

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#91

Lords of the Rising Sun

Stratega o Militare nell'Impero Giapponese?

Triango

La versione digitale di un famoso gioco da tavolo

ALTRE RECENSIONI: Dark Castle * Legends * Death Trap * Banger Racer * Bosconian * Sasa * Super Scramble Simulator* Spy Vs. Spy * Candoo Ninja * Air Fighter * Death Wish 3 * Football League Manager * Wonderland * Super Hang-on * Nova 9 * Fun School Special: Paint and Create * Countabout * Enciclopedia Italiana Grolier

RECENSIONI CONSOLE: Solaris * Gyryuss * Super Kick Off

EDITORIALE NUMERO 91

Dopo un estate afosa e un mese di Settembre molto caldo (nel momento in cui sto scrivendo questo numero) sono contento del risultato di questa fanzine che continua ad avere il successo sperato fin dai suoi primi numeri.

Questa nuova idea di ripescare vecchie recensioni dimenticate credo che sia molto buona, mi permette di allungare di qualche pagina le vostre letture e di farvi riscoprire qualcosa che in passato avevate letto di fretta e furia anche perché le recensioni era più brevi e più comparazione tra varie piattaforme. Era bello anche quello però decisamente dispersivo e alla fine poi si ottiene l'effetto contrario: la dimenticanza. Ora posso recuperarle, rivederle, aggiungere parti che non ho fatto prima e togliere cose che non centrano nulla con la recensione di quel particolare titolo.

Sono molto contento anche per le recensioni dei lettori che continuano a contribuire nella loro sezione con titoli interessanti e altri rivisti dal loro punto di vista. Continuate così che va bene.

Il multimedia ancora per un po' di tempo sarà fatto da ripescaggi del passato perché li ho fatti proprio nei primi numeri e mi sono un po' affezionato a questo genere su Amiga CDTV e CD32.

Buona Lettura



Desert Fox - Amstrad CPC

Un simulatore di Carro Armato vi porta nella battaglia del deserto in cui dovette sconfiggere le forze di attacco di Rommel.



Noddy's Playtime - Atari ST

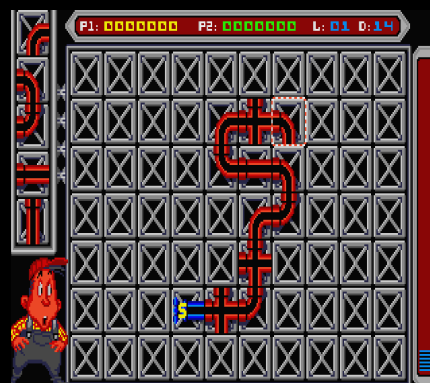
Un gioco educativo sulla falsariga della serie Fun School con una grafica decisamente a cartone animato con tanto da scoprire.

Tante sequenze di guida che possono essere automatiche o manuali



Espial - Commodore 64

Uno sparatutto a scorrimento verticale che dovrebbe garantire tanto divertimento. La grafica non sembra nulla di speciale, ma come sempre sarà la recensione a svelarvi ogni cosa.



Pipe Dream - Atari ST

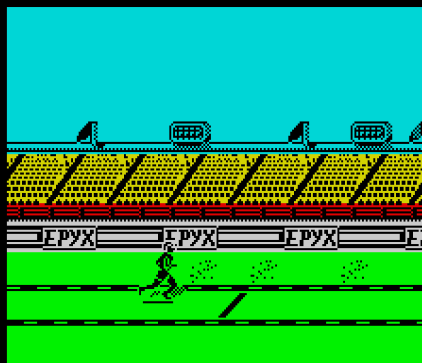
Riuscirete a costruire un percorso per l'acqua che sta per uscire dal rubinetto senza perdere nemmeno una goccia?

Un gioco difficile, molto di più di quanto possa sembrare, ma allo stesso tempo dannatamente divertente.



Sierra Soccer - Amiga

Un gioco del calcio in grafica vettoriale isometrica con scorrimento verticale che, vi possono assicurare, una volta iniziato non riuscirete più a smettere. E' talmente divertente che potrebbe farvi dimenticare i vari FIFA e PES.



Summer Games II - ZX Spectrum

L'avete già letto per il Commodore 64 e ora è il momento di vedere come se la cava lo ZX Spectrum nelle sue varie specialità.



Threshold - Commodore 64

Uno sparatutto a scorrimento verticale che assomiglia molto a Galaga e cloni vari.

Da questa immagine non dice molto, ma ne saprete di più nel prossimo numero.



Tyran - Amiga

E' un tipo di gioco un po' particolare perché ha una mappa 2D simile a quelle di molti RPG, ma in realtà è un' avventura arcade basata su combattimenti con persone digitalizzate.

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

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

Sommario Numero 91

Ottobre 2018

Air Fighter	Vector 06C	19
Banger Racer	Amstrad CPC	12
Bosconian	Atari 8-Bit	20
Candoo Ninja	MSX	12
Countabout	ZX Spectrum	31
Dark Castle	Atari ST	6
Death Trap	Atari ST	8
Death Wish 3	Amstrad CPC	19
Enciclopedia Italiana Grolier	Amiga CDTV	36
Football League Manager	SamCoupe	20
Fun School Special: Paint & Create	Amiga	30
Legends	Amiga 1200	7
Lords of the Rising Sun	Amiga	10-11
Nova 9	Amiga/DOS	25
Sasa	MSX	16
Spy Vs. Spy	Commodore 64	18
Super Scramble Simulator	ZX Spectrum	17
Super Hang-on	ZX Spectrum	22
TrianGO	DOS	9
Wonderland	Commodore 64	21

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.





Atari ST, 512k (1987, Mirrorsoft)

Dark Castle è un gioco di piattaforme che suscita un certo fascino per la grafica introduttiva, della schermata delle opzioni e quella per scegliere il percorso dove affrontare le varie sfide che ricorda un cartone animato di ReadySoft.

Voi siete un baldo eroe solitario (*gli eroi lo sono sempre*) che deve liberare il regno dal Cavaliere Nero che lo ha ridotto in miseria. Per riuscire in questa impresa dovete



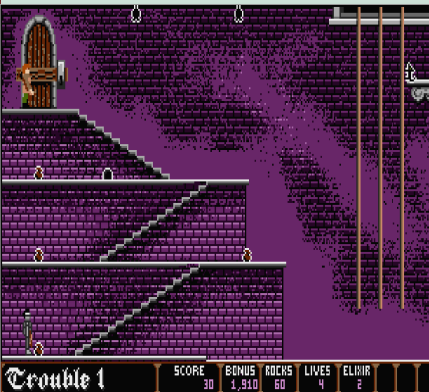
dimostrare le vostre capacità in 14 locazioni in cui dovete arrampicarvi su delle funi, evitare varie trappole mortali e affrontare nemici che possono anche volare e alcuni di questi risorgono dopo che li avete sconfitti. Non avete delle armi, ma potete lanciare dei sassi a 360° e questo lo rende molto realistico e sicuramente vi aiuta tantissimo a sconfiggere i nemici in qualunque posizione questi si trovano.

Questo titolo ha una caratteristica interessante che non so se funziona su tutte le versioni, ma quella per PC il 25 Dicembre (il gioco legge la data del vostro computer) aggiunge un albero di natale nella sala del castello dove ci sono le porte per accedere alle varie stanze. E' anche uno di quei rari giochi per PC che usa il Digital Sound attraverso

so il PC-Speaker.

Quando iniziate a giocare potreste essere un po' delusi dalla grafica che è molto diversa da come ve la aspettate guardando come è curata quella nel salone del castello e l'aspettativa è quella di un laser game simile a Dragon's Lair.

Le locazioni sono a singolo schermo e la grafica degli ambienti e personaggi è molto minuta, un po' stilizzata per dare quella sensazione di grandezza. Con la versione Atari ST i vari ambienti sono ben disegnati con



dei fondali decisamente realistici e danno bene quella sensazione di oscurità, di paura di trovarsi in stanze pericolose.

La meccanica di gioco è quella classica in cui dovete uscire dalla stanza superando le varie piattaforme stando attenti a non cadere da altezze troppo elevate che causano la morte o un temporaneo stordimento in cui venite attaccati e non potete difendervi.

Grazie a questo sistema di lancio delle pietre a 360° c'è una buona giocabilità per riuscire a superare, con difficoltà, le varie stanze. E' un po' frustrante all'inizio perché dovete imparare a conoscere le varie

stanze, i tipi di nemici, soprattutto quelli volanti che spesso vi puntano e si lanciano contro di voi.

Tecnicamente ha una buona grafica degli ambienti che sono costruiti per dare quella sensazione di paura, il fatto che siete da soli in stanze buie rappresentate da nemici spesso neri, molto scuri. Il dettaglio è curato malgrado le dimensioni di piccolo taglio per ogni cosa.

La giocabilità è quella di un classico gioco di piattaforme, ma in questo caso ha un marcia in più per lo scopo delle varie stanze che è quella di entrare da una parte e uscire dall'altra impegnandovi a farlo. Alle volte la difficoltà anche a livello più facile è un po' stressante.

Atari ST= 7

Il giudizio è dato per la grafica ben curata malgrado le piccole dimensioni e per un tipo di gioco che va oltre quello classico a piattaforme.

E' un po' stressante con una difficoltà, secondo me, mal calibrata perché anche a livello più facile siete fin da subito assaliti dai nemici volanti e basta davvero poco per morire soprattutto dopo una caduta. Ci vuole molta pratica anche per il controller che deve essere di ottimo livello dato che richiede una certa sensibilità soprattutto per quanto riguarda scendere dalle scale e fare salti precisi.



Amiga 1200, 2 MB (1996, Manyk)

Legends è un titolo uscito solo per Amiga AGA che è fortemente ispirato a Zelda di Nintendo dato che ha la stessa visuale, la stessa modalità di gioco e anche la fase esplorativa è molto simile con personaggi che incontrate in giro con cui interagire per avere informazioni sulla missione che state facendo, per comprare nuove armi, sconfiggere i nemici per incrementare la vostra abilità e forza combattiva.

Il bello di questo gioco in par-

venite inviati voi, Billy, che viaggiando tra queste epoche dovete rimettere le cose a posto impersonando di volta in volta un reale personaggio di quel periodo storico: sarete quindi un Indiano nell'America del 1400, un Cavaliere dell'Inghilterra Medioevale, un Guerriero Cinese nella Cina Imperiale, un Egiziano nell'Antico Egitto e infine voi stessi nell'astronave aliena per lo scontro finale. Ogni epoca ha il suo boss di fine livello da sconfiggere per poter fare il salto temporale verso quella successiva.

Sicuramente trae ispirazione da Zelda come meccanica di gioco, ma non è un RPG essendo principalmente un gioco di azione con degli enigmi da risolvere e dei mini giochi. Dopo aver sconfitto il boss di fine livello avrete una password per poter ripartire dal quello in cui siete

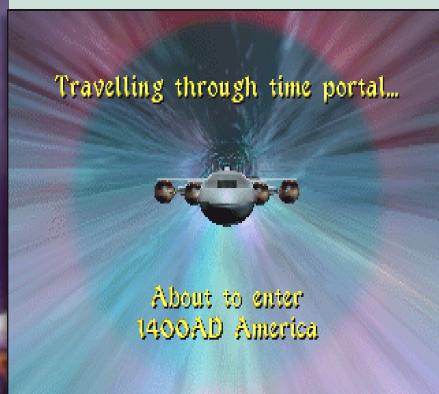
determinate zone.

Essendo solo un gioco AGA gli sviluppatori hanno avuto carta bianca per rendere questo titolo molto buono dal punto di vista grafico nel ricreare l'ambiente esterno e degli interni nel migliore modo possibile lasciando però uno stile umoristico e divertente nella forma degli oggetti. I vari personaggi che incontrate sono molto ben fatti, ben animati e sono molto caratterizzati per l'epoca in cui vi trovate.

Ogni cosa non è lasciata al caso perché, ad esempio, quando lanciate una freccia vedete Billy scoccarla e questa che vola contro un nemico o contro un albero con un'animazione molto credibile con tutti i frame che rappresentano il suo movimento.

Nei vari livelli ci sono tante cose che non è detto siano letali perché fanno parte dell'ambiente come altri personaggi, altri animali. Sta a voi scoprire se sono letali oppure fanno parte della scenografia.

Il gioco è su 6 dischetti e il cambio disco è abbastanza frequente, quindi raccomando l'installazione su HardDisk.



ticolare è che si svolge in diversi periodi temporali dato che una razza aliena osserva le guerre terrestri come uno spettacolo televisivo e ad un certo punto i loro scienziati hanno trovato un modo per modificare pesantemente la storia umana. Alcuni alieni hanno piazzato delle armi moderne in quattro ere temporali creando il caos e modificando il futuro.

Per impedire di cambiare la storia,



arrivati.

Il percorso non è lineare con una strada ben definita, ma come in Zelda ci sono strade da scoprire, bloccate con degli elementi che vanno distrutti e poi potete anche entrare negli edifici che trovate che sono pieni di monete da usare per comprare dei potenziamenti.

Ci sono anche entrate per locazioni sotterranee piene di altre trappole e anche chiavi per poter accedere a



Amiga 1200= 9

Un gioco arcade di pura azione ispirato nella grafica e nella modalità di gioco a Zelda. La grafica AGA aiuta nel costruire un ambiente fantastico pieno di animazioni di ogni tipo, paesaggi ricchi di dettagli e personaggi molto credibili. La giocabilità è il suo punto forte anche se i 6 dischetti forse sono un po' tanti se volete giocarci senza il Disco Rigido.

Death Trap

ANCO PRESENTS
DEATH TRAP

Atari ST, 1 MB (1990, Anco)

Silver

Death Trap è un gioco di piattaforme che ricorda "Cadash" nella fase arcade e per una grafica molto fantasy per i personaggi e i vari ambienti in cui si svolge.

Il tema del gioco è medioevale all'interno di un castello diviso in cinque livelli con ognuno di questi formato da varie piattaforme, chiavi da trovare per accedere alle altre stanze, tanti nemici diversi che vi danno, una volta sconfitti, un fiasco con dentro un liquido (*state tranquilli che non è vino e non vi ubriacate con questo gioco*) che potete convertire in magia.

Voi siete già armati con una specie di pugnale che è in grado di sconfiggere tutti i nemici con un colpo solo, anche i fantasmi volanti, potete fare salti da una piattaforma all'altra, abbassarvi per passare in stretti cunicoli e raccogliete automaticamente il contenuto di alcuni forzieri.

Per chi si impressiona, attenzione



che la vostra morte è orrenda perché siete letteralmente fatti a pezzi. Potete terminare la partita quando finite le vostre vite oppure continuare con 2 crediti.

La giocabilità è molto buona perché la velocità di scrolling è molto fluida e non ci sono problemi con i nemici



perché riuscite tranquillamente a sconfiggerli, ma occhio a non gettarvi senza ragionare contro di loro perché alcuni richiedono una certa attenzione.

L'Atari ST ha una bella grafica che mette in evidenza nel ricreare bene le stanze di questo castello con altri oggetti presenti, fondali che ricreano la struttura interna, le pareti, le colonne e i pavimenti.

Il personaggio che interpretate è ben curato e per quanto riguarda i nemici ce ne sono tanti, accurati allo stes-

so modo, per dare una certa varietà che sicuramente fa piacere da vedere.

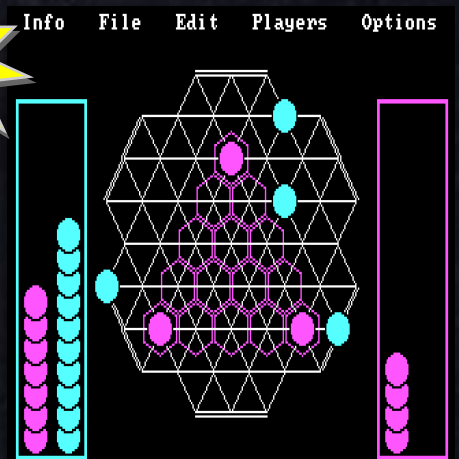
Devo dire che la musica nella schermata del titolo è di buona qualità superiore alla media dei giochi per questa piattaforma, mentre durante l'azione avete solo degli effetti sonori anche questi ben fatti, ma con un volume bassissimo.

Amiga= 8,5

Ottimo gioco di piattaforme con una grafica davvero ben riuscita, molto colorata che permette di avere un dettaglio ricchissimo nelle ambientazioni e anche nei vari personaggi che sono molto realistici.

Più giocate e più sembra avere una fortissima ispirazione a "Cadash", ma solo nella parte dei combattimenti e nell'esplorazione delle varie zone.

E' un titolo che si gioca molto bene e vi terrà incollati al monitor per molto tempo.



PC DOS, 512k (1988, California Dreams)

TrianGO è una variante del gioco GO che si gioca su una scacchiera esagonale composta da 21 linee che si incrociano per creare dei triangoli e le intersezioni di queste linee formano 55 punti dove potete mettere delle pietre per cercare di catturare quelle del vostro avversario.

Voi dovete posizionare queste pietre in modo tale da formare un triangolo rettangolo e se al suo intorno ci sono quelle del vostro avversario le avete catturate.

Ogni giocatore ne ha un certo numero finite le quali ha perso la partita. Vince chi rimane da solo sulla scacchiera con delle mosse ancora disponibili. Potete giocare da soli contro il computer oppure sfidare fino a quattro

Nella sua semplicità ha comunque molte opzioni per personalizzarlo tra le quali un editor che vi permette di cambiare le regole come, ad esempio, prendere le pietre del vostro avversario, cambiare lato, bloccare l'avversario e rifarlo ripartire dopo che voi avete messe le vostre pietre sulla scacchiera.

Potete salvare una partita per riprenderla in seguito, stampare i log, vedere i punteggi, azzerarli, stampare le mosse e scegliere se giocare in silenzio o con la musica.

E' un gioco che non richiede un PC potente per giocare e supporta ogni adattatore video che avete.

In questa prova è stato eseguito in una configurazione Amstrad 1512, un 8086 a 8 Mhz con 512k di memoria. Funziona molto bene e forse fin troppo veloce.

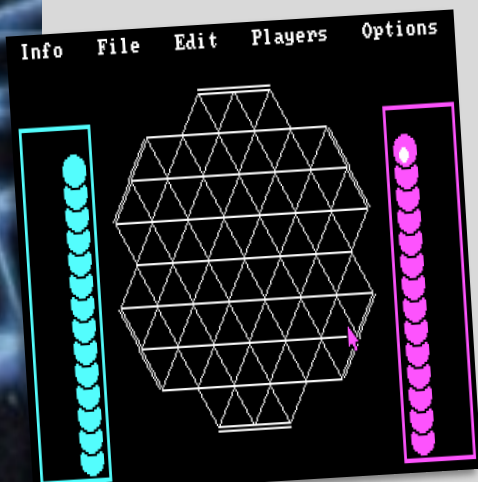
Si gioca generalmente con il mouse, ma sui PC molto vecchi è sufficiente la tastiera e non ci sono problemi.

Ottimo gioco di strategia da tavolo che vi piacerà molto.

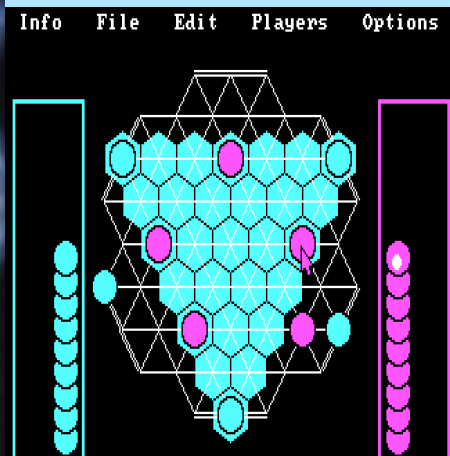
PC DOS= 9

Un gioco da tavolo che regala diversi livelli di sfida grazie alle varie opzioni di difficoltà e che diventa sicuramente ancora più entusiasmante giocarci con uno o più amici.

Nella sua semplicità è un titolo che si merita in pieno questo giudizio.



amici e ci sono diversi livelli di difficoltà (se giocate contro il computer) e altrettanti per selezionare il tipo di aiuti che volete avere.



Gold

Amiga, 1MB (1989, Cinemaware)

LOARDS OF THE RISING SUN™

Lords of the Rising Sun è un gioco strategico di guerra che si svolge nel periodo Imperiale Giapponese e precisamente nel 12o secolo.

Voi interpretate un singolo personaggio con lo scopo di diventare Shogun per vendicare la morte di vostro padre e ridare l'onore alla vostra famiglia.

Non è uno strategico come quelli sulla Seconda Guerra Mondiale in cui prendete il controllo di intere Nazioni e le loro armate.

LORS è più modesto come forze in campo da gestire, ma comunque anche se siete da soli avete una vostra armata di soldati pronti a seguirvi nelle vittorie o nelle sconfitte.

Lo scopo finale è quello di sconfiggere tutti i nemici, compreso vostro fratello.

E' un titolo che dopo essere

stato realizzato su Amiga, ha avuto un ottimo successo in Giappone (ovviamente) dato che lo trovate in versione Sharp X68000 e in versione CD-ROM per il Turbograf.

E' un gioco lento, non per quanto riguarda i caricamenti o la velocità di gioco, ma per sviluppare la sua trama.

Il CEO di Cinemaware ammise questa cosa dato che prima di entrare nel vivo degli eventi ci vogliono circa 12 ore e se i giocatori po-

tevano dedicargli un ora al giorno poteva limitarne la longevità.

Non ci sono problemi di caricamento perché sta solo in 2 dischetti ed è pure installabile su Hard Disk.

Dopo il caricamento se non cliccate nulla inizia l'introduzione che è testuale con un semplice fondale animato che è molto evocativo e rende dannatamente bene la situazione che state per affrontare.

Prima di iniziare dovete scegliere chi dei due fratelli interpretare: Yuritomo o Yoshitsune. Il primo è uno strategico e politico che ha una grande influenza nel trovare alleati, ma scarsa abilità nel combattimento; il secondo è un abile combattente, il suo nome mette paura ovunque, ma non è grado di stringere alleanze politiche.

La scelta di uno o l'altro cambia il modo di affrontare questa sfida ed è per questo che richiede tante ore prima di entrare nel vivo di questa storia che porterà alla vittoria di uno



e alla morte dell'altro.

Una volta che avete fatto le vostre scelte sulla fazione da tenere avete davanti un classico strategico con la mappa generale che mostra in dettaglio l'isola, la vegetazione, le montagne, le strade, i villaggi, i castelli.

Vi trovate davanti alcune armate che si spostano in tutte le direzioni e che rappresentano le due fazioni: una è la vostra e l'altra è di vostro fratello. Non ci sono indicazioni su chi è uno o chi è l'altro e per questo dovete ogni volta cliccare con il tasto destro del mouse per avere i dettagli.

La grafica è buona e dettagliata, ma alle volte si fa un po' di fatica a distinguere una fazione dall'altra.

Buono anche il passaggio del tempo dal giorno alla notte, il passaggio dei giorni che modifica il paesaggio rendendo il tutto decisamente molto più bello e interessante di altri giochi simili.

Le vostre truppe sono ferme nei villaggi o castelli della vostra fazione in attesa di ricevere gli ordini per iniziare a muoversi. Per farlo dovete cliccare su una vostra armata, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e spostarla verso un altro villaggio o castello. Non potete marciare liberamente senza una meta, ma solo scegliendo un percorso preciso. Cliccando con il tasto destro del mouse su una vostra armata potete vedere nel dettaglio il numero dei soldati e

la loro formazione durante le battaglie.

Quando due fazioni si incrociano la battaglia è inevitabile e lo schermo cambia in una visuale in alta risoluzione dove si vede l'intero campo di battaglia dall'alto che si svolge in maniera automatica e dipende dalle vostre caratteristiche strategiche e politiche.

Avete, tuttavia, un controllo sulle armate perché potete decidere la formazione su quale tipo di soldati mettere davanti e quale tipo sulle seconde linee.

Quando inizia la battaglia i due eserciti si scontrano l'uno contro l'altro e la scelta della formazione può in molti casi darvi vittoria sicura.

E' in effetti un gioco estremamente lungo

prima di poter iniziare a vedere gli effetti sullo scopo finale anche per il fatto di comprendere bene e a fondo questo sistema di spostamento e battaglie che sono un po' casuali perché non sempre le due fazioni quando si incrociano sulla strada iniziano le schermaglie.



EXIT REVIEW

Come già accennato varie volte, le qualità grafiche e sonore dell'Amiga sono sicuramente un buon biglietto da visita dato che vi permettono bene di vedere la mappa con un dettaglio veramente eccellente con ogni cosa ben riprodotta. Anche le animazioni sono state curate con dovizia di particolari come le onde del mare attorno all'isola, gli spostamenti delle armate, le schermate di intermezzo animate, l'elevato dettaglio durante gli scontri, le informazioni sui soldati e la loro formazione di attacco.

Solo due dischetti, 1 MB di memoria e un Amiga 500 sono sufficienti per questo gioco davvero immenso sotto ogni punto di vista.

Non è difficile capire come procedere anche se per comprenderlo a fondo dovrete passarci moltissime ore, almeno 12, come diceva Cinemaware per cominciare a divertirvi seriamente.

Amiga= 9

Eccellente strategico di guerra medioevale che vi trasporta nel Giappone Imperiale con combattimenti all'arma bianca fino all'ultimo sangue. L'Amiga ci mette tutto se stesso per portarvi in casa un titolo veramente degno del suo nome.

Cinemaware non delude e ancora una volta vi porta in casa un gioco veramente ben progettato e realizzato.

BANGER RACER

Written by Dave Spicer
Graphics by Jason Brashill

Gold

Amstrad CPC (1990, Cult)

Guardando l'anteprima dello scorso numero, la prima impressione era che si trattava dell'ennesimo clone di Super Sprint. In realtà non centra niente.

Banger Racer è un gestionale sulle corse automobilistiche in cui voi siete un pilota della terza divisione che deve vincere tutte le gare per arrivare in prima divisione e diventare il campione.

Tra una gara e l'altra dovete gestire i vostri fondi per l'auto, le riparazioni, gli acquisti delle varie parti per migliorare le prestazioni, contattare gli sponsor e la vostra situazione economica.

Per partecipare alle corse dovete pagare una tassa e poi semplicemente guardare la gara e vedere come si comporta il vostro pilota. Alla fine

1st March 2018

A Training
B Bank Statement
C Statistics
D Points Table
E Maintenance
F Sponsorship
G Car
H Race details
I Division
J Difficulty
K Continue
Q Quit
S Save

avete un resoconto sulle sue condizioni fisiche, lo stato dei danni della macchina e tutto quello che riguarda eventuali spese aggiuntive.

Avete libertà fin dall'inizio di crearvi un pilota, guardare le sue caratteristiche e anche modificare tutti i nomi dei concorrenti per creare se volete una divisione personalizzata.

Il sistema è molto libero sulle date

dato che accetta anche il 2018 come anno di partenza e la stagione inizia il 1 Marzo dell'anno che scegliete. Avete 19 anni, siete al livello più basso e un piccolo budget iniziale per la vostra avventura.

BANK STATEMENT

	DEB	CRED
TRAINING	20	
NEW CAR	403	240
MODIFICATIONS	80	
INTEREST		5
TOTAL	503	245

BALANCE £742

MAIN MENU LOAN

Iniziate questa carriera con 1000 Sterline con cui acquistare un'auto che ha un prezzo che varia a seconda della difficoltà che scegliete. Avete comunque uno sconto sul suo prezzo e da qui dovete iniziare a contattare gli sponsor per le gare e guardare bene i vostri fondi perché anche fare l'allenamento ha un costo che poi si riflette sul budget.

Ovviamente avete la possibilità di chiedere un prestito dopo il quale firmate delle cambiali per la restituzione del denaro che dipende dalle vostre vittorie. Il rischio di bancarotta è dietro l'angolo ad ogni gara.

Non è un gestionale complesso, ci sono poche opzioni su questa gestione, ma sono fatte bene e vi portano in questo mondo di corse automobilistiche in cui dovete auto gestirvi per vincere le varie divisioni e diventare il campione.

E' un gioco che non ha dei limiti di tempo dato che potete rimanere nella vostra divisione in eterno e difendervi per non esserne escluso.

LAP 1 SPEED-UP POSITION 03

Amstrad CPC= 9

E' un ottimo gestionale sulle corse automobilistiche che è molto realistico nella gestione dei soldi soprattutto con la banca che vi fa firmare delle cambiali per la restituzione del denaro il quale dipende dalle vostre vittorie.

Ci sono poche opzioni di gestione, ma sono fatte molto bene e vi immergono nella gestione personale della vostra carriera di pilota in cui dovete non solo acquistare una buona auto e potenziarla bene, ma anche saper gestire i vostri soldi.

Non c'è grafica, è praticamente tutto testuale a parte la corsa che è automatica. E' comunque ben dettagliata, le auto sono tutte uguali, ma sono disegnate bene.

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 Amiga-world.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
- ♦ Worthy
- ♦ Sydney Hunter
- ♦ Bosconian

Albe75 del forum Amigapage

- ♦ Bionic Commando
- ♦ OutRun
- ♦ The Last Ninja



Atari 8-Bit (2017, Shanti77)

Gold

Da sempre la Polonia è una delle nazioni più prolifiche per quanto riguarda progetti hardware ma anche software.

Durante il party *Silly Venture 2017* è



stato rilasciato un nuovo gioco per la piattaforma Atari. Grazie al lavoro congiunto di tre programmatori giunge a noi la conversione di **Bosconian** per tutti gli Atari XL/XE.

La versione finale del gioco è dedicata espressamente alle macchine con 64K di ram, ma sul forum AtariAge potete scaricare anche una versione 128k lievemente più ricca di colori, campionamenti digitali ed effetti grafici vari. Ai tanti che non conoscono Bosconian ricordiamo si tratta di un noto arcade degli anni 80 convertito anche su varie piattaforme dell'epoca, in primis la versione MSX, contraddistinta da un'ottima giocabilità, parlato digitalizzato ed una buona riproposizione della grafica originale nonostante i limiti della prima generazione dello standard.

Questa tardiva conversione per Atari mi ha subito incuriosito. Non c'è una storia da raccontare, Bosconian fa parte di quella schiera di soprattutto che richiede comunque una minima strategia di attacco. Scopo del gioco è abbattere delle stazioni spaziali aliene, attraverso la distruzione di tutte le singole torrette dalle quali parte il fuoco nemico o, più velocemente,

puntando al loro nucleo centrale che di tanto in tanto si aprirà lasciando vulnerabile l'intera stazione. Chiaramente il compito non è affatto facile ed occorre molta precisione a riguardo. Come se questo non bastasse ondate di navicelle spaziali faranno saltuariamente la loro comparsa allertate dalle stazioni stesse.

Aggiungiamo pure la presenza di asteroidi e meteoriti da evitare a tutti i costi per non rischiare di perdere parte della nostra limitata flotta di astronavi. Un radar a destra dello schermo ci aiuterà a rilevare numero e locazione di ogni stazione da eliminare, oltre allo stato di allerta che varia in relazione al colore.

In questa conversione per Atari la giocabilità è ottima, anche meglio della versione MSX, tanto che con un minimo impegno riuscirete a superare i primi 6 - 7 livelli senza tanti patemi. L'autore dimostra di conoscere



bene l'hardware Atari. Già dall'introduzione notiamo la cura riposta nel gioco; colori sgargianti, musica che sembra uscita dal SID del Commodore 64 (il Pokey è uno dei pochi chip audio a non sfigurare nei confronti della linea audio MOS del Commodore), effetti ed esplosioni stellari e movimenti fluidi senza alcun rallentamento.

Ricordiamo che l'Atari 800 ha caratteristiche hardware di tutto rispetto

come scrolling, sprites (denominati missiles), palette di 256 colori con un massimo di 16 su schermo in relazione alla risoluzione dello stesso. Normalmente sono disponibili solo 5 colori alla risoluzione di 320 x 192, ma molti di questi limiti possono essere superati grazie all'intervento della CPU che può variare i colori direttamente in tutta l'area, un po' come fa l'Amiga con il Copper. Il gioco è stato rilasciato nel solo formato XEX (eseguibile Atari) compatibile con tutti gli emulatori, con interfacce SIO2SD e cartridges varie come la Ultimate Cart sulla quale il gioco è stato provato con successo.

Considerata la qualità di questa conversione distribuita in modo del tutto gratuito lasciarselo scappare è un affronto, soprattutto per un vero utente Atari, orgoglioso del proprio hardware minato solo dalla presenza e dal successo commerciale della macchina Commodore.

Recensione scritta da DanyPPC

Atari 8-Bit= 9

Bosconian arriva su Atari ed è un piccolo capolavoro di programmazione. L'autore dimostra di conoscere a fondo l'hardware sfornando una conversione tecnicamente eccellente, giocabile e di grande appetibilità. Uno soprattutto che farà felici molti atariani, ma capace di catturare anche l'attenzione dei retrogamers delle piattaforme concorrenti. Aggiungete la distribuzione in forma gratuita e non avrete scuse per non giocare a questa perfect-arcade-conversion. Blast Off!

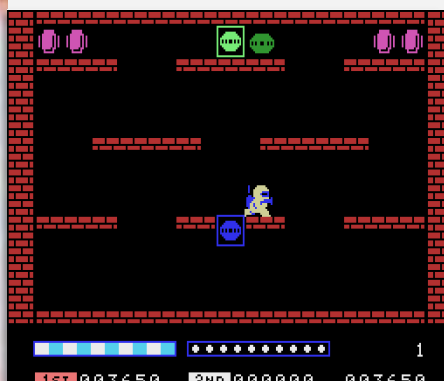
FINE



MSX (1983, Ascii)

Sasa è uno sparatutto un po' diverso dal solito perché il vostro scopo è quello di mangiare o distruggere dei pacchetti energetici che possono essere ben visibili oppure nascosti nei vari livelli che non sono a scorrimento.

Per passare ad uno nuovo dovete prendere tutti questi pacchetti energetici decidendo di volta in volta il modo di farlo: mangiarli o distrug-



gerli tenendo conto che la vostra arma consuma dell'energia che deve essere recuperata mangiandoli e che anche ogni contatto con i nemici ve la prosciuga.

Più pacchetti energetici recuperate e più ne avrete nei livelli successivi avendo più resistenza nelle collisioni e più colpi disponibili.

Se non bastasse questa cosa dovete tenere a mente il contraccollo dello sparo e la forza di gravità. Ogni volta che sparate in una direzione venite spinti in quella opposta.

Se non sparate la forza di gravità vi riporta a terra.

Dovete usare la pistola per rimanere in aria e completare gli obiettivi prima di passare al livello successivo ed evitare il contatto con i nemici che devono essere distrutti.

Nei vari livelli avete un veicolo di supporto che vi rifornisce di munizioni, ma attenzione che può uccidervi se vi scontrate in malo modo con esso.

Bisogna muoversi per lo schermo e sparare per andare nella direzione opposta ed è estremamente difficile. Per questo motivo potete decidere di fare "pratica" per imparare ad usare questo sistema di volo inverso decisamente atipico, ma che vi mette l'adrenalina in corpo per riuscire a fare bene (ho molti dubbi



a tal proposito).

Non è facile, ve lo dico subito, ed anche frustrante all'inizio. La pratica non serve a nulla se non a creare ulteriore frustrazione perché i nemici non sparano e il cielo non è letale. Imparate i movimenti in una arena facile che ha elementi completamente diversi dal gioco reale.

I nemici sparano missili appena vi vedono, dovete evitarli, distruggere delle porte per passare al livello successivo e stando attenti alla vostra energia, il numero di colpi e pure il vostro veicolo di supporto può uccidervi se vi avvicinate nel modo sbagliato.

MSX= 5,5

La difficoltà di questo titolo farà scoraggiare molti di voi, ma se l'intento era di tenere vivo l'interesse a lungo è un fallimento. Grazie alla opzione "Pratica" imparate i movimenti da fare e come comportarvi nelle varie situazioni, ma non vi mostra le reali difficoltà e poi durante il gioco scoprite che non serve a niente.

Come realizzazione è ben fatto con una grafica tipicamente MSX, quindi decisamente colorata e curata in ogni aspetto. E' un gioco alla Giapponese e sa molto di Coin-Op per come è stato ideato.

Peccato che sia un po' troppo difficile fin dal primo livello perché se fosse stato meglio calibrato gli avrei dato una medaglia.

SUPER SCRAMBLE

SIMULATOR

GREMLIN

ZX Spectrum (1989, Gremlin)

Super Scrambe Simulator è un titolo che ricrea su computer una corsa motociclistica di motocross, allo stesso modo della serie TV e gioco "Kickstart".

Lo scopo è quello di arrivare al traguardo superando una serie di difficoltà che variano da tracciato a tracciato che comprendono colline, salti, corsa su ostacoli vari che rendono la guida estremamente difficile richiedendo quindi una certa abilità.

Sta a voi come piloti usare il joystick o la tastiera per guidare la moto nel modo migliore che non vuol dire correre sempre alla massima velocità



Press fire when ready....



per arrivare subito al traguardo, ma saper affrontare una salita, una discesa, una corsa su terreni accidentati con la giusta velocità o grazie al saper dare alla moto un'impennata per superare alcuni ostacoli e allo stesso tempo non cadere per terra.

Una caratteristica tanto apprezzata in questo titolo è il 3D che viene applicato in uno schermo a scorrimento 2D. Come è possibile questa tecnica?



You stalled the bike....
Pen



In realtà la corsa è in due dimensioni, ma ha una mappa che vi mostra la strada dall'alto in cui potete spostare la moto a destra e sinistra anche se sullo schermo principale non vedete questo spostamento.

Se nella mappa c'è un autocarro a destra, vi postate a sinistra e sullo schermo principale vedete che passate a fianco di questo veicolo.

Questa mappa non serve solo per evitare gli ostacoli, ma anche dirvi il tipo di terreno che state per affrontare come il grado di pendenza di una salita, di una discesa o della sua lunghezza.

La sua difficoltà maggiore è la velocità di guida perché se affrontate certi ostacoli troppo velocemente o troppo piano andate in stallo e il motore si spegne. A questo punto perdetevi del tempo e dovete ripartire un poco indietro rispetto al punto dove vi siete fermati.

A forza di errori perdetevi tutto il tempo disponibile e avete terminato la gara.

Non avete un cambio automatico, quindi la prima cosa da fare è dare il massimo dei giri al motore, ingranare la prima marcia e partire. Ogni volta che mettete una marcia superiore se non avete abbastanza velocità rischiate di spegnere il motore e beccarvi una penalità di tempo e ricominciare.

Bisogna trovare il giusto equilibrio in velocità per accelerare e rallentare al momento giusto per non andare in stallo se andate piano o cadere se andate troppo forte.

Questa cosa richiederà parecchio tempo, ma è un titolo che vale la pena studiare per giocarlo al meglio.

ZX Spectrum 48= 7

E' un buon gioco di motocross che grazie alla mappa vi permette di avere una specie di 3D in uno gioco in 2D molto simpatico.

Ha una giocabilità molto buona che richiede però parecchio tempo per imparare, ma alla fine vi darà grandi soddisfazioni.

Tecnicamente eccellente con una qualità grafica monocromatica e trasparente, ma con realistiche animazioni della moto e del pilota quasi ci fosse una reale gestione della fisica. Non c'è nessun sonoro durante la corsa.

Se avete uno Spectrum +3 aggiungete mezzo punto in più per la musica e gli effetti sonori.



SPY VS SPY

E' un gioco di azione e una sfida a due giocatori (un umano contro il computer o due umani) per trovare dei documenti segreti ed adempiere alla missione prima della spia avversaria. I due protagonisti sono identici, sembrano dei gemelli: uno è vestito di nero e l'altro di bianco.

Anche questo può avere tanti significati che sono sotto intesi dalla scelta di questi due colori che rappresentano l'esatto opposto dell'altro in ogni

situazione della vita.

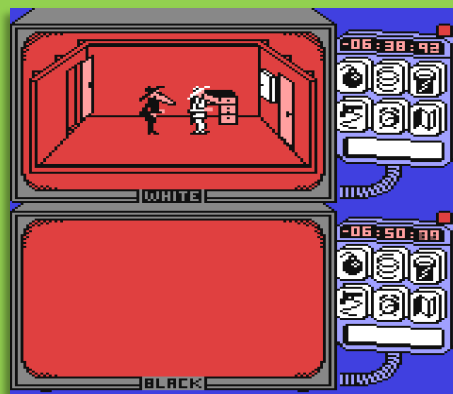
L'azione si svolge all'interno di un'ambasciata e dovete cercare dei soldi, un passaporto, piani segreti e la chiave per accedere all'aeroporto. Durante la ricerca vi incrocerete spesso nel vostro avversario che potete prendere a pugni e calci per stordirlo ed eventualmente rubargli quello che ha trovato prima di voi.

Potete rubare questi oggetti essenziali in questo modo oppure piazzare delle trappole sul terreno per stordirlo e prendere le sue cose.

Le trappole sono divertenti perché pure essendo letali come delle bombe sono create per divertire come le scene in cui uno dei due cade in quelle che ha escogitato l'avversario di turno.

Gli oggetti sono nascosti dentro armadi, cassettiere o altri posti presenti nelle stanze. Sul pavimento ce ne sono altri con forme strane che possono essere quelli che cercate, ma anche delle trappole mortali. Non sapete mai cosa andate a raccogliere.

Il computer cade nelle vostre trappole, ma bara un po' perché scopre gli oggetti essenziali molto velocemente.



Commodore 64= 9

Un gioco che sembra un cartone animato grazie ad una grafica tipica di questo genere di intrattenimento con una buona cura dei dettagli, soprattutto delle trappole che fanno spesso ridere per il modo di prepararle e gli effetti che provocano.



Candoo Ninja

Sembra che i giochi MSX di Ascii Corporation siano fatti con i piedi. Esattamente come in "Sasa" avete una bella grafica, bei colori ma pessima giocabilità.

Anche in questo titolo avete la vostra opzione "pratica" per riuscire a capirci qualcosa, ma come avete letto nell'altro gioco, questa fase non vi serve a niente perché è estremamente facile e vi toglie delle difficoltà che

invece poi avete nella partita reale.

Dovete attraversare varie stanze tutte diverse che possono essere a scorrimento o di piattaforme. In quelle a scorrimento (almeno per quelle che sono riuscite a vedere io) sono simili a Moon Patrol: correre e saltare dei buchi. Quelle di piattaforme dovete saltare da una all'altra, arrampicarvi sulle funi ed evitare i ninja nemici.

La partita vera è molto più difficile e impossibile perché ci sono delle difficoltà diverse come i nemici che vi sparano contro e trappole impreviste che nella pratica non troverete mai.

E' un peccato che abbia una giocabilità inesistente perché la grafica è davvero bella e dettagliata per un titolo del 1983



MSX= 5

Giocabilità inesistente anche per il fatto che avete un tempo limite per superare certe locazioni in cui ogni oggetto è letale. Anche accedere ad una piattaforma vi può uccidere. E' un titolo da giocare con calma e ragionando, ma il tempo non vi aiuta in questo.



AIR FIGHTER

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale per il Vector 06C e in quanto tale è molto semplice: andare avanti all'infinito cercando di evitare missili e astronavi nemiche, facendo attenzione alle torrette difensive sul terreno che non si possono distruggere, a missili che partono dal terreno e vi colpiscono all'improvviso e ad occasionali fulmini che si scagliano contro il terreno.

Non c'è molto altro da dire perché lo

scopo è evitare di perdere le vostre tante vite, sparare ai nemici, distruggere i missili.

La giocabilità è molto bassa perché dopo qualche minuto arriva la noia più totale. Non vedete niente altro che le solite cose ripetersi ad libitum.

La grafica è carina, abbastanza curata per il paesaggio terrestre e i vari veicoli compreso il vostro che ha ovviamente qualcosa in più degli altri.



Vector 06C= 6

Fa il suo dovere di sparatutto, ma è dannatamente noioso dopo qualche minuto dato che non offre nessun incentivo a voler continuare.

Dura il numero delle sue vite e poi non ci giocare più.



Death Wish 3

E' un gioco basato sul film "Death Wish 3" con Charles Bronson, che interpretava un vigilante, nel quale dovette vendicare la morte di un vostro amico andando per le strade aiutando i poliziotti a fermare una gang che sta brutalizzando i cittadini e incitandoli alla rivolta.

Voi siete armati di varie armi e un giubbotto antiproiettile per cercare di stanare questi criminali uccidendoli

con le armi che ritenete più opportune. Tra di queste avete un lancia razzi che riduce le vittime in brandelli lasciando per terra i frammenti dei loro corpi e qui rimangono per tutta la durata del gioco.

Per le strade non ci sono solo i criminali, ma anche i poliziotti che se vengono colpiti rispondono al fuoco contro di voi. Non dimenticate che ci sono anche i comuni cittadini che vanno evitati a tutti i costi.

E', tuttavia, difficile evitare un cittadino da un criminale o un poliziotto dato che spesso si sovrappongono uno con l'altro.

La strada anche se sembra isometrica non lo è e quindi avete spesso tre o quattro personaggi mescolati tra di loro e spesso si finisce per lanciare un missile contro un criminale che poi è mescolato a tanta altra gente che è lì per caso.

E' un titolo divertente e agli splatter piacerà molto uccidere i criminali nei modi più orrendi, ma il bello di un gioco è anche questo.



Amstrad CPC= 8

E' un ottimo sparatutto che sa di splatter al 100% perché dovete eliminare i cattivi nel modo che più vi aggrada.

Si gioca bene, la grafica è molto ben curata, dettagliata e i personaggi sullo schermo sono animati così bene che sembrano veri.

La monotonia del gioco a lungo andare non gli permette un voto più alto.

SamCoupe (1994, Fred)

Football League Manager è un gestionale calcistico decisamente tipico di questo genere realizzato con icone ben dettagliate che, più o meno, vi fanno capire a cosa si riferiscono. Ci sono una serie di icone principali dove alcune di queste vi portano ad altre più specifiche che riguardano la gestione dei giocatori, della squadra, il vostro budget iniziale, prestiti dalla banca e tutte le informazioni per avere i dettagli dei singoli giocatori. Potete partire con la rosa disponibile oppure cercare di acquistare giocatori che per voi sono più importanti o ven-



derli per evitare di lasciare sempre in panchina quelli che non fanno parte del vostro progetto che hanno elevati ingaggi.

Da questo punto di vista è uguale a tutti gli altri "Football Manager" a icone che vi semplifica la vita davvero tanto.

Una cosa molto carina di questo titolo per il SamCoupe è una musica ottimamente suonata che è sempre in sottofondo come accompagnamento con una melodia molto allegra che sicuramente vi rallegra durante la gestione calcistica.

Prima di giocare avete la scelta della squadra, se giocare da soli, la scelta dell'allenatore attraverso una serie di profili tutti diversi e con le loro caratteristiche fisiche (un po' come i giochi moderni sul calcio).

Tra le varie icone avete anche il gior-



nale sportivo che vi mostra la classifica e le ambizioni del club. Molto spesso queste piccole aggiunte rendono più credibile il lavoro di un Direttore Sportivo e un Direttore

1 A. SLEEP 29%	2 J. WESTHEAD 22%	3 R. HAYDEN 17%	4 P. WALKER 33%	5 S. BEECH 28%
6 A. SHYTH 16%	7 G. MILLER 23%	8 U. BELL 37%	9 P. RHODES 18%	10 P. TOULOUSE 25%
11 K. ROBERTS 44%	12 F. ADDAMS 50%	13 R. BARBER 19%	14 15 16 17 18 19 20	GOALKEEPER 29% DEFENCE 25% HIGHFIELD 25% ATTACK 26% MORALE 50%

Generale di una squadra di calcio.

La partita di calcio è automatica e semi grafica perché si vede solo il campo senza giocatori e una palla che si sposta per il campo facendo vedere solo il possesso della palla delle due squadre.

Finita la partita avete la lista di tutti i risultati di quel giorno e il resoconto finanziario.

Tecnicamente è carino per la musica di buona qualità e una grafica generale delle icone decisamente superiore alla media dei Computer a



8-Bit tanto che vi sembra di stare a guardarne uno a 16-Bit.

Il controllo via mouse è buono e vi aiuta tantissimo nelle varie operazioni; ogni sotto categoria ha sempre un'icona di uscita per tornare alla pagina principale.

Alcune operazioni, tuttavia, se attivate non vi permettono più di tornare indietro. Ad ogni azione che fate, comunque, alla fine vi verrà chiesto se accettarla oppure no. Rispondere con un "no" vi riporta alla pagina precedente senza nessuna conseguenza.

SamCoupe= 9

I gestionali sul calcio se fatti bene sono sempre divertenti e facili da usare.

Questo titolo lo è perché le icone di gestione non sono tante e con pochi click siete già pronti ad iniziare la partita anche perché non vi chiede mai la formazione che è quella predefinita.

Alcuni opzioni che riguardano il budget e la gestione dei giocatori sono un po' criptiche sul loro significato.

Un ottimo gestionale sul calcio impreziosito da una grafica curata e dettagliata come un 16-Bit.

WONDERLAND

PRESS FIRE TO START YOUR JOURNEY

RETRIEVE ALL FOUR CRYSTALS AND PUT
THEM ON THE ALTAR OF WINDS
HOLD FIRE TO OPEN INVENTORY

WRITTEN BY GEORG ROTTENSTEINER 2012
GRAPHIC BY TREVOR STOREY
MUSIC AND SFX BY SEAN CONNOLLY
TESTING BY DAVID SIMMONS

Gold

Commodore 64 (2012 RCGD)

Ben costruiti i livelli e le stanze segrete per creare una complessità che a prima vista sembra completamente non esistente, ma più giocate e più scoprirete che i vari livelli e sottolivelli sono così intricati che dovrete impegnarvi a trovare la giusta strada.

Molto buona la musica orecchiabile e ben azzeccata per questo titolo e malgrado si ripeta sempre non è mai stancante e contribuisce molto alla giocabilità.



Commodore 64= 9

E' un buon gioco di azione sulla falsariga di "Legends" con una visuale dall'alto e un eroe solitario armato di spada alla ricerca di quattro oggetti con diversi nemici e boss di fine livello.

La costruzione di questo mondo è così ben strutturata che è molto più complesso di quello che potete vedere dagli screenshot e giocandoci è ancora più bello e divertente.

E' uno di quei nuovi titoli che vi incolleranno al monitor per molto tempo.

Wonderland, da non confondere con l'avventura grafica testuale di Virgin, è un gioco di pura azione in cui dovete recuperare quattro cristalli e metterli sull'Altare del Vento.

E' un gioco estremamente semplice da comprendere e per farlo provate ad immaginare "Legends" per Amiga 1200 recensito in questo numero. Una visuale dall'alto in vari paesaggi che comprendono anche intricate foreste alla ricerca di questi cristalli, nemici vari da affrontare con la vostra spada e stanze segrete che possono contenere tesori, chiavi per accedere ad altre



stanze e altri bonus.

La difficoltà, forse esagerata, sta nel fatto che avete solo tre vite e le perdete troppo facilmente perché è sufficiente il contatto con i vostri nemici.

La vostra spada non può essere lanciata e quindi dovete avvicinarvi a loro e colpirli prima che loro possano toccarvi mortalmente.

La difficoltà è casuale perché potete iniziare una partita con la prima stanza con pochi nemici oppure ce ne sono tanti e anche di diverso tipo, ma con le armi a vostra disposizione non dovrebbero essere un problema. Attenzione che non essendo a scorrimento, ogni volta che rientrate in una stanza già visitata i nemici sconfitti tornano



in vita.

Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere e starà a voi trovare il suo punto debole.

Tenendo premuto il pulsante del joystick entrate nel vostro inventario dove potete selezionare altre armi oltre quella iniziale come bombe, boomerang, fruste infuocate e una pala che vi serve per scavare e trovare passaggi segreti o altri oggetti.

Più andate avanti nel gioco e più scoprirete che è davvero complesso con diverse aree che comprendono anche il mare che potete attraversare nuotando e che vi permette di superare zone che a piedi sono inaccessibili.

Tecnicamente è ben fatto per quanto riguarda la grafica ben colorata, ben animata e curata allo stesso modo.





ZX Spectrum (1989, Gremlin)

Gold

Super Hang-On è un gioco di corsa motociclistica su strada in varie tappe in giro per il mondo da percorrere entro un certo tempo limite e avversari da superare per cercare di raggiungere il traguardo per poter continuare la vostra avventura sportiva.

E' un gioco di guida arcade perché non dovete gestire nulla del vostro veicolo, ma solo correre alla massima velocità per arrivare alla linea del traguardo entro il tempo stando attenti anche alle insidie che trovate

poter gareggiare in Europa.

Varie versioni per questo titolo che rimangono praticamente tutte improntate su una tipologia arcade a parte quella per il Sega Genesis dove invece ha una parte gestionale con l'assunzione di meccanici, riparazioni della moto e miglioramenti vari.

Io preferisco il gioco come era originariamente, ossia un pura corsa motociclista su strada superando i vari avversari e arrivando al traguardo entro il limite di tempo per poter andare il più lontano possibile.

Questa versione per ZX Spectrum è decisamente ben riuscita nella grafica che pur rimanendo monocromatica e trasparente mostra una qualità e un dettaglio davvero impressionanti tanto che vi sembrerà di vedere i veicoli del gioco originale.

Una caratteristica importante di questo titolo è che quando curvate la moto rimane in quella posizione e aiuta in quelle curve molto lunghe. E' sicuramente più facile da affrontare che altri giochi di questo genere dove se lasciate il joystick o togliete le dita dai tasti, la moto torna dritta da sola.

La difficoltà è buona, ma il tempo è poco, quindi bisogna evitare uno scontro con un altro veicolo o finire fuori strada.



SUPER HANG-ON FROM ELECTRIC DREAMS

1 = KEYBOARD
2 = CURSOR KEYS
3 = INTERFACE 2
4 = KEYPSTON
A = ATTRIBUTE INKS-ON =
S = SENSITIVITY -MED =
FIRE = START GAME

© 1986 SEGA ENTERPRISES INC

lungo i vari percorsi.

I tracciati hanno una loro specifica difficoltà a seconda di dove si trovano. Voi attraversate quattro continenti: Africa, Asia, America e Europa.

Il primo di questi è il più facile e l'ultimo è il più difficile ed è richiesta un'abilità di guida da esperti che vi farete guidando nei vari continenti.

A forza di correre sui loro vari tracciati imparerete a guidare meglio per



ZX Spectrum= 9

La grafica conta fino ad un certo punto, ma devo dire che questa per lo ZX Spectrum pur essendo monocromatica ha una qualità molto buona e un bel dettaglio per le moto e per i piloti. Il vostro alterego è stato disegnato meglio e anche colorato per risaltarne la cura estetica. La giocabilità è buona, veloce e supporta molti controller con varie opzioni di sensibilità.

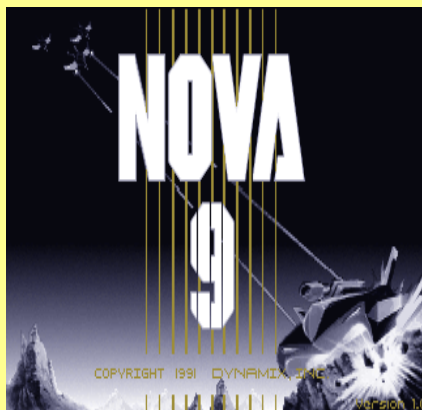
Retro Trailer

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

Ripescaggi

E' una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recenti tanti tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo sono numero sono questi che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete un fondo giallo o dei bordi gialli vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



NOVA 9

COPYRIGHT 1991 DYNAMIX, INC.

THE RETURN OF SIR DRAXON

Gold

Amiga/PC (1991/2, Sierra)

Nova 9 è il seguito di **Stellar 7** in cui sono passati due anni dalla guerra che avete affrontato nel precedente titolo e il malvagio Sir Draxon è scomparso.

Dal pianeta che da il nome a questo gioco giunge una chiamata di soccorso e il capitano John Alex alla guida del nuovo carro armato 'Raven II' parte per investigare.

In **Nova 9** siete alla guida di un Carro Armato futuristico con una visuale



in prima persona che è molto simile a quello di *Battle Command* con la differenza che questo è uno sparatutto in 3D con lo scopo di distruggere i vari nemici sui nove pianeti.

Il carro armato è dotato di numerose armi, uno scanner a lungo raggio che vi avverte della presenza di nemici nelle vicinanze e ha anche un sistema per diventare invisibile in caso di evenienza.

Armi extra e potenziamenti si possono trovare distruggendo i nemici oppure recuperarli in giro per i pianeti.

L'azione di gioco è possibile gustarsela anche con le visuali esterne con tutta la sua grafica poligonale che pur essendo non eccessivamente complessa, ha una sorta di ombreggiatura che cambia la sua luminosità in base all'angolo di visione.

Questa tecnica è importante in questo genere di titoli a poligoni perché

li rende più belli da vedere e più credibili per dare la sensazione di luce e ombra.

E' un titolo uscito solo per Amiga e DOS e se li provate entrambi vedete che la grafica non ha delle differenze così nette soprattutto nell'abitacolo del Carro Armato e se rimanete ad una certa distanza dagli oggetti (tenete conto che la versione DOS usa 256 colori).

Le differenze tra le due versioni si notano nella complessità degli scenari e nella gestione dell' "Hangar".

Il motore 3D nella versione Amiga funziona bene fino a quando vi tenete ad una certa distanza da edifici e dai veicoli (anche con il dettaglio al massimo), ma quando vi avvicinate le grafica si muove ad 1 frame al secondo. I pianeti sono stati



molto semplificati togliendo qualche elemento del fondale che li rendeva più credibili. Le esplosioni su Amiga sono vettoriali, mentre nella versione DOS sono prima cinematografiche in bitmap e poi vettoriali.

Gli oggetti che si muovono per lo schermo e le varie costruzioni sono molto belle da lontano su Amiga, ma quando vi avvicinate vedete che sono retinate.

Di contro l'introduzione del gioco è fatta molto meglio su Amiga per quanta riguarda gli effetti sonori praticamente assenti nella versione

DOS e che vi invoglia a guardarla più volte.

La versione DOS recupera lo svantaggio con l'Hangar. Prima di entrare in azione dovete esplorare la base in prima persona, interagendo con il computer e accedendo alle impostazioni di dettaglio e difficoltà. Infine c'è la sequenza di lancio.

La versione Amiga è molto più diretta perché dopo la bella sequenza introduttiva iniziate subito a bordo del Carro Armato.

Nella versione DOS potete terminare la partita e tornare all'Hangar, mentre con la versione Amiga dovete resettare il computer per poter uscire.

Amiga= 8

E' un buon sparatutto 3D con una grafica poligonale ombreggiata che fa bene il suo dovere, ma se vi avvicinate troppo diventa ingestibile con prestazioni molto deludenti. In generale una grafica buona, ma decisamente tanti tagli dalla versione PC.

DOS= 9

La VGA a 256 colori fa ottimamente il suo dovere e la grafica poligonale è arricchita con esplosioni cinematografiche, pianeti con fondali che li descrivono meglio. C'è anche una gestione Hangar davvero bella come un'avventura grafica in prima persona.

Console Forever





Solaris (1986, Atari - Atari 2600)

Solaris è il seguito di *Star Riders* e gli alieni Zylon sono tornati pronti per tentare nuovamente di conquistare la galassia!

Il vostro scopo è quello di fermarli distruggendoli tutti e salvare i cadetti che sono prigionieri sui loro pianeti.

E' uno sparatutto a scorrimento verticale, ma decisamente più complesso di quello che sembra perché avete da gestire il carburante della vostra astronave cercando delle basi stellari per rifornirvi, spostarvi per i vari settori della galassia per cercare gli alieni o i loro pianeti per missioni di salvataggio.

Avete un radar che vi permette di vedere le loro posizioni ed entrare in "curvatura" (come in *Star Trek*) per raggiungere un settore da liberare.

Lo scopo finale è quello di liberare la galassia e cercare l'accesso ad una nuova.

Vi potete spostare in ogni direzione, ma il volo in avanti è automatico perché con questa visuale gli alieni possono volare in alto e in basso e voi dovete centrarli allo stesso modo.

Molto bello graficamente perché il volo è in terza persona con un paesaggio in tre dimensioni che rende molto bene sui pianeti con superfici ben realizzate, cieli con stelle e pianeti in sottofondo.

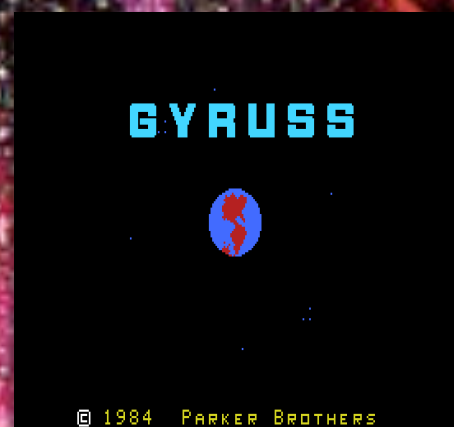
Il viaggio in curvatura e i combattimenti nello spazio sono molto belli perché oltre agli alieni potete volare tra i pianeti ed evitare o distruggere degli asteroidi.



Atari 2600= 8

E' un bel sparatutto con una visuale in terza persona che rende le battaglie molto attraenti grazie ad una grafica velocissima e curata in ogni aspetto.

Usa un sistema di volo invertito per alzarsi e abbassarsi di quota che di tanto in tanto, a forza dell'abitudine, sbagliate. Niente di grave.



Gyruss (1984, Parker Brothers - Colecovision)

Un gioco che non ha bisogno di presentazioni dato che è un successo Coin-Op in cui a bordo di una astronave che pilotate in terza persona dovete distruggere tutti gli alieni del sistema solare per raggiungere il pianeta Gyruss.

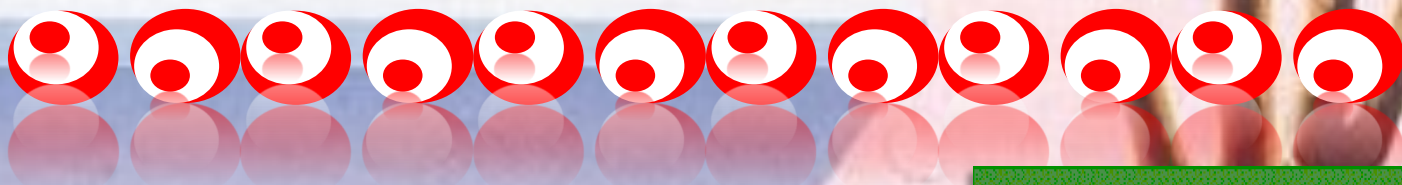
Per ogni pianeta dovete superare un certo numero di livelli in cui lentamente vi avvicinate ad esso e nell'ultimo livello lo vedete davanti a voi. Ogni pianeta è stato ben disegnato e riproduce più o meno bene le sue reali forme e colori.

Iniziate da Mercurio e dovete superarli tutti fino a quello del vostro obiettivo finale: Gyruss.

La visuale del combattimento è simile a "Tempest": un'arena ad imbuto in cui voi volate all'esterno intorno ai suoi lati e i nemici che volano verso di voi dal suo centro.

In realtà è che questi nemici provengono dal pianeta che dovete liberare in un certo numero di livelli che vi





viene detto per ognuno di essi. Il numero di livelli per liberare un pianeta aumenta da uno all'altro. Tra un pianeta e l'altro c'è una fase di bonus per aumentare il punteggio.

Graficamente è molto bello in questa versione per il Colecovision che lo riproduce fedelmente come era nell'originale con la stessa velocità, con la stessa giocabilità e anche con un audio davvero eccellente.

ColecoVision= 9

Gyruss nel Colecovision sembra di stare davanti al Coin-op perché è fatto molto bene, curato nella grafica e nel sonoro.

La sua giocabilità è eccellente e lo si gioca con impegno fino alla fine. Lo rigiocherete di nuovo anche dopo averlo finito.



Super Kick Off (1991, Sega - Sega Master System)

E' Kick Off in versione Console con tutti i suoi pregi e difetti (*il fatto che non tiene la palla attaccata ai piedi per me è un grosso difetto che rovina la giocabilità, ma è un parere personale*) e una volta caricato avete la schermata delle opzioni in cui potete scegliere di fare pratica, un'amichevole, partecipare ad una Stagione e una Coppa Nazionale e Internazionale.

Questa versione Console ha delle limitazioni sul numero di squadre disponibili: 9 Club e 9 Nazionali. Tuttavia le squadre dei Club cambiano a seconda della localizzazione. Se impostate il gioco in Inglese ci sono le squadre Inglesi, se scegliete il gioco in Italiano ci sono le squadre Italiane e così via per tutte le 8 localizzazioni.



Il gioco sul campo di calcio è molto ben realizzato con una cura elevata per i giocatori che sono ben disegnati e colorati con animazioni davvero credibili mentre corrono e anche nei falli.

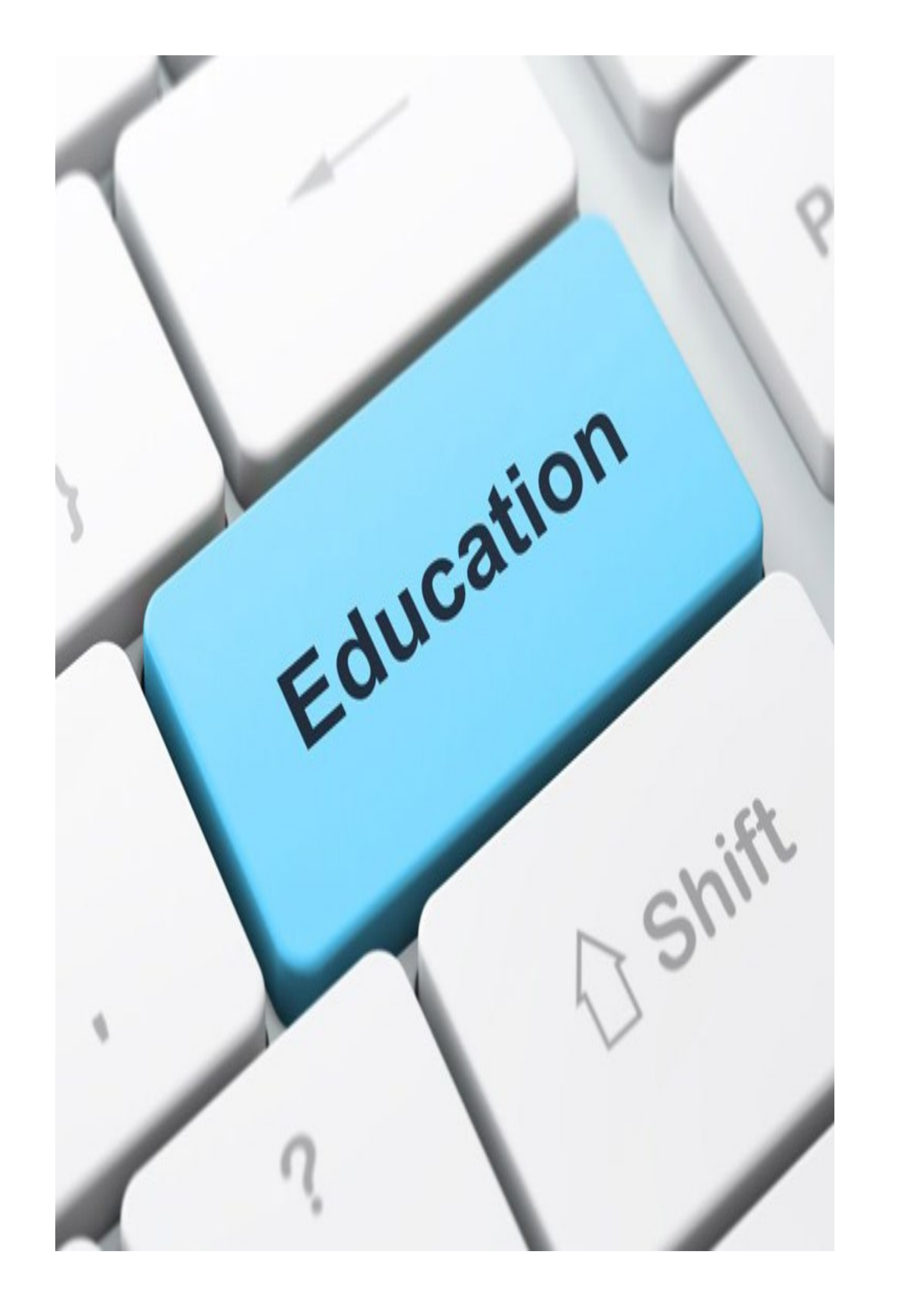
Bella anche la palla che rotola realisticamente e scala bene quando fate i cross con questa in primo piano verso lo schermo che è molto realistica.

Dal punto di vista tecnico non ci sono problemi perché pure essendo una Console a 8-Bit ha una qualità ben superiore a questa architettura con dei dettagli che di certo avete visto su Amiga o Atari ST.

Sega Master System= 9

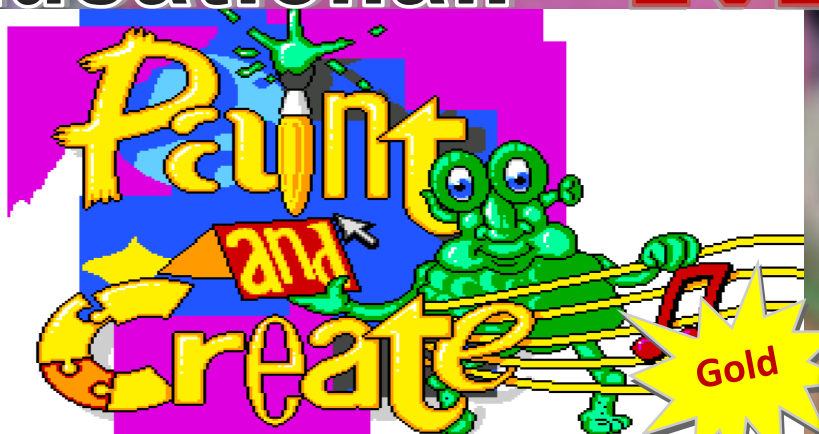
Kick Off non perde nulla rispetto alla versione per computer e sul Master System sembra di essere di fronte ad una versione a 16-Bit per la sua cura estetica ben ricercata.

Male il controllo della palla che lo rende una simulazione del gioco del calcio e può o non può piacere. A me non piace questo tipo di calcio che sa di simulazione.

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

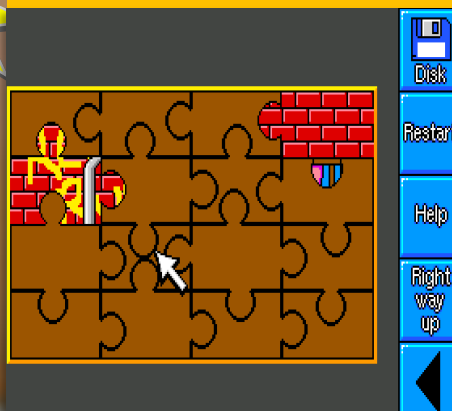
Education

Educational: Misc



Amiga (1992, EuroPress)

Jigsaw è il classico gioco del puzzle in cui dovete ricostruire una immagine con dei pezzetti che vanno combinati l'uno con l'altro.



Con **Art Alive** dovete creare un disegno che volete via mouse oppure come in "Card Creator" potete aggiungere delle Clip-Art per rendere più belle le vostre creazioni.



Interactive Intro è la schermata principale dove potete cliccare su ogni oggetto per vedere delle simpatiche animazioni.

Amiga= 9

Un programma/gioco per realizzare la creatività dei bambini con dei giochi ben realizzati in tal senso e facili da usare grazie anche alle tante Clip-Art, musiche ed animazioni incluse. Un titolo da non perdere anche perché come tutti i giochi di questa serie piace anche agli adulti.

Fun School Special: **Paint and Create** è un prodotto educativo per bambini dai 5 anni in poi, progettato per dargli la possibilità di fare esperimenti, giocare e imparare in modo creativo. Con **Paint and Create** potete creare un mostro, creare un gruppo musicale, disegnare delle cartoline, risolvere dei puzzle e creare un dipinto multicolorato.

La versione in prova è quella Amiga che può contare sul mouse per una interazione più comoda con i vari giochi che sono:

- **Interactive Intro**
- **Make a Monster**
- **Card Creator**
- **Art Alive**
- **Jigsaw**
- **Music Maestro**

L'area di gioco è molto vasta e quindi dovete usare il mouse per scrollare le varie locazioni che sono il giardino e la casa.

Questi sei mini giochi sono nascosti tra i vari elementi dell'ambiente anche se dovreste riuscire ad identificarli da come sono fatti. Il bello di questo titolo è anche questo.

In **Make a Monster** dovete creare un mostro secondo la vostra fantasia con già degli elementi disponibili e poi usarlo in un sotto gioco molto divertente ammirando il mostro molto ben animato.



In **Card Creator** dovete creare delle cartoline che possono essere con solo del testo o usando le tantissime Clip-Art che avete a disposizione.



In **Music Maestro** dove creare un gruppo musicale aggiungendo i vari strumenti e ascoltare le canzoni che avete scelto. Potete anche partecipare ad un concerto con tanto di fan in cui potete assistere a diverse esibizioni.



Educational: Math



ZX Spectrum (1983, Longman)

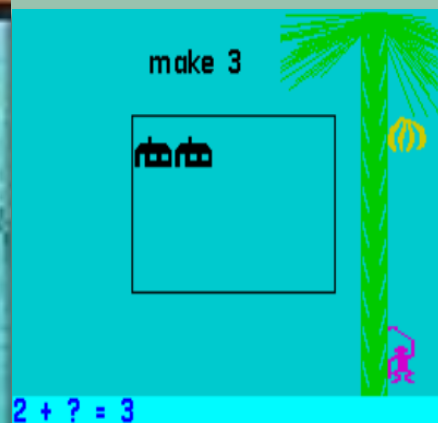
Countabout è un gioco educativo dedicato alla matematica e più precisamente alle operazioni di addizione e sottrazione che potete fare sul vostro ZX Spectrum 48k.

Dopo il caricamento dovete scegliere se esercitarvi solo con le addizioni, solo con le sottrazioni oppure averle entrambe.

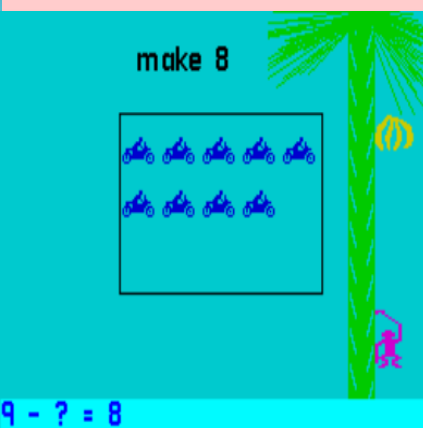
Sicuramente le sottrazioni sono per i bambini quelle più complicate ed è per questo che certi programmi edu-

zioni.

Anche se è sostanzialmente un titolo per fare operazioni matematiche c'è alla base una piccola storia per invogliare i bambini a contare. In questo caso dovete aiutare una piccola scimmia ad arrampicarsi su un



cativi su computer sono realizzati per fargli comprendere cosa significa grazie alle immagini e alle anima-



albero per raccogliere le banane.

Ad ogni operazione risolta con successo, questa scimmia sale di un passo verso l'ambito premio.

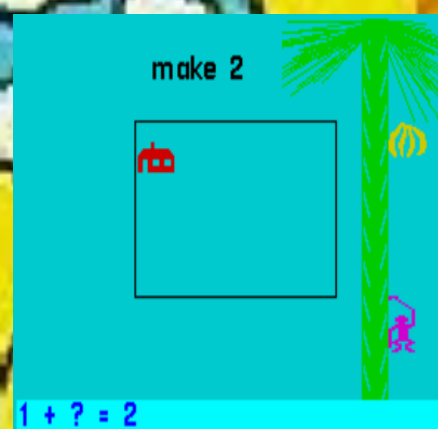
Le operazioni sono del tipo da inserire il numero per ottenere il risultato che vi viene segnato sullo schermo.

L'operazione matematica:

"1+?=2"

Viene facilitata a trovare il numero da mettere al posto del "?" con un disegno in cui viene mostrato il numero da inserire.

Questo meccanismo può essere di aiuto, ma allo stesso tempo no per-



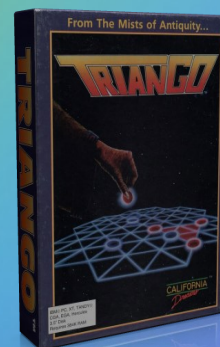
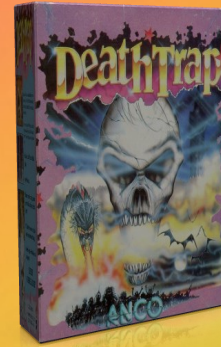
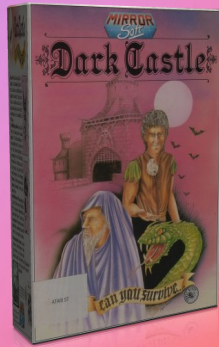
ché bisogna comprendere bene quello che il disegno tenta di spiegare.

Spesso la grafica non è ben chiara su quello che andrebbe fatto e i disegni possono confondere sulla soluzione dell'operazione.

ZX Spectrum= 7

E' un buon programma di matematica non troppo difficile nel trovare la soluzione. Avete grafica e piccole animazioni per aiutarvi anche se alle volte queste possono essere poco utili al fine di comprendere l'argomento.

Box Art: Copertine in 3D



Volume 4, Numero 10
Settembre 2018

REV'N'GE!

Top 3

Lords of the Rising Sun



LEGENDS

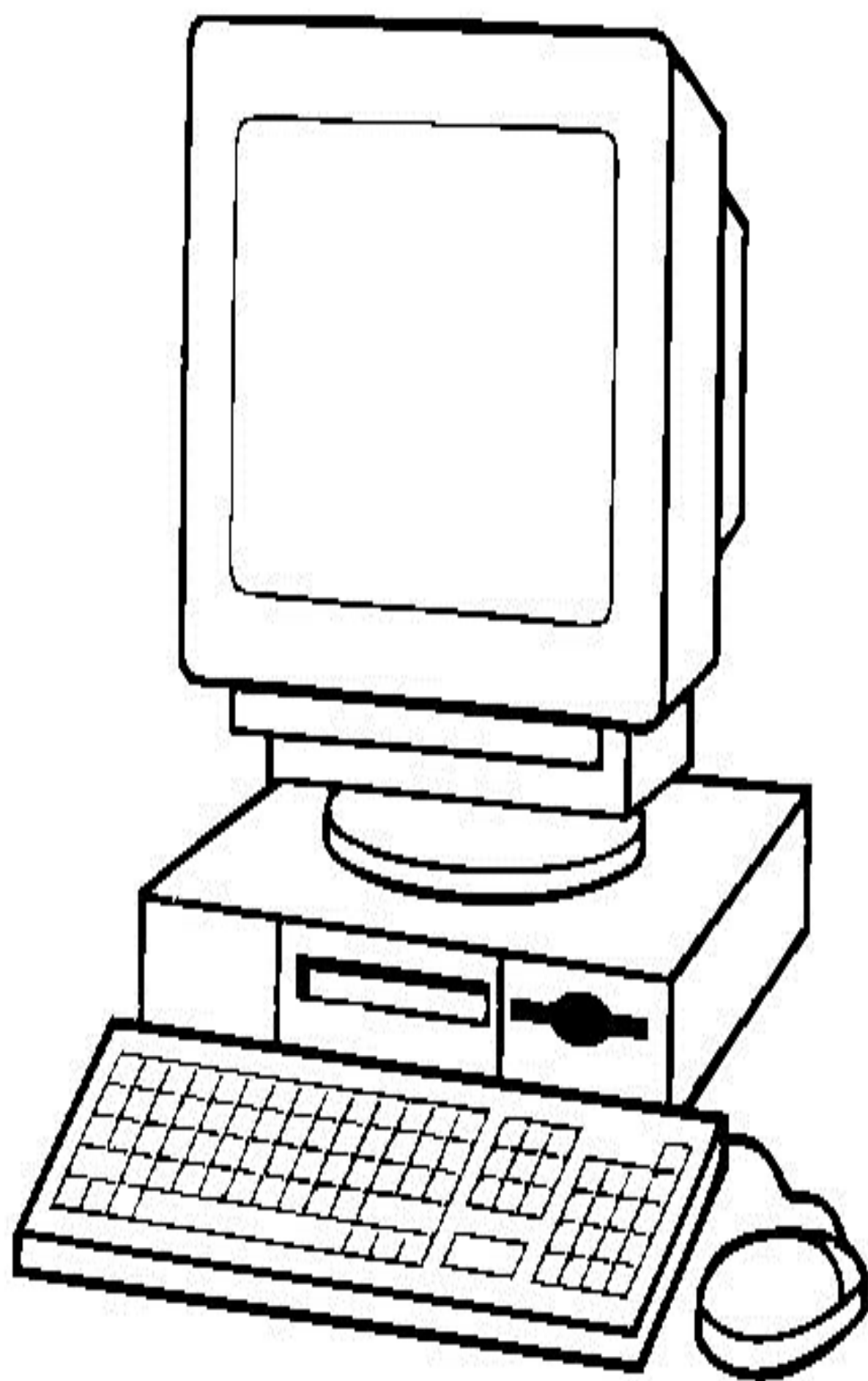


Paint and Create



Multimedia Compilation Office







L'icona del libro aperto invece serve per una ricerca incrociata sul termine che scriviamo.

Devo dire che questo prodotto non mi è piaciuto molto per il fatto che la ricerca è ostica e non ha nemmeno una ricerca per foto o audio separato.

L'interfaccia è efficace perché è molto intuitiva, ma è complicato imparare il sistema per cercare le parole che in altri prodotti sempre su Amiga CDTV sono decisamente migliori e più completi.

Enciclopedia Italiana Grolier è un prodotto multimediale per l'Amiga CDTV interamente in italiano che facilita di certo la consultazione e offre un prodotto localizzato dopo tante produzioni multimediali in Inglese.

Tutte queste enciclopedia su Amiga si presentano quasi allo stesso modo, con una interfaccia estremamente semplice, senza fronzoli grafici e sembrano in effetti pensate al risparmio, ma come già detto in altre recensioni, l'interfaccia di questi prodotti su Amiga è molto efficace e solitamente an-

Per avviare la ricerca, dopo aver scelto i termini per trovare le parole, bisogna cliccare sull'icona delle librerie.

Lionello, Alberto
Alberto Lionello (n. 1930), attore teatrale e cinematografico italiano, esordì nel 1949 con A. Gandusio. Negli anni Cinquanta prese parte a numerosi spettacoli ed ebbe modo di affermarsi come uno tra i più promettenti attori comici del momento. Tra gli spettacoli cui partecipò in quel periodo ricordiamo Il maggiore Barbara (1956-57; compagnia Calindri-Volonghi-Corti), Il tacchino (1957-58; comp. Buzzelli-Volonghi) e, nel 1958-59 al fianco di A. Pagnani e L. Masiero, alcune novità di teatro leggero. Gli anni più fecondi, tuttavia, furono quelli in cui, col regista Squarzina, Lionello riuscì a far valere, al Teatro Stabile di Genova, le sue doti di eclettismo e comunicativa in ottimi spettacoli tra cui Uomo e superuomo di G. B. Shaw, Ciascuno a suo modo di L. Pirandello, Il bell'Apollon di M. Praga e Il diavolo e il buon Dio di J. P. Sartre. Terminato il sodalizio col Teatro Stabile di Genova, Lionello



Se la parola cercata ha delle immagini, si illuminerà il pulsante dell'occhio, mentre se è disponibile un suono o una frase parlata si illuminerà l'icona della bocca.

Le immagini sono di discreta qualità e non sono a tutto schermo; si tratta di una grafica che non può avere la qualità dell'AGA però le fotografie sono più che comprensibili. Ognuna di que-



sta ha anche una breve descrizione su cosa state vedendo.



che funzionale.

Dopo la bella schermata introduttiva si passa in automatico alla tastiera alfabetica che serve per cercare le parole che ci interessano e una volta trovate si può cliccare sul nome per poi passare alla descrizione.

Purtroppo la ricerca automatica con una sola consonante non funziona, quindi bisogna almeno metterne tre con un senso compiuto in modo che il software possa trovare nel proprio database le parole che iniziano per quelle tre scelte. Già questo purtroppo dimostra che non è molto potente come ricerca dei testi e che diventa subito un po' ostico da digerire.

Amiga CDTV= 6,5

Questa Enciclopedia multimediale non convince per via di un complicato sistema per cercare le parole e nessuna possibilità di accedere alle foto o all'audio in modo indipendente.

La qualità delle immagini dipende dalle foto perché alcune sono buone altre un po' meno, ma comunque sono sempre fotografie.

Interfaccia semplice, funzionale, ma si sente la mancanza di pulsanti multimediali per una ricerca migliore.

Con più immagini, più suoni e più pulsanti per una maggiore interattività gli avrebbero dato sicuramente una maggiore rilevanza e un voto più alto.

Al prossimo incredibile numero

#92

Novembre 2018

