REV'n'GE! #110

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Maggio 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 5



Ghosts 'n Goblins

Una versione NES davvero carina e fedele all'originale

Rainbow Islands

Il bellissimo seguito di Bubble Bobble sullo Spectrum

ALTRE RECENSIONI: Ore Warz II * Sea Dragon * Robozone * Viking Raider * Demon's Revenge * Scuba Kids * Antre de la Peur * Cyber Kick * E-SWAT * Big Bang * Dylan Dog: Attraverso lo Specchio * Defenders of the Earth * Doc the Destroyer * 3D Defender * Leisure Suit Larry 3 * A la Decouverte de la Vie * Webster Concise Encyclopedia

RECENSIONI CONSOLE: Pipe Madness * Congo Bongo * Ghosts 'n Goblins



EDITORIALE NUMERO 110

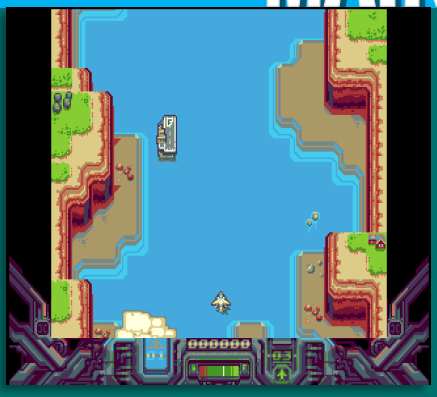
Il numero di maggio mi pare abbia dei buoni giochi interessanti da leggere e anche da provare voi stessi. Ogni tanto le scelte fatte sui titoli da recensire sono buone. Mi piace anche così! Andare a caso nella scelta e fidarmi di una immagine e poi vedere in seguito se si tratta di un buon gioco oppure no.

Ovviamente al momento di scrivere questo editoriale non so se per questo 25 Maggio il lockdown è finito in Italia, ma mi auguro di si e che finalmente ci siano buone notizie. Nell'editoriale di Giugno forse ce ne saranno e io lo spero tanto.

Ho deciso che tutte le recensioni che ho scritto in passato nei primi 24 numeri le riscrivo tutte nella sezione ripescaggi per rimetterle a posto, ma anche tradurle in Inglese. In questo modo è come recuperare i numeri che magari oggi è difficile reperire. Ovviamente non riprendo più gli articoli sull'hardware perché sarebbe troppo difficile tradurli in Inglese ne da me ne da un traduttore generico dato che si tratta di parole e frasi altamente tecniche.

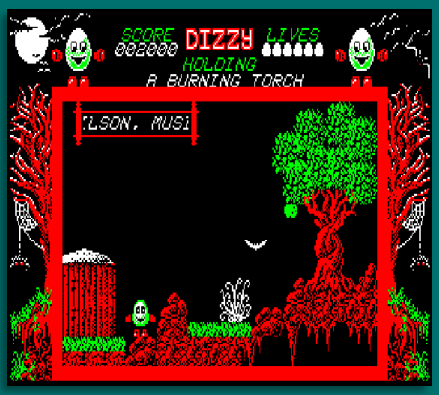
Buona Lettura

MAIN PREVIEW #111



Bridge Strike - Amiga

E’ uno sparatutto a scorrimento verticale per Amiga uscito a cavallo tra il 2019 e il 2020 e ha una giocabilità davvero incredibile oltre che una grafica curatissima.



Dizzy: The Ultimate Cartoon Adventure - Amstrad CPC

E’ una avventura grafica arcade 2D che fa parte di una lunghissima serie con una giocabilità sempre di altissimo livello. Questa volta dovete sconfiggere il Mago trovando degli ingredienti per una pozione magica.



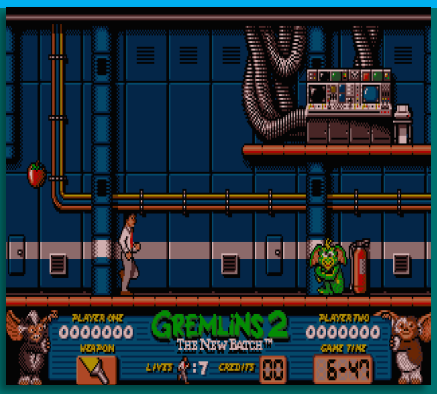
Dante’s Inferno - Commodore 64

Non avete letto l’Inferno della Divina Commedia? Ebbene grazie a questo gioco potete viverlo in prima persona.



Fortress Underground - Commodore 16

Un gioco arcade in cui pilotate un elicottero all’interno di caverne.



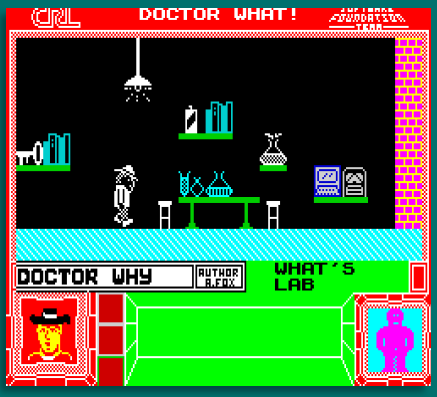
Gremlins 2: The New Batch - Atari ST

Uno sparatutto a piattaforme che è basato su un film in cui avrete a che fare con delle bestiole terrificanti e fastidiose.



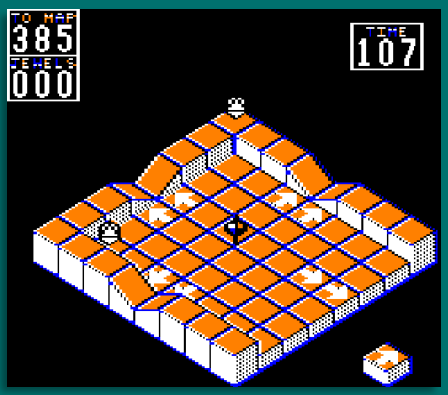
The Neverending Story - Commodore 64

Chi non ha mai visto questo film davvero bello e fantastico? Il gioco è una avventura grafica testuale con immagini che vi appassionerà grazie anche alla musica originale.



Doctor What! - ZX Spectrum

Una avventura 2D in cui interpretate quattro Signori del Tempo che sono persi nel passato e che alterandolo aiutano il dottore nel futuro.



Spindizzy - Apple II

Un puzzle game in cui dovete girare per 385 schermi isometrici per recuperare oggetti energetici. Una volta fatto il gioco termina.

Sommario Numero 110 — Maggio 2020

3D Defender	ZX 81	**20**
A la Decouverte de la Vie	Amstrad CPC	**30**
Antre de la Peur	Oric	**13**
Big Bang	Archimedes	**17**
Cyber Kick	Amiga	**14**
Defenders of the Earth	Amstrad CPC	**19**
Demon's Revenge	Amstrad CPC	**11**
Doc the Destroyer	ZX Spectrum	**20**
Dylan Dog: Attraverso lo Specchio	Amiga	**19**
E-SWAT	Atari ST	**15**
Leisure Suit Larry 3	DOS	**25**
Ore Warz II	SamCoupé	**6**
Rainbow Islands	ZX Spectrum	**9**
Robozone	Commodore 64	**8**
Sea Dragon	Apple II	**7**
Scuba Kids	Commodore 64	**12**
Viking Raider	Commodore 64	**10**
Webster Concise Encyclopedia	Windows 3.x	**35**

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.





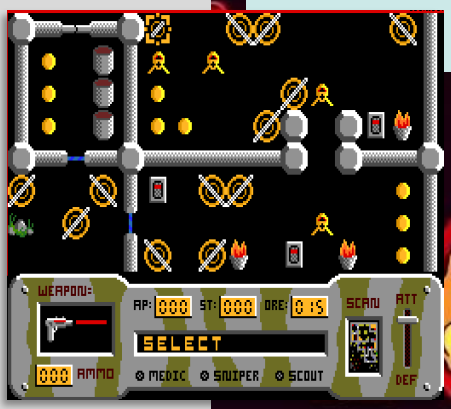
SamCoupé (1990, William

Gold

Ore Warz II è un gioco a turni tra due giocatori di genere strategico-tattico perché dovete muovere le vostre unità in uno scenario che è composto da specchi riflettenti che servono per eliminare le unità avversarie.
Lo scenario è composto da un'area aperta e una specie di fortezza in cui dovete accedere aprendo delle porte e usando teletrasporti per passare da una stanza ad un'altra. Le finestre vengono usate per riflettere il raggio laser verso questi specchi che lo fanno rimbalzare fino alla vittima che si trova sulla sua traiettoria.
Non potete modificare la direzione

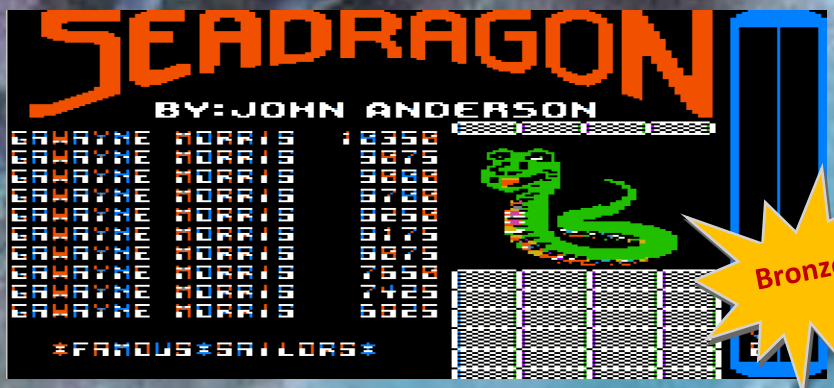


degli specchi e quindi è importante cercare di avere le unità di fronte a questi.
E' complicato perché ognuna di queste ha un numero limitato di mosse e quindi in base alla direzione che scegliete potreste trovarvi di fronte ad uno specchio.
Il bello di questo gioco è che è tutto basato su questo concetto e il raggio laser rimbalza fino a quando trova superfici riflettenti, fino a quando non si ferma su un muro o qualcosa da distruggere.
Per sparare dovete selezionare l'unità e dargli il comando per farlo. Graficamente queste non hanno frame che mostrano la direzione del fucile, ma i raggi partono dalla quella che gli date con i tasti cursore.
Tra le armi avete anche delle bombe che sono in grado di distruggere gli specchi perché per aprire le porte dovete sparare con il laser e colpire degli interruttori. Alcuni specchi sono messi in modo che non vi permettono di raggiungere questo scopo e quindi dovrete distruggerne alcuni per riuscire ad aprire le porte.



Samcoupé= 9

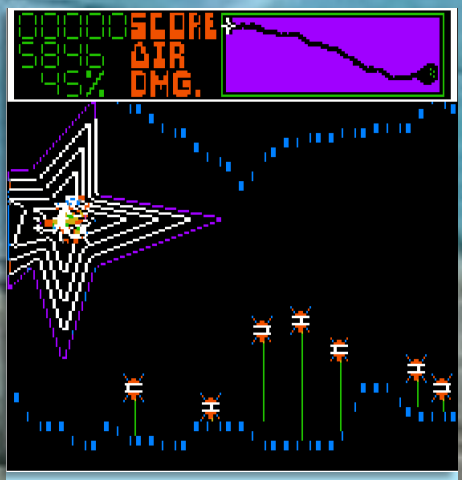
Un bel gioco di strategia e tattica che ha anche una bella grafica curata e ben definita. Il sistema di gioco in parte è simile a Deflektor che da una idea nuova su questo genere che di certo piacerà molto.

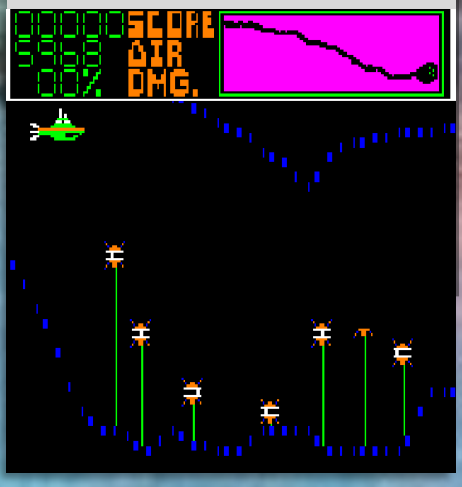


Bronze

Apple II Enhnaced (1982, Adventure International)

Sea Dragon è un sparatutto basato sul combattimento sotto il mare in cui voi siete il comandante di un sottomarino.
Lo scenario in cui giocate non è il mare aperto, ma all'interno di caverne per raggiungere dei reattori e distruggerli; dovete evitare tutti i sistemi di difesa che incontrate tra i quali le mine, le torrette difensive e i sottomarini nemici.
Le armi che avete sono tipiche di questo mezzo navale e comprendono missili, siluri e una super arma che distrugge tutto quello che c'è intorno a voi.
I sottomarini generalmente non hanno aria a sufficienza per rimanere sottacqua in eterno e quindi dovete trovare dei varchi per tornare in superficie, fare il pieno per poter poi riprendere la vostra missione.
Non è molto chiaro come funziona questo consumo di aria nelle varie versioni perché, ad esempio, quella per Apple II, si svolge nelle caverne che scendono sempre più in profondità e quindi dovete completare la missione prima di morire soffocati.
Il pannello di controllo vi mostra il consumo dell'aria, una mappa per vedere soprattutto la distanza dall'obiettivo e i danni.





Molto difficile per il fatto che le mine ancorate sul fondo si staccano mentre navigate verso di loro e quindi vanno distrutte prima che sia troppo tardi. Ci sono anche passaggi tra barriere laser in cui dovrete trovare il tempo giusto.
Dato che la caverna è lunghissima avete dei punti di controllo da dove ripartire.
Non avete vite, ma il gioco termina quando i danni sono al 100%.

Si gioca molto bene con uno scorrimento fluido e la grafica pur semplice fa il suo dovere con sprite dettagliati e ben colorati.
L'audio è fantastico per il parlato che vi legge il nome del gioco e poi durante l'azione vi avverte dei danni.

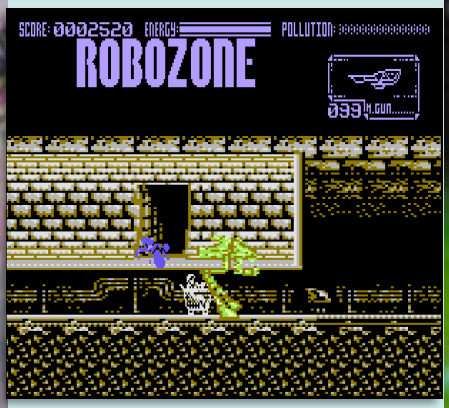
Apple II= 7

Il voto è soprattutto per il parlato che è di una qualità veramente ottima perché è ben comprensibile. Non da meno la giocabilità grazie alla fluidità dello scorrimento che è essenziale per questo tipo di sparatutto che ha una forte ispirazione da Skramble.

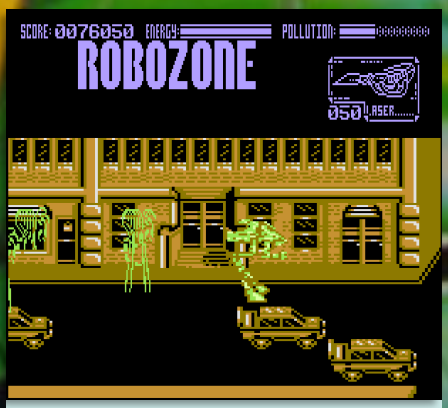


Commodore 64 (1991, ImageWorks)

Robozone è uno sparatutto a doppio scorrimento orizzontale perché in due livelli è multidirezionale e manuale e in uno lo scorrimento non lo potete controllare. Questo sistema cerca di dare varietà e tenere il giocatore incollato al monitor il più a lungo possibile.
Il pianeta sta morendo a causa di un forte inquinamento e i leader dell'umanità si mettono in salvo nelle astronavi sopra le città, mentre il resto della popolazione deve cavarsela da sola con l'aiuto dei Wolverine, dei guardiani robot che, tuttavia, sono tutti distrutti da strani insetti robot.



Voi siete l'ultimo dei Wolverine che deve distruggerli tutti in tre livelli.
I primi due sono strutturati come un labirinto e sono multidirezionale perché dovete trovare il percorso giusto per arrivare alla fine. Lo scorrimento è manuale perché se vi fermate rimanete dove siete; il terzo è di nuovo a scorrimento orizzontale automatico in cui dovete arrivare al capo che controlla gli Scavengers e distruggerlo.



La difficoltà è molto elevata perché i nemici nei primi due livelli si rigenerano in continuazione; se rimanete fermi ne avete solo uno da affrontare anche se si rigenera all'infinito.
Il difetto maggiore di questo gioco è la lunghezza dei livelli che tendono a stancare. E' vero che ne ha solo tre, però sono troppo lunghi e troppi nemici. Tra le altre cose avete solo una vita gestita da una barra di energia, armi limitate e dovete anche controllare il livello di inquinamento.

La versione per il Commodore 64 non è un granchè perché ha una giocabilità monotona e dopo un po' ci si annoia dato che non c'è varietà. I primi due livelli sono uguali anche se il secondo è isometrico. Il terzo è uno sparatutto talmente lungo da farvi venire i crampi alle dita.
La grafica è abbastanza curata nei fondali e nelle animazioni degli sprite in movimento, ma generalmente è monocromatica nel secondo e terzo livello. Manca una musica di accompagnamento.
E' un gioco, comunque, deludente in ogni versione perché in quelle a 16 Bit siete confusi dalla maestosa introduzione.



Commodore 64= 6

Una sufficienza politica perché è noioso per come è strutturato. Se i tre livelli sono pochi andavano diversificati meglio e invece sono tutti uguali con una leggera modifica alla struttura del livello che però non da l'effetto sperato.



ZX Spectrum 48k (1990, Ocean)

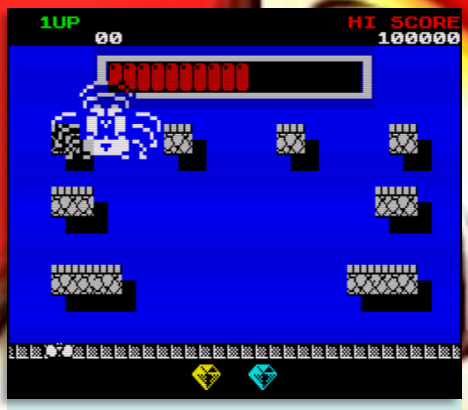
Silver

Rainbow Island è il seguito di Bubble Bobble in cui i due protagonisti sono in una nuova avventura in forma umana. La struttura di gioco rimane la stessa di quello precedente anche se cambia il modo di completare i vari livelli.

I due protagonisti questa volta creano degli arcobaleni che hanno una duplice funzione: possono essere usati come piattaforme per poter accedere ad altre che sono molto in alto e che non potrete mai raggiungere con un salto; come arma perché potete colpire direttamente i nemici oppure schiacciarli con l'arcobaleno quando sono sotto di questi.

Quando lanciate un arcobaleno questo rimane sullo schermo per parecchio tempo e quindi potete superare i livelli attuando una tattica per cercare di colpire più nemici in un colpo solo.





A differenza di Bubble Bobble che i vari livelli erano quadri statici, qui sono a scorrimento verticale nel senso che partite dal piano terra e dovete arrivare alla svelta in cima all'ultima piattaforma perché avete un tempo limite rappresentato dall'acqua.

Come dice il titolo del gioco vi trovate su delle isole e quindi il tempo è rappresenta dall'alta marea che lentamente sommerge tutto.

Arrivati in cima all'ultima piattaforma avete dei punti e dopo quattro sezioni che compongono un isola c'è un boss da sconfiggere.

Rispetto al primo gioco è molto più accattivante non solo per una grafica decisamente più raffinata e dettagliata, ma ha una giocabilità che è studiata per divertire, con una difficoltà ben calibrata e poi avete anche dei boss da sconfiggere per passare ad una nuova isola.

La versione Spectrum è molto colorata anche se come sempre soffre degli sprite in movimento che sono monocromatici e trasparenti. Non è un problema perché la qualità è eccellente e quindi il divertimento è assicurato.

ZX Spectrum 48k= 8,5

Perde la medaglia d'oro per la mancanza della musica nella versione 48k che aiuta tantissimo nella giocabilità con una melodia uguale all'originale.
La grafica è ottima per quanto riguarda i paesaggi e i colori sono ottimamente realizzati.
La difficoltà è ben calibrata e questo vi permette di andare molto lontano. Ci sono anche dei crediti per continuare.



Gold

Commodore 64 (1984, Interphase)

Viking Raider è un gioco di azione e avventura in cui voi interpretate Lief, un vikingo, per liberare la vostra Regina Dana che è stata catturata dall'Orco Smoth. La Regina è tenuta prigioniera nel castello di Osk e controllata da due goblin.
Il vostro scopo è quello di comprare una chiave nera per aprire il cancello della sala del trono; sconfigger l'Orco e salvare la Regina.
Sembra facile, ma non avete soldi all'inizio dell'avventura e quindi dovete esplorare l'area di gioco per trovare alcuni tesori e allo stesso tempo difendervi dagli attacchi dei nemici.
Ha una caratteristica che ho visto in giochi moderni ed è che se raccogliete troppi oggetti vi appesantite e camminate o correte più lentamente e sarà più difficile anche evitare o combattere contro dei nemici.



Pur essendo un gioco di azione ha molte caratteristiche di un RPG perché avete la gestione della vostra energia, di non esagerare nel riempire l'inventario, il poter usare le magie e tante armi diverse; trovare gli oggetti giusti per completare certe azioni o risolvere degli enigmi; navigare a bordo di una nave per esplorare il mare del nord e le sue varie isole.
E' sicuramente un'avventura che va molto oltre il genere a cui appartiene e che di certo fa venire voglia di provarlo per vedere il suo reale potenziale.

Giocate con il joystick, ma per alcune azioni dovete usare un parser testuale per entrare e uscire dalle stanze, per entrare nella nave, per scegliere una direzione e altre cose che non potete fare con un solo pulsante del joystick.
La grafica è semplice e alle volte un po' spartana perché ridotta all'essenziale, ma in questo modo è possibile tenere in memoria tante locazioni e tanti interni.
Come negli RPG quando uscite da casa vostra avete una mappa generale in cui muovervi e poi interagire con gli oggetti che trovate, entrare nelle varie case per cercare un letto per dormire, mangiar del cibo e trovare del denaro per comprare delle armi.
Sicuramente come gioco di azione rende facile molte cose che in un RPG sono molto complicate.





Commodore 64= 9

Sembra un RPG completo, ma è un gioco di azione che funziona allo stesso modo e quindi le azioni sono più facilitate anche se dovete imparare ad usare certi comandi nel parser testuale e provare a risolvere alcuni enigmi con l'oggetto giusto.



Gold

Amstrad CPC (1988, Firebird)

Demon's Revenge è un avventura arcade in 3D che garantisce una migliore profondità ad un genere che solitamente è in due dimensioni.
Voi interpretate Merlin Jnr, un giovane mago, che viene improvvisamente lasciato solo ad un seminario di maghi perché il suo maestro scompare. Siete un po' goffi e rompete quattro giare che contengono altrettanti pezzi di un talismano che è in grado di rievocare un potente demone.
Il vostro scopo è quello di ritrovare questi pezzi che sono sparpagliati all'interno del castello e riportarli uno ad uno al tempio corretto.
Per completare questa missione dovete prendere due magie per distruggere alcuni tipi di nemici e una chiave





di legno e una di metallo per aprire le porte dello stesso tipo. Ci sono anche delle celle nelle caverne che vi fanno entrare senza chiave, ma per uscire dovete avere quella giusta.
Voi potete mettere nell'inventario solo tre cose di cui fanno parte anche le magie e quindi dovete scegliere ogni volta quale oggetto prendere e quale lasciare. Tenete conto che alcuni di questi servono anche per trovare i pezzi del talismano in posti inusuali.
Per poter usare gli oggetti o le magie nell'inventario le dovete selezionare con un cursore. Non potete sparare le magie e usare un oggetto nello stesso tempo.
Non avete vite, ma solo una barra di energia che può essere rigenerata quando vi fermate su un pentagono disegnato per terra. Questa decresce lentamente, ma di tanto in tanto dovete tornare alla stanza principale per rigenerarla.

La grafica è molto bella, colorata vivacemente come vi aspettate da un Amstrad CPC e i dettagli sono molto curati e se alle volte i colori rendono le cose troppe grezze non è il caso di questo gioco.
Musica presente solo nella schermata delle opzioni e durante l'azione solo effetti sonori.

Amstrad CPC= 9

E' un'avventura in cui dovete raccogliere degli oggetti per usarli per completare la vostra missione. E' anche un gioco di azione in cui distruggere i nemici per trovare un modo per andare avanti. Molto curato anche nell'aspetto tecnico e questa visuale in 3D lo rende sicuramente molto appetibile.



Commodore 64 (1988, Silverbird)

Silver

Scuba Kids è un gioco arcade in cui voi siete un sommozzatore che nuotate all'interno di caverne per cercare di salvare i vostri amici che



sono stati rapiti.
Non siete un professionista e quindi non siete già equipaggiati con una bombola d'ossigeno, ma iniziate in apnea e dovete cercarla. Quando poi la usate l'ossigeno non è infinito e di tanto in tanto dovete tornare in superficie per fare il pieno.
Per continuare l'esplorazione delle caverne dovete trovare anche delle chiavi che vi permettono di aprire delle porte per poter proseguire.
Sparsi in giro ci sono anche degli oggetti che vengono automaticamente inseriti in una specie di inventario ad uso immediato che rappresentano i potenziamenti. E' come se fosse uno sparatutto spaziale in cui vi aggiornate con armi più potenti.
In questo caso sono miglioramenti per nuotare più velocemente, armature per spaventare alcuni pesci che vogliono mangiarvi, ecc. Tutto è importante per completare la missione.
L'arma che usate è una bolla d'aria che una volta trovata diventa infinita perché in mezzo al mare è pieno di pesci di ogni tipo.
Alla fine di ogni livello, come da tradizione, c'è un boss da sconfiggere e dato che siete sottacqua è uno squalo che dovete distruggere evitando che vi morda.
Avete solo una vita e l'aria è la vostra energia che decresce con il passare del tempo e quando entrate in contat-



to con i pesci.
Non è un semplice gioco in cui dovete andare avanti alla svelta perché ci anche dei passaggi chiusi in cui dovete trovare un modo per andare avanti. In alcun casi basta trovare una chiave per una porta e in altri dovete usare la forza bruta.
Su Commodore 64 questo gioco è molto bello e curato nella grafica perché i colori sono tanti e l'ambiente sottomarino tutto sommato è fatto bene e così pure anche il mare che mostra un moto ondoso e poi un cielo con nuvole in parallasse.
La giocabilità è buona e la difficoltà è calibrata bene perché comunque ogni volta che perdete aria potete facilmente recuperarla andando in superficie oppure trovando dei bonus specifici.

Commodore 64= 8

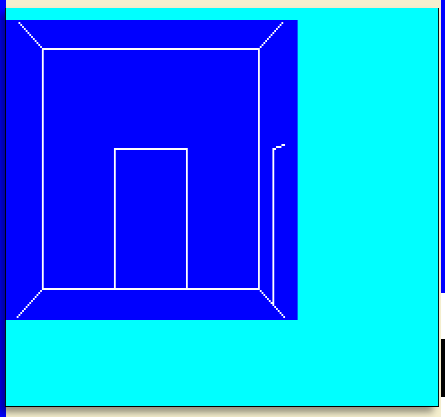
E' un gioco di azione che per il fatto di dovete andare avanti, prendere i potenziamenti e poi affrontare il boss di fine livello assomiglia un po' ad uno sparatutto. Ha qualcosa, tuttavia, in più perché dovete trovare delle chiavi per aprire porte, salvare gli amici rapiti e trovare vie di fuga che alle volte sono molto ben nascoste.



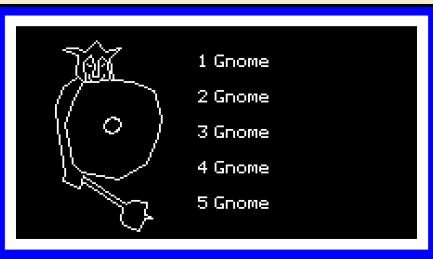
Gold

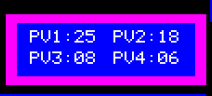
Oric (1984, ERE Informatique)

L'Antre de la Peur è un RPG in 3D realizzato da una sola persona, Bertrand Delois, e poi pubblicato sotto ERE Informatique. E' un titolo solo in Francese.
Il mondo in cui si svolge questo RPG è formato da tre livelli che sono generati dopo il caricamento e dovete pazientare qualche minuto finchè l'operazione non è terminata.
Prima di entrare in azione dovete creare una compagnia di quattro personaggi: due guerrieri, un clerico e un mago. Ognuno di questi ha le sue caratteristiche che servono per completare una missione valorosa e affrontare mille pericoli.
Il regno di Liliendur al limite delle Montagne della Desolazione è stato conquistato da un potere tenebroso, ci sono numerosi castelli fortificati,



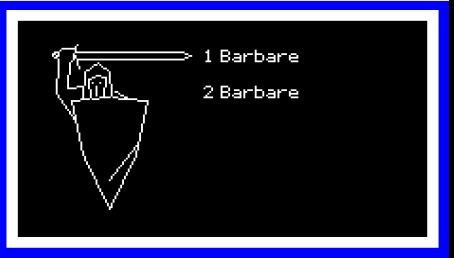
gli antichi tesori sono andati perduti e ogni luogo è dominato dalla magia nera.
La vostra compagnia ha deciso di entrare in una di queste fortificazioni per affrontare il Mago Nero che è responsabile di questo caos.
Il programma vi chiede di dare un nome ai personaggi e poi impostare le caratteristiche.





Finiti i preparativi siete in gioco in un labirinto in 3D con poligoni semplici, ma fatti bene perché non sono trasparenti e quindi non vedete chi c'è dietro ogni angolo.
Giocate solo con la tastiera e i tasti sono orribili perché per muovervi nelle quattro direzioni dovete usare sia i numeri che le lettere: "**1**" e "**2**" per girare rispettivamente a sinistra e destra; "**A**" e "**S**" rispettivamente per andare in avanti e indietro; il tasto "**E**" per entrare; "**P**" per avere informazioni su uno dei vostri personaggi (manualmente dovete scrivere il suo nome nel parser testuale); "**C**" per attaccare; le magie con il tasto "**L**".
Premendo uno dei tasti in cui ci sono delle interattività tra i personaggi o i nemici avete delle scelte multiple su cosa fare e cosa usare.
La grafica in 3D serve solo per muoversi perché quando incontrare un nemico non lo vedete sullo schermo, ma appare una schermata 2D in cui scegliere che azioni intraprendere.
I nemici li incontrate nel labirinto e anche quando entrate in alcune porte.

E' un gioco molto semplice, ma immediato anche perché la gestione dei combattimenti è tutta impostata su una serie di scelte che poi vengono risolte in base a come avete creato i vostri personaggi.
Per quanto riguarda il sonoro non c'è nulla a parte gli effetti sonori durante i combattimenti.





Oric= 9

Un RPG molto semplice e immediato con una grafica in 3D poligonale per il labirinto e i combattimenti testuali ma avendo davanti a voi un disegno ben fatto dell'avversario.
Tre livelli sembrano pochi ma essendo lento nello svolgimento della storia sono abbastanza per tenervi occupati per un po'.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Cyber Kick è un gioco di piattaforme che non è a scorrimento, ma a schermi statici; non ci sono sorprese quando passate da uno all'altro perché i vari nemici rimangono solitamente vicini ad una trappola del soffitto o del pavimento, alcuni si muovono poco, altri invece percorrono tutto lo schermo. I più pericolosi sono quelli che si muovono poco perché dovete avvicinarvi al pixel giusto altrimenti perdete una vita. L'unica vostra arma è un calcio cibernetico.

Voi interpretate John Malkovitch in una stazione spaziale di rinnegati su Marte con lo scopo di trovare dei contenitori radioattivi e portarli ad un centro di riciclaggio.

La stazione spaziale è formata da varie piattaforme collegate una alle altre con delle scale e di tanto in tanto trovate anche dei teletrasporti che potete usare trovando delle schede di attivazione.









E' un gioco di L.K. Avalon che garantisce una qualità grafica di buon impatto estetico come la maggior parte dei loro giochi perché è curato ottimamente nei fondali ricchi di particolari e che creano un ambiente credibile. Buone animazioni per i nemici che sono anche questi disegnati bene con superfici metalliche molte realistiche.

Ogni nemico muore in modo diverso come, ad esempio, si scoglie, esplode, scompare, ecc. Questo sicuramente da un po' di voglia di vedere cosa succede quando colpite i vari tipi che trovate che sono quasi tutti diversi.

Del vostro personaggio la parte meno riuscita sono i calci che sono poco visibili perché avete le gambe corte, ma a parte l'estetica, questo attacco funziona bene.

Ha una difficoltà ben calibrata perché comunque facendo attenzione i nemici sono tutti facilmente distruttibili con un solo calcio e le trappole vanno studiate perché hanno una fase di quiete tra una attivazione e l'altra.

Pur essendo un gioco del 1994 ha richieste normali perché basta un Amiga 500 con 1 MB di RAM.

Durante il gioco c'è una gradevole musica di accompagnamento.

Amiga= 9

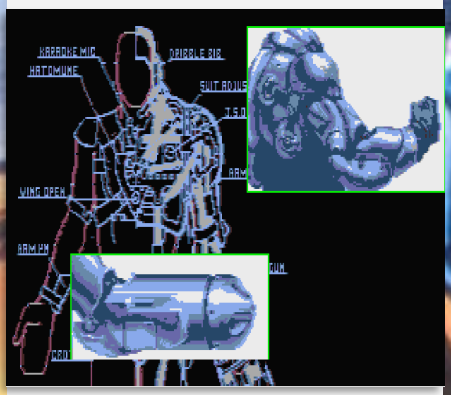
Un gioco di piattaforme di ottima qualità generale sia grafica che sonora. La giocabilità è eccellente grazie ad una difficoltà ben calibrata. Vi terrà attaccati al monitor per molto tempo. E' un titolo che lo giocherete ancora anche dopo averlo finito.



Gold

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

E-SWAT è un gioco arcade a scorrimento laterale simile a Robocop dato che anche qui avete una specie di armatura.
Nella città di Liberty City (*sarà una coincidenza che anche in GTA c'è una città con lo stesso nome?*) c'è un aumento della criminalità talmente elevata che viene creata una unità di polizia chiamata ESWAT i cui membri sono dotati di un'armatura che ha diverse caratteristiche come un



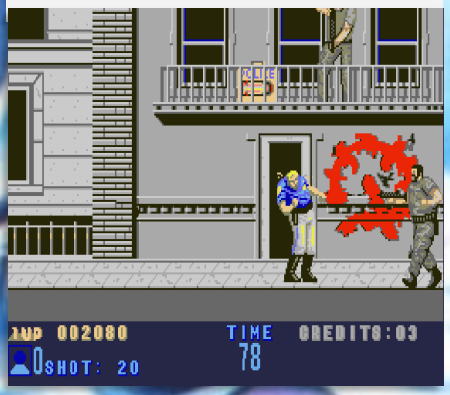
acceleratore turbo, munizioni aggiuntive e una protezione più resistente.
Per diventare membri di questa unità bisogna fare degli arresti e passare di grado; voi non siete ancora pronti per farne parte.
Quando finalmente riuscite ad accedere a questa armatura potete usarla per tutta la durata del gioco e quindi lo scopo è anche quello di poterla usare il prima possibile.
Ci sono 15 livelli prima di terminarlo e quindi abbastanza anche per godervi tutto il suo potenziale.

In tutti questi livelli attraversate le varie strade e quartieri della città per stanare quanti più nemici possibili e completare delle missioni anche di salvataggio.
Avete tre vite e per ciascuna di esse potete essere colpiti un certo numero di volte prima di perderne una. Le munizioni sono limitate e in giro trovate i rifornimenti.
Per poter avere l'armatura dovete mettere in prigione tre boss che vi vengono mostrati quando iniziate a giocare e ognuno di loro vi fa passare di grado.

Questo sistema di gioco è molto interessante e con un obiettivo non impossibile da raggiungere. I livelli non sono molto lunghi e non ci



sono nemmeno così tanti nemici prima di arrivare ai boss da sconfiggere.
La vera difficoltà sta nel colpire i nemici alle finestre o sopra alcune piattaforme perché dovete mettervi esattamente sotto di loro e colpirli evitando però anche i loro proiettili.
Lo scorrimento non è molto fluido e sembra anche lento come velocità che, tuttavia, non è male perché vi permette di evitare più facilmente certi nemici.
La grafica in generale è molto appariscente come dimensioni con colori purtroppo troppo grigi in tutti i sensi.



Atari ST= 9

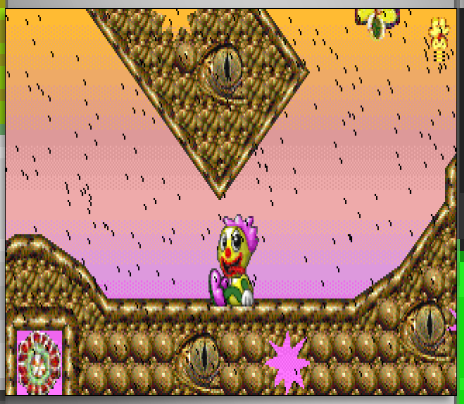
La giocabilità è buona anche perché è leggermente lento sia nello scrolling sia nel movimento che rende il tutto più facile e questo è buona cosa.
La grafica come detto è un po' grigia e i personaggi di queste dimensioni perdono qualcosa in realismo perché i frame di animazioni sono ridotti e lo si vede quando camminano e quando muoiono.
A parte queste cose rimane un ottimo gioco.
La recensione è stata fatta con 1 MB di RAM. Con 512k è molto fluido nello scrolling e più veloce.



Silver

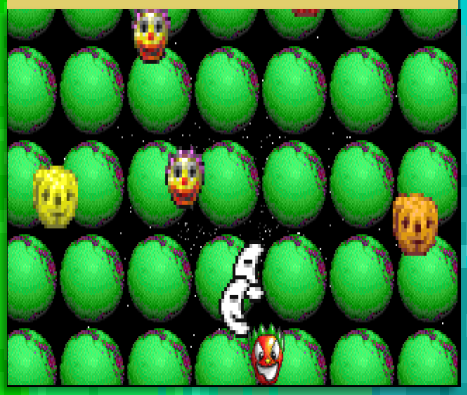
Archimedes (Psygore)

Big Bang è un gioco di piattaforme per Archimedes.
In uno strano pianeta una razza industriosa usa la scienza per rendere la vita più libera e confortevole.
Un gruppo di persone si ribellano e vogliono impossessarsi di un vettore che permette di creare uno scudo tale da renderli invincibili per conquistare il pianeta.
I due gruppi inviano i loro migliori agenti per trovare questo oggetto prima degli altri e a questo punto dovete scegliere a quale gruppo appartenere.
Il vostro obiettivo sarà quello di recuperare questo vettore prima del vostro avversario.





La prima cosa che vi colpisce di questo titolo è la grafica molto colorata e con un dettaglio che solitamente vedete su piattaforme a 16/32 bit. I fondali sono veramente belli perché cambiano a caso e riempiono il gioco con una certa vitalità.
E' un tipo di azione molto frenetica in cui dovete saltare sulle varie piattaforme, usare trampolini, ascensori e scale.
Le piattaforme sono strane come l'intero gioco perché sono di ogni forma in cui dopo un salto scivolate indietro e dovete trovare un altro modo per esplorare l'intero livello.



Ci sono anche delle sezioni bonus che non sono tra un livello e l'altro, ma all'interno dello stesso che dovete per forza fare se venite bloccati in un percorso chiuso che non ha vie d'uscita.
I livelli potete sceglierli all'inizio del gioco in qualunque ordine e ciascuno di essi è formato da varie sezioni.
La giocabilità è abbastanza buona dato che ricorda un po' Zool per Amiga con una difficoltà ben calibrata.
I livelli sono caotici e senza senso ed è facile perdersi, ma anche questo fa parte dello strano pianeta in cui siete.

Archimedes= 8

E' un buon gioco di piattaforme che ha una grafica di alto livello così come i fondali casuali che lo completano bene dal punto di vista estetico.
La giocabilità è discreta perché forse su Archimedes si poteva fare qualcosa di più per renderlo davvero ineguagliabile.
Sembra una versione ridotta di Zool.

RECENSIONI BREVI



DYLAN DOG

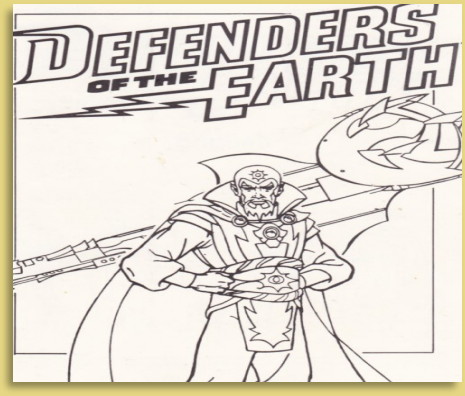
ATTRAVERSO LO SPECCHIO lo avevo recensito nel numero 32 solo in versione MS-DOS.
Questa è la versione per Amiga installata su HD e gira tranquillamente su un Amiga 500 con 1 MB di RAM. E' in doppia lingua: Italiano e Inglese.
E' una recensione breve dopo averla provata installandola su HardDisk.
E' un titolo che merita perché è una avventura grafica punta e clicca che non può mancare a nessuno.

La versione DOS è a 256 colori, ma questa versione OCS è fatta molto bene e non vi mancherà assolutamente la versione PC.
Un gioco investigativo in cui parlare con i vari personaggi per cercare informazioni sul caso che state seguendo che, comunque, ha sempre a che fare con il paranormale. Un gioco che mette a confronto la serietà di Dylan Dog con le idiozie di Groucho.
Avventura grafica punta e clicca perché comunque avete un inventario e oggetti da raccogliere. Gli avvenimenti sono automatici e mostrano come si evolve la storia.
Il mouse ha tre livelli di interazione. Ogni azione va selezionata con il tasto destro e poi attivata con il tasto sinistro. E' un po' complicato perché alcuni oggetti bisogna cliccare due volte il tasto destro che mostra un "II" sotto il puntatore e questo vi fa accedere ad altre funzioni.
Potete salvare e caricare solo ed esclusivamente dal vostro ufficio.



Amiga= 9

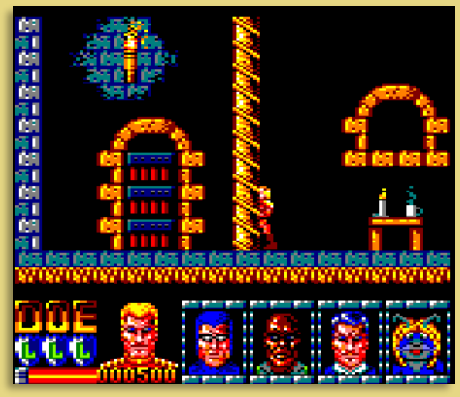
**Eccellente avventura grafica punta e clicca basata su Dylan Dog in uno degli episodi più belli perché è un genere molto amato da tutti i giocatori.
Grafica e sonoro sono di alto livello e non rimpiangerete la versione PC.
E' inizialmente un po' complicata l'interfaccia grafica.**



Defenders of the Earth

Un gioco arcade in cui interpretate quattro supereroi: Flash Gordon, Mandrake il Mago, Lothar e Phantom.
Il vostro nemico per antonomasia è il perfido Ming che ha rapito i vostri figli e quindi dovete entrare nella sua fortezza e liberarli usando le caratteristiche di ogni personaggio.
Ci sono degli enigmi nei vari livelli che possono essere superati usando alcuni di loro.
Flash Gordon è il leader del gruppo, Lothar e Phantom usano la loro forza bruta, Madrake usa la magia per confondere gli avversari.

La versione Amstrad CPC può contare su una grafica coloratissima che mette in risalto ogni caratteristica dei quattro eroi, ma anche di buoni fondali e vari tipi di nemici.
Peccato per il sonoro che pur riprendendo la musica originale del cartone animato sui cui è basato questo videogioco è di qualità abbastanza pessima.



Amstrad CPC= 6

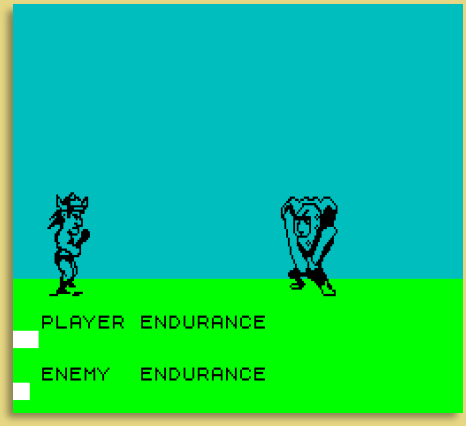
Il gioco soffre di una difficoltà molto esagerata perché i nemici vi assalgono senza sosta e alcuni sono indistruttibili. Ce ne sono tantissimi e anche quando dovete chiedere aiuto a qualcuno della squadra per aprire una porta non avete un attimo di tregua.



DOC THE DESTROYER

E' un Beat'em Up in cui dovete creare il vostro personaggio per quanto riguarda le sue caratteristiche da usare per sconfiggere gli avversari.
Voi interpretate Doc, un viaggiatore del tempo, per cercare delle avventure in vari periodi storici e tra questi viaggi vi fermate a Doomed City.
Non si sa per quale motivo, ma perdete la vostra macchina del tempo e quindi siete costretti a vivere in questa era e combattimento dopo combattimento dovete cercare di ritrovarla.
La meccanica di gioco è basata sul combattimento, ma ogni zona della città che esplorate viene presentata da un riassunto testuale nel quale avete delle opzioni alternative su cosa fare.

La grafica è tipicamente Spectrum con sprite in movimento trasparenti e monocromatici, ma con un livello di dettaglio veramente elevato e con animazioni fatte bene. Con il joystick potete fare ogni tipo di movimento.
Avete solo una vita e terminata l'energia avete perso.





Spectrum= 9

E' un picchiaduro davvero carino che pur non avendo una grafica spettacolare, quella che ha è, comunque, estremamente curata nelle animazioni e nel disegno.
Il gioco sembra semplice, ma l'esplorazione dei vari livelli non è casuale e anche queste scelte poi sono determinanti per completare il gioco o la difficoltà nell'affrontare i nemici.



3D Defender

E' uno sparatutto in prima persona nel quale voi dovete difendere il vostro pianeta da una invasione aliena.
Come in tutti i giochi di questo tipo dovete evitare il laser dei nemici e anche evitare il terreno. Avete 10 scudi per resistere il più a lungo possibile.
La storia e gli obiettivi di questi giochi nel 1981 erano principalmente sulla carta perché poi in realtà lo scopo era quello di fare punti e mettere il nome in classifica.

La grafica è rigorosamente in bianco e nero, ma devo dire ben riuscita e anche abbastanza dettagliata soprattutto con le astronavi di grosse dimensioni.
La giocabilità è buona perché immediata e senza troppo fronzoli anche se bisogna un po' imparare ad usare il controller che è la tastiera che ha i comandi invertititi come alcuni simulatori di volo e i tasti non messi molto male.





ZX81= 7

Un buon sparatutto in prima persona con una giocabilità semplice e immediata con una grafica che tutto sommato non è neanche male per un titolo del 1981.

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.

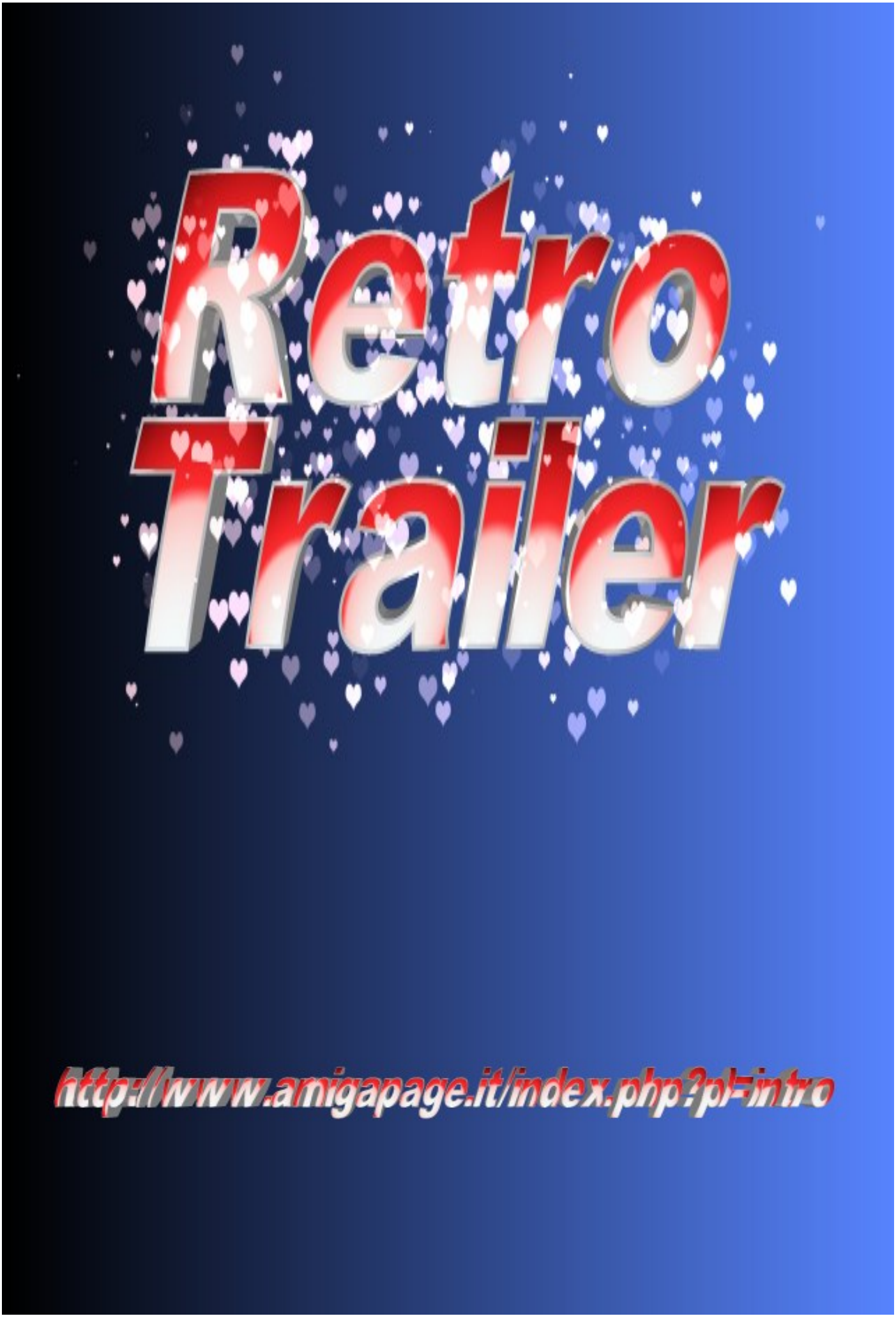
Un grazie a:

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


retro-gamers


www.retro-gamers.it

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):







Ecco il terzo interessantissimo episodio di Larry in una avventura sempre più umoristica, divertente e sessualmente molto esplicita.
La storia inizia anni dopo gli eventi del secondo capitolo dove Larry sconfigge il perfido dottore pazzo Nonookee sull'isola Nontoonyt, la quale rinasce in un isola che ricorda molto Honolulu nelle Hawai.
Larry vive in una lussureggiante villa insieme a sua moglie Kalalau, figlia del capo tribù conosciuta nel precedente gioco e lavora nell'azienda del padre di sua moglie (*il nome originariamente era Capo Keneewauwau, ma divenne infine Capo Kennneth*).
Dopo anni di matrimonio felice e fedele, Kalalau scopre Larry tra le braccia di un'altra donna e subito dopo Larry Laffer si ritrova senza lavoro e senza moglie. Della bella vita agiata e con un vestiario degno della sua posizione, Larry ritorna ad usarne uno nuovo per dimostrare a tutte le donne che è di nuovo single.
I personaggi femminili che Larry incontra in questa avventura sono: Tawni, una ragazza in topless che è più interessata a collezionare ricordi che dare appuntamenti a Larry; Cherri Tart, una ragazza che si esibisce al casinò; Suzi, un avvocato lesbica che si occupa delle pratiche di divorzio tra Larry e Kalalau; Bambi, una istruttrice di aerobica e infine Passionate Patti, una pianista jazz.
Larry cercherà di sedurre tutte queste donne senza successo, a parte Passionate Patti che diventerà la donna più importante nella sua vita.
Durante questo gioco sarà possibile usare entrambi i personaggi perché ad un certo punto Larry scompare e sarà Patti che dovrà andare a cercarlo.
Alla fine del gioco i due vengono catturati dai cannibali e infine vengono teletrasportati alla Sierra On-Line dove conoscono Roberta Williams che gli offre un lavoro come creatori di video giochi.
Alla fine si vedrà Larry al PC che sta codificando il primo gioco di questa serie.
Anche questo titolo è sviluppato con il motore SCI0 che ha la grafica molto simile al suo predecessore e ha molte più musiche MIDI. Era disponibile solo per PC, Amiga e Atari ST.
Con questo terzo capitolo c'era l'intenzione di ritornare ad un gioco per adulti cambiando un po' il suo aspetto grafico dove soprattutto per Larry si è scelto una grafica più da cartone animato esagerando abbastanza alcuni suoi tratti per renderlo anche più realistico.

Il manuale del gioco ricorda molto un libretto turistico e serve anche per superare il codice di protezione.
Come nel primo capitolo, anche qui ci sono delle domande che solo un adulto è in grado di rispondere, ma è possibile saltare questo sistema premendo CTRL+ALT+X.
Rispondendo, tuttavia, a tutte le domande in modo corretto il nudo sarà totale. In base alle risposte che date questa caratteristica sarà più o meno accentuata.



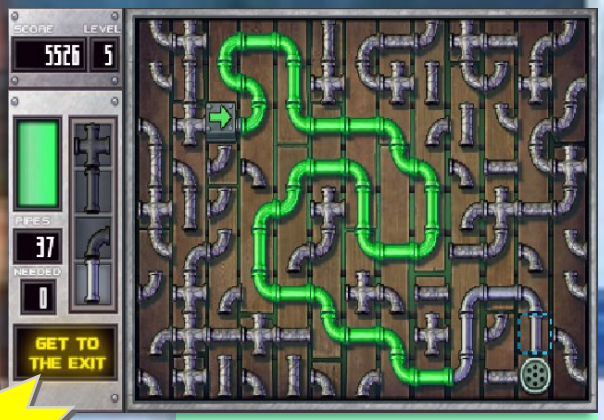
Leisure Suit Larry 3= 9

Bel gioco divertente con una bella trama per adulti e un finale interessante. Ottima la possibilità di usare entrambi i personaggi.

Console Forever



Console Forever



Gold



Pipe Madness (2011, Ayeware AB - PSP)

Il classico gioco migliorato in versione per la Console il cui scopo è quello di creare una linea di tubature per farci scorrere un liquido.
Lo scopo è farlo creando delle linee più intricate possibili perché guadagnare più punti piuttosto che un terminare un livello con un percorso semplice.
E' un gioco che va eseguito con calma e quindi procedendo si imparano ad usare i pezzi per creare percorsi sempre più complessi.
Ci sono vari livelli di difficoltà che però si sbloccano solo dopo aver completato tutti gli altri in sequenza.

In questa versione la gestione della difficoltà cambia anche l'obiettivo del gioco e quindi i primi livelli servono a farvi prendere confidenza con il sistema per costruire le tubature e poi dopo dovete completare un percorso che va dalla sorgente a destinazione.
E' un titolo che non può sfruttare le potenzialità della Console, ma comunque ogni elemento è curato in maniera ottimale e poi c'è anche una musica di qualità ad accompagnarvi.

PSP= 9

Il buon vecchio puzzle game rivisto in maniera moderna e che vi farà passare parecchio tempo davanti allo schermo. Buono il sistema per gestire i vari livelli.

Gold



Congo Bongo (1983, Sega - Atari 5200)

E' un gioco simile a Donkey Kong a parte la visuale che è isometrica in cui dovete raggiungere, attraverso le varie piattaforme, quella più alto e catturare una scimmia per punirla per aver dato fuoco alla vostra tenda.
Ci sono solo quattro livelli formati da un solo schermo e non avete nessun tipo di arma per difendervi dagli attacchi degli altri animali che cercano in tutti i modi di impedirvi di raggiungere questa scimmia.
L'unica abilità che avete è il salto con cui evitare di essere ucciso.



La difficoltà di questo titolo è quella di saper gestire questa visuale e vedere come evitare i vari pericoli che sono abbastanza numerosi. Con solo quattro livelli servono a tenere il gioco interessante il più a lungo possibile.

Tecnicamente fatto molto bene, curato in ogni aspetto e le varie animazioni presenti sono realistiche.



Gold



minciare tutto daccapo. E' un'arma potente, ma con una gittata che dipendeva da quanto si teneva premuto il pulsante di fuoco e visto che i nemici erano tantissimi serviva a poco.

L'arma più utile era il pugnale che viene lanciato a ripetizione creando lo scompiglio tra i nemici.

E' un gioco che non ha solo boss di fine livello, ma anche dei mini boss che si trovano a circa metà percorso che creano altri problemi.

Avete un'armatura che se la perdete rimanete senza, ma non perdete una vita. L'armatura può essere recuperata dentro alcuni scrigni o facendo delle danze in punti specifici del livello in corso.

Ghosts 'n Goblins (1986, Capcom - NES)

La vostra bellissima ed amata principessa è stata rapita e voi dovete salvarla attraversando sette livelli che sono protetti da altrettanti demoni che devono essere sconfitti per ricevere una chiave e aprire le porte per il livello successivo.

Dopo aver sconfitto tutti questi guardiani dovete affrontare l'ultimo, colui che ha rapito la principessa e finalmente tornare alla vita normale insieme al vostro amore.

E' un classico Beat'em Up a piattaforme in cui iniziate con un arma e potete trovare in giro altre che hanno caratteristiche diverse e che possono darvi vantaggi o svantaggi.

Io mi ricordo che tra quelle disponibili, la torcia era la peggiore e che in pratica era meglio perdere e rico-

Atari 5200= 9

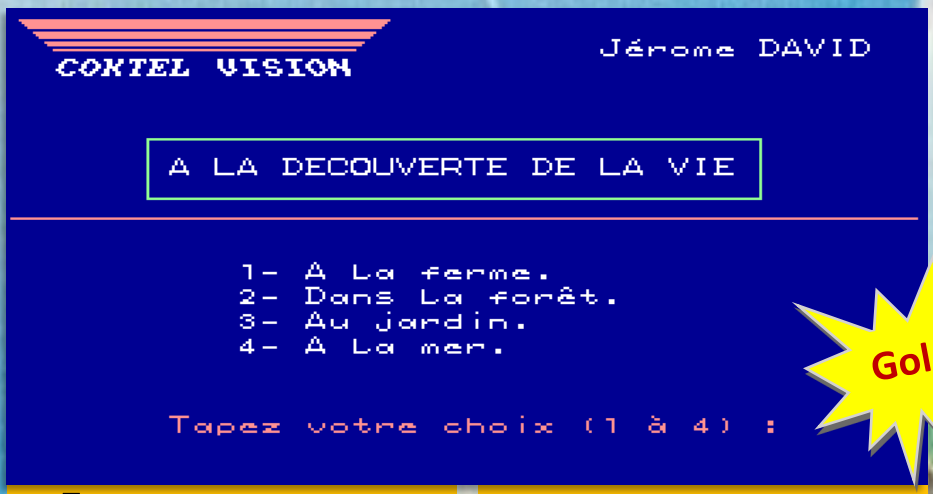
Un altro classico che sfrutta bene la Console per garantire una ottima giocabilità in ogni momento.
Da non perdere per chi vuole giocare a un clone di Donkey Kong in 3D.

NES= 9

Il gioco è completo nella Console e la grafica è proprio quella originale che con tutti i sacrifici è riuscita a rimanere molto fedele.
Difficile, forse anche più di altre, me tutto sommato vi terrà impegnati per parecchio tempo.


Education
Shift

Educational: Biology



Amstrad CPC (1987, Coktel Vision)

Gold

La prima cosa che colpisce è la qualità del prodotto con il testo ben definito e l'uso di font molto diverso da quello dei giochi classici. La grafica è curata e permette di comprendere quello che il testo spiega.
Prima di poter accedere agli esercizi avete da studiare bene l'argomento che è completo e con scelte multiple.
Ci sono anche animazioni che vi spiegano la risposta che avete dato.
I limiti sono sempre di un Computer a 8-Bit, ma viene sfruttato al meglio.

A La Decouverte de la Vie è un gioco educativo per preparare il bambino alla scoperta della scienza naturale attraverso illustrazioni, animazioni, divertenti esercizi e correzioni commentate.
Il programma è incentrato sulla scoperta delle nozioni fondamentali della biologia animale e vegetale che comprende la nutrizione, respirazione, movimento di animali vertebrati e invertebrati, la creazione dell'ossigeno delle piante attraverso la fotosintesi clorofilliana, i modi di riproduzione delle piante con i fiori e senza fiori, la catena alimentare e la sua importanza per l'equilibrio della vita.



Insomma un bel gioco che dovrebbe garantire divertimento senza fine attraverso quattro scenari: **Nella Campagna**, **Nella Foresta**, **Al Giardino** e **Vicino al Mare**.
In ognuno di questi avete la possibilità di scoprire la biologia di animali e piante in base al loro habitat e come interagiscono con esso.
Gli esercizi iniziano con un testo che spiega l'argomento che va letto molto bene (il programma è in Francese e quindi per chi non è di madre lingua dovrà usare un traduttore o un vocabolario) e poi rispondere a delle domande con l'aiuto di una illustrazione. Le risposte possono essere multiple oppure anche quelle di completare un disegno.

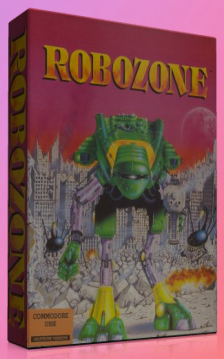


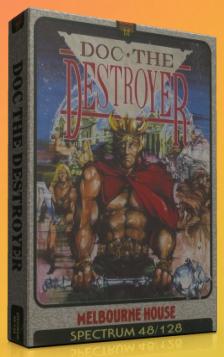


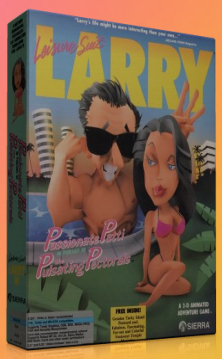
Amstrad CPC= 9

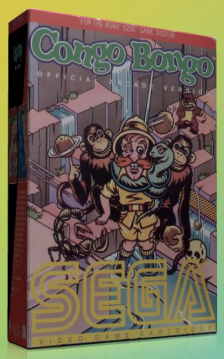
Un eccellente educativo che vi permette facilmente di conoscere la biologia animale e vegetale in maniera completa e dettagliata.
Studiare ed esercitarvi con illustrazioni e animazioni è meglio di qualunque libro.
Lo scopo è raggiunto e forse anche i voti a scuola.

Box Art: Copertine in 3D

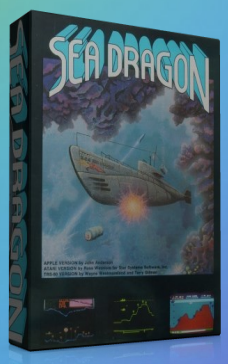












Volume 6, Numero 5
Maggio 2020

REV'N'GE!

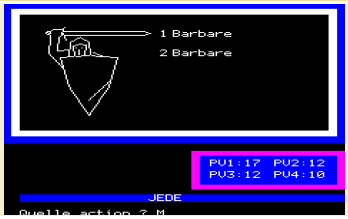


Top 3

Ore Warz II

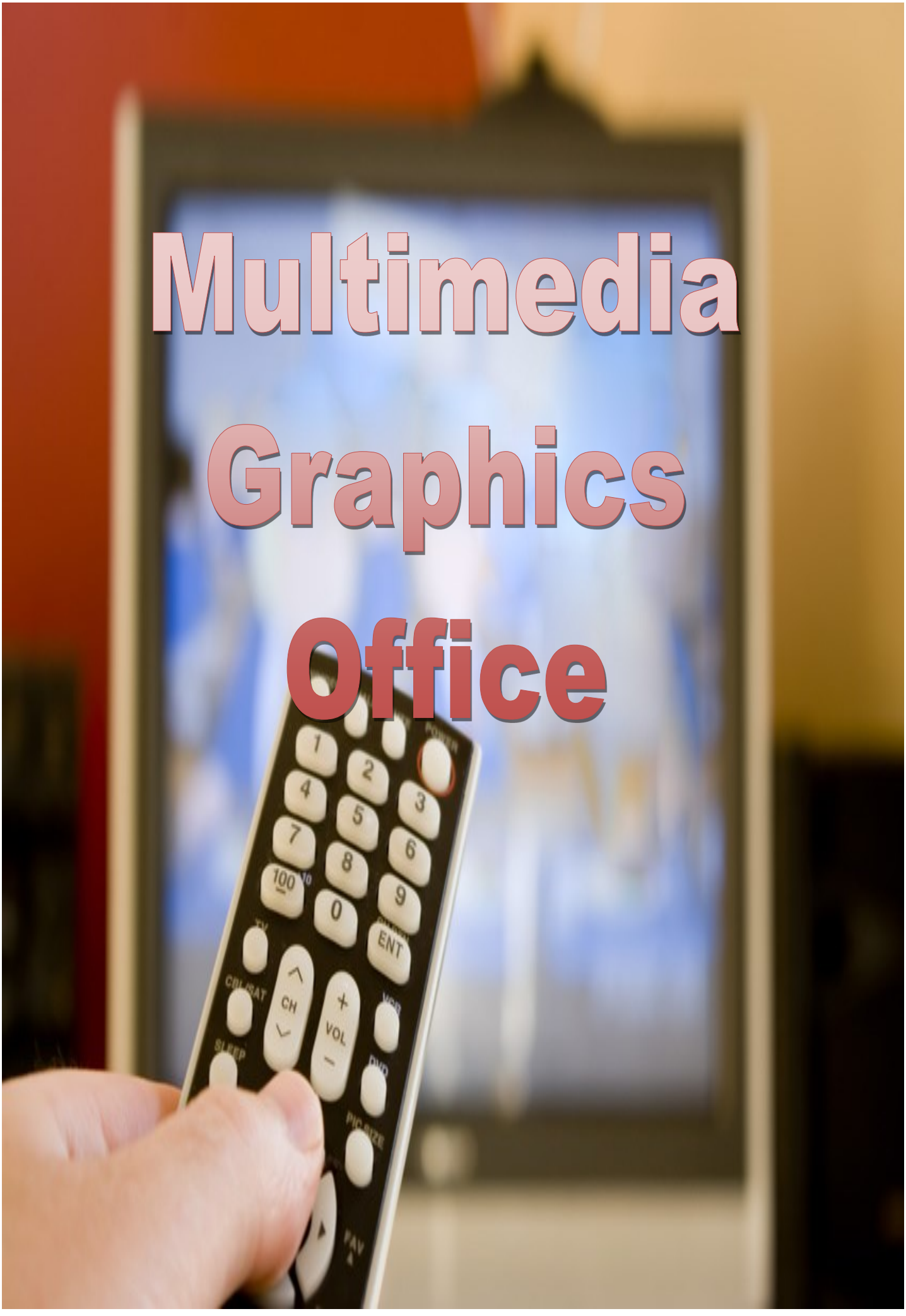


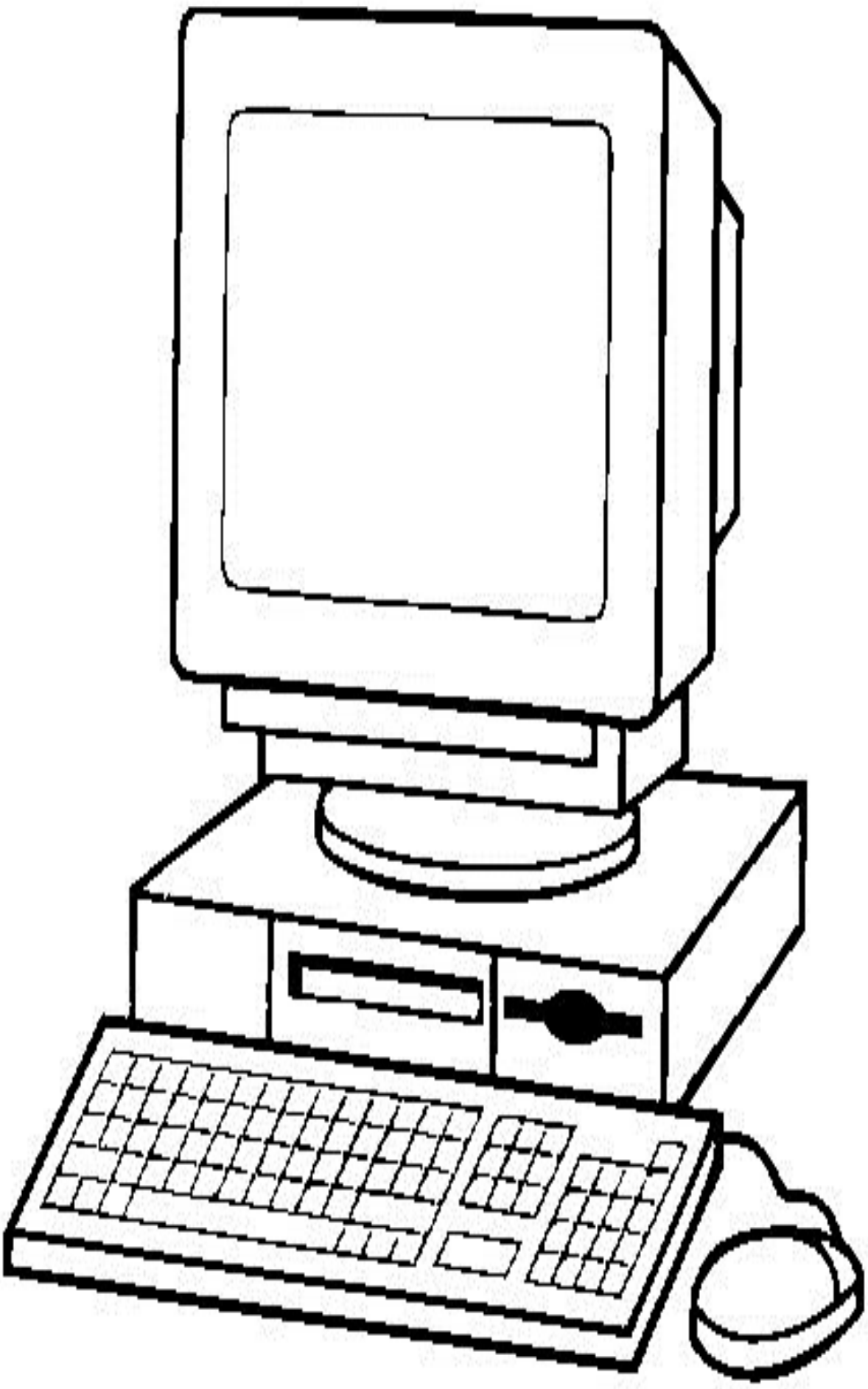
Antre de la Peur



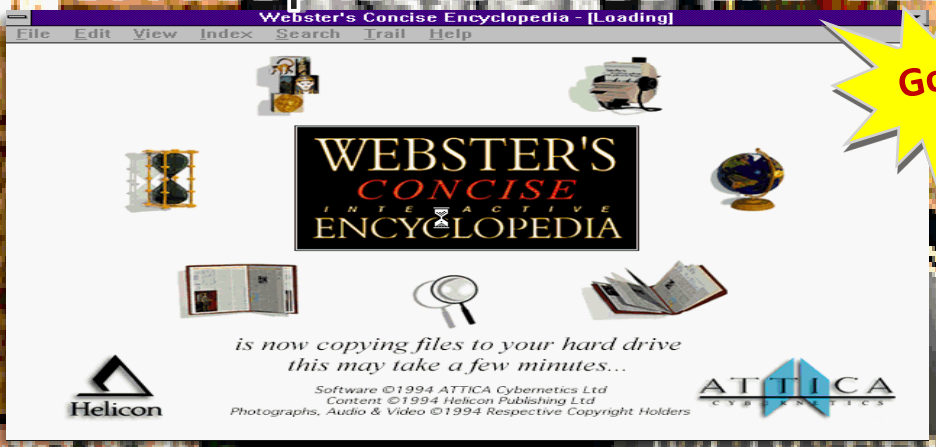
Cyber Kick




Multimedia
Graphics
Office



Office, Multimedia and Educational



Gold

PC 386, 4 MB (1994, Attica Cybernetics)

Webster Concise Encyclopedia è una Enciclopedia interattiva per Windows 3.x molto completa perché copre tutti gli argomenti fino a quelli conosciuti nell'anno della sua pubblicazione e la pagina principale vi permette di cercare file dalla A alla Z, attraverso delle abbreviazioni oppure andare a cercare degli argomenti precisi divisi per categoria.
Potete fare una ricerca per indici in cui scegliete una parola e poi da li

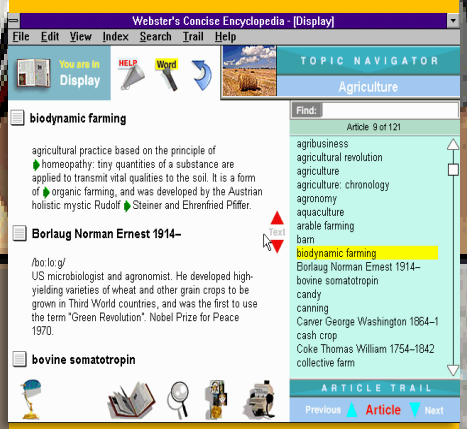


attraverso collegamenti incrociati scoprire ogni cosa ad essa relativa.
Come in tutte le Enciclopedia Interattive c'è la "Timeline" che vi permette la ricerca di argomenti attraverso il tempo e che va da 4 Milioni di anni fa fino a 1994.
C'è un Atlante che vi permette di esplorare la terra in maniera geografica e attraverso vari livelli di ingrandimento visualizzare i vari Stati e poter accedere a delle informazioni che sono state rese disponibili.

Qualunque opzione scegliete l'interfaccia di lettura del testo è la stessa in cui avete il soggetto che è la parola o una frase su cui state interagendo e potete scrollarla per leggerla tutta.
Se l'argomento che state leggendo ha dei contenuti multimediali questi vengono visualizzati su una colonna a sinistra del testo che vi portano a vedere una immagine, un video, una animazione, un suono
I contenuti multimediali sono sicuramente la parte più interessante di queste enciclopedie perché più o meno sono quasi tutte uguali e quello



che cambia può essere la quantità di dati che contengono che può darvi informazioni più o meno dettagliate. Alcune Enciclopedie hanno contenuti che possono essere di più o di meno di altre.
Questo prodotto vale quando le altre



a parte forse una interfaccia più semplice e meno contorta rispetto ad produzione per Windows 3.x. Anche la prima volta che vi trovate davanti questa Enciclopedia sapete subito dove andare, cosa cliccare e non vi perdete interagendo con tutti i link che trovate.
Le immagini e i video li potete vedere anche a tutto schermo.
La qualità dei contenuti multimediali è ottima come in quasi tutte le produzioni di questo tipo.



Windows 3.x= 9,5

Una enciclopedia praticamente perfetta con una interfaccia godibile, semplice da usare e soprattutto non vi fa perdete tra le varie opzioni.
Gira bene su un 386 se avete abbastanza spazio su Hardisk per copiare le immagini, altrimenti meglio avere un 486 per velocizzare l'accesso al CD-ROM. Questo processore lo consiglio, comunque, lo stesso a livello generale anche per velocizzare il testo.


Al prossimo incredibile numero
#111
Giugno 2020