i nemici sconfitti rilasceranno a terra casualmente. Solo 6 vite a disposizione e 4 possibilità di continuare per portare a termine la nostra eroica avventura.

Il gioco infatti non è molto longevo, ma la difficoltà arcade è ben dosata. Dal lato tecnico la grafica è molto fedele all'originale, colorata quasi come la versione Amiga. Per quanto riguarda l'audio, l'utente Targhan ha contribuito portando la sua versione remixata della traccia originale Arcade; un tocco di classe per una conversione che meritava quanto di meglio il Chip AY potesse offrire, andando così a sostituire il classico motivetto portato originariamente dalla versione NES.

Niente musica per i titoli, solo durante la registrazione del proprio nome nella classifica degli scores. Effetti sonori di media qualità completano il quadro tecnico di questa conversione. Occorre ricordare che il gioco è disponibile solo in formato cpr compatibile con la cartuccia C4CPC. Dovrete quindi procurarvene una se desiderate gustarvi il gioco sulla macchina originale. In alternativa potete usare l'ottimo emulatore Amstrad WinAPE su Windows o ACE su sistemi MorphOS.

Recensione scritta da DanyPPC

GX4000= 9

In qualsiasi versione Ghosts'n'Goblins è sempre un piacere da rigiocare, e questa ottima conversione ne è la conferma. Grafica molto fedele all'originale e giocabilità eccellente grazie all'uso del joypad Amstrad originale che prevede 2 pulsanti differenziati, uno per sparare e l'altro per saltare. Il contributo di Targhan sotto il profilo sonoro con tracce audio ben remixate e orecchiabili si nota, e completa quanto di meglio Xifos è riuscito a realizzare per questo personale lavoro di porting. In un mercato non sempre all'altezza della GX4000 Ghosts'n'Goblins è una perla luccicante da aggiungere al proprio catalogo dei preferiti per questa console.

TERRAPINS

Silver

Rilasciato nell'Agosto del 2017 **Terrapins** è la conversione per Spectrum di un noto titolo Coin-Op del 1981. Lo scopo del gioco è di liberare i piccoli di Mamma Terrapin catturati da insetti malvagi e sparsi nell'edificio di 8 piani di Sir Clive Sinclair. Sarà quindi nostro compito guidare Mamma Terrapin attraverso i labirinti che compongono le stanze del palazzo e riuscire a recuperare i suoi bambini. Chiaramente le cimici ci ostacoleranno, mentre altre si nascondono in attesa di essere rivelate dalla nostra ricerca.
Trattandosi di un gioco arcade l'impresa non sarà affatto facile perchè man mano che libereremo i piccini le cimici avanzeranno di grado muovendosi sempre più velocemente. Sono 3 i gradi di intelligenza delle cimici con uno stato di evoluzione che va dal giallo, blu a viola, colore che determina il grado più alto. Mamma Terrapin può portare a casa solo un piccolo alla volta e questo la rallenta non poco. Per difendersi dagli insetti malefici possiamo usare delle bombe che bloccano temporaneamente gli insetti. Possono essere rilasciate solo una alla volta, mentre al centro di ogni stanza farà di tanto in tanto la comparsa un kit di ricarica. Possiamo trasportare un massimo di 15 bombe da usare con parsimonia, soprattutto per degradare lo stato delle cimici più intelligenti.





Distribuito nella sola versione digitale in formato TAP, supportato dalla maggior parte degli emulatori o dispositivi come DivMMC, il gioco è compatibile 48 e 128k con l'unica differenza riguardo alla presenza delle tracce audio sulle macchine con 128k mentre gli utenti 48k dovranno accontentarsi di gracchianti effetti sonori durante il gioco. Terrapins ZX si presenta molto colorato già dallo screen di caricamento.
L'appartenenza ad un genere di gioco a piattaforme fisse permette alla macchina di poter esprimere al meglio le proprie capacità grafiche, grazie anche alla bravura del programmatore che ha reso i movimenti dei personaggi fluidi sfruttando la tecnica di ridefinizione dei caratteri.
Anche l'audio tipicamente arcade fa la sua bella figura, da la sensazione di trovarsi realmente in sala giochi di fronte al gioco originale.

E' un titolo avvincente che saprà regalarvi qualche soddisfazione nei confronti di macchine ben più blasonate come il Commodore 64. Al costo di un caffè rivivrete la magia dell'Arcade d'epoca, tutto all'interno del vostro piccolo Spectrum.

Recensione scritta da DanyPPC

ZX Spectrum= 8

Terrapins ZX è il classico gioco arcade mai noioso che è sempre un piacere rigiocare anche a distanza di tempo. Tecnicamente sfrutta bene le limitate caratteristiche hardware della macchina; avrete la sensazione di giocare all'originale Arcade. Semplicità e immediatezza ne fanno un best seller anche sulle macchine Sinclair. All'interno dell'archivio zip troverete anche un remake molto semplice del gioco Invaders, ribattezzato per l'occasione "Invagders". Un gioco più un bonus ad un costo irrisorio. Consigliato senza riserve.

FINE

Realms of Arkania

Gold

Amiga, 1 MB (1993, U.S. Gold)

DOS, 640k, VGA (1992, Fantasy Productions)

Realms of Arkania: Blade of Destiny è il primo della trilogia di RPG basati su un gioco da tavolo Tedesco "*Das Scharze Auge*" (in Inglese "*The Dark Eye*").
Come in ogni RPG dovete creare un gruppo formato da sei personaggi che in questa serie sono divisi in una combinazione di caratteristiche e razza. Ci sono attribuiti positivi e negativi che sono comuni in questo



genere e che trovate spesso in altri titoli.
Questi personaggi hanno anche ulteriori capacità che vanno dalle abilità di migliorare le armi fino ad una buona conoscenza della geografia.

Il regno di Arkania è di nuovo in pericolo perché delle tribù di Orchi si sono riorganizzati sotto il comando di un buon capo che ha intenzione di attaccare gli umani e vincerli su larga scala.
L'unico modo per riuscire a sconfiggere questi nemici è la spada "Grimring", conosciuta anche come "Blade of Destiny" (e da qui il nome a questo primo capitolo della serie) dove ovviamente voi non conoscete la sua ubicazione e tra le varie schermaglie con gli Orchi dovete trovare una mappa (anche questa a pezzi) che contiene un indizio importante. Dovete completare la missione entro due anni.

E' un RPG in prima persona, ma in un pseudo 3D che comunque fa il dovere e grande piacere da guardare. Le città vengono esplorate in prima persona, mentre le battaglie sono in una visuale isometrica a turni, ma vi potete muovere liberamente per il campo di battaglia.
Tra una città e l'altra vi muovete in una mappa 2D con visuale dall'alto.
E' un classico RPG misto con grafica in due dimensioni e tre dimensioni che anche se non del tutto vera da ottime impressioni.



Molto belle le schermate statiche che mostrano immagini di ottima qualità come anche le varie mappe geografiche 2D presenti.

Blade of Destiny è l'unico capitolo uscito per Amiga (provato su HD perché sono 9 dischi), mentre la serie completa è disponibile su PC (DOS e Windows).
La versione Amiga richiede almeno 1 MB di memoria, mentre la versione DOS si accontenta di soli 640k solo per l'introduzione e poi vi beccate subito un "Out of Memory". Con un disco di avvio, tuttavia, risolvete il problema, ma poi torna molto presto perché non ne avete per gli effetti sonori che ne richiedono di più. Se avete solo 640k ascoltate solo la musica.
La versione Amiga con 1 MB ha musiche diverse per ogni schermata di qualità altissima che sembrano suonate da un CD (forse è uno dei giochi dove il realismo degli strumenti supera addirittura Agony).

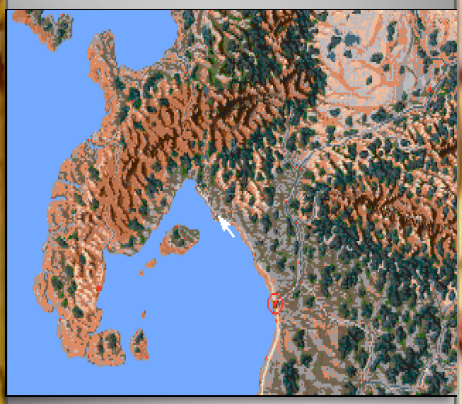
All'inizio del gioco potete iniziare subito con una generazione casuale di personaggi, crearli voi stessi, oppure caricare una partita che avete salvato precedentemente.
La visuale di spostamento è in prima persona con il puntatore sullo schermo che cambia forma a seconda della direzione che volete prendere e sicuramente meglio di quei titoli dove eravate spesso costretti ad usare la bussola nell'interfaccia. Se durante l'esplorazione ci sono dei negozi o qualcosa che attira la vostra attenzione appare una nuova icona che vi permette di interagire con essa.
Tante opzioni (anche troppe) per ogni personaggio che sono necessarie per gestire ogni loro attributo. Avete una auto mappa che è molto importante per non perdervi anche se purtroppo non ce l'avete sullo schermo principale e dovete accedervi ogni volta.





Potete anche accedere a delle opzioni interne al gruppo per modificarne l'organizzazione: la scelta di chi usa le magie, alcuni personaggi possono essere usati come protezione per altri, ecc. Potete personalizzare i personaggi anche tra di loro.
L'icona "i" sono le opzioni di sistema per salvare/caricare, cambiare i dettagli di grafica e audio e tornare al DOS/Workbench.

Durante l'esplorazione in 3D potete entrare in ogni edificio che non sono solo negozi o templi, che sono le case dei cittadini che possono essere anche disturbati che gli entriate in casa e vi cacceranno via arrabbiati. Anche questo aspetto è molto bello perché rende queste città enormi da visitare e ogni angolo, ogni casa può riservare delle sorprese.



Difetto più grande di questo tipo di giochi purtroppo è uno solo: vi perdete perché l'auto mappa non è visibile e ogni volta va caricata e ci vuole un po' di tempo (sia che siate su un Amiga 500 o su un 286) e quindi si cerca di uscire dalla città da soli, ma è dura senza riferimenti visivi.
Dopo un po' di tempo mi sono ricordato che seguire l'acqua di solito vi porta fuori dalla città e infatti ne sono uscito per vedere un po' la grafica della mappa 2D che devo dire davvero fantastica e molto dettagliata.
Dovete cliccare su ogni punta della mappa per vedere se ci sono percorsi fattibili. Solo quando appare un punto



lampeggiante in blu potete iniziare il viaggio che richiederà anche dei giorni e quando siete stanchi vi fermate a bivaccare e potete mandare alcuni vostri compagni a cercare qualcosa da mangiare e dei rifornimenti che trovate nella natura come, ad esempio, l'acqua.
Anche raggiungere le varie città non è



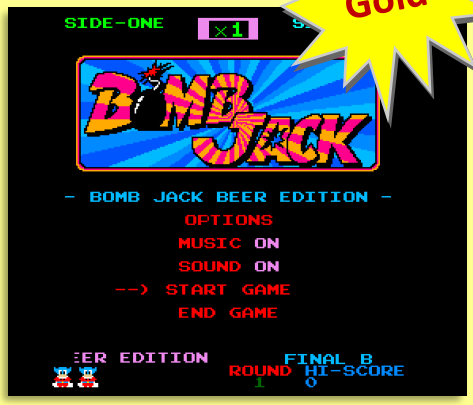
facile come in altri giochi perché il tempo viene fatto passare molto lentamente e come nella realtà con fasi in cui dovete riposare, mangiare, bere e recuperare energia.
Durante il tragitto verso un'altra città potete essere costretti a combattere contro degli orchi e la visuale cambia automaticamente per entrare nella modalità isometrica.
Come già detto nel corso di questa recensione, le battaglie sono a turni, ma se vi risultano troppo complicate o non riuscite a capire come ingaggiare battaglia contro il nemico potete decidere di lasciare fare al computer e gustarvi la battaglia tra il vostro gruppo e gli orchi ammirando attacchi con le spade o con le magie.
E' una funzione molto buona perché vi facilità moltissimo questa fase e decidere così di giocare manualmente la fase esplorativa e guardarvi i combattimenti che, tuttavia, sono risolti arbitrariamente in base alle caratteristiche dei vostri uomini.
Nella mia prima battaglia assistita dal computer ho vinto bene e con soddisfazione. E' bello stare a guardare la battaglia anche perché potete ammirare ogni tipo di scontro e anche l'uso di arti magiche raffinate.

PC DOS= 9

E' un bellismo RPG che viene esaltato dalla grafica in VGA che non richiede un hardware esagerato. Vi bastano 640k di memoria per godervi un gioco fantastico con una grafica in prima persona molto accurata e combattimenti che possono essere lasciati giocare dal computer e voi seduti comodamente in poltrona aspettando come vada a finire.
Da non perdere!

Amiga= 9,5

Mezzo punto più per la musica che è davvero incredibile perché è presente sempre come accompagmaneto con una qualità degli strumenti probabilmente paragonabile a tracce audio su CD-ROM.
La grafica è molto buona, inferiore alla VGA soprattutto nelle città, ma è decisamente curata e molto spesso non vedrete così tante differenze.
Se non avete l'HD togliete pure 1 punto e mezzo.



BombJack Beer Edition

Si tratta di una nuova edizione di questo gioco per sfruttare l'Amiga al meglio ed avere un clone perfetto del gioco originale in ogni suo dettaglio anche per quanto riguarda l'interfaccia, la grafica e la giocabilità.

Lo scopo del gioco è quello di superare ogni livello ripulendo lo schermo dalle bombe facendo attenzione a prendere quelle che stanno per esplodere.

Una meccanica di gioco semplice e immediata che quando uscì la prima volta fu un successo planetario perché non richiedeva nessuna strategia ma solo prendere le bombe ed evitare i nemici.

Non avete armi e solo l'abilità di fare dei grandi salti, ma in aiuto avete un bonus energetico "P" che letteralmente mette in pausa i nemici che potete distruggere. Attenzione che questo bonus dura pochi secondi.

Questa versione "*Beer Edition*" è molto migliore rispetto alla versione di Elite e si avvicina moltissimo all'originale Coin-Op sia per la cura grafica sia per l'interfaccia.

Ottimi anche i jingle musicali di inizio livello e buoni effetti sonori.



Amiga= 9

E' proprio una versione che porta l'originale Coin-Op nel vostro Amiga 500 con la stessa grafica e stessa interfaccia. La giocabilità è eccellente e l'unica cosa che manca è la fessura per il gettone.



Quack

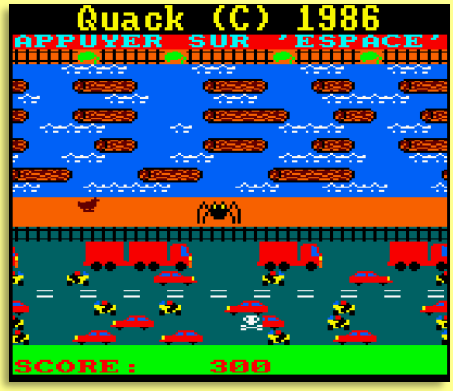
Il gioco "Frogger", dove la rana che deve attraversare la strada e poi il fiume pieno di pericoli per raggiungere le sue quattro tane, è stato così famoso da essere convertito ufficialmente e non su così tante piattaforme tra Computer e Console così come anche tanti remake che oggi è difficile dire quanti sono.

Quack è uno di questi in qui non siete la solita rana, ma un uccello che deve attraversare una strada che è piena di veicoli tra cui moto, auto e camion così ravvicinati che sembra quasi impossibile trovare un passaggio.

Se lo trovate dovete poi fare attenzione ad un grosso ragno (sembra Schelob da "Il Signore degli Anelli") e poi salire sui trochi passando dall'acqua evitando le onde che sono letali.

La difficoltà è un po' esagerata perché ci sono pochi punti liberi in strada e in acqua dove non siete a rischio. Un altro problema è la velocità di gioco che, fatto di proposito, vi muovete ad un frame alla volta molto lentamente che serve per superare la strada. Allo stesso tempo vi ostacola perché se perdete l'attimo perdete una delle tre vostre vite.

In generale è un clone carino del gioco originale, ma forse un po' frustrante nella giocabilità e alla lunga potrebbe stancare molto velocemente.



Amstrad CPC= 6,5

Un clone carino di Frogger con qualche ostacolo in più non solo sul percorso, ma anche un grosso Ragno che tenta di mangiarvi.

E' molto difficile e il movimento lento un frame alla volta può causare più problemi che altro.



Gold

PINBALL BLASTER

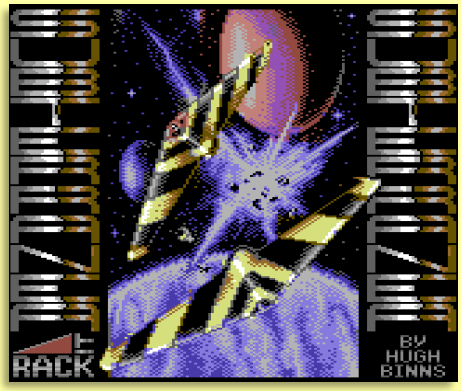
Quando si parla di Pinball su 8-Bit spesso si rimane delusi perché è molto diverso dagli stessi giochi che molti di voi hanno visto su Amiga, Atari ST o PC dove si cerca di impressionare il giocatore con una grafica e una giocabilità mai vista prima.
I Pinball su 8-Bit rappresentano però la storia, la nascita di questo nuovo genere di titoli che cercano di replicare il divertimento di quelle macchine nei bar in una nuova versione digitale.

Pinball Blaster per MSX è una idea totalmente nuova e innovativa perché avete la solita pallina che dovete lanciare nella tavola, ma non ci sono racchette per respingerla. Avete un cannone che spara delle palline più piccole che dovete usare per respingere la palla più grande per fare più punti possibili e raccogliere i vari bonus per aumentarli ancora di più.
E' una giocabilità totalmente diversa e divertente perché giocherete ad un Pinball totalmente nuovo come concetto.



MSX= 9

**Un Pinball totalmente nuovo come concetto che vi impressionerà per la sua giocabilità e divertimento come quello classico.
Ottima la realizzazione con una cura dei dettagli, dei colori e delle tante animazioni presenti.
Non delude come Pinball e aggiunge qualcosa di nuovo.**



Subterranea

E' un classico sparatutto a scorrimento orizzontale per il Commodore 64 formato da 16 cave sotterranee (come dice del resto il titolo di questo gioco) distruggendo o evitando le varie formazioni nemiche.
Queste caverne sono anche caratterizzate da percorsi obbligati che dovete seguire e non rimanere incastrati in quelli chiusi, pena la perdita di una delle vostre vite.

L'arma della vostra astronave non può essere potenziata in nessun modo, ma non c'è un guardiano di fine livello ad ostacolarvi che trovate, tuttavia, a metà strada di quello in corso che serve solo a darvi delle vite supplementari.
Che lo sconfiggiate oppure no, potete tranquillamente proseguire e passare al prossimo livello, ma non avrete delle vite in più.

Tecnicamente buono per il fatto che pur essendo totalmente in 2D, la vostra astronave ha più di due dimensioni e lo notate spostandovi in basso e in alto. Non è la prima volta che su Commodore 64 si vede questa tecnica e sicuramente fa piacere.
I fondali sono ben disegnati e molto ben curate le superfici metalliche che vedete sulla vostra astronave.
E' difficile perché il percorso è pieno di ostacoli solidi che dovete distruggere per trovare un passaggio, attivare degli interruttori per aprire delle porte.



Commodore 64= 7

Un buon sparatutto 2D con una bella grafica e uno scorrimento flluido come solo ci si aspetta dal Commoodore 64.
La difficoltà non è elevata da parte dei nemici, ma lo è dai percorsi da cui dovete trovare un passaggio o crearvelo con le vostre armi.

Atari ST, 512k (1990, New Deal Productions)



Recovery è un Beat'Em Up a scorrimento laterale per Atari ST che riprende una storia vista in alcuni film e alcuni video giochi dove venite miniaturizzati per entrare nel corpo umano e sconfiggere delle malattie usando una sofisticata astronave che serve per eliminare virus, tumori e riparare le cellule danneggiate.

I titoli più famosi sono *Microcosm* e *Fanstastic Voyage*. Nessuno di questi è uscito per Atari ST e quindi questo gioco affronta questo viaggio all'interno del corpo umano per risolvere dei problemi.



Questa tipologia di giochi è bella perché vi porta a volare dentro di voi, nelle vene, tra i globuli rossi anche se poi non viene rispettata la realtà e ai fini pratici è uno sparatutto 2D.

Se guardate le immagini in questa recensione vedete un titolo semplice, povero di grafica e fondali neri. Non è così perché anche se si vede poco ci sono alcuni strati di parallasse nel fondale che riproducono molto bene la struttura dei vasi sanguigni.
Stessa cosa anche per i nemici che incontrate che poi non sono altro che gli elementi che compongono il sangue e che vi vedono come invasori e ovviamente cercano di distruggervi.
L'interfaccia è diversa dal solito perché non avete il numero di vite disponibili, ma diverse barre di energia che rappresentano gli scudi, la forza del laser, la potenza di fuoco e le vite.

E' un gioco molto frenetico, molto veloce e ad un certo punto vi trovate così tanti nemici che è dura riuscire a proseguire anche con tutti i bonus che di tanto in tanto scorrono in mezzo al sangue per ripristinare ogni valore al massimo.
Bello come grafica, ma un po' povero nella giocabilità a causa di una difficoltà molto elevata che lo condannano anche ad una scarsa longevità.
Mediocri effetti sonori, mentre la musica è di qualità tipicamente ST e tutto sommato non male come melodia.





Atari ST= 6,5

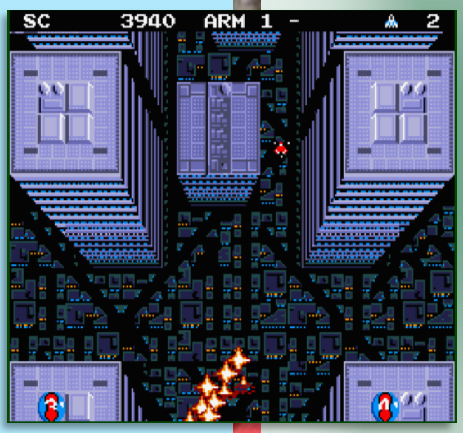
Manca su ST un titolo di questo tipo che vi porta ad essere miniaturizzati per volare all'interno del corpo umano per cercare di risolvere dei problemi.
Per farlo dovete affrontare tutte le difese che il corpo vi lancia contro e la difficoltà è così elevata che difficilmente riuscirete a completare anche la prima missione.
La grafica forse non è da 16-Bit a parte i fondali ben fatti con alcuni strati di parallasse che riproducono bene le strutture interne di vene e vasi sanguigni.



MSX2 (1988, Compile)

Aleste è uno Shoot' Em Up a scorrimento verticale con uno stile di gioco molto simile ai Coin-Op dello stesso genere e di certo è importante per attirare l'attenzione del giocatore e anche per mostrare una grafica dettagliata e veloce.

In questo titolo siete il solito eroe solitario che deve salvare la Terra da una invasione di piante mutanti e uomini che sono stati mentalmente manipolati, grazie ad una potente astronave chiamata "Aleste".



Ci sono sei livelli da superare con un boss di fine livello che deve essere distrutto per passare a quello successivo.

Sul campo di battaglia trovate dei numeri, da 1 a 8, che sono i tipi di arma disponibili e le "P" sono i potenziamenti delle vostre armi.

Avete un arma principale da potenziare e un arma secondaria che sono i missili.

Questo titolo è uscito per Computer, Console e in versione Mobile cambiando di volta in volta la struttura dei livelli e dei guardiani finali.

La versione MSX2 è la più completa nel numero dei livelli e nel numero dei guardiani da affrontare.

Prima di giocare avete una breve introduzione che vi spiega la situazione e cosa dovete fare anche se il testo è solo in Giapponese. Le immagini statiche molto ben disegnate vi danno comunque dei buoni indizi.

La prima cosa che notate appena premete il pulsante di del joystick è una velocissima azione di combattimento tra i nemici che vi porta nel teatro della battaglia dove la velocità torna normale e potete finalmente vedere l'elevata qualità di questa grafica estremamente dettagliata, colorata e con una fluidità sconcertante.

Se non fosse che gira su un Computer, da queste immagini potreste pensare che sia un Coin-Op con tanto di cabinato. E' impressionante cosa si riesce a tirare fuori da un MSX2 se ben sfruttato.



Oltre alla grafica accurata c'è anche una qualità sonora per la musica di qualità eccellente e stessa cosa per gli effetti sonori.

Se cercate una qualità grafica e sonora da Coin-Op dovete giocare ad Aleste (tenete conto che non esiste nessun cabinato per questo titolo, ma ha tutte le caratteristiche per esserlo).

MSX2= 9

Eccellente sparatutto a scorrimento verticale che ha una grafica e un sonoro da cabinato Coin-Op.

E' sempre molto fluido e ci sono rallentamenti quando sullo schermo ci sono troppe cose, ma sembra fatto apposta come era tradizione di alcuni giochi Arcade di rallentare in slow motion per evitare di avere una grafica a scatti.

Da non perdere se siete degli appassionati di Shoot'Em Up, ma se non lo siete, lo diventerete grazie a questo titolo per MSX2.

Silver



ZX Spectrum (1985, Hewson)

Astroclone (1985, Hewson Consultants - ZX Spectrum)

Per sbarazzarvi dei cattivi Seiddab un pilota viene clonato per 15 volte creando un esercito di soldati che hanno ognuno una propria astronave in cui dovete gestirli e co-ordinare i loro attacchi.
E' un gioco multi sezione perché all'inizio siete nel Sistema Solare a bordo della vostra base spaziale in cui dovete cercare il computer di bordo e stabilire una rotta per un settore in cui ci sono un certo numero di Seiddab da distruggere.



La fase di azione è uno sparatutto a scorrimento orizzontale molto simile a Defender.
In alcuni settori ci sono delle basi aliene e quando ci entrate diventa un gioco di avventura arcade perché dovete raccogliere oggetti, metterli nell'inventario e poi usarli e manipolarmi al momento giusto.
Ogni base che trovate ha un suo modo di essere distrutta e quindi dovete imparare a cercare, raccogliere e usare determinati oggetti per completare la vostra missione.

Anche quando siete nella vostra base l'interfaccia è come nelle basi alieni perché avete una bussola che mostra le varie direzione e quando premete il pulsante di fuoco avete quattro nuove icone per interagire con l'ambiente circostante e anche per attivare un mirino per poter combattere.
La vostra base per fortuna ha solo due stanze per riuscire a capire come attivare il navigatore per raggiungere qualche settore dove ci sono i Seiddab.

La grafica è abbastanza ben curata pur essendo totalmente monocromatica, ma questo permette di avere oggetti definiti e ben riconoscibili e anche buone e fluide animazioni nelle fasi di avventura.
Le fasi arcade sono qualitativamente ben fatte perché la dimensione della vostra astronave è enorme rispetto al

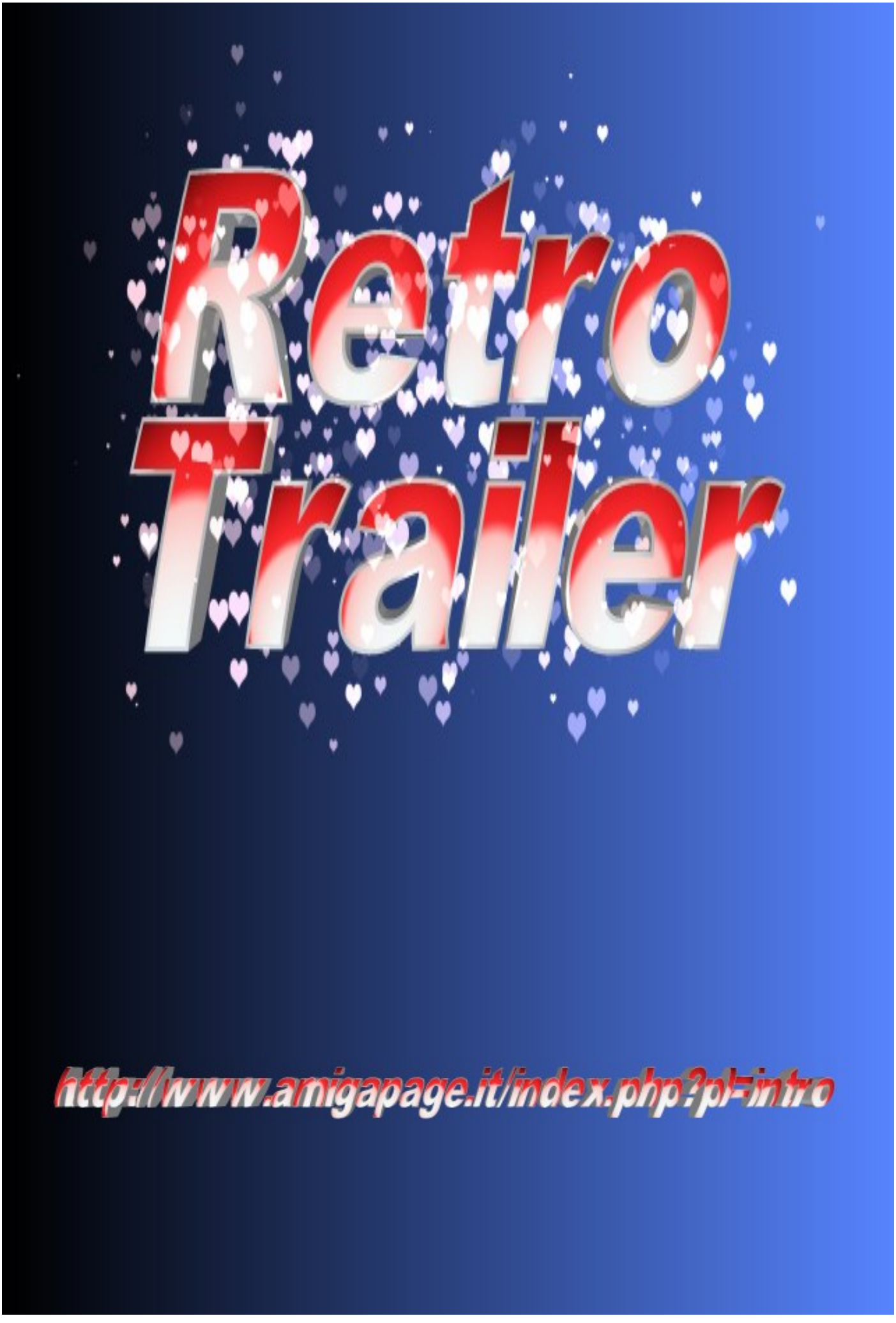




resto e quindi sembra tutto in miniatura. Mi piace, tuttavia, moltissimo perché si nota tanto la cura dei dettagli come i propulsori che danno un vero senso di velocità generale.
Bellissime le esplosioni che valgono uno screenshot tutto per loro!

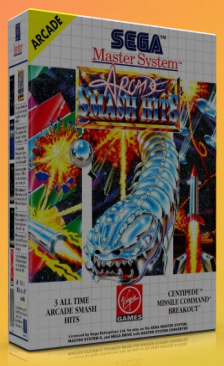
ZX Spectrum= 8

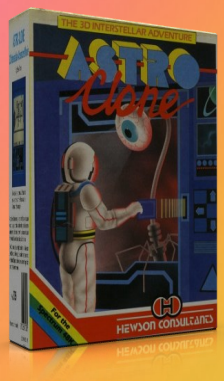
**E' un titolo un po' strano per questa strana gestione dei cloni e del tempo. Se rimanete fermi per un po' di tempo perdete una vita o uno dei 15 cloni e vi ritrovate automaticamente dalla base in cui siete inizialmente alla sezione clone di Defender.
Alle volte un po' criptico da comprendere a fondo, ma allo stesso tempo uno Spectrum ben sfruttato nella grafica, nella giocabilità e nella longevità.
In pratica ci sono 2 giorni in 1.**

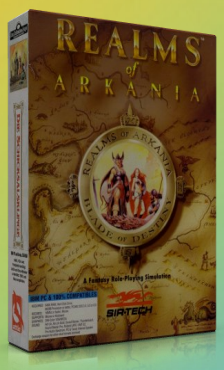

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

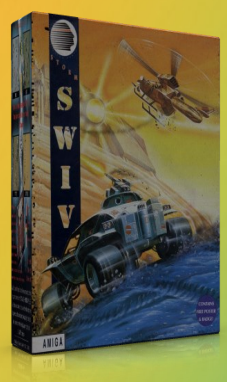
Box Art: Copertine in 3D

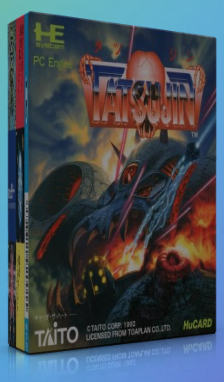












Console Forever





Arcade Smash Hits (1992, Virgin - Sega Master System)

Nei numeri scorsi avete letto di una compilation per Commodore 64 e ZX Spectrum chiamata "Arcade Classics". Esiste una compilation simile per il Sega Master System chiamata "**Arcade Smash Hits**" che include tre giochi:

1) **Centipede**
2) **Breakout**
3) **Missile Command**

E' una compilation che non ripropone gli stessi titoli in versione originale, ma rifatti per la Console e usando una grafica decisamente migliore, più colorata e anche più accurata per renderli ancora più belli di prima.
I tre giochi si devono selezionare con una buffa creatura verde che poi è anche protagonista di alcune scene di animazione che introducono al gioco scelto in maniera divertente e sono da guardare per tutta la loro durata.
Ci sono delle differenze rispetto agli originali per quanto riguarda due giochi di questa Compilation.
Breakout sembra l'originale con una palla che è una meteora con tanto di scia infuocata e nessun bonus dai mattoncini, almeno nel primo livello provato.
La giocabilità non è buona con il jopyad perché è un titolo che andrebbe giocato con un Trackball.
In Missile Command dovete gestire tre cannoni in maniera separata e alternata per fermare i missili nemici dato che ogni cannone ha proiettili limitati.







Master System= 8,5

Bella compilation che ha solo tre giochi che sono i più ricercati, quelli più giocati e in questa versione per il Master System sono stati rifatti per sfruttare bene le sue caratteristiche.
Non solo questo perché alcuni giochi hanno delle differenze di giocabilità, ma non per questo sono meno belli.



Tatsujin (1992, Taito - Turbografx-16)

Questo è la versione per la Console del noto gioco Coin-Op "Truxton" che è uno sparatutto a scorrimento verticale che usa una grafica che quando la prima volta ci ho giocato, ho spesi tanti di gettoni perché era qualcosa di mai visto prima.
Non è tanto la grafica in se, ma ha una giocabilità che lo rende uno degli Shoot'Em Up più ricercati per la potenza di fuoco delle vostre armi, le Smart Bomb estremamente distruttive e i nemici veramente cattivi che vi danno poco tempo per far risposare le vostre mani.

Avete diverse armi che inizialmente sono deboli, ma raccogliendo dei bonus che trovate all'interno di alcuni carri armati le potenziate fino a diventare distruttive oltre ogni immaginazione.
La mia arma preferita era il lampo blu che automaticamente colpisce i nemici senza bisogno di puntarli. La difficoltà è elevata perché riuscire a



potenziare le armi era la cosa più complicata.
I livelli sono lunghi perché ci sono ondate di nemici nello spazio, mega astronavi che hanno dei baccelli con al loro interno degli embrioni nemici che vanno distrutti, asteroidi pieni di postazioni nemiche come torrette laser, carri armati di piccole e medie dimensioni.
Ci sono guardiani di fine livello per passare al successivo e anche durante il livello per avere altri potenziamenti.
Il livello di adrenalina con questo gioco è altissimo. Una cosa da tenere in considerazione è l'auto fuoco estremamente essenziale.

Turbografx-16 = 10

Il voto dice tutto. E' uguale all'originale o quasi. Ogni cosa, ogni elemento, ogni esplosione, ogni più piccolo particolare è stato riprodotto in maniera perfetta.
Una giocabilità che lo rende probabilmente uno dei migliori sparatutto a scorrimento verticale che mai avreste potuto sperare di vedere e anche di giocare.



Shooting Range (1989, Bandai - NES)

Dal nome è chiaro che si tratta di un titolo in cui dovete sparare contro tutto quello che si muove sullo schermo per fare più punti possibili risparmiando tempo ed energia per poi passare ad un nuovo livello.
Il gioco ne ha solo tre che si giocano in sequenza uno dopo l'altro dopo esservi qualificati per passare al successivo e c'è un livello bonus tra il secondo il terzo.
I primi due livelli si svolgono nel Far West: il primo di questi è nel deserto e il secondo in una città. Il terzo livello è nello spazio (forse sulla Luna).

Nel gioco non dovete sparare alle persone o agli animali, ma dovete colpire degli oggetti che trasportano. Colpire chi li trasporta vi costa energia che può essere recuperata con il bonus "E" e la Clessidra vi da



un bonus tempo di 50.
Il tempo in questo gioco è molto importante perché sta alla base della scelta sulla difficoltà che va da 300 secondi a 200 secondi.
Scegliendo di giocare alla difficoltà massima la raccolta della clessidra è molto importante per riuscire a qualificarvi e terminare il gioco.
Un'altra cosa molto importante da ricordare è che se non avete una Pistola Ottica non potete iniziare a giocare perché è obbligatoriamente richiesta.
Con il joypad potete solo impostare le varie opzioni per giocare da soli, in compagnia e il livello di difficoltà.

NES= 8

Il fatto di dover avere una Pistola Ottica potrebbe non essere un titolo per tutti (oggi lo è perché viene facilmente emulata in modo automatico in base al gioco).
Per il resto è un buon titolo per chi cerca questo specifico genere realizzato bene dal punto di vista tecnico.
Per chi usa la Console reale dovete per forza avere la pistola ottica.

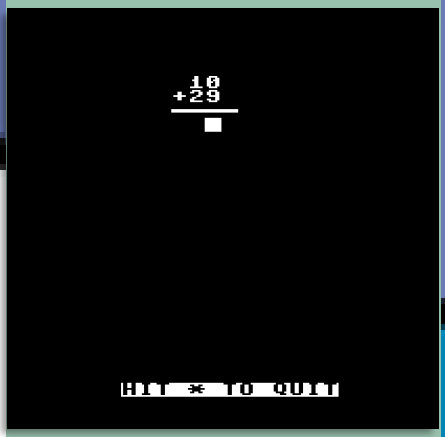

Education
Shift

Educational: Math

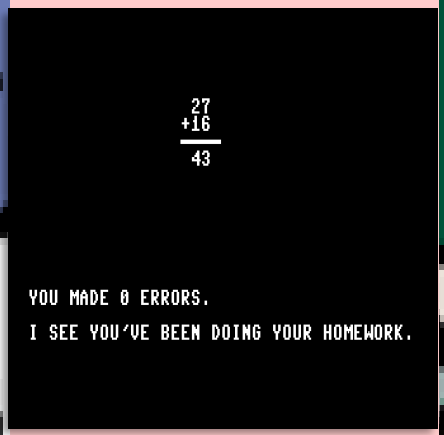


Commodore 64 (1983, CBS)

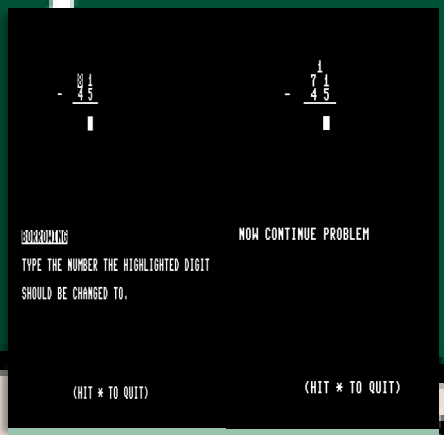
CBS è una Software House che ha realizzato una serie di giochi educativi sulla matematica e in particolare Addizioni e Sottrazioni.
Come quasi tutti gli educativi dedicati alle materie scolastiche il programma ha una parte di spiegazione generale e poi una serie di Quiz da rispondere.
Non è quel tipo di gioco che ha personaggi delle fiabe o cartoni animati che vi aiutano a memorizzare le operazioni. Questo software è molto più serio perché non ci sono colori, non ci sono animazioni, non c'è grafica.



Addizioni e Sottrazioni inizia subito con la soluzione di queste operazioni matematiche che sono fatte in colonna. Voi dovete scegliere un nome per il punteggio e poi scegliere il numero delle colonne (quante operazioni fare) e la complessità dei numeri (migliaia, centinaia, decine e unità).
Il programma vi disegna la colonna e voi dovete dare la risposta esatta. I numeri sono generati a caso e quindi possono essere facili o difficili.
C'è un problema di comprensione perché le operazioni prevedono che voi indicate un riporto anche se è parti a zero. Se non indicate quello giusto avete perso.
Stessa cosa per mettere i risultati perché viene naturale segnare il risultato giusto, ma dovete invece segnare i numeri in ordine: prima le unità, poi le decine e infine le centinaia.



Con le Sottrazione è diverso perché sono previste due tipi di scelte: operazioni senza il riporto e quelle con il riporto.
Le prime sono molto facili perché sono sottrazioni da un numero più grande ad un numero più piccolo.
Le secondo invece sono molto più complesse per come il programma è stato creato (ma sono le regole che si studiano in molte scuole anche in Italia. La procedura digitale è un po' diversa da quella fatta su un quaderno).
In pratica dovete premere il tasto "b" per dire al computer che c'è un riporto. Dovete poi indicare il numero che viene ridotto dal riporto negativo e già con il suo valore diminuito dal riporto stesso. Indicare il numero del riporto e poi terminare l'operazione.



Ogni operazione di Addizione e Sottrazione ha una completa documentazione che spiega come funziona il programma e vi da una breve lezione di matematica al computer.

Commodore 64= 9

Un ottimo educativo serio sulla matematica dedicata alle Addizioni e Sottrazioni con un ottimo sistema di studio fatto con esempi e prove in cui imparate ad usare il riporto che molto spesso, soprattutto nelle Sottrazione, lo studente tende a dimenticare.

Educational: Miscellaneous



Gold

ZX Spectrum +3 (1992, Europress)

Fun School 4 for 7-11 Year Olds è un altro capitolo di questa lunga serie di giochi educativi e questa volta gli enigmi coprono un età che vanno da 7 agli 11 anni.
Anche in questo titolo ci sono sei mini giochi e un personaggio nuovo che è un una spia che dovete aiutare nella sua missione che consiste nel ritrovare 6 tesori. Ognuno di questi è nascosto in ciascun gioco e dopo aver vinto tutti i livelli che ha.
Come vedete ogni capitolo a una storia e personaggi diversi che aiutano i bambini in enigmi matematici, di lettura, di comprensione e di dicitura.
In **Proportion** ci sono 10 persone che sono vestite in maniera diversa l'una dall'altra, ma qualcuna di loro ha qualcosa in comune. Lo scopo è trovare la giusta proporzione rispetto agli altri.
Il computer vi chiede, ad esempio, quanti cappelli rossi ci sono e voi dovete dirlo attraverso una proporzione che può essere in percentuale, in decimale o in frazione.
E' un esercizio che serve per imparare questi valori.



In **Spy Quiz** dovete rispondere a delle domande entro 24 secondi per aiutare Sammy (Agente Q) a salire sul muro.
Se sbagliate vi cade un vaso di fiori in testa e perdete preziosi secondi per trovare la risposta corretta.



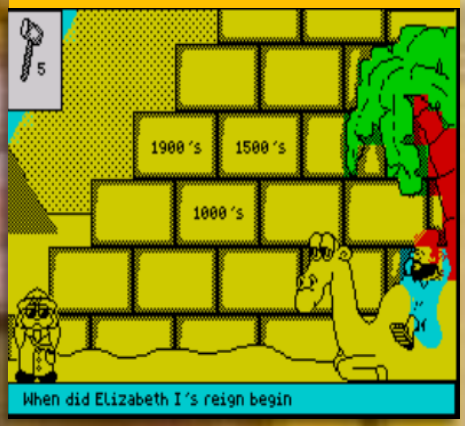
In **Exchange Rates** dovete calcolare il cambio della valuta prendendo come moneta principale quella Inglese.
Il maestro vi dice, ad esempio, quanti Marchi posso prendere con 10£. Dalla tabella vedete che 1£ sono 5DM e quindi dovete fare una semplice operazione matematica che vi porta al risultato di 50 Marchi.



In **Timetables** dovete trovare l'orario esatto di partenza di un aereo guardando bene la tabella delle partenze a destra e i vari orari a sinistra.
Non richiede una specifica conoscenza, ma solo il saper osservare i numeri e associare quello che c'è scritto nelle due tabelle.



In **Travels** dovete girare per il mondo in cerca di una destinazione segreta e mentre lo fate studiate un po' di geografia dei continenti.
Desert Dates è un quiz su delle date che riguardano eventi storici che nascondono dei tesori.



ZX Spectrum +3= 9

Un eccellente gioco anche in versione ZX Spectrum che, tuttavia, meglio avere in versione +3 perché potete scegliere da quale gioco iniziare.
La versione su cassetta è sequenziale e dovete completare un gioco in tutti i suoi livelli per passare al successivo.
La grafica è molto curata, colorata e piacevole da guardare e aiuta tantissimo a risolvere i vari enigmi che poi sono sostanzialmente domande e risposte.

Volume 4, Numero 7
Luglio, 2018

REV'N'GE!



Top 3

Realms of Arkania



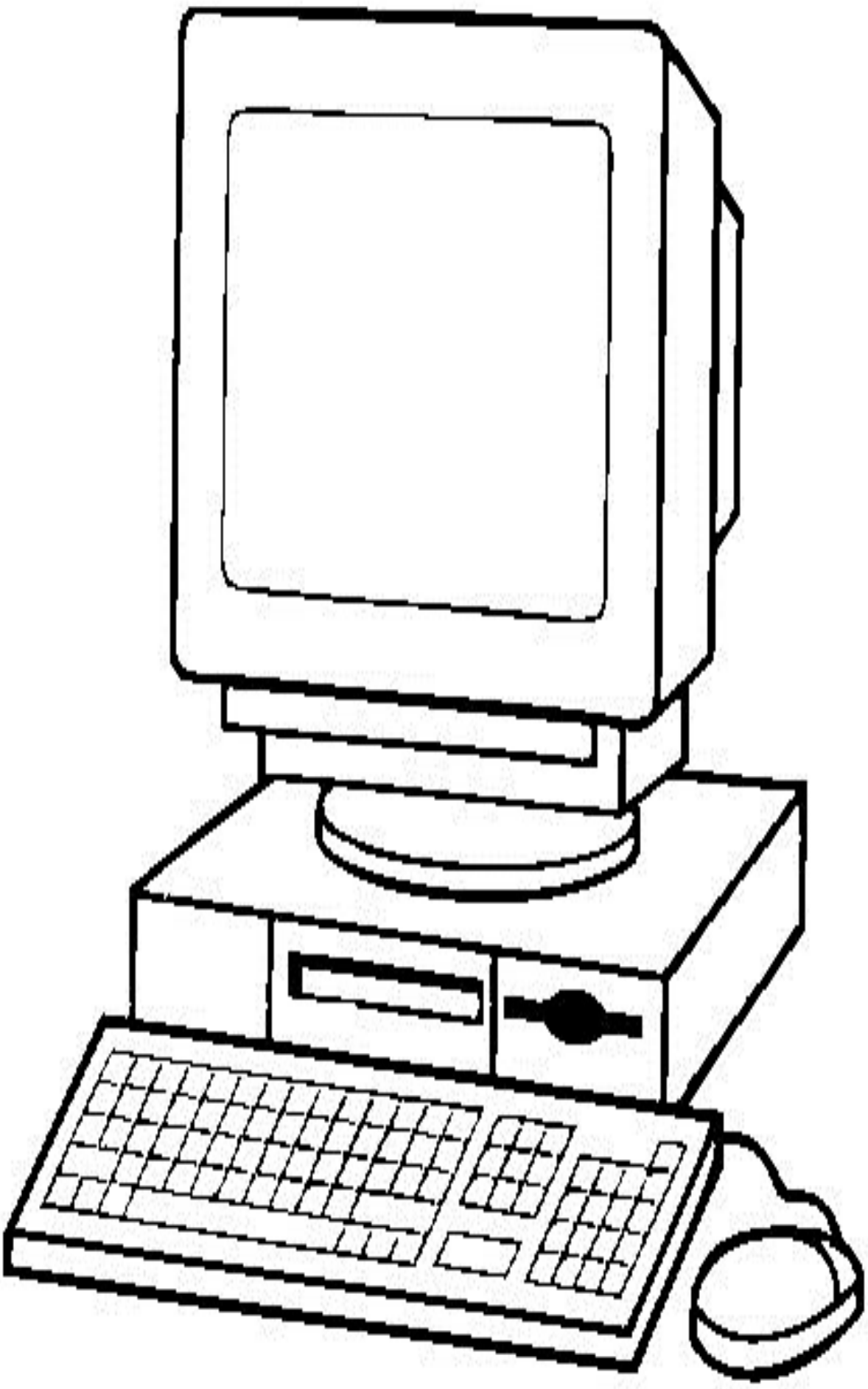
Summer Games II



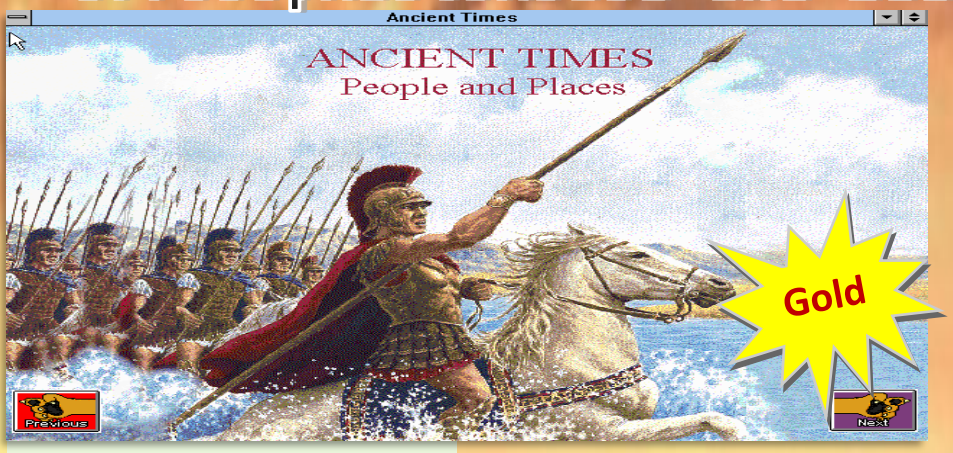
Fun School 4




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational

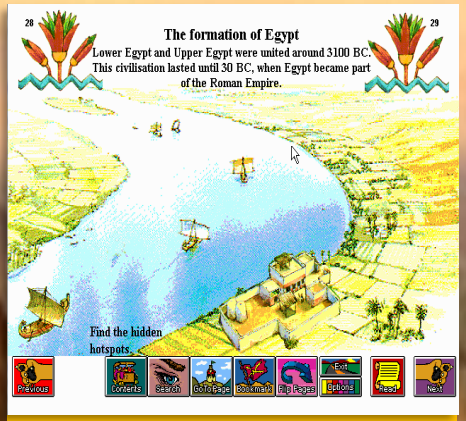


Ancient Times: People and Places è un prodotto che vi porta a scoprire le civiltà antiche, le popolazioni e i posti dove vivevano.
E' una enciclopedia decisamente specifica a questo argomento e avete circa due pagine per ogni civiltà con una descrizione generale sotto tutti i punti di vista per scoprire ogni aspetto del loro piccolo mondo, delle loro credenze e come queste potessero incidere sulla loro vita.
Alcune civiltà più complesse hanno maggiore spazio perché due pagine non sono sufficienti e quindi avete 6 capitoli per l'Antico Egitto, 5 capitoli per l'Antica Grecia e 6 capitoli dedicati a Roma Antica e Moderna.
C'è tantissimo materiale per scoprire ogni cosa che sicuramente vi è sfuggita dai libri di storia e che farà piacere riscoprire in maniera digitale sul vostro computer.
Non poteva mancare un Quiz finale per capire quanto avete capito e la vostra conoscenza di Civiltà Antiche. C'è anche un classico Puzzle.

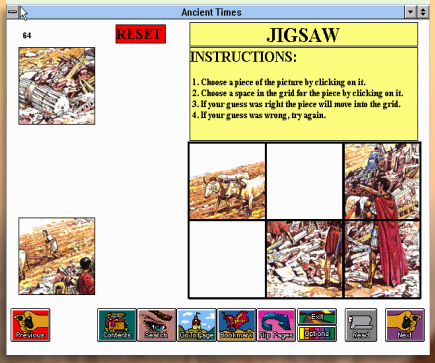
L'installazione è abbastanza grande perché occupa su HardDisk circa 14 MB. Devo dire che sono tanti perché in passato certe enciclopedie multimediali installavano qualche file e poi tutto il resto era su CD-ROM.
Sicuramente velocizza l'accesso ai contenuti.



386, 4 MB (1997, ZigZag Multimedia)



Quando accedete al capitolo scelto siete in un pagina illustrata interattiva dato che potete cliccare su alcuni elementi per saperne di più e se previsto potete vedere anche delle animazioni che vi portano a scoprire nuove cose.
L'interfaccia è molto funzionale perché potete in ogni momento tornare al menù iniziale per scegliere una nuova civiltà, scegliere una pagina specifica, fare una ricerca per nomi oppure segnare la pagina per future esplorazioni.
In altre pagine potete trovare dei quiz relativi ad alcuni oggetti e cliccare su alcune indicazioni per vedere a cosa si riferiscono alcuni disegni.
E' un CD molto specifico, ma con tante cose da scoprire a patto che abbiate un buon PC perché la navigazione tra le sue tante pagine è un po' lenta se avete un PC datato. Anche con un 486 rischiate di addormentarvi tra una pagina e l'altra. Le animazioni accentuano questo problema perché devono caricare tutti i loro fotogrammi in memoria.
La qualità grafica è buona anche se rispetto ad altre produzioni sembra un po' meno definita.





Windows 3.1= 9,5

Quando si parla di multimedia ed enciclopedie per Windows la qualità generale e l'interfaccia danno sempre il massimo per rendere la vità più facile a chi deve navigare e godersi ogni aspetto per imparare, conoscere sempre di più l'argomento proposto. Questo CD è ottimo per il contenuto e l'interazione multimediale nelle varie pagine è eccellente e ben amalgamato.
Richiede, tuttavia, un buon PC veloce e abbastanza RAM dato che ci sono tantissime animazioni integrate nelle illustrazioni (nel 1997 i Pentium erano ormai ben affermati, quindi sapete più o meno la potenza richiesta).


Al prossimo incredibile numero
#89
Agosto 2018