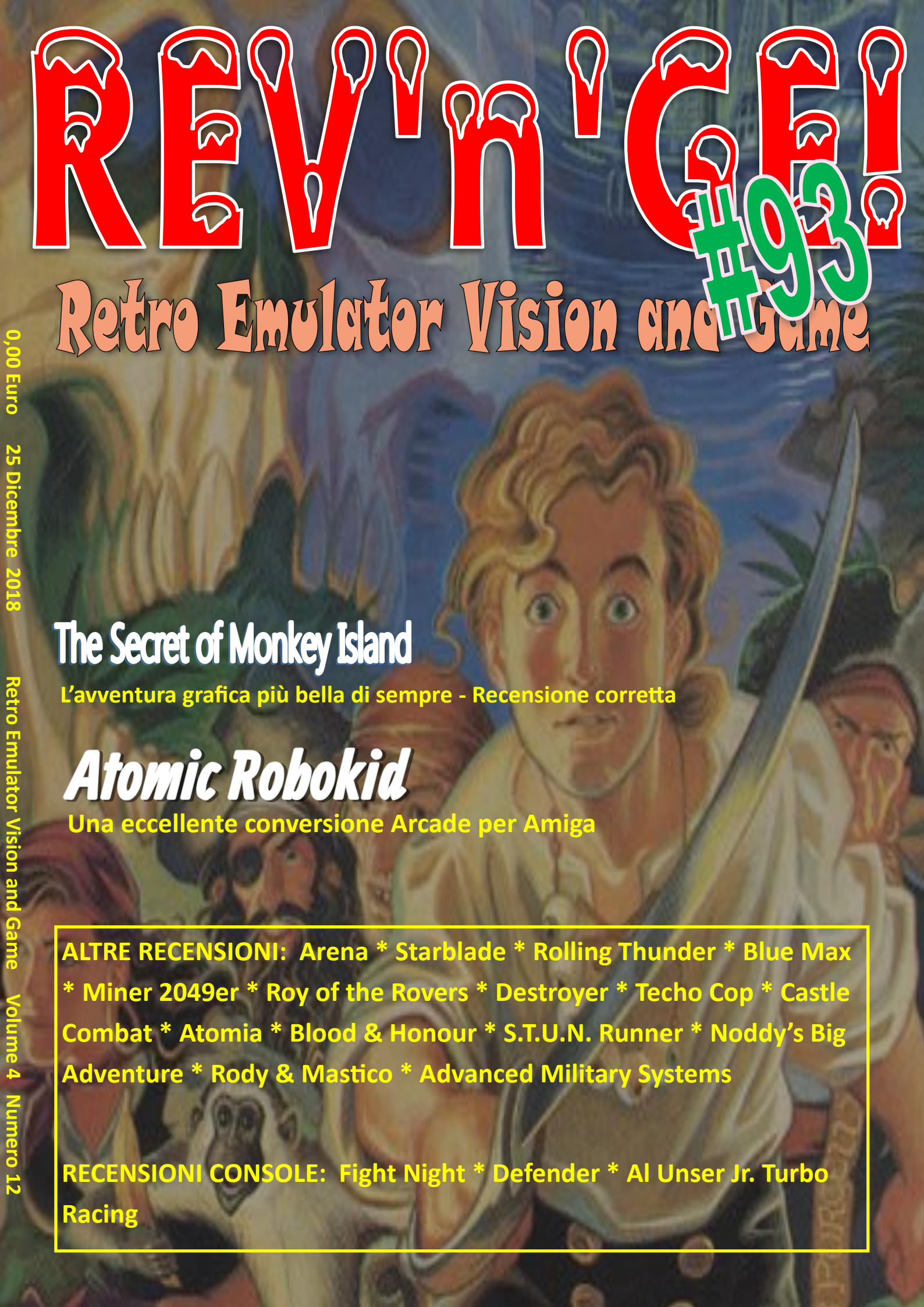
REV'n'GEI #93

Retro Emulator Vision and Game



The Secret of Monkey Island

L'avventura grafica più bella di sempre - Recensione corretta

Atomic Robokid

Una eccellente conversione Arcade per Amiga

ALTRE RECENSIONI: Arena * Starblade * Rolling Thunder * Blue Max * Miner 2049er * Roy of the Rovers * Destroyer * Techo Cop * Castle Combat * Atomia * Blood & Honour * S.T.U.N. Runner * Noddy's Big Adventure * Rody & Mastico * Advanced Military Systems

RECENSIONI CONSOLE: Fight Night * Defender * Al Unser Jr. Turbo Racing

0,00 Euro 25 Dicembre 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 12







EDITORIAL NUMERO 93

Dopo un po' di patemi dovuti ad un black-out casalingo in cui il vecchio PC sembrava morto e defunto di fretta e furia ho ordinato nuovi pezzi, ma la sfortuna ha colpito ancora. I pezzi non erano compatibili tra di loro e quindi ho dovuto aspettare altro tempo. Devo dire che stando fermo per quasi 20 giorni, ho perso la voglia di scrivere recensioni e mi sono buttato in altri progetti. Ora che il nuovo PC funziona credo che continuerò a scrivere ancora.

Volevo fare degli special nell'attesa di avere il computer principale, ma non venivano come volevo ed era un po' troppo complicato gestire la nuova impaginazione senza recensioni. Semmai qualche Special potrebbe avere un box di qualche pagina all'interno di un prossimo numero, ma questo è tutto ancora da decidere.

Non so se faccio uscire il numero di Gennaio perché mi sono saltati tutti i tempi per scrivere questo numero, ma vedo se riesco lo stesso. Al limite ogni numero uscirà dopo il 20 di ogni mese. Nel frattempo vi auguro un Buon Natale e un felice Anno Nuovo

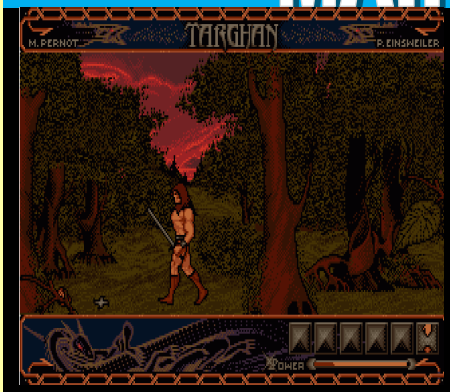
Buona Lettura e Buone Feste







MAIN PREVIEW #94



Targhan - Amiga

Un'avventura 2D che racconta la storia di un eroe che deve adempiere ad un'antica profezia



3D Boxing - Amstrad CPC

Un gioco della Boxe che forse non è in 3D come ve lo aspettate, ma che comunque dovrebbe essere, sulla carta, giocabile e divertente.



Blue Thunder - Commodore 64

E' uno sparatutto a scorrimento laterale in cui pilotate un elicottero da combattimento che dal nome ricorda una nota serie TV. Nel prossimo numero verrà esaminato in dettaglio.



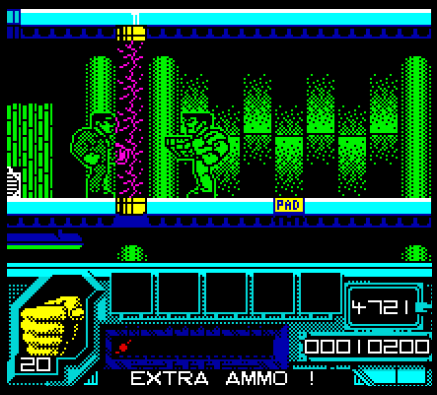
Rollin - Commodore 64

Un gioco che ricorda molto un titolo Coin-Op di grande successo. E' un clone come tanti, ma se la giocabilità è dello stesso livello sarà un titolo da riscoprire.



BMX Ninja - ZX Spectrum

Chi l'ha detto che i Ninja erano dei combattenti micidiali. Oggi sono anche degli abili sportivi.



Total Recall - ZX Spectrum

Dovete aiutare Quaid nella ricerca di se stesso e scoprire i misteri che riguardano il pianeta Marte



Buck Rogers: Planet of Zoom - Atari 5200

Buck Rogers affronta il suo destino nel futuro in questo gioco 3D in terza persona.
Non è un titolo che vi lascia incollati al monitor per molto tempo, ma è un classico.



The Avenger of Death - MSX2

Un gioco di azione a scorrimento laterale per un computer molto promettente e ambizioso sia nella grafica che nel sonoro.
Da scoprire se la giocabilità sarà agli stessi livelli.

Sommario Numero 93 — Dicembre 2018

Advanced Military Systems	Amiga CDTV	**34**
Arena	Amiga / Atari ST	**6**
Atomia	Atari 8-Bit	**17**
Atomic RoboKid	Amiga / Atari ST	**7**
Blood & Honour	Commodore 64	**18**
Blue Max	Atari 8-Bit	**11**
Castle Combat	MSX	**17**
Destroyer	DOS	**14**
Miner 2049er	ColecoVision	**12**
Noddy's Big Adventure	Amiga	**28**
Rody & Mastico	Amstrad CPC	**29**
Rolling Thunder	Commodore 64	**10**
Roy of the Rovers	Amstrad CPC	**13**
Secret of Monkey Island	Amiga / Atari ST / DOS	**22-23**
Starblade	Amiga / Atari ST	**8-9**
S.T.U.N. Runner	Amstrad CPC	**19**
Techno Cop	ZX Spectrum	**15**

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.



A R E N A

Atari ST, 512k (1986, Psygnosis)



Arena è un titolo sportivo multi evento che ho scelto un po' per caso, ma è il primo gioco di questo genere che fu realizzato per i computer a 16-Bit, Atari ST e Amiga.
Come ogni altra olimpiade, anche questa ha diversi eventi:

- **Salto in Lungo**
- **Salto in Alto**
- **Giavellotto**
- **Lancio del Peso**
- **Salto con l'Asta**
- **Corsa 100 Metri**

La modalità di gioco è uguale a tutti gli altri titoli di queste genere che avete già letto su queste pagine; muovere il joystick velocemente per prendere un certo ritmo e premere il pulsante del joystick per eseguire l'azione.
E', tuttavia, diverso dagli altri per un livello di umorismo sempre presente sia negli atleti che negli arbitri. E' molto divertente leggere i pensieri dell'atleta in quel momento, come si concentra prima di una prova e come i vari arbitri li prendano in giro per come si preparate o eventuali errori.
Sembra un film Fantozziano sulle olimpiadi, fermo restando che non cambia la giocabilità che è uguale a tutti gli altri giochi.
Vi viene una voglia di provare a fare ogni evento più e più volte solo anche per leggere l'umorismo di questo gioco anche se alle volte è un po' cinico.

E' un titolo multi evento, ma non potete creare un torneo, non partecipate ad una olimpiade, non ci sono introduzioni animate. Si avvia immediatamente dal menu di selezione dei sei eventi che potete partecipare da soli o fino a quattro amici.
Ogni evento va eseguito singolarmente, ma non toglie il gusto di una sfida perché comunque dovete sempre cercare di fare il risultato migliore e godervi questo tipo di umorismo presente durante le gare.





Un Atari ST decisamente sfruttato nella grafica di grosse dimensioni, buon uso del colore e fondali ben costruiti che rendono bene l'idea di essere in una arena in cui potete vedere anche altri atleti che stanno partecipando ad altri eventi.

Atari ST= 6,5

Devo dire che la grafica è bella colorata, atleti di grosse dimensioni e attrezzature olimpiche ben realizzate.
Il voto è basso perché ho provato di tutto, sia mouse, joystick e tastiera, ma non sono riuscito a capire come muoversi, come attivare la corsa o le varie azioni.
L'unica cosa veramente interessante sono le vignette in cui leggete un po' di umorismo e alle volte un po' di stress degli stessi atleti che vi incitano a farli muovere.

Amiga= 6,5

La versione Amiga è uguale in tutto e per tutto sia nelle animazioni sia nel sonoro. Stesso sistema incasinato nel sapere come usare il controller.





Atari ST, 512k (1990, Activision)

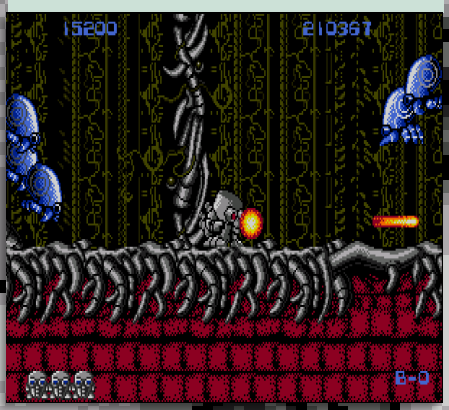
Amiga, 512k (1990, Activision)

Atomic Robokid è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui voi interpretate un robot che può volare senza risentire della forza di gravità dopo aver preso il primo bonus che è disponibile fin da subito. Da qui in poi e per tutte le vostre vite a disposizione se vi fermate in aria non cadete a terra. Il bonus attiva un propulsore speciale per rimanere in volo.

Sicuramente questo tipo di caratteristica vi aiuta dato che l'ambientazione di questo gioco si svolge prevalentemente in corridoi che possono essere meccanici, terrestri e di qualunque altro tipo. Non mancano, comunque, anche dei livelli completamente spaziali.

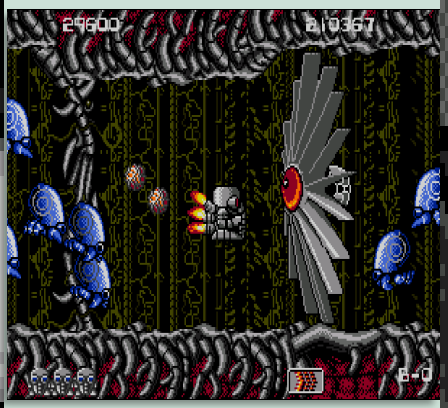
28 lunghi livelli pieni di adrenalina e altrettanti mostri giganteschi da affrontare per superare ognuno di questi. Sicuramente sono troppi livelli e non so quanti di voi potranno riuscire a terminarlo, ma sovente questa scelta serve anche a tenere vivo l'interesse il più lungo possibile.

Nessuna trama, nessuno scopo, ma semplicemente distruggere gli alieni e terminare questa lunga odissea.

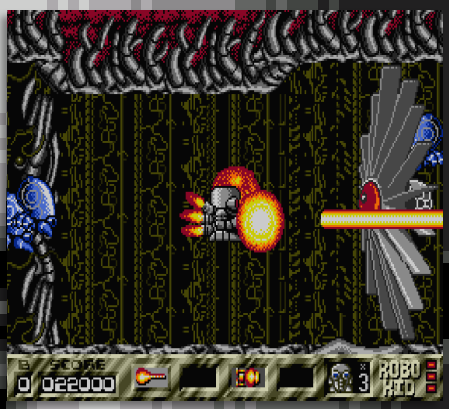


Lo scorrimento dei livelli è fatto in modo che potete andare avanti e tornare indietro trovando sempre e comunque tanti nemici da affrontare.

ARK è caratterizzato anche dai tanti



potenziamenti per le armi e il sistema di volo che trovate nella forma di diamanti che sono rilasciati distruggendo un particolare tipo di nemico.



I vari potenziamenti vi permettono di avere, ad esempio, un raggio laser più potente, uno sparo multiplo per colpire più avversari nello stesso tempo e anche una maggiore velocità di movimento.

La versione Amiga è molto fedele al gioco originale per una grafica davvero coinvolgente, molto ben animata e colorata allo stesso modo riproducendo ogni nemico, ogni particolare del fondale come meglio non si poteva fare.

La giocabilità è molto migliore del Coin-op che era molto difficile inizialmente per una specie di asteroidi che si incollavano a Robokid limitandone i suoi movimenti.

Ottimo anche l'audio sia come musica che come effetti sonori.

Gold

Amiga= 9

Uno sparatutto davvero eccezionale che è molto fedele in ogni particolare al gioco originale di cui riprende ogni cosa come il nome dei bonus e la loro descrizione quando li prendete. Tutto rigorosamente uguale.

E' molto più giocabile del Coin-Op e quindi se amate questo genere di giochi non dovete lasciarvelo scappare.

Silver

Atari ST= 8,5

A parte la qualità audio e una interfaccia di gioco leggermente diversa, dal punto di vista della grafica è uguale.

Purtroppo questa versione soffre di problemi di velocità dato che in alcune circostanze ci sono dei drastici rallentamenti che minano un poco la giocabilità.

Per il resto non ci sono grosse differenze.



Atari ST, 1MB (1990, Silmarils)

Amiga, 1MB (1990, Silmarils)

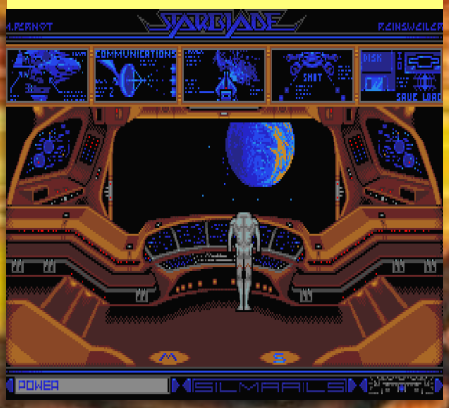
Gold

Starblade è un gioco di avventura in 2D di stampo puramente arcade che si gioca solo con il joystick e molto adatto alle Console dove era pure previsto un porting mai realizzato per il Genesis e il NES.

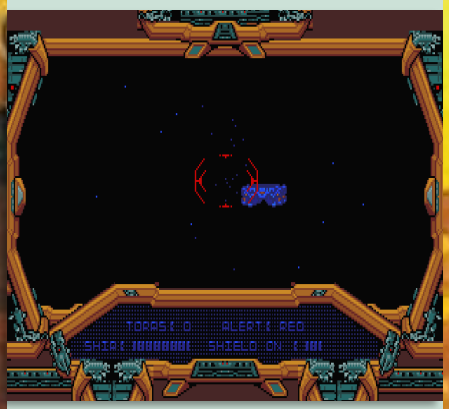
La trama è paragonabile ad una storia epico spaziale che si svolge nella vasta galassia di Orione nell'anno 3001. La razza umana è stata decimata dai Cephalhydras, una razza insettoide che per eliminarli tutti crea Genolyn, una regina mutante che genera una legione di super guerrieri.

La vostra missione è quella di distruggere questa creatura e tutti i suoi guerrieri grazie alla vostra super astronave "Starblade".

Effettivamente leggendo la trama sembra proprio un qualcosa di epico: voi da soli contro una razza aliena fortissima e piena di risorse.



Il gioco inizia a bordo della vostra astronave in cui dovete avvicinarvi al computer e selezionare una delle varie opzioni tra cui una mappa stellare per scegliere la destinazione in una maniera molto dettagliata e precisa con tutte le informazioni relative.



Confermando la vostra scelta riceverete un messaggio dal vostro comando per procedere.

Le procedure sono scrupolose perché vanno fatto nel modo corretto, quindi la scelta della destinazione, l'accettazione della missione e poi raggiungere il pianeta scegliendo se usare un volo convenzionale oppure usando l'iperspazio.

La vostra astronave è grande e avete anche un teletrasporto interno per raggiungere i vari ponti, usare i terminali, aprire porte, prendere le armi che si trovano in particolari stanze sia per difendere la nave da eventuali abbordaggi sia per le missioni sui pianeti.

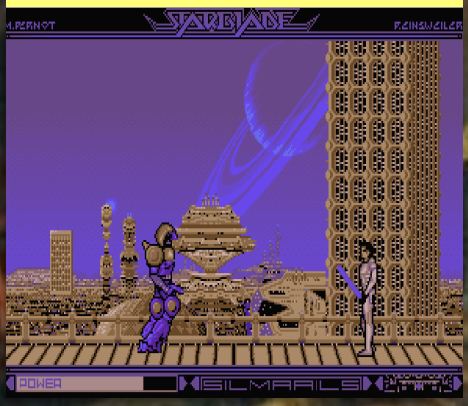
Certe operazioni non si possono fare dalla plancia e quindi se ci sono dei danni al motore dovete raggiungere la relativa sezione per avviare le riparazioni. Fatevi un giro per l'astronave per conoscerla un po' e vedere le varie sezioni.

I combattimenti sono di due tipi: contro le astronavi aliene avete una postazione dalla plancia, mentre per gli assalti diretti ai singoli guerrieri lo dovete fare alla vecchia maniera e tra le vostre armi avete anche delle spade laser che ricordano molto quelle degli "Jedi".

Quando siete in volo verso un pianeta potete fare altre cose come andare in giro per l'astronave e continuare a impostare le varie opzioni per le riparazioni e anche il combattimento.

Per scendere su un pianeta dovete trovare l'Hangar dove si trova una navetta dato che la vostra astronave è enorme e non potrebbe mai atterrare facilmente.

E' per questo che vi dicevo di farvi qualche giretto per scoprire dove sono le varie zone essenziali per la vostra missione. L'astronave è molto grande, ma il bello è anche questo - fare un tour per scoprire tutti i suoi segreti e i vari compartimenti per le armi, l'ossigeno e altri accessori per le missioni a terra.



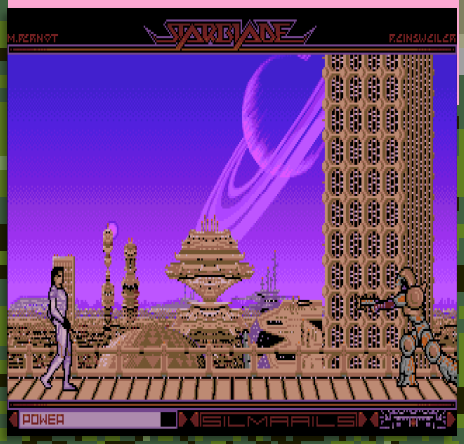
L'Hangar si trova a sinistra della posizione iniziale, prendete il primo ascensore e poi seguita l'unica direzione disponibile. Prima di continuare in quella direzione fermatevi o cercate una piccola porta nelle vicinanze per prendere delle armi per difendervi perché sui pianeti spesso trovate alieni con pistole. Con la spada non avete speranze di avvicinarvi senza subire molti danni.
Le sequenze di volo sono automatiche, ma comunque vedete il vostro eroe correre alla navetta con una sequenza di lancio bella da vedere, poi una schermata che vi mostra l'avvicinamento al pianeta e infine un'altra animazione per l' atterraggio. Queste sequenze le vedrete ogni volta.
I pianeti sono tutti diversi, ognuno con le proprio caratteristiche che potete vedere dal fondale per cercare di dare una diversificazione importante e sicuramente da una grandissima varietà e non rende tutto troppo uguale.



La ripetitività ci sta in questo tipo di giochi perché le procedure sono sempre le stesse: nave madre per raggiungere un pianeta e navetta pe scendere a terra e distruggere i super guerrieri.

Il bello di questo gioco però è che è immenso, più di quanto ci possa immaginare tanto che per la quantità di cose da fare e da vedere sembra un Frontier in 2D con in più i combattimenti sui pianeti che visitate.
Attenzione però che non è così facile come sembra perché ci sono dei limiti a quello che potete fare e dipende dal solito problema del denaro. Ogni cosa ha un costo in crediti sia per il carburante sia per le armi della Starblade e anche di quelle manuali.
I viaggi costano un certo numero di crediti che vanno recuperati con le missioni e se le fallite non andate avanti.
Buono anche il fatto che tra le opzioni avete quella di salvare una partita come una classica avventura per poterla riprendere quando volete. E' talmente immenso che non sperate di finirlo in un giorno solo.
Avete solo una vita e quindi dovete fare molta attenzione altrimenti ricominciate tutto da capo o dall'ultimo salvataggio.

La versione Atari ST è molto buona per una grafica di grosse dimensioni molto dettagliata, ben animata e fondali che riproducono gli ambienti in una maniera così definita che probabilmente è uno dei più bei titoli di questo genere per questa piattaforma.
Anche l'audio è molto buono perché non è quello tipico e ve ne rendete conto durante l'introduzione e quando ascoltate i vari effetti sonori.
Unica pecca è il font usato per il testo che è di un blu scuro su fondo nero con cui farete una faticaccia a leggere.



La versione Amiga ha il vantaggio di avere un chip audio veramente potente e lo dimostra rispetto alla versione ST anche se non è sfruttato benissimo, ma la qualità la si sente. Gli effetti sonori invece sono identici.
Per quanto riguarda la grafica è uguale alla versione Atari ST all'interno dell'astronave, mentre sui pianeti le cose sono ben diverse con una qualità grafica decisamente superiore con un dettaglio del fondale che è impressionante. Qui si vede la palette Amiga in tutto il suo splendore.

Atari ST= 9,5

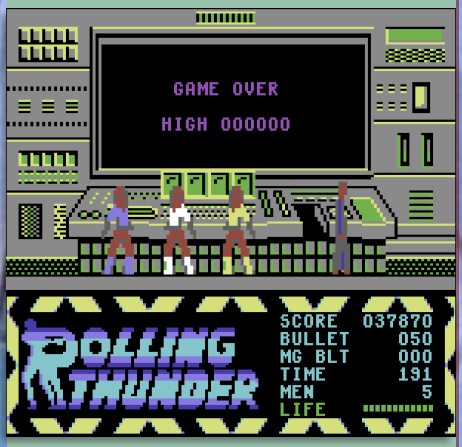
Un'avventura spaziale epica per la quantità di cose da fare e per il modo di farle che sembra di partecipare ad un episodio di Star Trek o Star Wars.
A parte la grafica eccezionale in ogni cosa che vedete, lo è per come vi tiene incollati al monitor in ogni sua fase.
L'esplorazione dell'astronave, dei vari ponti, i combattimenti spaziali e sui pianeti sono epici.

Amiga= 9,5

A parte la grafica sui pianeti decisamente migliore e più bella da ammirare sono due giochi uno specchio dell'altro in ogni cosa.
Un solo disco, 1 MB di memoria per divertirvi per tantissimo tempo anche solo per esplorare la Starblade e viaggiare tra vari sistemi stellari e decidere se combattere nello spazio oppure no.
Imperdibile.



Rolling Thunder è un Beat'Em Up e piattaforme a scorrimento laterale in cui voi fate parte della forza di polizia segreta più potente del mondo che da il nome a questo gioco e voi ovviamente siete il loro migliore agente.
La vostra missione è quella di fermare una cospirazione che vuole conquistare il mondo e anche salvare la poliziotta Leila che è stata rapita.

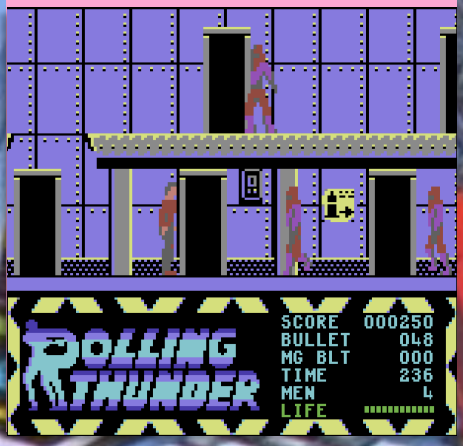


Armati inizialmente di una semplice pistola di ordinanza dovete farvi largo tra le varie strutture piene di piattaforme, sconfiggere i vari nemici, salvare Leila e sconfiggere questa organizzazione criminale.

E' un classico di questo genere che ricorda molto da vicino la meccanica di Shinobi, per citare un esempio, ma di riferimenti ce ne sono tanti e essendo un Coin-Op la conversione sui Computer era sempre un po' temuta soprattutto sul Commodore 64 che viene pubblicato dalla U.S. Gold che aveva momenti di successi e insuccessi

Il gioco originale non aveva una grafica da far cadere la mascella a terra, ma c'erano tantissimi nemici sullo schermo in gran numero e decisamente ben realizzati come dimensioni, mentre il resto non era impossibile da realizzarne una ottima conversione.
I vari livelli hanno varie piattaforme in cui potete salire a scendere a piacimento (e qui è molto più simile a Shinobi) e tante porte da cui escono nemici in continuazione, ma possono contenere delle armi e dei potenziamenti.

Convertirlo sul Commodore 64 è stata un impresa perché la versione Coin-Op aveva 512 colori e un dettaglio elevato pur nella sua relativa semplicità.
Sono sparite le porte di legno lasciando spazio a delle entrate, ma non stonano con l'ambiente che è stato reso più idoneo a questi tagli.
La palette generale è molto deficitaria per il fatto che ci sono pochi colori nei nemici che incontrate e ogni gruppo formato da 2 o 3 elementi sono tutti uguali, però sono vari perché ci sono quelli che potete sconfiggere con un solo colpo e quelli più resistenti.
Voglio comunque far notare che la grafica in generale è dettagliata soprattutto per i fondali e le piattaforme che fanno ben parte del luogo dove vi trovate.
La giocabilità è buona per la fluidità di scorrimento anche se la velocità della grafica è un po' lenta. L'azione di gioco, tuttavia, rimane più o meno la stessa dell'originale con tantissimi nemici che arrivano da ogni direzione e pure dalle varie porte.
Una conversione da Coin-Op su Commodore 64 che per una volta tanto riesce abbastanza bene nella giocabilità.
Da provare, ma credo che vi possiate divertire in questa versione a 8-Bit.



Commodore 64= 7

La grafica dei personaggi poteva essere fatta un po' meglio, ma comunque in generale riconoscerete più o meno quelli che avete visto nel Coin-Op.
Buono il fatto che sono riusciti a tenere viva la giocabilità e le varie azioni e i modi di affrontare i nemici sono gli stessi.
Ripeto, forse si poteva osare di più nella grafica, ma meglio aver rinunciato a qualcosa pur di rimanere fedeli alla giocabilità originale.



Atari 8-Bit (1983, Synapse)

Blue Max è un gioco di azione di volo con una visuale isometrica bidimensionale il quale è basato su un personaggio fittizio dell'aviazione Inglese, Max Chatsworth, che è considerato, nel gioco, uno dei migliori piloti della Prima Guerra Mondiale avendo abbattuto tantissimi nemici.
La sua fama è così grande che la Germania offre a chiunque lo sconfigga, la medaglia Blue Max. Il soprannome di Chatsworth diventa ora "Blue Max".

E un gioco di azione in cui dovete fare diverse missioni che includono bombardare ponti, costruzioni varie, aerei nemici, batterie terrestri, veicoli vari e navi. Per ogni missione avete la possibilità di modificare alcune impostazioni per la difficoltà, le



condizione meteo e il tipo di controllo.
Il bombardamento nella Prima Guerra Mondiale era molto diverso da quello che si fa oggi perché bisognava scendere in picchiata verso un obiettivo rischiando di schiantarvi al suolo, lasciare la bomba e subito rialzarsi in volo.
Questo pericoloso sistema è stato importato nel gioco con tutte le sue problematiche perché spesso capiterà che sbagliate le coordinate di lancio, siete troppo in alto come altitudine, se vi abbassate troppo rischiate di schiantarvi al suolo o contro gli obiettivi che dovete colpire.
La visuale alla "Zaxxon" è da una parte molto utile, da un'altra è molto pericolosa. Avete una maggiore libertà di volo per colpire nemici a quote diverse, ma alle volte non sempre è chiaro quale è l'altezza giusta dal suolo. In questo caso è importante guardare l'ombra del vostro aereo che è un punto di riferimento.
Il gioco ha creato delle controversie dato che in alcune missione dovete bombardare delle case e in Germania non è mai stato distribuito. Sicuramente è sbagliato questo tipo di missioni in un gioco anche di guerra perché i protagonisti devono essere solo le forze militari.

Un Atari 8-Bit molto ben realizzato con una grafica dettagliata e colorata e un volo decisamente realistico e fluido.
Il decollo deve avvenire quando raggiungete la velocità uguale a 100 altrimenti esploderete sulla pista. In volo dovete evitare gli altri aerei nemici e cercare di colpirli.
Il bombardamento come vi avevo già accennato è molto difficile perché dovete avvicinarvi tantissimo al suolo e colpire a distanza ravvicinata stando attenti a non schiantarvi a terra o in acqua.
In generale ha una buona giocabilità condita anche da una musica inziale molto carina e buoni effetti sonori durante il gioco.
Anche se la grafica è molto piccola è allo stesso tempo ben dettagliata tanto che riuscite a vedere anche le eliche degli aeroplani.



Atari 8-Bit= 8

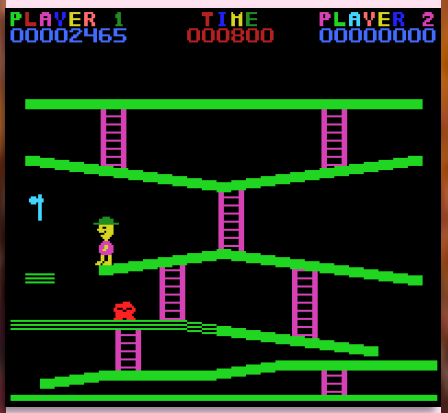
E' un gioco di guerra di volo che non è un simulatore, ma fate le stesse cose con una visuale diversa e molto più complicata perché dovete imparare a gestire le diverse altezze e colpire gli obiettivi alle volte volando in picchiata e recuperare l'aereo all'ultimo momento.
Ben riuscito sotto tutti i punti di vista soprattutto la grafica che è davvero ottima nei paesaggi e nei dettagli più piccoli.



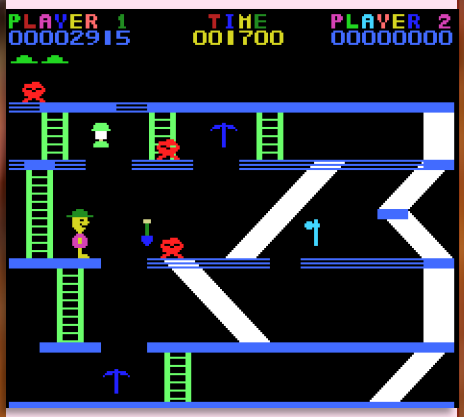
Gold

ColeCovision (1983, Micro Fun)

Miner 2049er è un titolo per il ColeCovision che guardando lo screenshot nell'anteprima dello scorso numero sembrava un clone di Donkey Kong sia per la forma dei livelli con piattaforme tipiche e un cattivone in cima all'ultimo piano.
In realtà si tratta di un gioco completamente diverso perché il vostro scopo è quello di sopravvivere e superare 11 livelli colorando le piattaforme mentre ci camminate sopra.
Potete spostarvi liberamente in ogni direzione, quindi andare a destra, sinistra, salire e scendere le scale.
Per rendere le cose più complicate ci sono dei mostri mutanti che non possono essere distrutti inizialmente perché sono rossi e arrabbiati. Ci sono altre trappole che potete trova-



re nei vari livelli come piscine radioattive che sono letali e anche delle piattaforme che in alcuni livelli si comportano in modo completamente diverso da quelle che trovate negli altri.
In alcuni di questi dovete cadere da una piattaforma dentro un cannone che vi scaraventa ad un piano superiore. In alcuni livelli, come il secondo ci sono degli scivoli che potete usare per scendere velocemente ai piani sottostanti, ma attenzione che non vi fermate e potete rischiare di finire



addosso ad un mutante.
Per uccidere i nemici dovete prendere un badile che gli cambia il colore e li rende più amichevoli per qualche secondo. E' l'unico momento in cui potete distruggerli semplicemente toccandoli. Ci sono anche delle combo tipo che scendete velocemente al piano terra con uno scivolo e distruggete la volo un nemico stordito.
Insomma è un gioco davvero interessante e anche molto divertente non solo per la difficoltà di colorare le piattaforme, ma anche perché alcune di queste si comportano in maniera completamente diversa a seconda del livello in cui siete e che vi metterà in seria difficoltà.
Se non bastasse ci sono nemici che vanno eliminati con delle procedure ben precise che non fanno alto che aumentare l'interesse e la voglia di giocare per parecchio tempo.
La grafica è molto buona e i colori rendono questo titolo piacevole da guardare, ma anche da giocare. C'è un buon livello di dettaglio generale e tutto è costruito per essere buffo e non troppo serio. Il bello dei giochi di tanti anni fa era anche questo.

Colocovison= 9

Davvero bello questo gioco per il ColeCovision che non solo mostra una grafica molto bella, colorata e dettagliata, ma vi da una giocabilità incredibile e un vero e sano divertimento.
La difficoltà è così ben calibrata che quando iniziate a giocare farete di tutto per non perdere le tre preziose vite che avete per cercare di raggiungere quanti più livelli possibile.
Ognuno di questo ha delle caratteristiche uniche e che dovete risolvere anche studiando il percorso con attenzione.



Amstrad CPC (1988, Gremlin)

Roy of the Rovers è un'avventura calcistica perché è basata su entrambi i generi.
Voi interpretate Roy Race, un calciatore della squadra Melchester Rovers, con il quale dovete salvare lo stadio della vostra squadra che dovrà essere demolito il giorno successivo.
Per farlo avete organizzato una partita a 5 giocatori per guadagnare abbastanza denaro per fermare i buldozzer, ma i vostri compagni vengono rapiti. Inizia una corsa contro il tempo per riuscire a trovarli prima che inizi al partita il pomeriggio seguente.
I giornali della città sono scettici sul suo successo e già ipotizzano cosa potrà mai fare perché la partita si



farà anche se dovesse giocare solo lui o con uno o due compagni. A questo punto più ne liberate e più potete fare una partita regolare: 5 contro 5.
Nel frattempo vostra madre sta preparando un tè caldo a bordo del campo per far recuperare le forze ai giocatori che riuscirete a liberare.
E' un gioco del calcio un po' diverso dal solito perché dovete girare per la città di Melchester in cerca dei vostri compagni usando una interfaccia abbastanza tipica per le avventure grafiche con i verbi che sono messi in un menu a tendina per raccogliere e usare i vari oggetti che trovate, per scegliere se camminare o correre, fare sorrisi oppure parlare con le persone che incontrate.



Le varie opzioni si attivano solo con i tasti funzione "F0", "F1", "F4" e "F7" e se non vi funziona il joystick o non lo avete potete usare i tasti.
In ogni momento potete andare a fare visita a vostra madre per riposarvi, lavarvi i denti per mostrare un bel sorriso ammiccante oppure tornare a casa vostra.
Non siete, tuttavia obbligati a giocare all'avventura completa, ma finito il caricamento avete la possibilità di giocare la partita di calcio a 5.
Quest'ultima usa lo stesso sistema visto in *International Soccer*, quindi molto semplice nella giocabilità con un solo tipo di tiro, nessun tipo di tackle o altri falli.

Amstrad CPC= 7

Molto buona la fase avventura in cui dovete girare per l'intera città raccogliendo oggetti e usandoli al momento opportuno per riuscire a trovare i vostri compagni. Potete mostrare il vostro bel sorriso e parlare con le varie persone che incontrate.
La città è grande, ma nel manuale avete una mappa che vi da una indicazione molto precisa delle varie strade.
Per chi non ha voglia di fare l'avventura può decidere di giocare la partita anche se devo dire non è molto entusiasmante sia dal punto di vista grafico che di giocabilità.

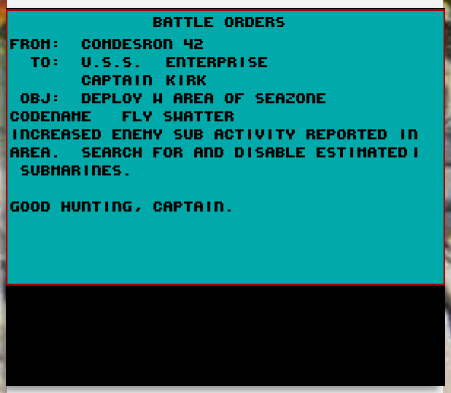


8086, 512k (1986, Epyx)

Destroyer è una simulazione marina in cui interpretate il comandante di un Cacciatorperdiniere durante la Seconda Guerra Mondiale nella quale dovete svolgere 7 missioni con la scelta della difficoltà per ciascuna di esse.

E' un titolo per PC con MS-DOS, ma a differenza di altri per questa piattaforma è che si avvia senza bisogno di installarlo su Harddisk. E' uno di quei primi giochi che funzionano direttamente da dischetto all'avvio in modo simile ad Amiga e Atari ST.

E' una simulazione a tutti gli effetti perché avete il totale controllo della nave attraverso i vari comandi accessibili dai tasti funzione e della tastiera per attivarli e facilitare il completamento della missione che vi viene descritta subito dopo averla scelta.

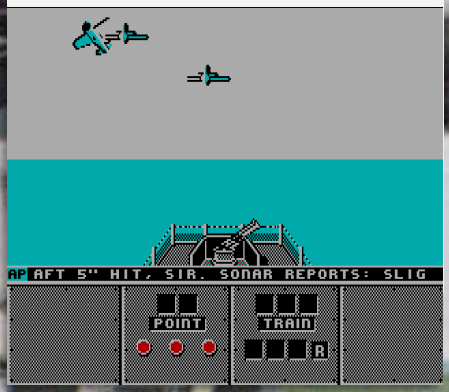


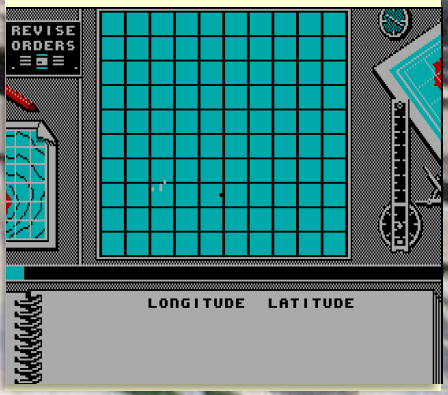
Ogni pannello della nave è molto dettagliato e pieni di spie, luci e pulsanti per gestire ogni sua funzione che va dalla navigazione e ai combattimenti.

E' davvero ben costruita questa simulazione perché ogni parte della nave che controllate è molto realistica: potete lanciare i siluri, potete lanciare le bombe di profondità dalla poppa della nave, potete gestire un cannone a prua e uno a poppa, avete due tipi di radar per le navi nemiche e i sottomarini e poi un pannello di controllo per una gestione generale delle varie funzioni.

E' una ottima ricostruzione di una nave in ogni dettaglio e la grafica aiuta tanto perché ogni sezione è ben costruita dato che vi sembra di essere realmente davanti al reale pannello di controllo.

I combattimenti sono quasi dei mini giochi perché prendete il controllo delle armi e dovete colpire i vari bersagli. Avete diverse postazioni per divertirvi parecchio in ogni situazione.







DOS= 7

E' una eccellente simulazione navale che vi porta a comandare un cacciatorpediniere con tutti le funzione ben ricostruite in ogni dettaglio, ma facilmente comprensibili dopo qualche minuto.

I combattimenti sono una parte se stante all'interno della simulazione perché prendete il controllo diretto delle armi.

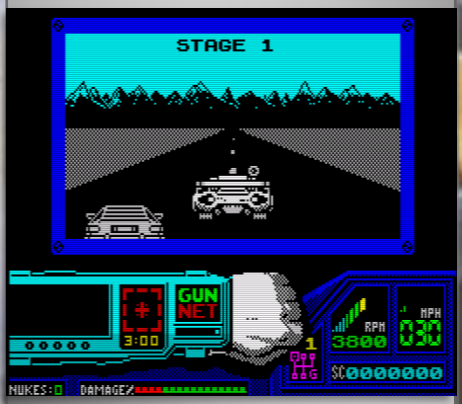
La grafica è quella di un PC alla fine degli anni 80 e quindi in CGA, ma fa ottimamente il suo lavoro e riproduce bene ogni dettaglio.

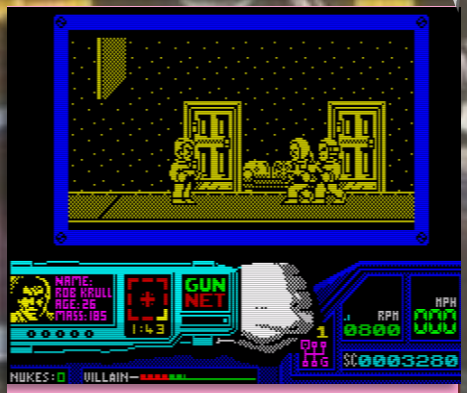


ZX Spectrum 48k (1988, Gremlin)

Silver

Techno Cop è un gioco misto tra una corsa in automobile e un Beat'Em Up a scorrimento laterale.
Voi interpretate, come dice il nome, un poliziotto del futuro che ha il compito di liberare la sua città dal crimine inseguendo i criminali in auto e poi cercando di sgominarli dove si nascondono.
E' un gioco diviso in due fasi che rappresentano le missioni che dovete adempiere: nella prima siete alla guida di una Ferrari in cui dovete distruggere le auto dei criminali e ricorda molto "Chase H.Q" come visuale in terza persona e come meccanica di gioco; nella seconda fase, a piedi, siete in una casa e dovete uccidere/catturare tutti i nemici uno ad uno usando gli ascensori per ripulire ogni piano e raggiungere il loro capo
Fatte le pulizie della casa, avete una nuova missione che consiste nel rifare le due fasi appena spiegate.





La prima fase serve solo a raggiungere la casa dove si trova uno dei boss della missione in corso e dopo un po' di guida in cui distruggete le auto nemiche con il vostro cannone, automaticamente vi fermate ed entrate nell'edificio che può avere due o più piani.
In questa fase Beat'Em Up che ricorda da vicino "Joe Blade" dovete sparare ai nemici per ucciderli oppure cambiare arma usando una specie di ragnatela che li imprigiona. La pistola ha munizioni infinite, mentre la ragnatela no.
Dalle porte della casa potrebbero uscire degli innocenti o dei politici che se li uccidete perdete la promozione e la fuga del vostro obiettivo.
E' sicuramente molto interessante questo titolo perché mescola due generi diversi, ma che li unisce in un modo tale da renderlo quasi un produzione cinematografica dove l'eroe insegue il cattivo per le strade e poi lo stana nel suo nascondiglio pienp di sgherri che lo difendono.
La versione ZX Spectrum provata ha una grafica molto buona e dettagliata per entrambe le fasi anche se sono completamente monocromatiche: in bianco e nero la prima e gialla seconda.
I limiti dello Spectrum per la grafica sono questi perché il pannello di controllo è molto colorato e ben definito di ogni particolare.
La sua fluidità compensa un po' i colori perché è eccellente e quindi vi garantisce una giocabilità che lo rende divertente e invoglia a continuare per molto tempo.

ZX Spectrum= 8

Grazie ad una difficoltà ben calibrata in entrambe le fasi avete una giocabilità davvero buona che difficilmente vi stancherà.
Anche se le missioni sono uguali come modalità c'è sempre una gran voglia di continuare a giocare perché c'è una sfida in corso: l'inseguimento e la cattura.
I colori della grafica, l'assenza della musica non sono un problema perché ha tutto quello che vi serve per divertirvi.

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".
Questa pagina rimane presente anche se non ci sono o non ci saranno più questo tipo di recensioni.
E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage
- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)



CASTLE COMBAT

Evidentemente in questi ultimi numeri sto scegliendo dei giochi per MSX che non solo si meritano una pagina intera, ma è anche troppo questa "breve".
Questo titolo che non ha nemmeno una schermata del titolo si avvia immediatamente dopo il caricamento lasciandovi subito un po' storditi perché non ve lo aspettate.
Il gioco in se è uno sparatutto a scorrimento multi direzionale perché in alcuni livelli sarà orizzontale e in altri verticale.
Inizialmente siete fuori di questo castello, oggetto del gioco, in cui dovete affrontare tre ondate di alieni volanti che una volta distrutti verrà abbassato il ponte levatoio e potete entrare con la vostra astronave al suo interno.

Ha una pessima giocabilità perché anche se i nemici non sono ostici da colpire, lo è l'ambiente che è formato da muri che dovete evitare ad ogni costo con i nemici che ovviamente ci passano in mezzo e di tanto in tanto vi beccano mentre cercate di evitare questi muri.
Non è malvagio dal punto di vista della grafica che è sicuramente molto colorata, molto fantasy in questo genere di sparatutto e ha anche pizzico di stile Giapponese che spesso piace in certi giochi.
E', tuttavia, molto povero nel contenuto generale e dopo una iniziale difficoltà che sembra gestibile, appena entrate nel castello vi rendente conto che non è così bello come le immagini vi sembrano.



MSX= 6

Uno sparatutto classico per MSX che però non ha la forza di essere interessante e divertente come invece lo sono molti altri.



Atomia

Questo gioco per certi aspetti assomiglia molto ad *Atomix* di Thalion, ma la differenza più importante è il suo scopo.
Voi dovete creare, con le molecole che avete sullo schermo, delle sostanze che vedete nella piccola finestra entro un certo tempo.
E' un rompicapo perché per costruirla dovete cercare di prendere le varie molecole e assemblarle.
La difficoltà è che queste ultime non si possono spostare liberamente per la stanza, ma si muovono da una parte all'altra lungo i muri. Seguendo queste direzioni obbligate dovete spostarle in modo tale da combinarle come vedete nel piccolo riquadro a sinistra, ma allo stesso tempo nell'ordine corretto.

Ci sono ben 30 livelli con una difficoltà crescente e già ne avrete coscienza dal primo di questi che richiede un buon studio di come sono messi i pezzi. E' un ottimo puzzle game che merita di essere giocato a lungo.



Atari 8-Bit= 7

Che bello questo gioco che è impegnativo, ma che si lascia giocare bene e con un buon studio della stanza e dei vari pezzi riuscirete a trovare una soluzione per passare al livello successivo.
Ben fatto anche dal punto di vista grafico con un buon dettaglio e anche una melodia musicale sempre presente come accompagnamento.

Commodore 64 (2011, FarCa & Indy)

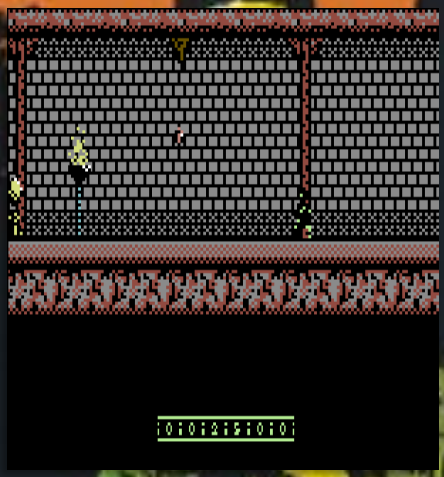


Blood and Honour è un titolo relativamente recente per il Commodore 64 ed è stato realizzato con il SEUCK. Non è, tuttavia, uno sparatutto come gli altri creati con questo kit che di solito sono a scorrimento verticale e orizzontale.
Di fronte a voi avete un gioco a scorrimento orizzontale, ma con una visuale laterale come se fosse un Beat'Em Up o un gioco di piattaforme.
Un'altra caratteristica di questo titolo è la qualità della grafica che è molto superiore alla media dei giochi realizzati con questo kit che spesso è abbastanza grezza e con pochi particolari o colori.



Blood and Honour invece mostra una qualità incredibile tanto che non sembra un SEUCK perché ha tanti colori che grazie al dithering sembrano ancora di più con un buon effetto delle ombreggiature.
Non conosco la trama perché il manuale è scritto in Polacco, ma voi siete un barbaro che deve attraversare vari livelli pieni di nemici volanti e strane creature che spuntano dal terreno che potete solo evitare. Dopo un certo tempo girando per le campagne, arrivate ad un castello nel quale dovete entrare e continuare la vostra avventura.
Siete armati con una spada che lanciate in stile Ghouls 'n' Ghosts anche se inizialmente dovete fare più attenzione ad evitare dei nemici che, tutto sommato, hanno una difficoltà che sembra calibrata.





Questi ultimi seguono delle traiettorie ben precise e anche se non riuscite a colpirli potete cercare di vedere il loro movimento per riuscire a evitarli.
Come giocabilità in generale è più che decente e mi ha sorpreso perché è molto più elevata rispetto ad altri giochi di questo tipo di programmazione.
Sicuramente per chi è scettico sui SEUCK come lo sono io, questa è una dimostrazione che si possono creare titoli interessanti e giocabili. Il divertimento forse non lo avrà più di tanto anche perché non si sa bene il suo scopo o se ne ha uno.
E' da provare e giocare un po' a lungo per vedere se vi incanta oppure no.

Commodore 64= 7

Essendo un SEUCK mi ha colpito molto per la sua giocabilità che è molto superiore agli altri giochi scritti con questo kit.
Sicuramente la musica iniziale è davvero molto carina e ascoltabile. Peccato che durante l'avventura ci siano solo effetti sonori perché questa melodia avrebbe fatto la differenza.
Nel complesso non è male e forse questo Team ha saputo sfruttare il SEUCK come pochi altri.



Amstrad CPC, 128k (1991, Domark)

S.T.U.N. Runner è una corsa automobilistica del futuro caratterizzata da una grafica in terza persona dietro l'auto in un paesaggio poligonale. I giochi più apprezzati proprio perché diventano più realistici immedesimandovi nella virtualità di questi mondi.

E' una corsa che si svolge nel 2492 a bordo di una specie di overcraft che corre a circa 900 km/h e lo scopo è quello di arrivare al traguardo entro un certo tempo limite facendo attenzione che i tracciati sono molto diversi da quelli tradizionali perché la vostra "auto" segue il percorso in ogni direzione anche sulle pareti dei tunnel facendo anche giri della morte.



Oltre all'inesorabile scorrere del tempo dovete affrontare dei nemici che sono rappresentati da moto e astronavi volanti simili ad uccelli che dovete distruggere usando il vostro cannone, mentre per i droni indistruttibili dovete, ovviamente, evitarli.

Lungo il percorso ci sono anche dei bonus che vi danno temporaneamente delle potenzialità aggiuntive come una maggiore velocità e invulnerabilità.



Recuperando tutte le stelle verdi lungo percorso attiverete automaticamente una Smart Bomb che distruggerà tutti i veicoli che avete intorno.

Il vostro veicolo ha un'altra caratteristica che lo rende difficile da guidare perché non avete i freni e quindi avete sempre la massima velocità. Se avete uno scontro rallentate un attimo, ma siete di nuovo a piena velocità.

S.T.U.N. Runner era un Coin-op e come tale l'aspettativa delle conversioni era molto alta soprattutto per il fatto che era caratterizzato da una grafica totalmente poligonale e renderlo veloce e fluido come l'originale su un computer a 8-Bit poteva essere molto difficile da replicare.

La versione Amstrad CPC è molto veloce e anche abbastanza fluida perché nella conversione c'è una riduzione delle dimensioni dell'area di gioco e i poligoni sono presenti solo in alcune sezioni del tracciato.

Il gioco rimane giocabile perché la meccanica di gioco non cambia di molto - di certo la velocità originale e la sua frenesia non ci sono per I limiti dell'Amstrad CPC.

Le caratteristiche che avete conosciuto nella versione originale ci sono tutte, i livelli sono più o meno fatti allo stesso modo e quindi la corsa è la stessa.

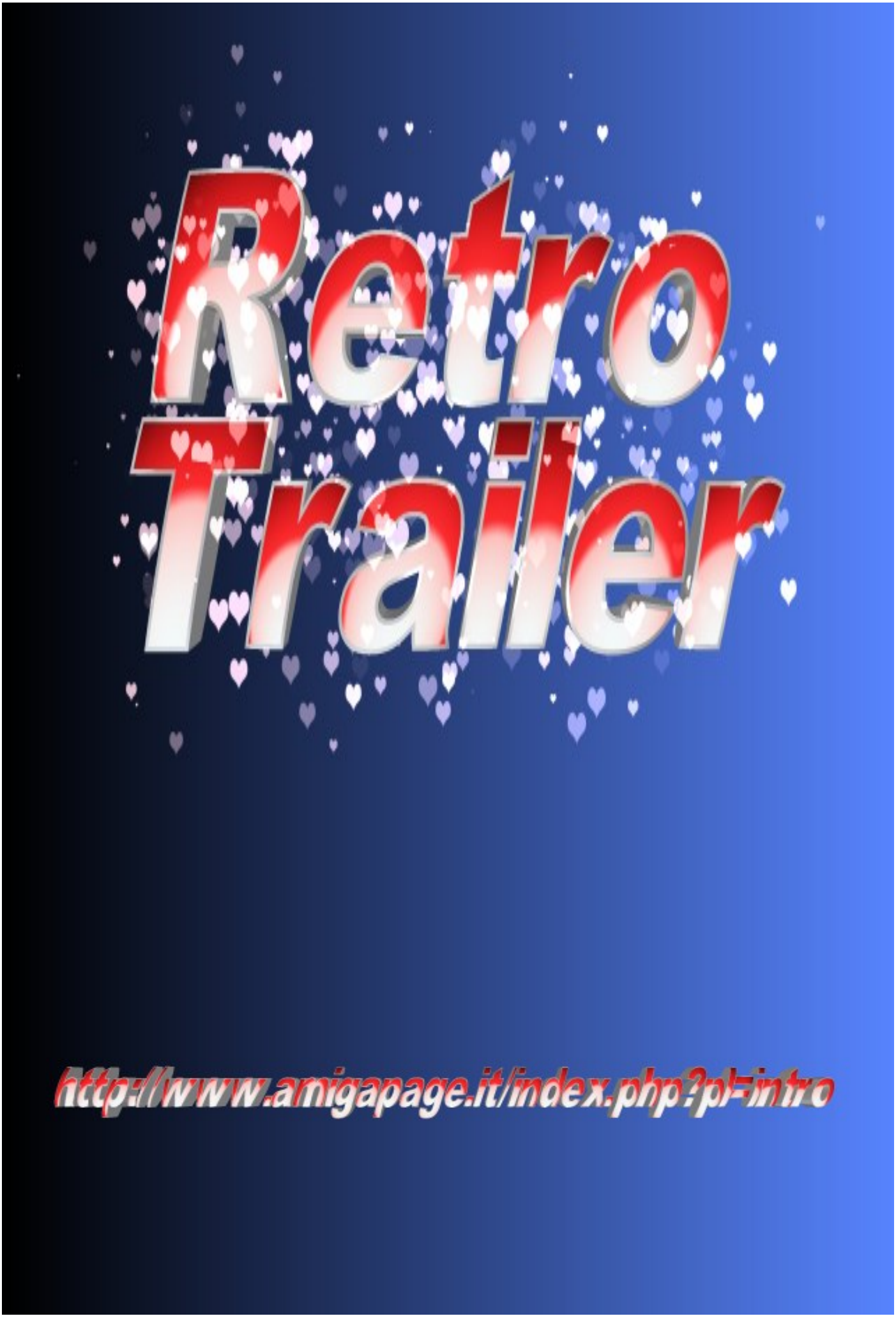
Per quelli che amano il genere di corse tipo "Wipeout" lo apprezzeranno molto fino ad un certo punto. 24 livelli tutti uguali nella grafica e nel paesaggio non invitano a scoprire quello che c'è dopo.

Amstrad CPC= 7

Troppi tracciati uguali nella grafica del paesaggio e nel modo di affrontarli non danno una longevità molto alta.

E' comunque un titolo che vagamente vi riporta alla mente "Wipeout" e per quelli che amano questo tipo di corse lo troveranno molto buono e interessante.

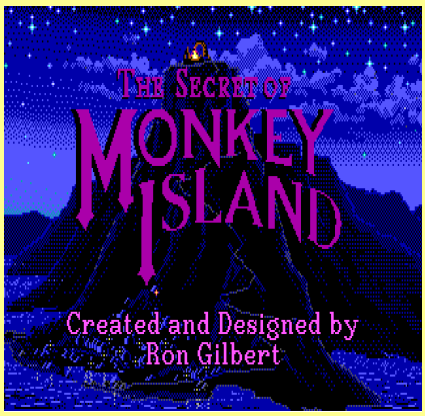
La giocabilità è buona fino a quanto troverete incentivi per giocarci.

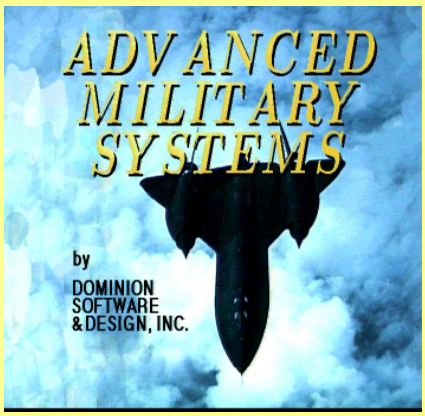

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

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 recensiti tanto 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 numero sono quelli che vedete dalle immagini 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):





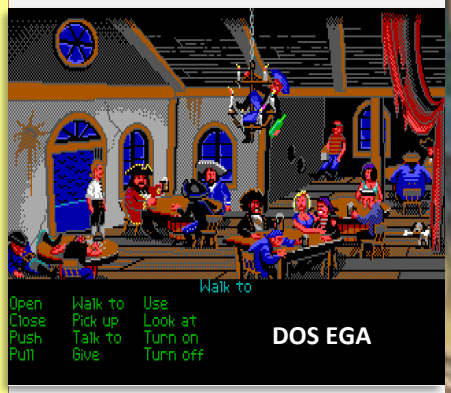


DOS, EGA (1990, LucasArts)

Amiga (1991, LucasFilm Games)

Atari ST (1991, LucasFilm Games)

The Secret of Monkey Island è forse l'avventura classica più bella e più giocata perché mescola avventura, umorismo e racconta una storia di pirati come una parodia divertente ai film di questo genere.
Il giovane Guybrush Treephood vuole diventare un pirata e si presenta davanti a capi pirata per essere sottoposto a delle prove per dimostrare che sia degno di unirsi a loro nell'arte piratesca.



DOS EGA

Le tre prove consistono nel trovare un **tesoro**, rubare un **idolo** dalla casa del Governatore e sfidare e vincere il **Maestro della Spada**.
Non sono prove facili perché richiedono al giovane pirata di trovare molti oggetti, interagire con diversi personaggi e imparare a usare la spada. Terminate le prove scoprite che il Governatore è stata rapita da un fantasma e per salvarla dovete cercare un equipaggio, una nave e infine salpare per Monkey Island.

Vi rendete subito conto dell'umorismo sui cui è incentrata l'intera storia, alle volte demenziale, alla volte paradossale, ma fatto in modo da farvi divertire, dal farvi avere sempre il sorriso sulle labbra. E' un gioco che prende in giro i film e le storie sui pirati, ma lo fa così bene che sembra addirittura abbia una sceneggiatura degna di un successo cinematografico.
Di questo gioco sono uscite diverse versioni e varie edizioni e per la versione PC DOS ne esistono addirittura quattro.
La prima versione, la più vecchia è quella su 4 dischetti in grafica EGA a 16 colori e che girava sui vecchi XT 8088 e tradotto in italiano da CTO.
La seconda versione è sempre su 4 dischetti, ma in grafica VGA a 256 colori, anche questa disponibile in italiano, e che richiedeva un AT 286 ed ha la stessa interfaccia della versione EGA, quindi ha un inventario testuale.
La terza versione è quella CD-ROM con grafica VGA da 256 colori, inventario ad icone e musica su tracce audio, ma con una qualità non eccezionale perché venivano suonate



DOS VGA

attraverso un sintetizzatore e il risultato non era molto diverso dalla modalità Roland MT-32 sempre della versione su floppy.
Nel 2009 è uscita una versione speciale di questo gioco ed è considerato come un remake.

E' la realizzazione tecnica che è interessante di questo titolo perché frutta il motore SCUMM per migliorare l'esperienza di gioco e immergervi al meglio nell'avventura.
L'interfaccia utente è come quella vista in Indy3, in Zak e Maniac, quindi con molti verbi a disposizione e un inventario.

La versione Amiga è stata realizzata molto bene e per la prima volta gli sviluppatori della Lucas hanno sfruttato questo hardware come non mai anche se la conversione è stata a suo modo abbastanza complicata. A differenza delle altre conversioni come Zak, Maniac e Indy3 dove la grafica era a 16 colori, in questo gioco gli sviluppatori decisero di sfruttare la grafica 320x200 a 32 colori scelti da una palette di 4096. Inizialmente fu ignorata dalla



AMIGA



Lucas perché bisognava ricolorare ad-hoc il gioco per una macchina che non aveva mercato in tutto il mondo. L'occasione per fare questa operazione arrivò perché in quel momento la Lucas stava preparando la versione a 256 colori della versione PC e quindi trovarono il tempo per ricolorare la versione Amiga e dimostrare le vere potenzialità della macchina.
Le schermate a 32 colori di questa



AMIGA

versione sono state ottenute convertendo via software le immagini a 256 colori della versione VGA e per questo motivo molte sfumature si persero in macchie non molto estetiche però il risultato era molto migliore dei 16 colori dell'EGA.
Per quanto riguarda l'audio si pensò di sfruttare al massimo le potenzialità della macchina affidando arrangiamenti e programmazione a Chris Huelsbeck e Rudolf Stember che facevano parte del gruppo "Factor 5" noti per le musiche nella saga di Turrican.
Huelsbeck utilizzò il suo formato proprietario di moduli musicali "TMFX" ancora oggi criptato.

La versione ST invece è identica alla versione PC in EGA a 16 colori e sonoro Tandy.



ATARI ST



ATARI ST

DOS= 9

Amiga= 9

Atari ST= 9

Tutte e le tre le versioni sono eccellenti, piene di umorismo e talmente esilaranti alle volte che non riuscirete a smettere di giocare. Attenzione che rischiate di finirlo in fretta anche se è abbastanza lungo.
Ci sono differenze tecniche tra una versione e l'altra che sfruttano l'hardware meglio che possono.
La versione PC è la migliore perché è uscita per prima e usa il motore SCUMM meglio di Amiga e Atari ST che a loro volta però non sfigurano più di tanto.
La versione Amiga è stata ambiziosa perché convertita dalla versione VGA cercando di tappare i tanti tagli che sono stati resi necessari.
La versione Atari ST non è da meno perché ha una grafica che vi ricorda esattamente la prima versione DOS in grafica EGA.

Console Forever





Un Atari 7800 davvero ben sfruttato con colori vivi e animazioni credibili con anche una gestione del controller ben precisa che risponde subito ai vostri comandi.
Del resto questa è una Console che spesso mostra qualità estetiche molto interessanti con grande giocabilità.



Fight Night (1988, Atari - Atari 7800)

Un gioco dedicato alla Boxe, ma che punta decisamente all'umorismo per il tipo di grafica e anche per le smorfie quando ricevete certi tipi di pugni.
Lo scopo del gioco è quello di affrontare 11 avversari e infine Bronx Bomber e diventare il campione. Ognuno di loro ha caratteristiche diverse tra cui la forza, la resistenza e un "Super Pugno" che gli permette di poter vincere facilmente o comunque assestare un buon danno all'avversario.
Ci sono diverse modalità di gioco tra cui un incontro amichevole, un torneo, allenamento solitario o con un Sparring Partner.

Volevo fare una immagine di un pugno speciale e ci sono riuscito per farvi vedere una delle smorfie degli atleti e devo dire che in questo titolo ci sono dei "colpi bassi" che sono divertenti da vedere.

Atari 7800= 9

Un gioco della Boxe che è divertente per il fatto di avere delle mosse speciali che vi permettono di fare molti danni.
Bello nella grafica, nelle animaizoni e una giocabilità immediata fin da subito.



Defender (1982, Atari - Atari 5200)

Nel 1981 esce come Coin-Op Defender, un semplice sparatutto a scorrimento orizzontale in cui dovete distruggere gli alieni e salvare delle persone che dopo essere state rapite vengono trasformate in mutanti.
Se gli alieni catturano tutti gli umani presenti sul pianeta questo viene distrutto.
Nel 1982 esce la conversione per Atari 5200 che riprende lo stesso gioco in versione casalinga con la stessa fantastica giocabilità originale in tutto il suo splendore.
Era un gioco molto semplice nel Coin-OP con una grafica trasparente, quindi veramente poco da vedere, ma al tempo stesso così affascinante perché immergeva il giocatore così bene, tanto che dopo aver messo il gettone nelle fessura era come se lui dovesse salvare l'umanità.
Stessa cosa vale anche per le conversione per Computer e Console casalinghe che danno quella stessa sensazione anche per il fatto che erano



portate molto bene senza sacrificare quasi nulla dall'originale.
Voi potete attraversare l'intero pianeta e per individuare gli alieni avete un radar che vi mostra la loro presenza, la superfice del terreno, la loro posizione e anche se stanno rapendo degli umani in modo tale che possiate accelerare e colpirli prima che sia troppo tardi.

Bellissimo titolo che in questa versione per l'Atari 5200 non vi farà più di tanto rimpiangere il gioco originale.

Atari 5200= 8

La conversione per questa Console è venuta bene nella giocabilità e anche nella qualità della grafica che non si discosta molto dal Coin-Op. Ha lo stesso difetto dell'originale che è la ripetitività. Livello dopo livello aumenta la difficoltà, ma fate sempre le stesse cose.



Al Unser Jr. Turbo Racing (1990, Data East, NES)

Con un nome davvero lungo e difficile da ricordare vi porta sulla vostra Console preferita una corsa automobilistica di Formula 1 (era da un po' di tempo che non recensivo questo tipo di corse) in cui dovete completare una stagione formata da 16 corse; per ognuna di queste potete fare pratica all'infinito, fare un giro di qualificazione e infine la corsa.

Dovete cercare di vincere delle gare o fare buoni piazzamenti perché avete dei punti bonus che potete usare per potenziare e riparare la vettura per riuscire meglio a diventare il campione.
Tra le caratteristiche di questo gioco c'è da segnalare il cambio che può essere impostato per manuale rendendo tutto più complicato, ma anche più realistico. Stessa cosa per i danni che subite durante la corsa perché poi dovete fermarvi ai box per le riparazioni. Avete anche una specie di turbo per temporanee accelerazioni e recuperare le posizioni che perderete dopo uno scontro o una fermata ai box.



La giocabilità è eccellente per la fluidità della grafica e sicuramente era scontato per questa fantastica Console. La qualità estetica è ben curata come già sapete e la difficoltà è data solo dal cambio manuale, ma non è complicato come altri giochi di questo tipo perché è gestito molto bene.
Vi toglierete molte soddisfazioni con questo titolo sul NES, decisamente meglio di altri giochi simili su piattaforme diverse.

NES= 9

**Non è solo un ottimo gioco di corsa, ma lo è soprattutto per la grafica bella e curata nei dettagli e che non sacrifica nulla per la giocabilità e la fluidità della corsa.
Avete anche una simpatica melodia musicale di accompagamento durante la corsa che da ritmo all'azione.
E' un tipico gioco che trovavate spesso nelle sale giochi dove si faceva di tutto per attirare l'attenzione del giocatore di turno.**


Education
Shift

Educational: Misc



Amiga, 2,5MB (1993, Jumping Bean)

Noddy's Big Adventure è il seguito del gioco recensito il mese scorso per Atari ST, un titolo educativo per bambini tra i 3 e 7 anni e riprende il concetto già visto - attraversare la città a bordo della vostra auto per raggiungere dei posti dove ci sono dei mini giochi educativi anche se i nomi non vi dicono nulla su cosa dovete fare.
Una differenza dal gioco precedente è che oltre a guidare per la città e cercare i mini giochi, avete un potente editor per caricare delle storie da leggere e crearle voi stessi sia con il testo che con le immagini (Questo editor si trova nel disco 4 da caricare a parte oppure se installate Noddy su Harddisk lo trovate all'interno della cartella del gioco con il nome di "Processor").

I mini giochi che incontrate nascosti nella città sono questi:

- **Tricky Trees**
- **Bert's Scrapbook**
- **Noddy's Scale**
- **Find Me?**
- **Noddy's Kitchen**
- **Beach Sorter**
- **Picnic Attack**

Ci sono quattro zone della città dove sono raccolti i vari mini giochi che vanno da quelli di matematica a quelli di logica. Tra di questi ce ne è uno che non fa parte degli educativi perché quando scegliete la spiaggia dovete spruzzare l'acqua contro i granchi per impedire loro di avvicinarsi al vostro cibo.
Le varie parti della città le potete trovare da soli girando con la macchina e facendo salire uno dei tanti personaggi che incontrate lungo la strada, oppure se siete svogliati potete cliccare



in ogni momento da F1 a F4 per raggiungere direttamente l'area interessata.
Sicuramente è molto più avventura



grafica interattiva rispetto all'altro titolo precedente perché i giochi sono nascosti all'interno di alcuni quartieri della città che potete scrollare con il mouse dato che sono molto grandi.

Io ho trovato difficoltà a farlo



girare da dischetto, mentre installato su HardDisk è molto più comodo perché avete sia il programma principale sia l'editor per leggere e scrivere



delle storie.
Un gioco molto interessante che sfrutta l'Amiga nella velocità della grafica sempre fluida e senza incertezze e un audio, dove presente, ben suonato.

Amiga= 9

I giochi educativi su queste piattaforme a 16-Bit sono sempre belle da giocare e guardare per la tanta grafica, animazioni sempre buone con musica ed effetti sonori eccellenti.
E' abbastanza diverso dal gioco precedente perché i mini giochi sono meno individuabili rispetto a prima dato che sono celati all'interno delle quattro zone della città di Toyland.



Silver

Amstrad CPC (1988, Lankhor)

Rody & Mastico è un'avventura educativa uscita per i più conosciuti Home Computer della sua epoca e racconta una storia come se guardaste un libro interattivo in cui voi interpretate i due amici che danno il nome a questo gioco: Rody e Mastico.

Lo scopo di questa storia è trovare una stella multicolore che deve essere raggiunto rispondendo bene a delle domande sulla locazione in cui vi trovate per poter proseguire e allo stesso tempo potete interagire con le icone che trovate in



alto per entrare nella modalità disegno in cui dovete ricolorare la stanza secondo i vostri gusti, un opzione per ascoltare di nuovo il testo parlato e infine una icona a forma di libro per proseguire nella storia. Proseguendo con il l'avventura appaiono nuove icone che rappresentano delle domande a cui dovete rispondere usando gli oggetti che trovate



intorno a voi.

Il parlato è molto buono perché è abbastanza comprensibile, ma carica tantissimo per leggere il testo e purtroppo non si può disabilitare; ogni volta che c'è una domanda dovete aspettare il caricamento e la lettura. Più di una volta perdete il ritmo e la voglia di proseguire.

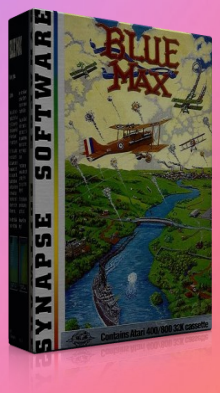
Il controllo è via joystick è forse la parte peggiore di questo gioco perché simula il mouse ed è molto lento. Questo titolo è uscito per Amiga e Atari ST e su Amstrad hanno dovuto usare il joystick che funziona bene, ma le interazione alle volte sono molto lente.

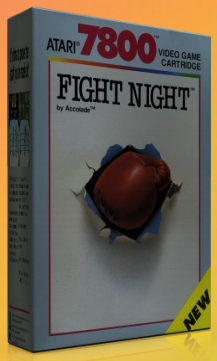
Per il resto è un ottimo educativo!

Amstrad CPC= 8

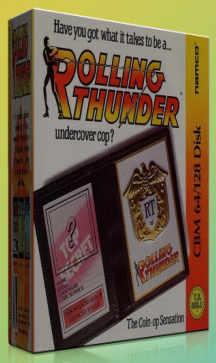
I giochi educativi sono sempre fatti bene indipendentemente dal Computer usato perché devono attirare l'attenzione dell'utente e usare grafica e musica in modo tale da essere comprensibili.
Peccato abbia poche interazioni con gli oggetti presenti intorno a voi e sia troppo lento nel caricamento e nell'usare il joystick come un mouse.

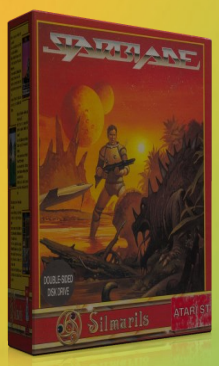
Box Art: Copertine in 3D

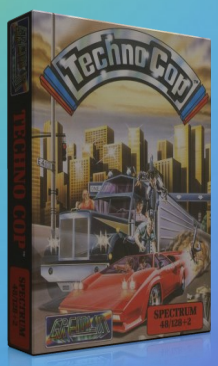












Volume 4, Numero 12
Dicembre 2018

REV'N'GE!

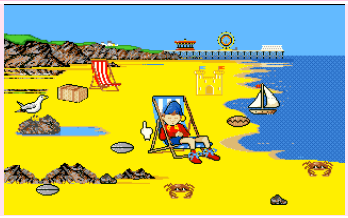


Top 3

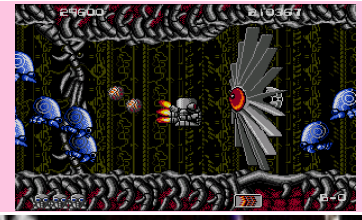
Starblade



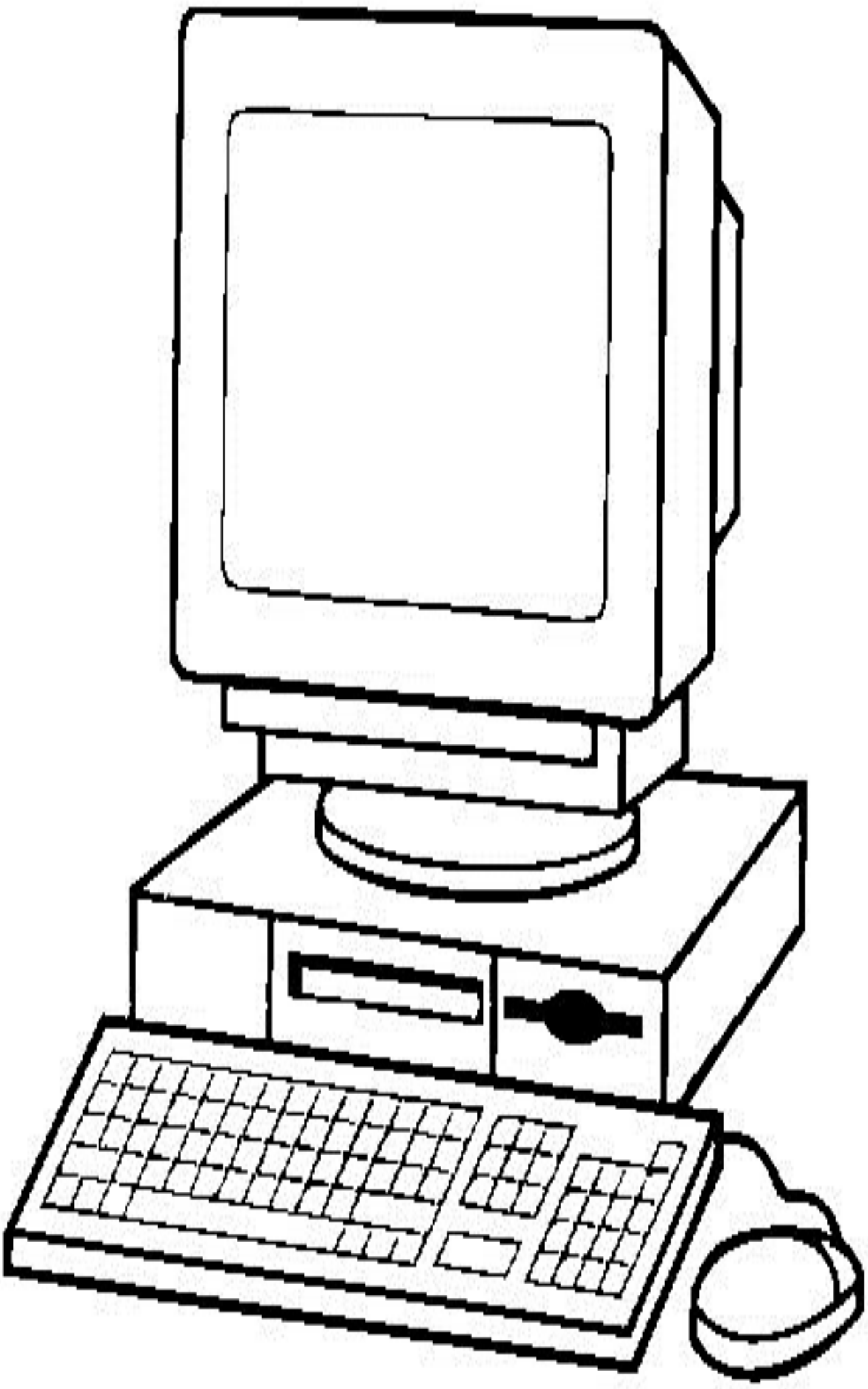
Noddy's Big Adventure



Atomic RoboKid




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational

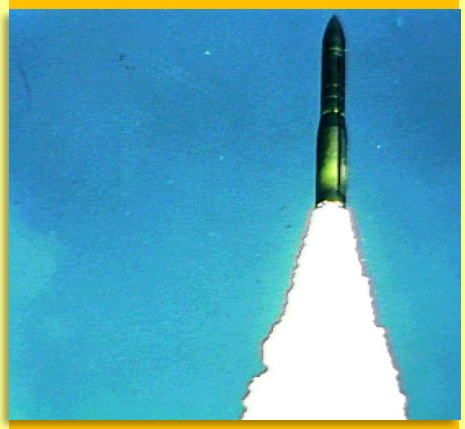


Amiga CDTV (1991, Dominion & Software Design)

Advanced Military Systems è un CD-ROM multimediale dedicato ai sistemi militari, quindi un enciclopedia che tratta i sistemi di difesa strategica, i vari veicoli terrestri, navali, aerei e i vari tipi di armi.
E' un prodotto come tanti altri, ma



ha delle caratteristiche davvero interessanti per quanto riguarda la lettura dei vari argomenti che sono visualizzati come immagini che mostrano la categoria a cui appartengono. Ognuna di queste ha al suo interno altre immagini che rappresentano le sotto categorie che potete vedere più in dettaglio.
Una volta scelto cosa guardare, si avvia uno Slideshow accompagnato dalla musica e dalla voce di un narratore che spiega cosa si sta guardando. Premendo il pulsante del controller o aspettando la fine di questa animazione si arriva ad un "*extra menu*" che permette di



scegliere se leggere il testo relativo all'articolo desiderato, guardare le sue specifiche, tornare alla visualizzazione o uscire al menu principale.
Se all'inizio del programma non si fa nulla, questo si avvia da solo con uno slideshow casuale che può essere interrotto in qualunque momento.

La qualità della immagini è davvero ottima così come la qualità della musica e del parlato.
Le categorie principali sono solo 5, ma queste in pratica ricoprono tutti i mezzi militari conosciuti e sono davvero tanti. Ogni oggetto che trovate ha la propria musica e la propria spiegazione parlata.
Un opera davvero epica e unica nel suo genere disponibile in esclusiva per Amiga CDTV che rispetto ad altre produzione simili ha una qualità generale decisamente superiore grazie alle fotografie di livello professionale.

Amiga CDTV= 9

Un prodotto davvero notevole perché raccoglie, attraverso slideshow con musica e parlato, un argomento vasto come quello militare e copre praticamente tutto quello che si poteva sapere fino al 1991.
La qualità delle foto è eccellente così come la qualità del parlato e della musica.
Una delle migliori enciclopedie multimediali su Amiga CDTV


AL PROSSIMO INCREDIBILE NUMERO
9L
GENNAIO 2019