REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#108

0,00 Euro
25 Marzo 2020
Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 3

Commander Blood

Una avventura grafica spazio temporale su CD-ROM

Bocce

La Simulmondo nasce da qui

ALTRE RECENSIONI: Killer Gorilla * Plummet * Flight Deck * Robot-land * Robotron 2084 * Castle Top * Dungeons of Daggorath * Rotox * Black Tiger * Rolling Thunder * Smurfen * Danger Zone * Bomber Attack * Mickey's 123's * Scary Poems for Rotten Kids * Leisure Suit Larry 1 * Scenery Animator 4

RECENSIONI CONSOLE: Ghostbusters II * Fifa International Soccer * Asterix and the Great Rescue



EDITORIALE NUMERO 108

Numero di primavera dopo un inverno anche quest'anno non molto interessante perché dopo un freddissimo inverno iniziato a Novembre 2019 siamo di nuovo in un clima temperato e forse un po' troppo perché molte strutture sciistiche di queste zone si sono viste perdere la neve sotto il naso. Devo dire che speravo anche io di vedere le neve qui dopo l'ultima nevicata del 2018.

Un numero che dovrebbe avere buone recensioni e anche come al solito alcune che decido di farle dopo aver letto i commenti su alcuni forum soprattutto lamentele per vedere e verificare di persona se si esagera oppure no. Un errata corrige sulla preview del gioco "Dead on Time" per Amstrad CPC che avevo già recensito e quindi sostituito con un altro titolo.

In questo numero 108 ci saranno quindi più recensioni per Amiga sia tra quelle normali, quelle brevi e anche nella sezione Multimedia. Amiga in questa ultima sezione è stata importante per la fanzine dato che inizialmente ho puntato su tutto il materiale uscito per questa piattaforma anche per una semplicità di utilizzo e anche perché ha un target meno esigente.

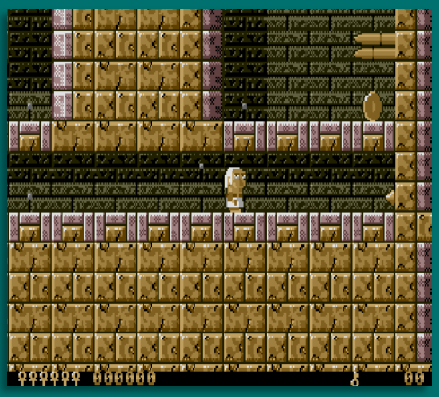
Buona Lettura

MAIN PREVIEW #109



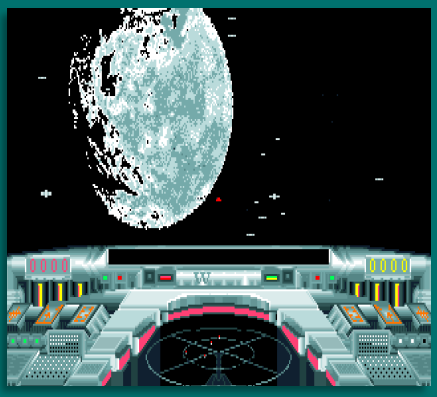
Cyper Cop - Amiga

Un Beat'em Up che assomiglia un po' a Robocop e che forse ha anche una giocabilità migliore. Lo leggerete nel prossimo numero.



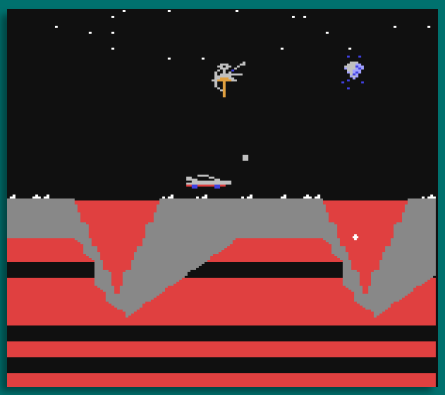
Entombed - Atari ST

Un gioco di piattaforme in cui voi vi trovate all'interno di alcune tombe Egiziane alla ricerca di oggetti da raccogliere.



Xyphos - DOS

Una simulazione spaziale che per certi aspetti ne ricorda un altro, ma graficamente sembra decisamente migliore. Sarà tutto oro quello che luccica? Al prossimo numero!



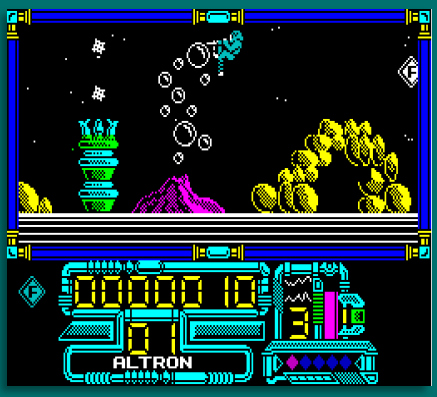
James Bond - Commodore 64

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale basato sul personaggio con le musiche originali del film



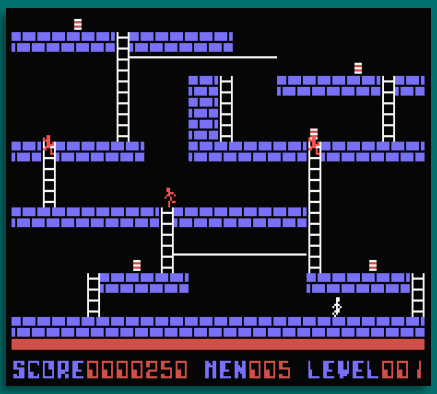
Death or Glory - Amstrad CPC

Uno sparatutto a scorrimento multiplo che ha una bella grafica colorata ed esplosioni spettacolari come piacciono a me.



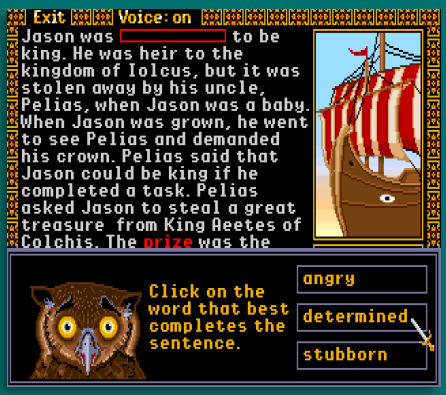
Pogotron - ZX Spectrum

E' un gioco di azione in cui dovete trovare dei pezzi della vostra astronave che va ri-assemblata per lasciare il pianeta e affrontare gli alieni in una fase di sparatutto a scorrimento orizzontale con un boss di fine livello.



Lode Runner - MSX

E' un classico gioco di piattaforme in cui dovete raccogliere degli oggetti arrampicandovi per le scale e usare funi per evitare i nemici. Avete un potere speciale per intrappolarli.



Greek Mythology - Apple IIGS

Un educativo forse il meno amato perché dovete leggere bene una storia, capirla e poi rispondere a delle domande oppure inserire quelle giuste per poter creare una frase di senso compiuto.

Sommario Numero 108 **Marzo 2020**

Black Tiger	Atari ST	**16**
Bocce	Commodore 64	**8**
Bomber Attack	Commodore PET	**20**
Castle Top	Atari 8-Bit	**12**
Commander Blood	DOS	**17**
Danger Zone	Plus/4	**20**
Dungeons of Daggorath	CoCo	**13**
Flight Deck	MSX	**9**
Killer Gorilla	Amstrad CPC	**6**
Leisure Suit Larry 1	DOS	**24-26**
Mickey's 123's	Amiga	**31**
Plummet	ZX Spectrum	**7**
Robotland	Commodore 64	**10**
Robotron 2084	Apple II	**11**
Rolling Thunder	Amiga	**19**
Rotox	Amiga	**15**
Scary Poems for Rotten Kids	Amiga CDTV	**32**
Scenery Animator 4	Amiga	**37**
Smurfen	Commodore 64	**17**

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.



Killer Gorilla Gold

Amstrad CPC (1984, Micro Power)

Killer Gorilla è un clone di Donkey Kong per Amstrad CPC nel quale dovete salvare la bella fidanzata che è stata rapita dal bestione della jungla indispettito dal caos cittadino e anche per farvi arrabbiare.

E' un gioco di breve durata perché ha solo quattro livelli dove nei primi tre dovete arrampicarvi sulle scale per raggiungere i vari piani evitando i barili che il Gorilla vi lancia addosso e usando di tanto in tanto dei martelli per distruggerli.

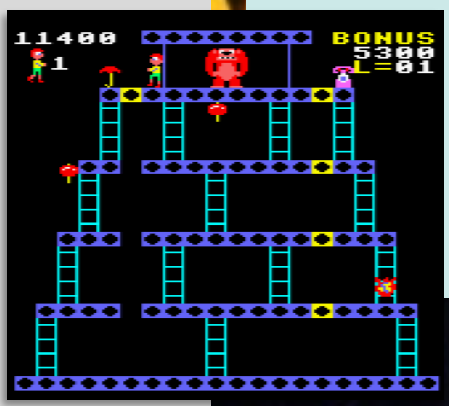
Nel quarto livello dovete togliere le viti che tengono insieme la struttura per farla crollare e uccidere il vostro nemico.



Se nell'originale lo scopo dei vari livelli era solo di raggiungere il tetto di ogni grattacielo per salvare la vostra fidanzata, ora in questo titolo dovete terminare il caos che questo Gorilla sta causando e sicuramente avendo uno traguardo da raggiungere è anche più interessante.

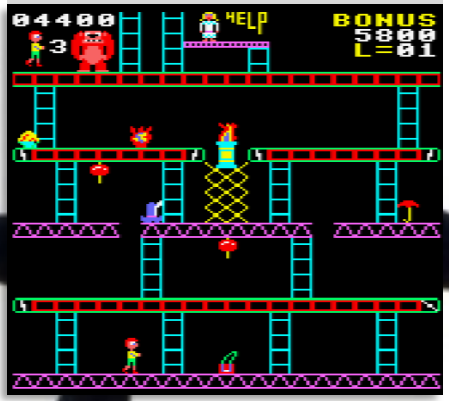
Quattro livelli sembrano pochi, ma avendo una trama che deve concludersi con la vostra vittoria sono il numero giusto per non diventare noioso e per permettervi di vedere l'epilogo di questa avventura.

I livelli per molti giocatori potrebbero essere pochi, ma sono difficili perché in ognuno di questi la difficoltà è fatta in modo da tenervi occupati per un bel po' di tempo. Non ci sono solo i barili che vi lancia il Gorilla, ma anche palle di fuoco che appaiono nei vari piani, piattaforme che si rompono sotto i vostri piedi e ascensori che sono in costante movimento e dovete trovare il tempo giusto per prenderli.



La grafica è magnifica nella scelta dei colori e del dettaglio molto curato comprese le animazioni. La giocabilità è ottima e i livelli sono ben calibrati nella difficoltà è anche se ci sono effettivamente pochi livelli la voglia di sconfiggere il cattivo Gorilla ve lo faranno apprezzare molto.

Terminato il quarto livello ricomincia tutto da capo con una difficoltà più elevata.



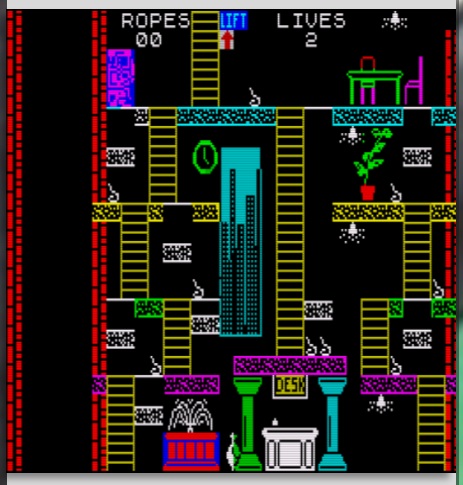
Amstrad CPC= 9

Eccellente clone della versione Arcade di Donkey Kong in cui vi sembrerà l'originale infilato nell'Amstrad CPC sia per la qualità della grafica e anche della giocabilità. Non ci sono difetti perché è stato fatto un ottimo lavoro.

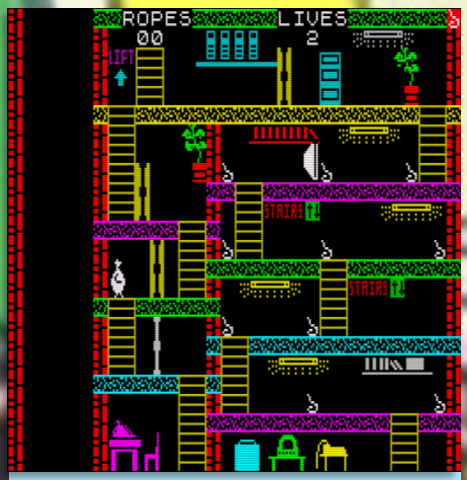


ZX Spectrum (1984, Interceptor Micro)

Plummet è un gioco di piattaforme solo per ZX Spectrum nel quale voi siete un eroe che viene ingaggiato dal Sindaco di New York perché gli ascensori dell'ultimo grattacielo appena costruito sono difettosi e voi dovete scalare i vari piani e portare delle funi per farli scendere in sicurezza.
Sembra relativamente facile, ma non lo è perché i livelli che compongono questo edificio sono composti da tre schermate che scorrono verticalmente e dopo aver preso le funi che trovate sparse per i vari piani dovete attaccarle al soffitto nello schermo più in alto e poi collegare tutto il resto.
Stranamente, pur essendo un eroe, ci



sono dei membri della sicurezza che vi sparano contro e porte letali. Voi dovete difendervi e spararvi contro. Lo potete fare, tuttavia, solo se avete con voi la fune. Per aprire le porte dovete spararvi perché sono letali al tocco della vostra mano.



Non essendoci nemici classici che vogliono impedirvi di salvare il grattacielo, a parte la sicurezza che forse non sa quello che state facendo, queste difficoltà servono per rendere la sfida più eccitante.
In realtà però non è del tutto vero perché oltre a queste difficoltà ce ne sono altre che sono delle piattaforme mobili letali che vi schiacciano (anche in questo gioco il pixel fa la differenza tra la vita e la morte) e delle gocce che cadono dai soffitti che vi uccidono all'istante.

Avete tre vite a disposizione per raggiungere l'ultimo schermo, potete portare una sola fune per volta e anche se perdete una vita quella che avete preso vi rimane. Non c'è nessun limite di tempo perché l'ascensore con la persona intrappolata precipita solo alla fine della vostra terza e ultima vita.
La difficoltà è elevata perché se arrivate all'ultimo schermo e perdete una vita ricominciate dal primo piano e dovete rifare tutto.
La grafica è molto colorata e per questo va incontro a quel limite dello Spectrum che non gestisce bene gli sprite in movimento e quindi sono monocromatici e trasparenti. Non per questo è brutto e la giocabilità è molto buona perché basta un po' di attenzione per superare ogni trappola. Negli schermi un po' affollati c'è un rallentamento voluto che vi permette di fare più attenzione e colpire i nemici più pericolosi.
A parte la trasparenze degli sprite in movimento è un ottimo gioco.

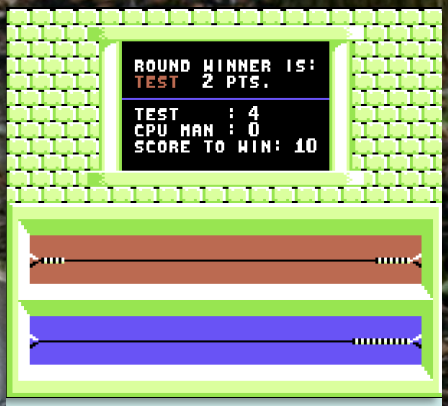
ZX Spectrum= 9

La grafica è ottimamente disegnata e per l'occhio è un buon punto perché vi attira subito. La trasparenza non è un problema perché è un limite hardware della piattaforma e non crea problemi sulla giocabilità come succede in altri titoli.
La difficoltà è ben calibrata perché dovete semplicemente fare attenzione e non avete problemi di tempo.



Commodore 64 (1987, Simulmondo)

Bocce è il primo gioco in assoluto di Simulmondo che è ispirato molto a *Leaderboard Golf* pur essendo due sport completamente diversi .
Il giovanissimo programmatore di Bocce si appassiona alle regole del gioco sia della versione negli interni e negli esterni e cerca di dare il massimo realismo alle palline nel modo di rotolare, rimbalzare e le loro traiettorie grazie alla trigonometria e alla fisica.
La cura con cui viene realizzato questo gioco è altissima e la si vede già dalle prime schermate con la rappresentazione della statua di un bocciofilo che sembra quasi una parodia al maratoneta dei giochi di Atletica e poi tutte le altre che potete ammirare in questo titolo.
Non si tratta solo di una mera partita in cui vincere, ma anche l'occhio giustamente vuole la sua parte e nell'insieme ne fanno un titolo davvero bello.





Con questo gioco nasce il logo di Simulmondo, ossia un pianeta con due satelliti che gli girano attorno e che rimarrà per sempre impresso come simbolo della Software House.
Bocce vi permette di scegliere se fare pratica, se giocare in un campo interno oppure esterno dove cambia la struttura dove è collocato il tracciato e il tipo di terreno, ma non cambia il sistema di gioco.
Lo schermo è diviso in quattro parti: a sinistra c'è il tracciato dove lanciare le palline; al centro in alto c'è il settaggio della direzione del tiro; al centro in basso c'è l'animazione del giocatore che lancia la palla; a destra avete la potenza del tiro e i punteggi dei due giocatori.
Lo scopo del gioco è quello di lanciare delle palle e avvicinarsi il più possibile al pallino che viene lanciato prima di iniziare la gara che si chiama "Jack".
Voi dovete avvicinarvi il più possibile rispetto al vostro avversario e anche allontanarlo spingendo via le sue bocce; stessa cosa farà anche lui.
E' un gioco sulle bocce, ma c'è molta ispirazione con *Leaderboard Golf* non nella sua grafica, ma nel sistema generale che già vedete quando vi vengono chiesti quali settaggi impostare che ricordano molto il titolo citato e poi una giocabilità semplice e immediata che vi piacerà tantissimo.
L' animazione del bocciofilo che lanciano la palla è fatta molto bene.



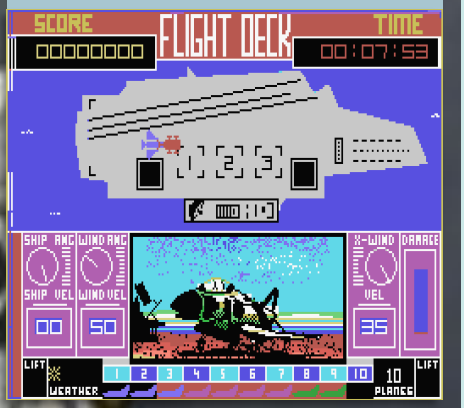
Commodore 64= 9

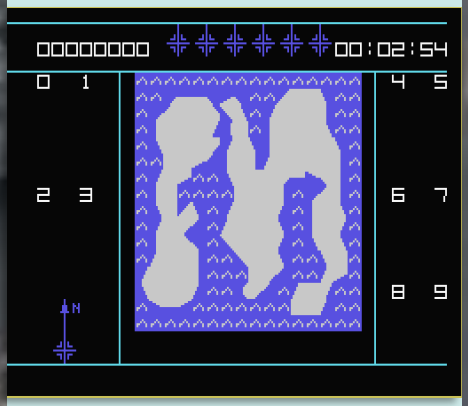
Questo gioco ha un valore storico elevato perché da questo in pratica nasce la Simulmondo e da il via ad una serie di successi incredibili.
Bocce è facile da imparare ed è dannatamente divertente perché è caratterizzato da una cura nella gestione della palla e della gestione della fisica.
Gli amanti di questo sport lo troveranno molto reale.



MSX (1984, Aackosoft)

Flight Deck è un simulatore di volo in 2D perché la visuale è dall'alto, mentre nella parte bassa dello schermo avete la strumentazione tipica dell'abitacolo dell'aereo. Ci sono tutte le fasi tipiche di questo genere come il decollo e l'atterraggio.
Il vostro scopo è quello di smantellare e distruggere una base terroristica che si trova su un isola e protetta da tutte le difese che dovete distruggere prima di poterla attaccare.
La vostra missione parte da un portaerei e i vostri 10 aerei (le vostre vite) devono seguire la procedura come altri simulatori di volo: decollo e atterraggio.
La procedura è realistica perché voi controllate anche un veicolo con il quale dovete prelevare l'aereo dall' hangar e poi posizionarlo sulla pista di lancio. Appena lo fate inizia il rullaggio e nella parte centrale dello pannello di controllo che rappresenta la mappa appare una visuale in 3D che vi serve per il decollo nel quale dovete tenere centrato l'aereo dentro un rettangolo. Se non lo fate precipitate e perdete una vita.
Avete tanti aerei a disposizione perché questa fase di decollo è molto difficile dato che dovete seguire la traiettoria ideale al pixel e se non siete perfettamente centrati precipitate. E' molto frustrante precipitare un secondo prima di un decollo perfetto. Sono riuscito a decollare 1 volta su 10. Ogni decollo ha sempre qualcosa che non vi aspettate e anche il meteo da i suoi problemi.





Una volta che il vostro aereo è finalmente in volo non ne prendete il controllo in automatico, ma dovete caricare la mappa con i tasti funzione e poi centrare il puntatore sull'aereo.
In volo perdete un aereo quando viene distrutto dai nemici e se supera i bordi della mappa. La portaerei non è sempre messa bene e prima di decollare dovete far girare la nave affinché la prua punti l'isola e facilitare quindi il controllo dell'aereo.
Non solo dovete fare una procedura di decollo stressante, ma anche stare attenti a come è posizionata la nave. Il controllo dell'aereo non è diretto, ma fatto con un puntatore che deve indicare dove volare.

Come dice il nome del gioco è quasi tutto basato sulla portaerei e le fasi di decollo e atterraggio e anche se nel manuale è spiegato bene ogni altra fase di combattimento e bombardamento quella più importante è sulla nave perché se non decollate non fate nulla.
Dopo tre partite e 30 aerei sono riuscito a decollare con 3 aerei e sempre con la nave rivolta dalla parte sbagliata. Il problema è anche il meteo e la posizione della nave che vi porta ad avere tempo nuvoloso, ventoso, ghiacciato che vi creano nuove difficoltà di decollo.

MSX= 5

Il gioco in se è bello e questa procedura realistica di prendere l'aereo dall'hangar e posizionarlo sulla pista di lancio lo rende interessante. Dopo svariati tentativi di decollo che è un po' troppo preciso nella traiettoria ideale lo fanno diventare stressante e noioso. Ogni volta che capite come fare vi trovate un altro ostacolo contro che non vi era capitato e non sapete gestire. Basta un minimo movimento del joystick per precipitare. E questo succede sempre all'ultimo secondo prima del decollo.
La grafica è essenziale, in pratica è solo una visuale 2D dall'alto con la nave e aerei stilizzati. La mappa serve solo per decidere dove andare e bombardare le installazioni.



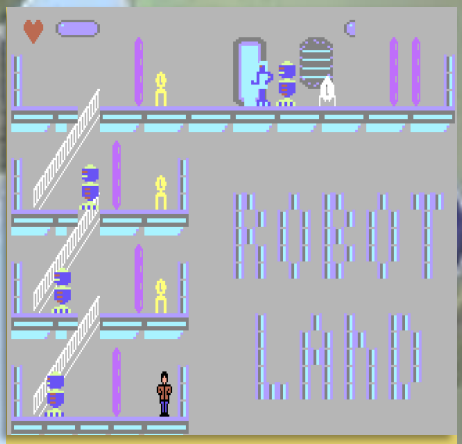
Commodore 64 (2017, Sputnik World)

E' un gioco molto corto dato che ha solo tre livelli e l'ultimo è la fuga nello spazio in cui dovete evitare gli asteroidi e prendere degli oggetti.
Una volta finito non ricomincia tutto da capo, ma ritorna alla schermata del titolo.



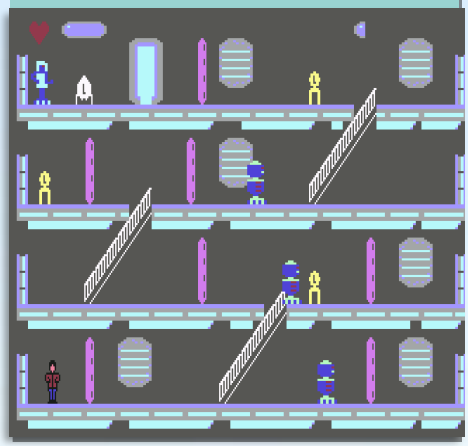
Robotland è un gioco di piattaforme molto recente in cui voi vi svegliate in una miniera di un asteroide controllato da guardie robot letali. Il vostro scopo è fuggire usando un capsula di salvataggio che richiede carburante e altri oggetti che vi serviranno.
La vostra missione è quella di girare per le varie piattaforme evitando i robot letali e raccogliendo il carburante e altri oggetti.

Non avete armi e quindi per evitare le guardie dovete saltarle, ma non si può fare in lungo, ma solo fermarvi e saltarle da fermi trovando il tempo e la posizione giusta.
Per passare da una piattaforma all'altra ci sono delle scale mobili che sono



automatiche e quindi non potete fermarvi se sta arrivando una guardia.
Avete una sola vita e una dose di energia per cercare di terminare il livello dato che questa viene rigenerata in quello successivo.
Il carburante è sparso per le varie piattaforme, mentre l'oggetto si trova nel piano più alto e per passare al livello successivo dovete entrare in una porta.

La grafica è buona, ben colorata e animata. Niente di straordinario per un gioco del 2017, ma la giocabilità è buona, i vari livelli sono tutti diversi e richiedono attenzione per farvi resistere il più a lungo possibile dato che l'energia non è tantissima.



Commodore 64= 8

Un gioco di piattaforme che riprende un classico nel modo migliore con una giocabilità fatta bene condita da una grafica non eccellente, ma che fa il suo dovere.
E' un po' corto e, tuttavia, da molte soddisfazioni.



Gold

Apple II (1983, Atarisoft)

Robotron 2084 è un gioco arcade semplice e immediato senza troppi fronzoli ed è una delle ragioni del suo successo prima in versione Coin-Op e poi nelle case degli utenti.
Siete il classico eroe solitario; questa volta non siete un essere umano, ma un Robot che può sparare un laser nelle otto direzioni e lo scopo è quello di salvare l'Umanità dalle loro stesse creazioni, ossia Robot che vogliono conquistare il mondo.
Come dicevo nella sua semplicità ha una giocabilità che al tempo era qualcosa di nuovo e innovativo che era appunto quello di muoversi liberamente per lo schermo e sparare nelle





otto direzioni, evitare nemici che non potete distruggere e cercare anche di salvare delle vite umane.

L'area di gioco è a tutto schermo e voi siete in mezzo ad un orda di robot cattivi che vi circondano e dovete sparare in tutte le direzioni consentite dal joystick per farvi strada a cercare delle vite umane.
I robot nemici sono di vario tipo e ognuno con alcune caratteristiche più letali che altri perché alcuni sono programmati per andare a cercare gli essere umani e distruggerli, altri cercano di uccidervi gettandosi contro di voi e altri sparano anche grossi proiettili.

La giocabilità in questa versione è davvero ben fatta e vi sembrerà di giocare con l'originale con la stessa ansia di completare velocemente il livello salvando quante più vite umane possibili.
Come tutti i giochi frenetici perdete pensando di fare la cosa giusta senza ragionare. I nemici si muovono veloci, ma più vi allontanate da loro più diventano veloci e intenzionati a distruggervi.

Apple II= 9

E' un gioco senza tempo che ha affascinato milioni di giocatori negli anni 80 e continua e continuerà in eterno a farlo. E' una giocabilità ancora oggi molto apprezzata perché da una libertà di movimento e di sparo senza limite. Apple II riesce a riprodurre bene il gioco originale con la sua grafica, una ottima giocabilità e anche un buon sonoro.

CASTLE TOP

Atari 8-Bit (1987, Alternative)

Castle Top è una rivisitazione di "*Hunchback*" in cui vostra moglie, Jessica, viene rapita da Frederik, Signore di Alcombury, e tenuta prigioniera nella torre più alta del suo castello.



Il suo destino è quello di una lenta sofferenza e morte se non decidete di aiutarla e dato che voi siete un nobile Cavaliere farete di tutto per salvare la vostra amata Jessica dal suo terribile destino.

Per poterla salvare dovete scalare i merli della torre e trovare il percorso più giusto evitando i soldati nemici che cercano di impedirvelo. Come al solito avete un tempo limite finito il quale la vostra amata morirà di dolore.

Esattamente come dal gioco da cui trae ispirazione dovete saltare da una piattaforma all'altra e raggiungere la parte opposta da dove iniziate e passare al livello successivo.

I livelli sono gli stadi intermedi della torre dove è tenuta Jessica e voi dovete saltare sulle loro merlature al tempo giusto evitando gli attacchi dei nemici che sono lance, frecce normali e quelle che incendiano le piattaforme.

Sembra un buon gioco, ma non lo è perché è estremamente difficile dato che i salti sono gestiti male da una sorta di precisione al pixel dato che se saltate nel punto sbagliato cadete.

I salti devono essere millimetrici anche perché oltre a saltare sulle piattaforme dovete evitare le frecce che



arrivano. Quelle che incendiano le piattaforme sono lanciate a caso e non seguendo un criterio in base al quale calcolare i tempi va, ovviamente, un po' a fortuna trovare il tempo giusto e la sincronia per fare ogni cosa.

L'idea è interessante però mal gestita per il salto al pixel giusto.

Come grafica riprende "Hunchback" e per quello che si vede è fatta bene e colorata. Non deve mostrare un paesaggio ultra realistico, ma semplicemente aiutarvi a capire quello che dovete fare.



Atari 8-Bit= 5

Si gioca a fortuna nel trovare il tempo giusto per essere sincronizzati tra i salti e gli attacchi che vi vengono fatti dai soldati nemici. Sbagliare di un pixel il salto compromette tutto quanto. Una volta che iniziate a saltare non potete più fermarvi a pensare o ragionare su quello che c'è sullo schermo.

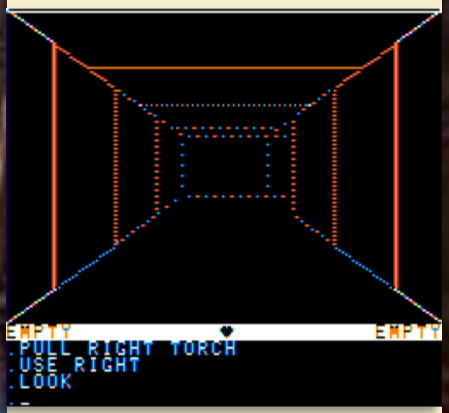


CoCo (1982, Dyna Micro)

Gold

Dungeons of Daggorath è un RPG che usa il parser testuale delle avventure grafiche per muoversi, prendere gli oggetti, armarsi e combattere. La visuale è in prima persona e la grafica è in 3D vettoriale un po' primitiva perché da vicino è formata da linee ben definite, mentre gli oggetti e le parti dei labirinti in secondo piano sono a punti.
Anche gli elementi tipici di questo genere come la magia, i personaggi e il sistema di combattimento è molto rudimentale, ma non per questo meno bello.

E' un gioco abbastanza corto perché ha cinque livelli da esplorare e sono pieni di mostri di vario tipo che sono ben calibrati nella potenza perché mano a mano che vi addentrate sempre di più nelle caverne



questi diventano sempre più potenti. Se all'inizio del gioco vi basta un colpo di spada per distruggerli, nei livelli avanzati le cose sono molto più complicate perché oltre ad attaccare dovete difendervi.

L'avventura inizia completamente al buio e andate a tentoni per cercare una torcia che poi vi illumina il percorso in maniera molto credibile con i riflessi della torcia sulle pareti che



questo mix tra linee e punti crea molta suggestione.
Il motore del gioco crea anche un certo realismo nella gestione del vostro personaggio che viene ferito, si stanca se corre troppo, il cuore che batte sempre più forte e dovete fermarvi per riposare, i mostri generano suoni che diventano sempre più forti mentre vi avvicinate e alcuni di loro possono anche attaccare mentre si muovono.
I comandi del parser non sono esattamente gli stessi di una avventura grafica e sono stati sostituiti da altri meno intuitivi, ma comunque nel manuale e durante la demo del gioco vengono spiegati in dettaglio.
E' l'uso dell'oggetto che è un po' complicato perché, ad esempio, per usare la torcia bisogna scegliere in che mano tenerla (**pull right torch**); per accenderla bisogna indicare in quale mano si trova (**use right**); per vedere i corridoi bisogna dare il comando di guardare (**look**).

Per muoversi il comando "**move**"; per girare a destra "**move right**" o "**turn right**". Stessa cosa anche per le armi: "**pull right sword**", "**use right**", "**attack right**".

La grafica, come già detto, è molto bella per essere in 3D in parte trasparente per i mostri e solida per le pareti perché non vedete quelli nascosti dietro un muro.
Il sonoro è buono perché ascoltate il battito del vostro cuore che deve rimanere il più calmo possibile e poi le urla dei mostri che aumentano di intensità mano a mano che vi avvicinate a loro.

CoCo= 9

Un primordiale RPG 3D che vi immerge in un realismo decisamente buono grazie alla grafica molto ben fatta e ai suoni del cuore e delle urla dei mostri che si aggirano per i vari corridoi.
Il parser è la parte più complicata, ma una volta capito come funziona diventa un titolo da giocare.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Bronze

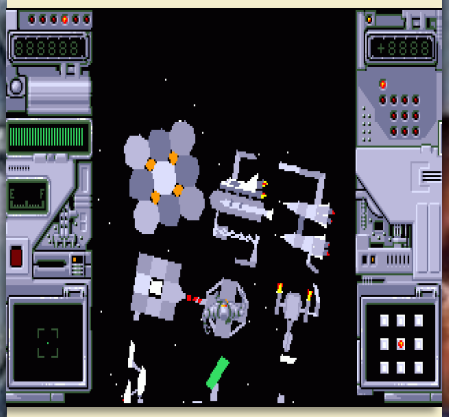
Amiga, 512k (1990, U.S. Gold)

Rotox è un sparatutto multi direzionale in grafica vettoriale solida anche se non è visto in prima persona, ma dall'alto.

E' il 22o secolo e il Tenente Kowoiski, un mercenario di Solar Exploration Co., è stato ferito in maniera molto grave in una battaglia per catturare un porto spaziale Cinese su Titano.

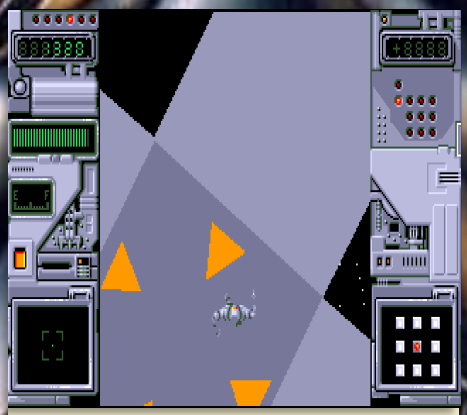
Per salvarlo viene trasformato in un cyborg, una macchina assistita da un computer per diventare devastante in battaglia.

Voi siete quel cyborg, ROTOX, che deve essere testato sul campo di battaglia e per questo siete inviati presso un complesso infestato da ostili forme di vita.



La giocabilità è più che discreta perché ha un sistema di rotazione da capire dato che in avanti e indietro è normale, ma quando cambiate direzione la camera è fissa su di voi ed è tutto il resto che ruota per darvi un nuovo percorso.

I nemici si muovono sempre allo stesso modo seguendo un percorso predefinito e per colpirli dovete sincronizzare i vostri movimenti con la rotazione per riuscire a colpirli e non è facile con questo sistema che è innovativo.



Non è un semplice stare fermi, roteare la mappa e colpire i nemici. La rotazione cambia in base ai movimenti in avanti e indietro e spesso non siete in linea per colpire qualcuno e quindi dovete trovare la rotazione corretta per colpirli.

Non potete saltare e per passare da una zona all'altra ci sono dei ponti a scomparsa in cui dovete calcolare i tempi, in quelli che ruotano dovete sincronizzare la vostra rotazione con quella del ponte ed è estremamente difficile.

Le strutture nelle quali combattete sono formate da triangoli, sfere, quadrati ombreggiati in un certo modo per dare la sensazione di tridimensionalità.

Tutti gli sprite in movimento sono bitmap così come le esplosioni, ma il paesaggio è fatto come descritto sopra e pur sembrando piatto non lo è perché il complesso dove siete è in mezzo allo spazio, la visuale dall'alto ruota a 360° e quando perdete una vita ripartite dallo spazio in caduta verso la struttura che lentamente diventa sempre più grande mentre vi avvicinate. La grafica ha un forte rallentamento in questo caso.

Bellissima l'animazione di quando entrate in battaglia e quella in cui perdete.

L'idea è sicuramente buona e diversa dal solito sparatutto, ma è forse troppo difficile sincronizzare la rotazione con altre strutture che sono essenziali per proseguire.

Amiga= 7

L'idea di base di questo Rotox è sicuramente buona, ma meno la voglia di continuare dopo un certo punto perché poi è un po' banale e diventa molto frustrante quando dovete sincronizzarvi con certe strutture per passare.

La grafica è fatta bene e anche questa è interessante per avere un gioco vettoriale solido, ma con una visuale 2D.



Atari ST, 512k (1990, U.S. Gold)

Black Tiger è un Beat'em Up a piattaforme molto conosciuto e giocato in versione Arcade la cui conversione creava una certa aspettativa in qualità e giocabilità perché da Arcade a Home Computer non sempre riuscivano bene.
Come struttura di gioco è più un Beat'em Up perché dovete combattere contro i vari nemici che esplodendo rilasciano delle monete per comprare armi, scudi e armature sempre più potenti. Le monete sono rilasciate dai mostri, ma sono anche all'interno di scrigni che aprite se avete la chiave. I negozi sono gestiti da anziani uomini che incontrate lungo il percorso.
Voi siete un barbaro che deve sconfiggere tre Dragoni che sono scesi dal cielo e hanno portato il regno nell'oscurità.



Come barbaro avete una agilità nel saltare e arrampicarvi su ogni struttura e anche combattere mentre lo fate perché non c'è un attimo di tregua. I pipistrelli volano e quindi dovete colpirli mentre fate un salto o anche mentre vi arrampicate lungo una fune, una scala che può essere di roccia o un enorme osso di un animale estinto.
L'arma che usate è doppia perché quella principale è collegata ad una catena e nello stesso tempo lanciate dei coltelli. Voi potete comprarne altre di più potenti, ma il sistema rimane lo stesso.
Sul terreno ci sono diverse ampolle che rompendole vi danno soldi e chiavi per aprire gli scrigni, ma anche temibili nemici tra i quali una specie di gocce d'acqua che sono difficili da distruggere. Anche questo fu il bello di questo gioco e la sua giocabilità che mangiava gettoni nel Coin-Op. Facile e difficile nello stesso tempo e anche perché da al giocatore la libertà di andare dove voleva e decidere se andare alla fine del livello e affrontare il suo boss oppure andare a cercare monete rischiando di perdere tutte le vite.
Come al solito avete anche il tempo che scorre inesorabile e di tanto in tanto trovate delle clessidre per averne un po' di più anche per l'esplorazione dei livelli.



La conversione per Atari ST è eccellente perché la giocabilità, la difficoltà, ma anche l'aspetto estetico è stato perfettamente riprodotto in ogni particolare.
Unica nota negativa è la velocità di scorrimento che è un po' lenta e non c'è nessuna musica, mentre gli effetti sonori sono ben fatti.
L'aspettativa, almeno su Atari ST, è stata ben ripagata.

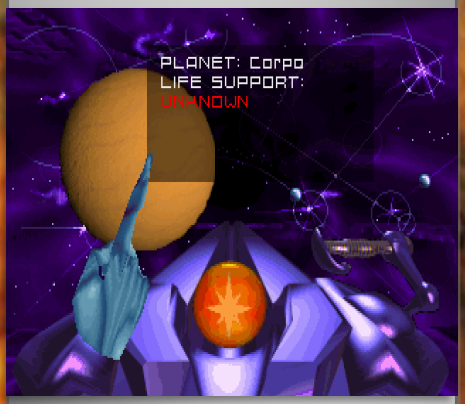
Atari ST= 9

Più di così su Atari ST non era possibile fare. Tutto quello che c'era nel gioco originale è stato ben riprodotto e la giocabilità è quasi pari al Coin-Op. Lo scorrimento magari poteva essere più fluido viste le dimensioni dell'area di gioco effettiva però con una grafica del genere qualche cosa si deve pagare.

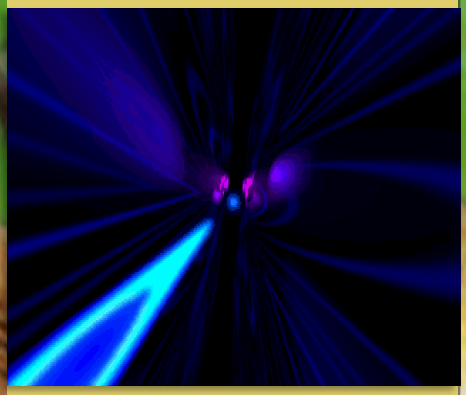


DOS, 386, 4 MB (1994, Mindscape)

Commander Blood è una avventura grafica in prima persona su CD-ROM ed è il seguito di *Captain Blood* e come questo è incentrata sui viaggi spaziali e temporali senza dei limiti precisi.
Bob Harlock è un commerciante interstellare, che è anche l'essere più vecchio del mondo con i suoi 800 mila anni e sapendo che ormai la vita lo sta abbandonando decide di fare un viaggio nel tempo fino alla nascita dell'universo e assistere al Big Bang.
Per poter realizzare questo suo ultimo desiderio, la Clone Consortium Commander Blood (la sua azienda) costruisce una potente astronave spazio temporale, l'Arca. Voi siete il suo comandante.



Il gioco è basato interamente su un complesso sistema di comunicazioni tra gli abitanti dell'universo dove alcuni sono pacifici e altri molto meno. Per aiutarvi nelle comunicazioni e anche per avere dei suggerimenti su cosa fare avete un potente e intelligente computer di bordo che funziona anche da manuale per imparare le procedure per poter proseguire nell'avventura.
Il gioco ha subito delle modifiche dalla versione Beta a quella Finale 1.0 (di questa recensione), ma esiste anche una patch alla 1.2 disponibile solo per la versione Francese.
Nella versione finale sono state rimosse 9 sequenze video e 29 extra che sono comunque all'interno del CD -ROM, ma non accessibili dal gioco. Altre sequenze e scenari sono stati tagliate e aggiunte al seguito di questa avventura: Big Bug Bang (Commander Blood 2.0)
Le razze presenti in Captain Blood sono le stesse anche in questo seguito e alcune, per l'occasione, hanno avuto delle modifiche.
Il gioco usa scene pre-renderizzate e sequenze animate e le interazioni con le razze aliene sono invece realizzate con il Croma-Key.



L'interfaccia di questa è avventura è un po' complessa nel senso che avete la mano sullo schermo in cui accedere alle varie opzioni. Nelle tre schermate avete una pallina rossa con cui dovete interagire. Una serve per rispondere al telefono, una per visualizzare la mappa stellare e trovare i pianeti con cui fare comunicazioni e un'altra per iniziare un viaggio spaziale.
L'introduzione al gioco non è all'inizio, ma la potete vedere risvegliando il vostro capitano Bob Harlock che è in un sonno criogenico in attesa di arrivare a vedere la nascita dell'universo.
Dalla mappa stellare potete scegliere un pianeta e poi andare a visitarlo e parlare con la razza che vi abita. Ogni pianeta ha la sua sequenza animata di viaggio spaziale che sicuramente da un po' di varietà ad un gioco un po' monotono.



DOS= 9

Con il CD-ROM i giochi diventano sempre più belli dal punto di vista grafico dove non si spreca nulla e la qualità ve la godete in pieno. Con questo gioco furono realizzate tante sequenze animate e tanti scenari molti dei quali cancellati, ma presenti nel CD-ROM e altri furono usati per creare un terzo capitolo della saga di Captain Blood.
Come hardware dovete avere un buon 386 e 570k di memoria altrimenti non si avvia. Non è molto fluido, ma ottimamente giocabile in questa configurazione.

RECENSIONI BREVI

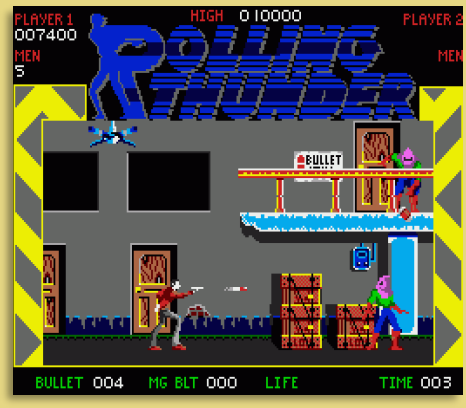


ROLLING THUNDER

E' uno sparatutto a piattaforme che voglio recensire qui per parlare un attimo della versione Amiga che leggevo sui forum che non piaceva molto come è realizzato e non molto apprezzato.
Avevo recensito qualche numero fa la versione per il Commodore 64 che per i limiti del suo hardware ha subito dei cambiamenti per renderlo giocabile e al tempo stesso rimanere abbastanza fedele al gioco originale.

La versione Amiga è fatta bene per quanto riguarda la grafica che riproduce bene quella Arcade con una buona definizione dei personaggi e anche il fondale con cui interagire. Le animazioni sono buone e la giocabilità a me piace molto.
Devo dire che la difficoltà è molto elevata, ma del resto anche l'originale lo era e partita dopo partita l'ho trovato sempre più intrigante.

Ha qualche bug nell'audio nel senso che gli effetti sonori vanno e vengono e le opzioni con i tasti funzione sembrano essere ignorati. Questo bug però potrebbe essere che con l'emulatore non funziona tanto bene, ma mi pare strano.





Amiga= 7

Sicuramente ci sono giochi di questo genere che su Amiga sono incredibili, ma tutto sommato è una buona conversione da Arcade. Non è uno di quei titoli in cui bisogna andare allo sbaraglio perché è molto difficile.



Smurfen

E' un gioco arcade dedicato ai Puffi, quella famosa serie TV animata che recentemente hanno fatto un film cinematografico.
Una serie che ha ispirato diversi videogiochi per Computer e Console.
Questo gioco per il Commodore 64 un P.D. (non è commerciale) e cerca di dare un po' di divertimento con questi buffi personaggi blu.

Lo scopo del gioco è quello di saltare degli ostacoli lungo un percorso statico ed evitare un qualcosa che vola (onestamente non capisco cosa sia). Voi vi muovete molto lentamente rispetto a questo volatile e dovete fare in modo che quando saltate non sia sulla vostra traiettoria.
La grafica è abbastanza carina soprattutto per il Puffo che è fatto bene e anche per il fondale che riproduce la foresta. L'uccello è nero e nei livelli in cui anche il cielo è del suo stesso colore diventa un problema,
La giocabilità è discreta e per un po' ci giocate.



Commodore 64= 6

E' semplice e immediato nella giocabilità. Non è, tuttavia, un gioco banale perché richiede attenzione nel saltare gli ostacoli ed evitare un coso voltante.
La grafica è curata nella sua semplicità, ma il colore di alcuni fondali avrebbero dovuto essere diversi dal colore del volatile.



DANGER ZONE

E' uno sparatutto spaziale a scorrimento laterale per il Plus/4 in cui voi pilotate la nuova astronave XT/99 che dopo una lunga fase di test è finalmente pronta ad entrare in battaglia cercando di riportarla a casa tutta intera.
E' un classico gioco di questo genere in cui dovete distruggere tutte le astronavi aliene e asteroidi che vengono verso di voi.
Le astronavi nemiche le potete distruggere, mentre gli asteroidi no e quindi dovete evitarli.
La vostra astronave ha degli scudi per poter resistere a qualche colpo, ma se ne ricevete troppi perdete una delle vostre preziose vite.
Il laser tende a surriscaldarsi se lo usate in continuazione e quindi avete una barra di energia che misura questa situazione e se scende troppo il ratio di fuoco è meno efficace.
Nello spazio c'è anche una sorta di gravita perché se vi spostate troppo velocemente l'astronave viene attirata con forza verso i bordi dello schermo rendendo il volo estremamente complicato.

A guardare le immagini sembra un gioco senza troppe pretese, ma giocandoci scoprirete che dietro la sua semplicità c'è una buona idea.



Plus/4= 7

Uno sparatutto che dal punto di vista grafico non offre tante cose perché tutto è molto semplificato, ma nasconde un gioco che non è così banale come sembra.



Bomber Attack

E' un arcade in cui dovete pilotare il vostro bombardiere sui bersagli e sganciare le bombe per distruggerli.
Lo scopo è essenzialmente quello di fare punti e questi sono assegnati in base se distruggete totalmente o parzialmente un obiettivo.
I nemici vi attaccano con i sistemi di difesa anti-aereo e con i caccia.
Avete inizialmente solo 25 bombe e ne potete avere altre 25 solo se fate 100 punti e poi altre 25 bombe ogni 200 punti.
Il gioco termina se venite colpiti tre volte dalla contraerea o dai caccia nemici. Se venite colpiti due volte, uno dei colpi ricevuti viene annullato.

E' un genere che è sempre molto piaciuto perché è di azione e bisogna impegnarsi a tenere sotto controllo ogni cosa.
La grafica pur semplicissima è fatta bene per un Commodore PET e sicuramente attrae bene l'attenzione. La giocabilità è buona, ma i tasti sono un po' orribili, ma come tutte le cose bisogna fare un po' di pratica.



CBM PET= 7

E' un buon sparatutto che nella teoria è molto interessante e devo dire che non pensavo fosse così ben progettato. E' un genere che piace sempre. Peccato per la tastiera davvero male impostata.

Recensione dei lettori

Questa era una sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che volevano scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferivano per dare un loro punto di vista e non importava se era già stato trattato da me in passato.

Questa pagina rimarrà presente anche se non ci saranno più queste recensioni.

E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

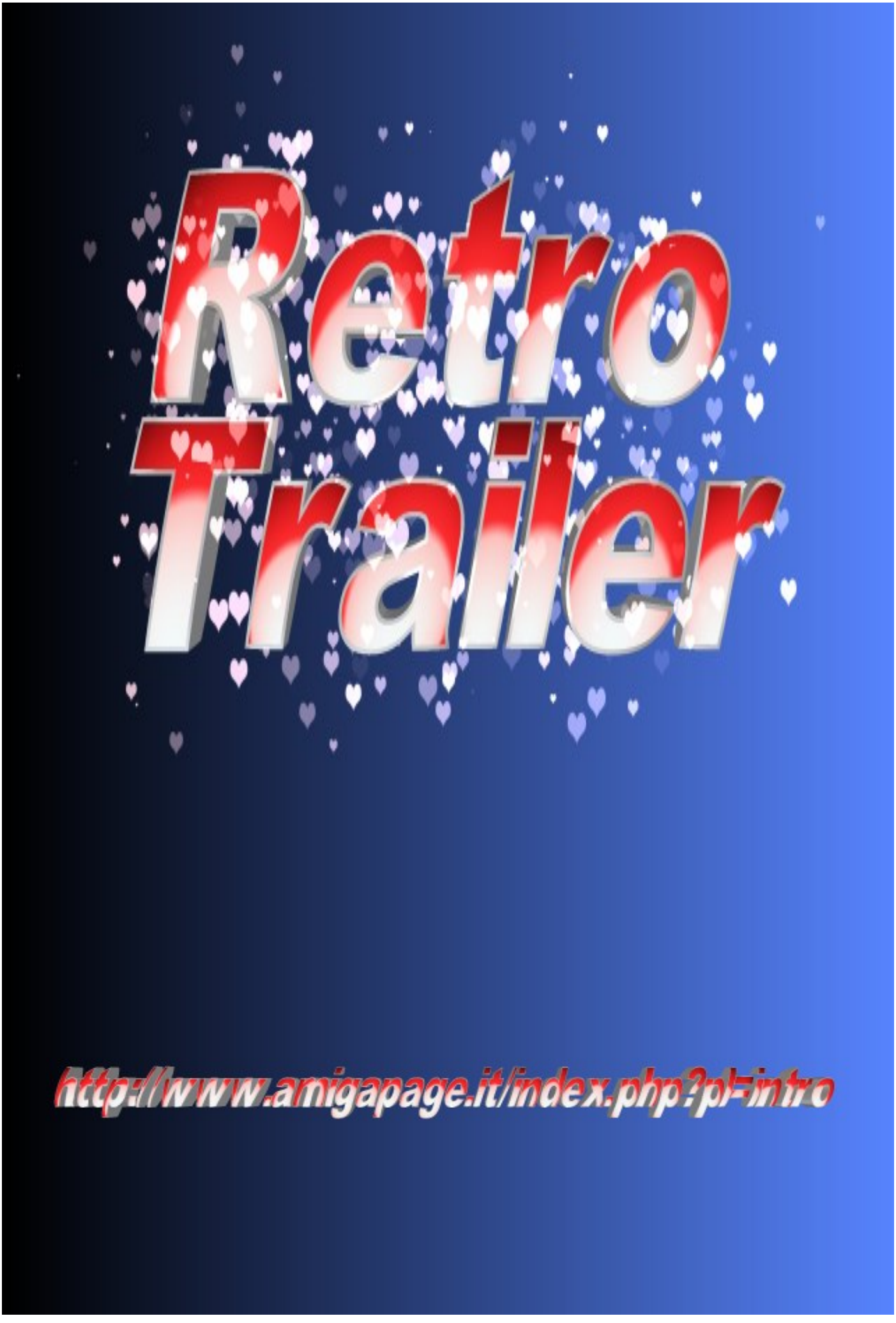
Un grazie a:

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)


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 dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





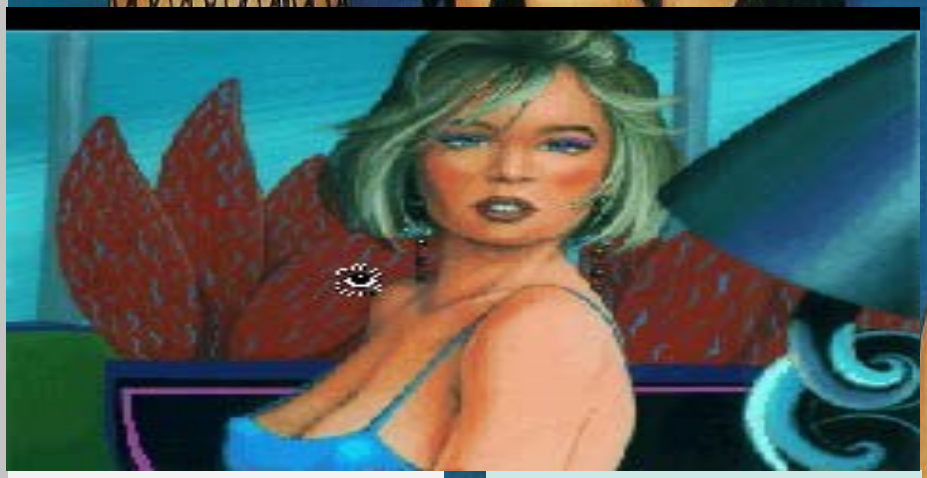
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards è un avventura grafica precedente all'era punta e clicca; è un "Move & Type", ossia far camminare il personaggio con i tasti cursore della tastiera e fare le azioni usando un parser testuale.
Il gioco è stato realizzato con il motore Adventure Game Interpreter (AGI) reso famoso dal gioco *King's Quest: Quest for the Crown*.
Il protagonista è Larry Laffer, un uomo di media età, ancora vergine, che cerca donne per divertirsi, ma senza fortuna e questo sarà il concetto di tutta la serie.
La base e la struttura della storia riprendono l'avventura testuale del 1981 per Apple II, Softporn Adventure.
Larry Laffer è un uomo di 38 anni (sono 40 nel remake del 1991), un "perdente" che vive con sua madre e non ha ancora perso la sua verginità. Decide così di andare a visitare la città di Lost Wages (una parodia di Las Vegas) sperando di fare l'esperienza che non ha fatto prima.
Nella sua avventura incontrerà quattro donne: una prostituta senza nome; Fawn, una frequentatrice di club di bassa moralità; Faith, una segretaria fedele al suo fidanzato e Eve, una bellissima ragazza che sarà l'obiettivo finale di Larry.

Il gioco è uscito nel 1987 e come già detto è un motore molto vecchio che non è ancora del tutto punta e clicca e usa la tastiera per muovere il personaggio; il mouse viene usato per puntare un oggetto e poi i comandi per eseguire un azione vengono fatti tramite un parser testuale e il risultato è di questo tipo: usate i tasti cursore per muovere Larry fino ad una porta, la cliccate con il mouse e poi con la tastiera scrivete "open door".
I comandi sono molto sensibili alla velocità e alla precisione quindi se vengono dati troppo velocemente o non si è perfettamente allineati con gli oggetti o altri elementi il giocatore viene avvisato con un errore e viene data una soluzione.

Nel gioco si può essere aggrediti oppure essere travolti dal traffico e nei giochi Sierra a differenza di altre Software House i protagonisti possono morire come, ad esempio, Larry incontra una prostituta e verrà contagiato da una malattia sessualmente trasmissibile e morirà in breve tempo. Questo destino può essere debellato comprando le protezioni.
Lo scopo del gioco è perdere la verginità, ma non ci sono limiti di tempo per questo.
Per continuare la sua avventura Larry ha bisogno di soldi per pagare i Taxi per spostarsi tra alcune zone della città e per frequentare le donne che incontra e quindi può cercare di guadagnarli giocando al casinò a Blackjack e alle Slot Machine.

LE ORIGINI DEL GIOCO

Nel 1986 Sierra ha rilasciato un avventura testuale chiamata **Softporn Adventure** che è un avventura testuale che avrebbe dovuto avere un'alternativa grafica.
Al Lowe dopo aver perso la licenza Disney per alcuni giochi, propose a Sierra di creare un remake di Softporn Adventure con un sistema migliorato e si raggiunse l'accordo.
Lowe considerava Softporn Adventure molto primitivo e così decise di aggiungervi un motore grafico, l'Adventure Game Interpreter, migliorando l'umorismo e creando un personaggio su schermo, Larry Laffer.
Il creatore di Softporn Adventure, Chuck Benton, è incluso nei crediti finali e gli enigmi del gioco sono identici a quelli dell'avventura testuale.
Il tema audio del gioco è ispirato dalla canzone *Alexander's Ragtime Band* di Irving Berlin del 1929 e fu composta in 20 minuti e per Lowe l'audio di questo gioco era considerato decisamente migliore di tante altre musiche di giochi per computer.



stanza esplicito, rispetto ad altri titoli, la serie era abbastanza pudica e il sesso era trattato con ironia e non scendeva mai in volgarità gratuite anche se in alcuni episodi sono stati inclusi degli "Easter-eggs" che sbloccano sezioni con contenuti espliciti.
Con il tempo la serie lo è diventata sempre di più e l'episodio più significativo è *Leisure Suit Larry 7: Love for Sail*.

Nel 1991 esce una versione del gioco in VGA con supporto schede audio.
Questo remake usa il nuovo motore Creative Interpreter di Sierra e fu rilasciato per Amiga, DOS e Macintosh.
Per questo primo remake, Al Lowe divenne regista, disegnatore e aiuto programmatore, mentre Ken Williams diventava produttore esecutivo.
La grafica di questo gioco era a 256 colori con supporto schede audio come Adlib e Sound blaster e lo rendeva decisamente migliore dal punto di vista visivo e sonoro. In più trasformava il gioco da "Move & Type" in "Point & Click".
Come avventura punta e clicca il gioco usava completamente il mouse per spostarsi, per raccogliere e usare gli oggetti; come in tante avventure Sierra non c'è una lista di verbi, ma tutto viene gestito dal mouse.
I vari comandi sono accessibili con il tasto destro mentre con il tasto sinistro vengono eseguite le azioni.
Sullo schermo c'è un menu nascosto che appare portando il mouse o in alto o in basso dove si può accedere all' inventario e opzioni per caricare o salvare una partita, per modificare il dettaglio e per tornare al DOS.

CURIOSITA' E NOTE

Il gioco presenta un test all'ingresso per determinare l'età di un giocatore con una serie di domande basate sulla società alle quali solo un adulto avrebbe potuto rispondere.
Tuttavia, siccome il contesto delle domande è fortemente localizzato, chi non viveva in America trovava il test difficilissimo da superare, ma il manuale suggerisce di premere la combinazione di tasti **ALT+X** alla prima domanda per eludere completamente questo test.
Durante il gioco si può chiamare anche la Sierra On-Line.
Nonostante per l'epoca il punto di vista sessuale del gioco era abba-









Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards= 9

Un gioco molto bello e pieno di umorismo e demenzialità e se lo scopo non è dei più nobili è comunque davvero divertente.
Ci sono durante il gioco scene per adulti, ma rimane tutto soft perché non ci sono quasi mai scene completamente esplicite e questo aumenta la voglia di andare avanti per scoprire fino a che punto si spinge questa avventura.
La versione del 1991 lo trasforma completamente in un punta e clicca a icone e lo rende molto più semplice da giocare rispetto alla versione originale. La grafica a 256 colori, il supporto per schede audio come la Sound Blaster lo rinnovano in meglio

Console Forever



Console Forever



in mezzo al traffico e distruggere i fantasmi che incontrate.
Con la Statua della Libertà dovete distruggere i fantasmi usando le sue braccia e infine arrivati al museo dovete sconfiggere i malefici fantasmi e poi ognuno dei quattro Acchiappa Fantasmi devono attraversare uno ad uno un macabro labirinto per poi distruggere Vigo.

Tante sezioni di diverso tipo che lo rendono vario e affascinante perché è un altro modo di presentarvi questa avventura che è sempre diversa nelle varie conversioni.



Ghostbusters II (1990, Activision - NES)

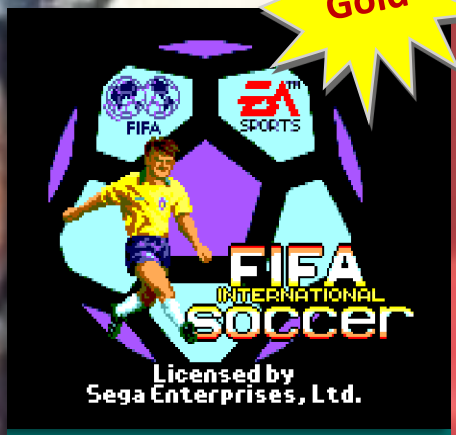
Il gioco riprende le sette scene principali del film che sono di tre tipi diversi e includono il correre a piedi, guidare la Ecto-1A e controllare la statua della libertà.
Ognuna di queste tre azioni comporta una meccanica di gioco diversa perché quando siete a piedi dovete catturare i fantasmi usando le trappole che non hanno bisogno che voi li blocchiate con il raggio protonico perché sono in grado di catturare ogni cosa e anche voi se siete troppo vicini.
Quando siete in auto dovete guidare

Con Riserva
Promosso

NES= 6,5

La recensione sembra un gioco davvero imperdibile, ma non è così perché è molto difficile e ogni scena ha sempre un qualcosa di inaspettato. Non avete il raggio protonico, ma solo lo spara slime e non in tutti i livelli potete usare le trappole. Alcuni mostri non li potete fermare, altri vi rallentano e quando vi vengono addosso perdete una delle vostre tre vite.
Questa difficoltà è presente in ogni scena, ma è mal calibrata e fin da subito sembra impossibile andare avanti.
Grafica e sonoro sono fatti bene, ma rispetto ad altri giochi sembra un NES un po' poco sfruttato per questo titolo in particolare.

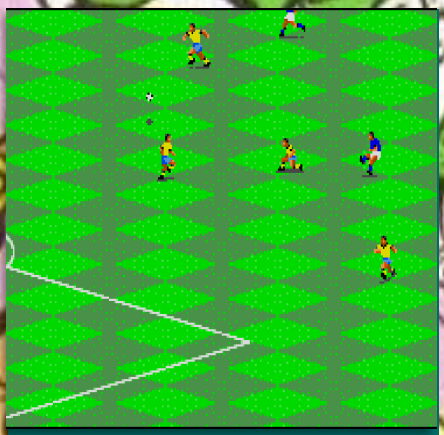
Gold



Fifa International Soccer (1994, Sega - Master System)

Il calcio è lo sport più famoso del mondo (a parte gli Stati Uniti dove è poco praticato) e giochi per Computer ne sono stati fatti tantissimi ognuno con le proprie caratteristiche tecniche di visuale, di giocabilità, di fedeltà con o senza licenze ufficiali.
Questo titolo è ben conosciuto perché è il padre di quello moderno e la sua storia nasce da questo primo capitolo e quindi è "FIFA 94".

E' una versione Internazionale perché non prevede le squadre dei Club, ma non per questo meno divertente perché poi comunque con le



Nazionali è una sfida tra diversi Paesi in cui ognuno cerca, attraverso lo sport, di essere il migliore degli altri.
La visuale è isometrica che è una sua caratteristica e che permette di avere una larga inquadratura del campo e anche degli spalti dove ci sono i tifosi.
Rispetto alle versioni per Computer, su questo Master System la giocabilità è incredibile perché non siete da soli, ma i compagni vi aiutano realmente. Nel commento lo spiego meglio.

Sega Master System= 9

Premesso che ha una grafica molto ben realizzata così come animazioni che potete considerare perfette e senza difetti.
La cosa bella di questo gioco è che mentre voi controllate il giocatore con la palla, i compagni giocano in base alla loro IA e intervengono da soli per prendere la palla e quando lo fanno prendete il loro controllo.
I portieri sono più reattivi ed escono incontro alla palla e quindi è meno noioso e di conseguenza più realistico.



Asterix and the Great Rescue (1993, SEGA - Mega Drive)

Un gioco di azione arcade in cui voi interpretate i due protagonisti Asterix e Obelix contro il loro nemico per antonomasia: l'Impero Romano.
Lo scopo del gioco è quello di liberare l'intero villaggio Orvio dal controllo Romano e poi liberare il loro amico Dogmatix.
La meccanica di gioco in tutte le versioni arcade di questa serie è quella di prendere a pugni e calci gli sfortunati soldati che qualunque formazione prendano il risultato è sempre lo stesso.
Per riprendere lo stile del fumetto anche nel gioco ci sono varie vignette di quando tirate un pugno o un calcio che sicuramente vi farà ridere. Comunque è un tipo di azione abbastanza comica per come si svolge.



Non completamente Beat'em Up, ma è anche a piattaforme saltando da una all'altra ed evitando eventuali trappole mortali e poi prendendo degli oggetti che vi potranno servire nei livelli più avanzati come, ad esempio, delle bombe.

Grafica fantastica che sembra essere uscita direttamente dalla serie TV con animazioni fluidissime e una giocabilità senza precedenti. Ogni livello ha una sua difficoltà non esagerata, ma che va affrontata in maniera diversa.

Sega Mega Drive= 9

In tutte le sue incarnazioni videoludiche questi personaggi non hanno mai deluso e questo in particolare su questa Console lo dimostra con una grafica, animazioni e sonoro che sembrano uscire da un episodio televisivo per la cura in ogni situazione. Sembra un cartone animato interattivo. Ogni cosa è stata riprodotta in ogni più piccolo particolare.


Education
Shift

Educational: Maths

Gold



Amiga, 1MB (1993, Disney)

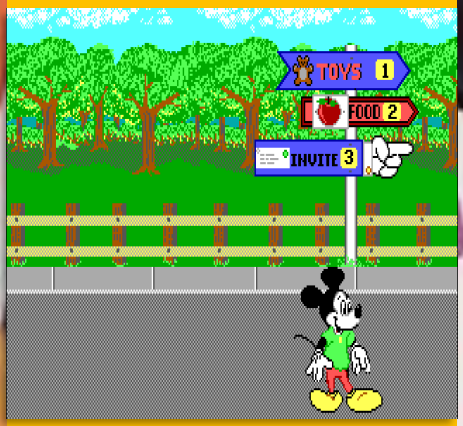
Mickey's 123's: The Big Surprise Party è un gioco educativo in cui Topolino vuole preparare una festa a sorpresa per un altro personaggio Disney che viene scelto in modo casuale ad ogni partita.
Il tema del gioco può attirare l'attenzione, ma è tutto basato sulla matematica a livello pre-scolare per insegnare le basi di queste operazioni e quindi essere aiutati da grafiche e animazioni divertenti.
Ognuna di queste è incentrata sui numeri da 1 a 9 della tastiera e ogni cosa richiederà uno di questi che vanno premuti per attivare alcune grafiche, animazioni o per continuare ad organizzare questa festa.
La prima cosa da fare è scegliere un regalo, trovare il cibo e poi mandare le lettere per gli invitati.

Quando vi trovate in un posto qualunque dovete premere un tasto numerico per attivare una operazione di creazione, di acquisto o per mandare



delle cartoline di invito.
Se non fate nulla, Topolino, agisce per conto suo e decide come comportarsi.
E' un gioco che serve per divertirsi a guardare un cartone animato interattivo molto semplice in cui usare i numeri per proseguire in questa storia.
Al compleanno poi dovete usare i numeri per dare da mangiare agli invitati stando bene attenti a non lasciare qualcuno di loro senza cibo e questo dovete farlo acquistandone un certo numero in base agli invitati che avrete.
Matematica pre-scolare però coadiuvata da un adulto che deve fare qualche calcolo prima di lasciarlo alla fantasia del bambino.

La grafica è davvero bella e sembra proprio un cartone animato per le dimensioni dei personaggi, delle animazioni che sono curate in una maniera che attirano l'attenzione e non solo per un bambino.
Del resto i giochi educativi sono quelli più curati nella qualità e i giochi di questo tipo sono sempre belli a qualunque età.



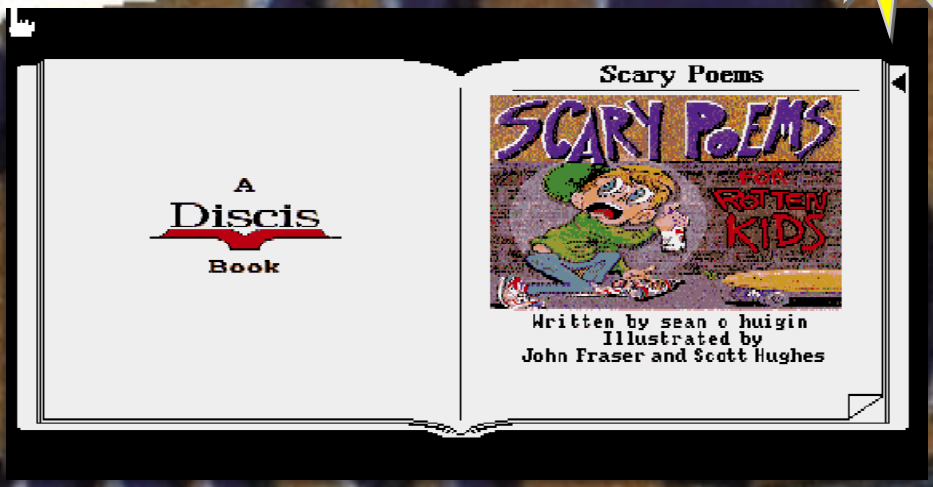


Amiga= 9

Gli educativi quando sono fatti bene non solo nella qualità estetica, ma anche nei concetti che vogliono insegnare si meritano questi voti.
Questo in particolare unisce un cartone animato interattivo in cui imparare delle nozioni di matematica basate sul conteggio che sono importanti.

Educational: Misc

Gold



Amiga CDTV (1991, Discis)

Scary Poems for Rotten Kids è un educativo tratto da un libro di poesie di contenuto un po' macabro, ma pur sempre per bambini e quindi alla fine niente di così pauroso. Sono libri misti di testo e immagini per rendere più interessante la lettura.
La versione videogioco è stata fatta per rendere più facile la lettura anche grazie all'ascolto della voce che legge il testo e le interazioni con le parole e le immagini.



L'ascolto è di ottima qualità perché oltre ad una voce umana che legge il testo c'è una musica di sottofondo che è in tema con la lettura e ci sono anche effetti sonori che sono sincronizzati con determinate parole tipo un "urlo" o dei versi spaventosi.
Cliccando con le immagini su determinate cose del disegno avete una descrizione o anche un jingle che vi fa

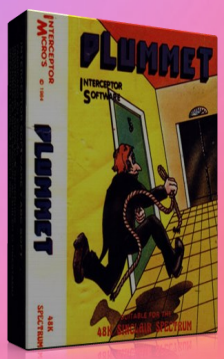


capire quale è il tema in corso.
L'interfaccia è semplice e con il tasto destro del mouse entrate nelle preferenze del controller e del suono per associare alcune funzioni tipo "un click" per ascoltare un suono, oppure associarlo alla visualizzazione di una immagine oppure usare un "doppio click" per un immagine e uno solo per ascoltare un jingle musicale.
Potete personalizzare le interazione e la lettura come meglio vi aggrada per sedervi, chiudere gli occhi e ascoltare questa poesia.

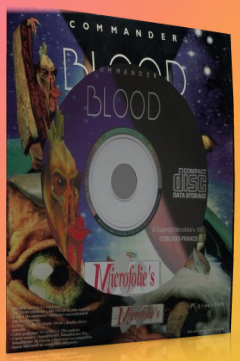
Amiga CDTV= 9

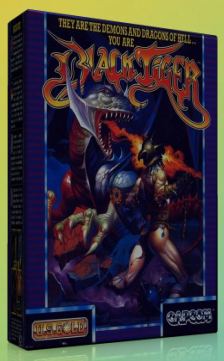
Un educativo in cui conoscere e scoprire una poesia leggendola e ascoltandola e immedesimandovi grazie a musiche ed effetti sonori a tema.
Il CD-ROM è stato ben sfruttato anche se forse qualche animazione lo avrebbe sicuramente reso più interattivo.

Box Art: Copertine in 3D

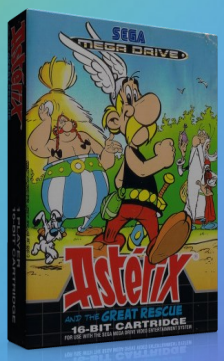












Volume 6, Numero 3
Marzo 2020

REV'N'GE!

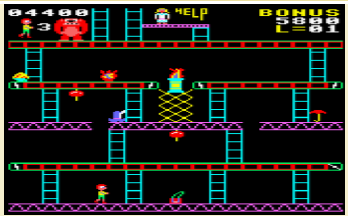


Top 3

Black Tiger

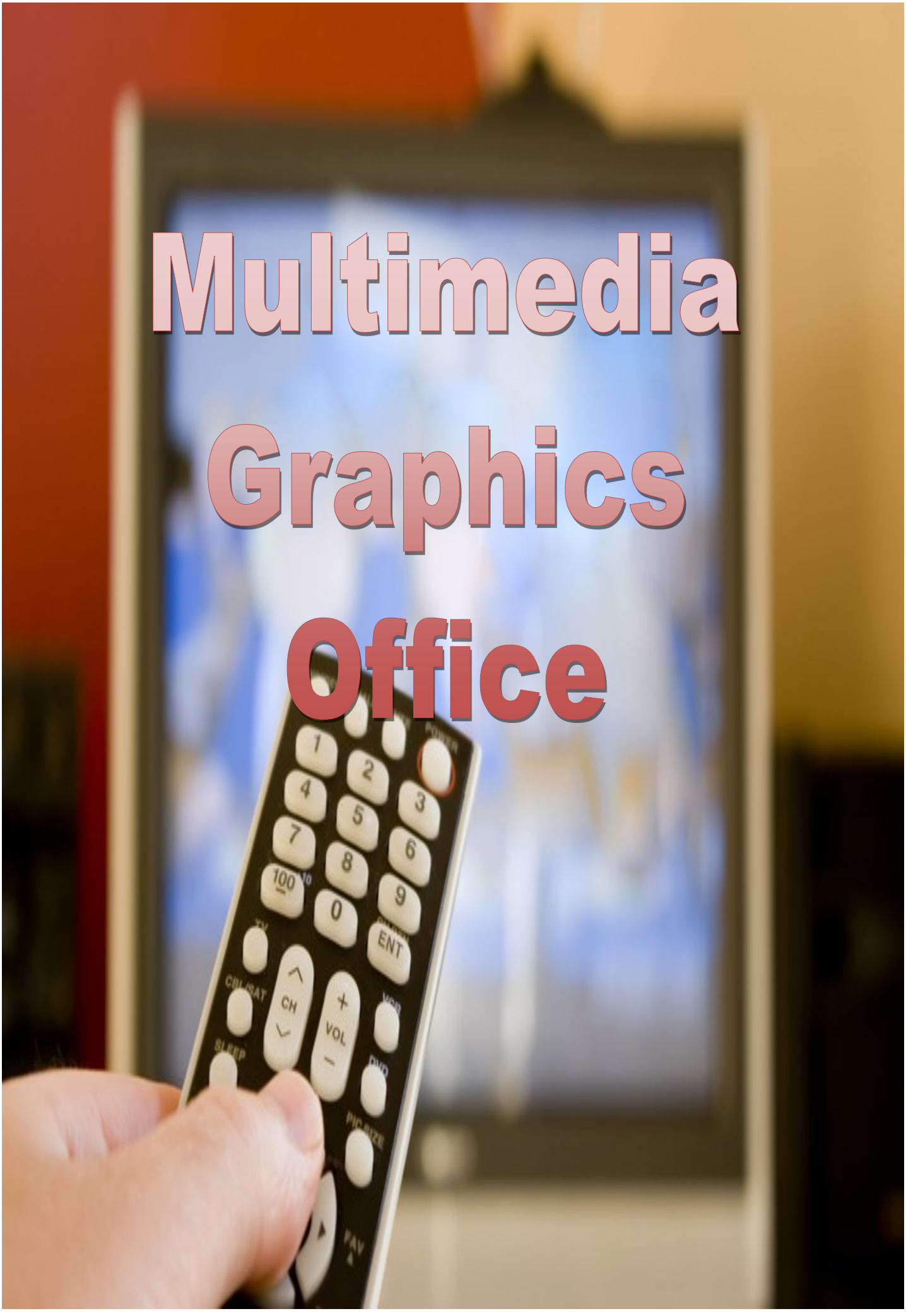


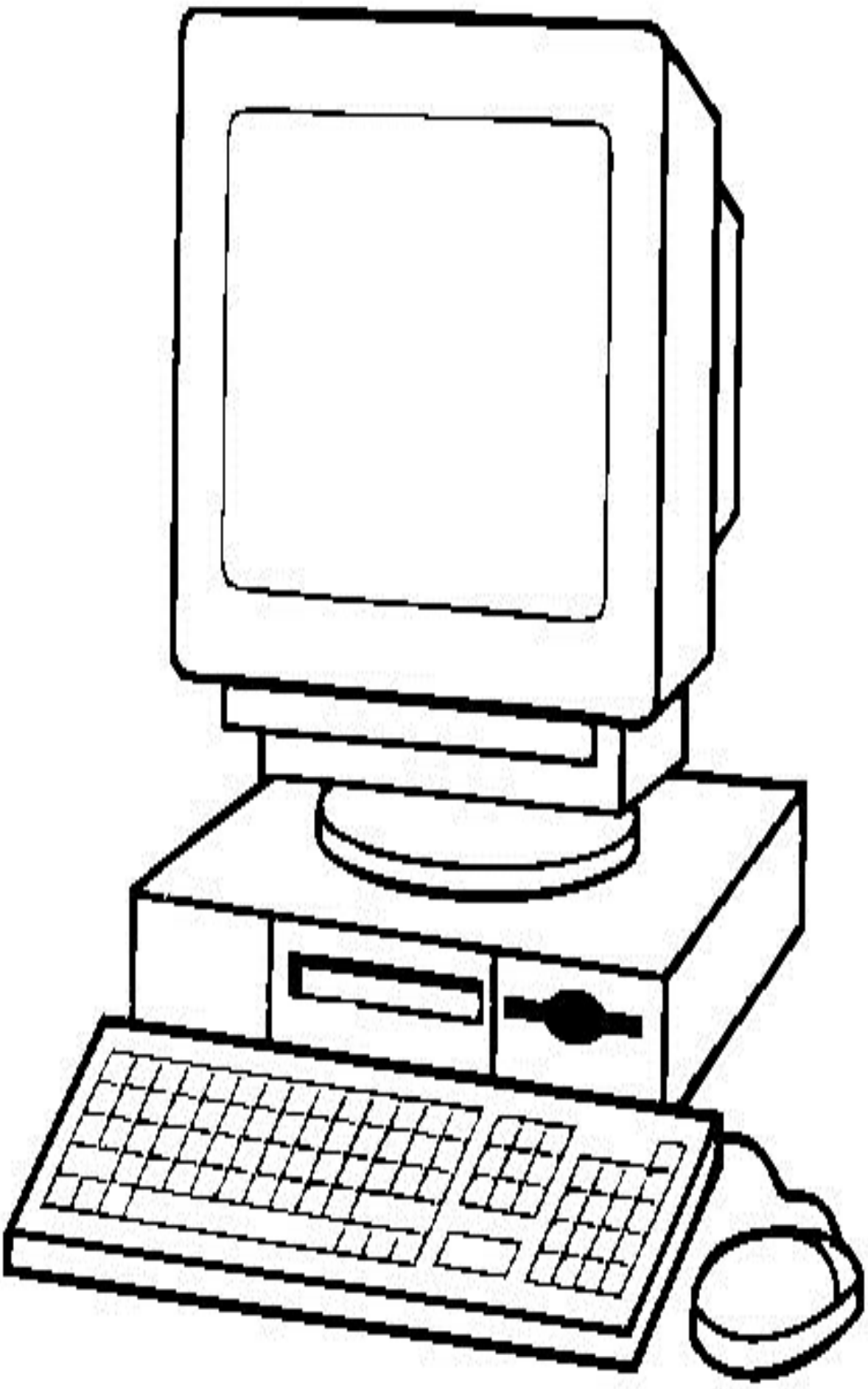
Killer Gorilla



Dungeons of Daggorath




Multimedia
Graphics
Office



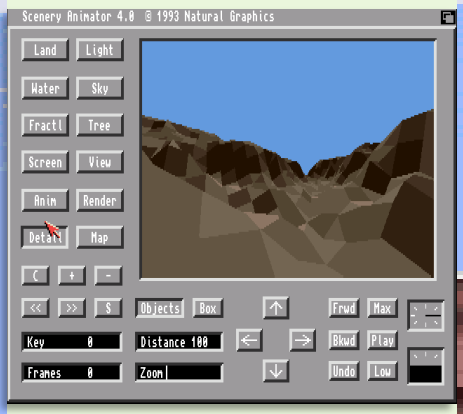
Office, Multimedia and Educational

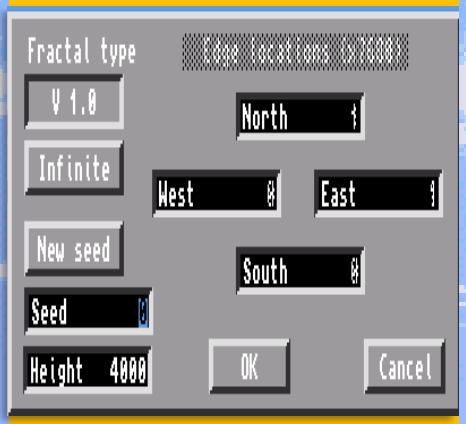


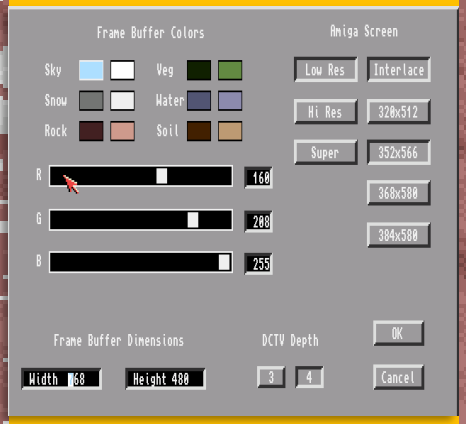
Gold

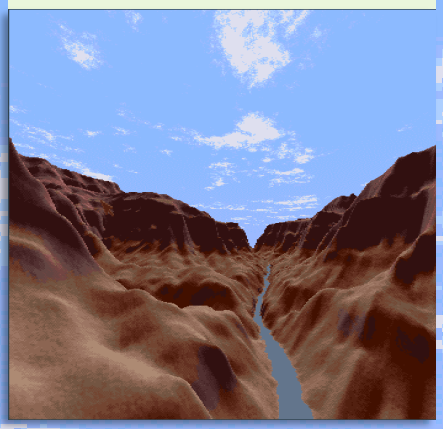
Amiga (1993, Naturl Graphics)

Scenery Animator 4 è un programma di rendering frattale con cui creare paesaggi di vario tipo e di complessità che non richiedono una conoscenza avanzata per la modellazione o l'uso delle varie opzioni per aggiungere elementi alle vostre produzioni.
Non potete creare paesaggi reali di posti che conoscete perché non ha questa funzione. Si basa essenzialmente su mondi creati con seed casuali.
Avete però la possibilità di inserire delle coordinate che dovrebbe disegnare una località realmente esistente.
I file che importate hanno già le loro impostazioni sulla quota "neve", "vegetazione" e "rocce".
Quando si renderizza vengono usate delle texture che sono applicate in base alle altezze reali come, ad esempio, la neve sopra i 2000 metri oppure le rocce a 1500 metri. Tutte le opzioni per applicare le texture del terreno sono liberamente modificabili a piacimento per ricreare un paesaggio reale oppure uno di fantasia.
Avete una mappa per vedere la scena e cambiare la visuale di quello che vedono i vostri occhi se foste in quella posizione.
Nella pagina principale del programma potete poi spostare la visuale in alto, in basso, cambiare la distanza oppure combinare le visuali per trovare nuovi punti di vista.
Ci sono diversi formati con cui salvare il prodotto per anche una facile esportazione su altri sistemi e potete anche creare delle animazioni che sicuramente allungano i tempi perchè ogni frame va renderizzato.
Il sistema di rendering offre una qualità molto elevata e una buona velocità anche sugli Amiga di base perché funziona anche con un Amiga 500. E' previsto l'uso di un co-processore matematico e quindi su sistemi avanzati potete esagerare con le opzioni per creare paesaggi di un realismo che pur non fotografico sarà veramente impressionante. I frattali sono renderizzati in maniera intelligente perché le zone nascoste di un paesaggio sono renderizzate parzialmente perché poi alla fine non le vedete e quindi si lavora solo con le parti visibili. E' per questo che anche con un Amiga a 7 Mhz avrete risultati più che soddisfacenti.









Amiga= 9

I programmi di paesaggi frattali hanno sempre suscitato un fascino incredibile perché vi permettono di crearli in base alla vostra fantasia una volta che il seed casuale li ha creati oppure provare a cercare quelli reali usando le loro co-ordinate.


Al prossimo incredibile numero
#109
Aprile 2020