REV'n'GE! #113

Retro Emulator Vision and Game



Mazinger Z

Mazinga Z sul Commodore 64 come non l'avete mai visto!

Masters of the Universe: The Arcade Game

La versione arcade di He-Man, l'uomo più forte dell'universo

ALTRE RECENSIONI: Obsidian * Tangles Tales * Time Patrol * Purple Turtle * Andorogynus * Sea King * Detector * Hell Raisers * Star Fighter 3000 * Night Rally * Tangent * Rick Dangerous * Chacks 'n Pop * Warcraft II * Bad Dudes * Barbarian * After Burner * Fun School 2: Over 8s * Time Table History: Science and Innovation * Naddando

RECENSIONI CONSOLE: Action Man * Keystone Capers * Montezuma's Revenge

0,00 Euro 25 Agosto 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 8



EDITORIALE NUMERO 113

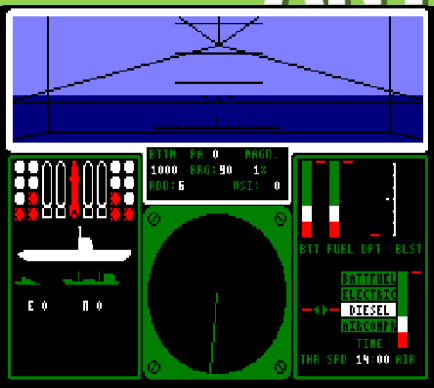
Un numero di Agosto interessante per la scelta di alcuni giochi da recensire e che, tuttavia, non hanno trailer disponibili se non alcuni. Quelli nelle pagine di recensione complete sono giochi che non ho mai provato e li ho scelti per questo dato nel retrogaming non bisogna sempre fossilizzarsi sugli stessi titoli ben noti.

Questo numero ha ben cinque ripescaggi che andranno in ordine e non scelti a caso come ho fatto dal numero 89. I giochi ripescati, tuttavia, devono tenere conto di quelli che ho già ripreso negli scorsi numeri oppure decidere di fare dei doppioni per avere tutte le recensione vecchie facilmente accessibili in una sezione dedicata a loro. Quindi molto probabilmente alcune vecchie recensioni saranno doppie. Un gioco ripescato nel “numero 89” potrebbe essere ripreso in prossimo numero.

Anche quest’anno l’estate procede bene e tutto sommato stiamo tornando alla vita di tutti i giorni anche se qualche brivido ogni tanto l’avvertiamo su notizie allarmanti, ma quando c’è bisogno di stringere i denti lo facciamo senza lamentarci troppo per superare le difficoltà.

Buona Lettura

ANTEPRIME #114



Ocean Conqueror - Amstrad CPC

E' un simulatore navale in cui siete il comandante di un sottomarino con una grafica vettoriale che dovrebbe promettere buone cose.



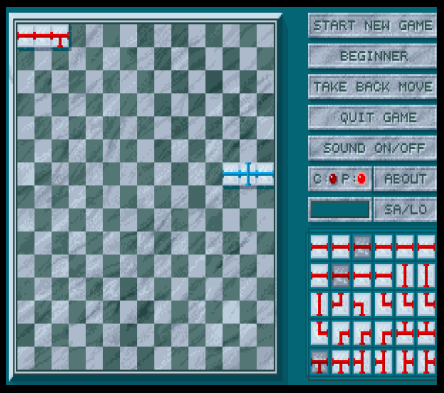
Phantom - Commodore 16

Da questa immagine ricorda molto Gauntlet e la giocabilità dovrebbe essere la stessa.



Mayday Squad - Commodore 64

E' uno sparatutto in uno pseudo 3D che fa il suo dovere. Resta da vedere quanto sia buona la giocabilità con i tre personaggi sullo schermo.



Bad Vibes - Amiga

E' un clone o un'alternativa a 'Pipe Dream' con una grafica molto raffinata e curata.



Winnie the Pooh - Apple II

E’ una fiaba educativa che vi porta nel mondo di questo personaggio per aiutarlo in una delle sue avventure.



Myst: Masterpiece Edition - Windows 9x

E’ la versione rimasterizzata con una qualità grafica e audio migliore che supporta il nuovo sistema operativo per migliorare il gioco come non si poteva fare con Windows 3.x



Real Myst - Windows 9x/XP

E’ un Myst in 3D poligonale e texturizzato con un movimento a 360° e pur rimanendo identico all’originale diventa un gioco moderno dato che sfrutta anche l’accelerazione 3D.



Albion - Atari ST

E’ un misto tra un’avventura grafica punta e clicca e un RPG 2D che colpisce per la qualità sonora che su Atari ST è una sorpresa.

Sommario Numero 113 **Agosto 2020**

After Burner	Atari ST	28
Bad Dudes	DOS	26
Barbarian	Multi	27
Chacks' n Pop	FM-7	21
Detector	Amiga	16
Fun School 2: Over 8s	Amstrad CPC	33
Han-Seimei Senki Andorogynus	PC-88	12
Hell Raiders	Atari ST	17
Masters of the Universe: The Arcade Game	ZX Spectrum	7
Mazinger Z	Commodore 64	6
Naddando	Commodore 64	14
Night Rally	Atari 8-Bit	20
Obsidian	Amstrad CPC	8
Purple Turtle	Commodore 16	11
Rick Dangerous	MSX2	21
Sea King	MSX	13
Star Fighter 3000	Archimedes	18
Tangent	Commodore 64	20
Tangles Tales	Commodore 64	9
Time Patrol	TRS-80 CoCo	10
Warcraft II	DOS	26
Time Table History: Science and Innovation	Amiga CDTV	38

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.





Commodore 64 (2019, Commodore 64 Club)

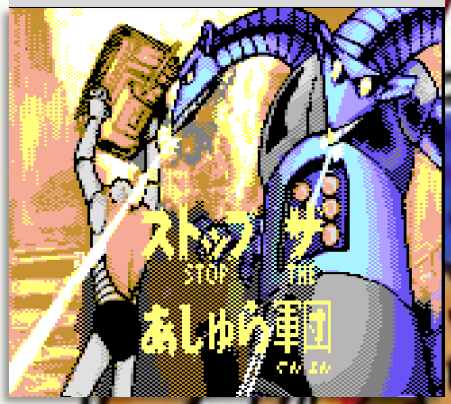
Mazinger-Z è un famoso super robot dei cartoni animati degli anni 70 nella sua avventura di salvare il Giappone dai mostri meccanici dello scienziato pazzo noto come Dottor Inferno.
Mazinger Z fu progettato dal Dottor Kabuto usando una tecnologia avanzatissima, il Metallo Z e l'energia Fotonica.
Questo Robot viene costruito nel Centro Giapponese di Ricerca Fotonica vicino al Monte Fuji e diventa uno dei teatri di battaglia più frequenti durante i vari episodi della serie TV insieme a varie città che si



trovano nelle vicinanze perchè Mazinger-Z non può, inizialmente, volare e quindi deve raggiungere gli obiettivi camminando.

Un appassionato Spagnolo del Commodore 64, Carlos Zubieta, realizza da zero il gioco basato su questo robot aiutato nella grafica da Errazking, nella grafica bitmap da Marina-NT e nella musica da Gryzor 87.
I quattro realizzano un sogno aspettato da tanti anni perché riprendono la grafica "vecchia scuola" con le figure animate sullo schermo un po' rozze e di piccole dimensioni ma al tempo stesso molto dettagliate perché riconoscete subito i personaggi buoni e quelli cattivi.
Il gioco sfrutta bene il Commodore 64 con bellissime animazioni introduttive e di intermezzo prese direttamente dalla serie TV e ricostruite per farvi rimanere a bocca aperta.
L'azione di gioco è di un Beat'em Up a scorrimento laterale in cui potete tirare i pugni e calci; potete usare tutte le armi originali ed è incluso anche il '**Jet Scrander**' che permette a Mazinger-Z di volare e affrontare nemici volanti.
Durante la battaglia ci sono i commenti di Koji e dei nemici per rendere il tutto credibile e uguale alla serie.
Il gioco non è completo; è una demo con solo tre livelli giocabili ed è disponibile solo in emulazione perché per la versione reale dovete fare una donazione agli sviluppatori.

Dopo il caricamento avete davanti a voi la schermata del Commodore 64 in cui sentite dei passi ed un certo punto lo schermo si rompe ed entra Mazinger-Z e potete ascoltare nella versione SID la musica originale della serie TV.
Durante l'azione la musica è incredibile ed dinamica perché cambia in base al tipo di azione che fate o del nemico che state affrontando.
La giocabilità è veramente ottima e siete aiutati anche da Afrodita-A che interviene quando siete un po' in difficoltà.
La prima missione vi porta ad affrontare i primi due mostri originali dei primi episodi della serie TV, ma non è così facile come lo era nel cartone animato e dovrete sudare veramente tanto per vincere.





Commodore 64= 9

E' Il gioco basato su Mazinger-Z riprodotto bene in ogni dettaglio che pur usando una grafica "vecchia scuola" è realizzato in maniera superba e di conseguenza giocarlo è qualcosa che vi sorprende.
Le musiche sono quelle originali riscritte per il SID che fanno aumentano il fascino di questo gioco.
Da non perdere!



ZX Spectrum (1987, U.S. Gold)

"*Scoprii di avere favolosi poteri il giorno in cui sollevai la mia spada magica al cielo e dissi: Per la forza di Grayschool, la grande forza è con meeeeeee. Kringer diventò il possente Battle Cat e io diventai He-Man, l'uomo più forte dell'universo.*"

Masters of the Universe: The Arcade Game è un'avventura arcade 2D a scorrimento laterale con visuale isometrica che non funziona sempre bene, ma aiuta a creare profondità allo scenario.
Il malvagio Skeletor ruba la magica Pietra Ilearth e cattura la Maga per poter finalmente prendere il controllo del castello di Grayschool e creare un esercito di guerrieri per distruggere il suo odiato nemico.
Come He-Man, prima di affrontare lo



scontro finale contro Skeletor, dovete prima di tutto liberare Orko che è imprigionato da una potente magia e per farlo dovete trovare gli ingredienti per una contro-magia.
E' vero che siete il più forte dell'universo, ma la vostra forza è gestita da una barra di energia e per affrontare gli sgherri del vostro nemico dovete usare la spada magica.
Ovviamente per rendere le cose ancora più complicate avete il solito tempo che scorre inesorabile e vi metta fretta di completare i vostri obiettivi.
L'Arcade Game ha un valore molto grande per i fan della serie TV perché da una giocabilità più fedele e vi farà dimenticare quell'orrido titolo basato sul film cinematografico anche questo disastroso dato che hanno usato i personaggi in una storia che con l'originale quasi non centra niente.
Il sogno di ogni giocatore sarebbe quello di entrare in azione con la sigla della serie TV o almeno una piccola animazione della trasformazione. In realtà dopo il caricamento e la scelta del controller siete in azione con subito i nemici che quasi non vi danno il tempo di capire che siete in punto un po' critico.



Uno ZX Spectrum che mostra una grafica molto colorata, ma che soffre del suo difetto più grande ossia figure animate monocromatiche e che prendono il colore dello sfondo. He-Man è totalmente giallo, non è trasparente, ma ha una sorta di alone nero che lo avvolge e nasconde lo sfondo quando si sposta.
La giocabilità è discreta perché alcuni salti richiedono una precisione al pixel e c'è confusione con il terreno isometrico perché un salto vi porta su un altro piano che non dovrebbe accadere e questo crea qualche situazione incontrollabile.

Con Riserva
Promosso

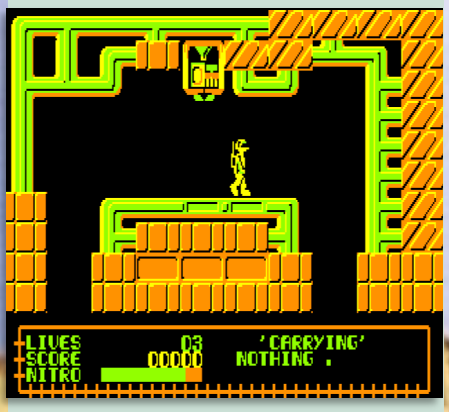
ZX Spectrum= 7

Anche se questo Masters of the Universe è sicuramente molto più giocabile del "The Movie" ha delle lacune sulla giocabilità come la gestione dei salti su un terreno isometrico che non funziona come dovrebbe e non c'è nessuno tipo di sonoro.

OBSIDIAN

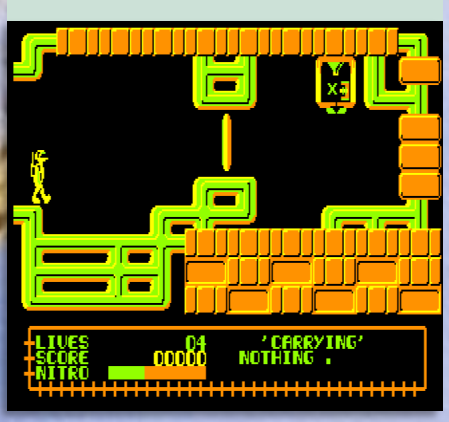
Amstrad CPC (1985, Artic Computing)

Obsidian è un'avventura arcade 2D dove l'Umanità ha costruito una stazione spaziale su un asteroide e questa enorme struttura viene controllata da un generatore di potenza per creare un campo di gravità gestito da 5 motori di astronavi che proteggono la stazione, ma non l'uomo che morirebbe in poco tempo.
Senza nessun preavviso alcune radiazioni disattivano il sistema di protezione e per rimettere le cose a posto bisogna inizializzare le astronavi e rifargli un piano di volo.
Dato che l'uomo non può sopravvivere a lungo nella stazione ci vuole un volontario e vi fate avanti voi che tra le altre cose siete degli esperti di sopravvivenza.
Come struttura di gioco sembra uno di piattaforme, ma è anche un'avventura perché dovete cercare degli oggetti da mettere in un inventario e usarli per disattivare il sistema di sicurezza ed accedere alle varie sezioni per ripristinare il sistema di protezione.





Essendo una stazione spaziale che non protegge l'uomo dovete fare tutto entro un certo tempo limite prima di perdere la vita.
Nella stazione spaziale avete una tuta dotata di jet-pac per poter raggiungere alcune sezioni che, tuttavia, ha carburante limitato. Dovete fare anche attenzione al sistema di sicurezza che vi ucciderà perché vi considera un estraneo.
Il vostro scopo è quello di rimanere in vita e cercare quegli oggetti che vi serviranno per disattivare il sistema di sicurezza e poi poter pensare alla vostra missione principale.



La grafica è un po' strana nel senso che i colori della vostra tuta spaziale e del pannello di controllo cambiano in base a certe aree della base spaziale. Non è chiaro se è un modo per richiamare l'attenzione oppure una scelta per non pesare troppo sulla memoria.
Fatto sta che nei livelli più scuri la vostra tuta spaziale non è monocromatica mentre nei livelli più luminosi è monocromatica in giallo.
La giocabilità è discreta perché per prendere gli oggetti lo dovete fare mentre state volando e che sono solitamente protetti da sistemi letali per voi. Azioni che devono essere veloci per non morire e per non fare esaurire il carburante.
La difficoltà è inizialmente un po' frustrante e anche giocandoci per un po' di tempo non cambia in meglio.

Con Riserva
Promosso

Amstrad CPC= 6

Graficamente nella norma e un CPC non sfruttato benissimo. Niente musica, niente jingle e solo qualche effetto sonoro sparso qua e la.
Colori strani che fanno dubitare da subito sulla sua qualità generale perché non è chiaro perché cambiano da schermo a schermo.
Per il giocatore occasionale è frustrante e privo di interesse.



Commodore 64 (1990, Origin Systems)

Silver

Tangled Tales: The Misadventure of a Wizard Apprentice è un'avventura e un gioco di ruolo per principianti che non vogliono perdersi in troppe opzioni e la gestione del personaggio.
L'area di gioco è divisa in tre finestre: una mostra la parte grafica, una l'area di testo e un'altra quella di movimento.
Nella finestra di testo leggete quello che sta succedendo intorno a voi, in quella grafica vedete le immagini dei personaggi o dei luoghi che visitate, mentre in quella di movimento serve a spostarvi nelle varie zone e per combattere.
Avete a disposizione una serie di personaggi ognuno con le proprie caratteristiche, ma poi quello che dovete fare è imparare ad usare le magie, combattere quando è necessario, reclutare gente e spendere denaro per poter proseguire la vostra avventura.
Voi siete un mago apprendista il cui Maestro vi ha preso le magie e per riaverle indietro dovete completare tre prove.
Come tutti gli RPG dovete creare un personaggio e configurare i vari parametri a vostra scelta per poter vincere queste tre sfide e riavere quello che vi è stato tolto.
Ha alcuni elementi tipici che di solito trovate negli RPG classici come la mappa 2D vista dall'alto in cui vi spostate e interagite con ciò che trovate e alcune di queste vengono messe in evidenza in una delle tre finestre.
Le icone sono molto semplici e intuitive perché potete "vedere", "aprire il libro delle magie", "prendere degli oggetti", "parlare con i personaggi", "accettare le scelte", "lasciare gli oggetti", "caricare e salvare una partita", lo "status del vostro personaggio", "armi e scudi" e infine un "letto per riposarvi".
Il gioco si evolve esplorando gli ambienti, interagendo con i personaggi, raccogliendo oggetti e usando magie per aiutarvi a risolvere gli enigmi che trovate.

Un gioco sfruttato bene su Commodore 64 con una grafica curata e dettagliata che mostra immagini e animazioni pulite e di facile comprensione. Il testo è essenziale, ma utile ad avere informazioni per completare le tre sfide.
I caricamenti da dischetto sono terribili perché vi accede in continuazione e in certi momenti anche per aprire una porta o salire delle scale. I dischi sono tanti e forse un accesso migliore era preferibile.





Commodore 64= 8

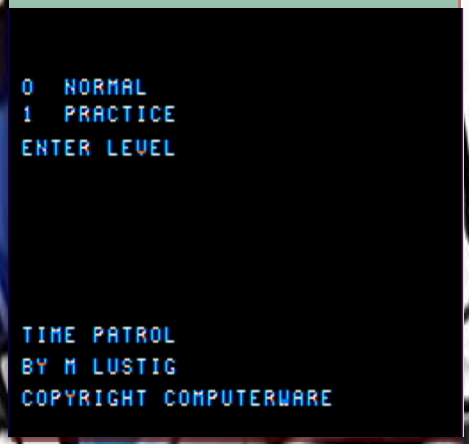
Si tratta a tutti gli effetti di un RPG 2D anche se deciamente molto semplificato rispetto a quelli che molti di voi sono abituati a giocare.
Di certo per un principiante di questo genere è l'avventura con cui iniziare anche grazie al fatto che, comunque, esteticamente è piacevole.
Niente musica e niente effetti sonori.



TRS-80 CoCo (1983, Computerware)



Time Patrol è un sparatutto a scorrimento multi direzionale per il TRS-CoCo che è strutturato allo stesso modo di "Time Pilot" in cui dovevate con la vostra astronave distruggere tutti gli squadroni di aerei nemici in diverse epoche temporali e prima di passare alla successiva dovevate distruggere un boss di fine livello.
Il gioco recensito in questo numero è il suo clone diretto perché la modalità di gioco è la stessa; il combattimento è uguale, ci sono i paracadute che dovete prendere per i punti.
La differenza con il titolo originale è che gli scenari sono tutti uguali e sempre nello spazio perché ci sono le stelle, ma potrebbe essere di notte. La



schermata del titolo è ambigua perché mostra un aereo terrestre, ma durante l'azione il vostro veicolo sembra a tutti gli effetti un X-Wing di Guerre Stellari; le epoche temporali non sono indicate con l'anno, ma con un numero tipo "Time Period 01" e via seguendo; non c'è nessuna indicazione del numero di nemici da sconfiggere per passare ad un nuovo periodo temporale e dovete continuare a sopravvivere fino a quando arriva un dirigibile. Distruggendolo (è resistente come gli altri aerei) vi porta ad un nuovo livello che è uguale al precedente con gli stessi nemici e le stesse cose da fare.
E' molto ripetitivo, i livelli sono molto lunghi prima di poter passare al successivo però la giocabilità, secondo me, è migliore di Time Pilot perché lo scorrimento multi direzionale funziona meglio e i paracadute li potete inseguire e prenderli tutti.

Tecnicamente è inferiore a Time Pilot da un punto di vista estetico, ma la grafica di Time Patrol è buona, gli aerei nemici sono ben disegnati come il vostro e cosa più importante c'è la giocabilità.
E' noioso perché è tutto uguale anche negli altri livelli.

TRS-80 CoCo= 6,5

E' un clone diretto di Time Pilot per quanto riguarda la meccanica di gioco che lo rende appetibile come primo impatto.
Dopo un po' diventa noioso perché i livelli durano troppo tempo e il boss di fine livello è resistente come un normale aereo.
I periodi temporali sono tutti uguali sia nello sfondo sia nel tipo di nemici.



Commodore 16
(1984,Quicksilva)

Bronze

Avete mai sognato di correre e saltare su un ponte fatto di tartarughe? E se avessero creato uno sport del genere?

Purple Turtle è la realizzazione dei vostri sogni e una buona occasione per dimostrare che siete un atleta formidabile per riuscire ad attraversare un fiume usando il guscio di quattro tartarughe giganti nell'evento del *Turtle Bobbing* in cui voi siete il prossimo concorrente.
Le tartarughe sono posizionate in linea nell'acqua per creare un ponte e voi lo dovete attraversare per cinque volte iniziando da sinistra e poi tornando indietro.
Dall'altra parte del fiume da dove partite c'è un albero con cinque frutti che



dovete raccogliere ogni volta che attraversate il ponte.
Quello che rende questo sport una sfida è che le tartarughe non stanno sempre sulle superficie dell'acqua e a caso scendono in fondo al fiume e poi risalgono. Dovete fare attenzione a non cadere in acqua perché altrimenti perdete una delle vostre cinque vite.
Ogni volta che ne perdete una perdete anche i frutti raccolti e dovete ricominciare tutto da capo (la versione Commodore 16 è un po' diversa).
Nei primi livelli solo una tartaruga va sott'acqua, mentre in quelli più avanzati questa cosa viene fatta simultaneamente da più di una e dovete anche tenere conto che avete un tempo limite.

Un Commodore 16 che ha una grafica bella, colorata e curata con una giocabilità davvero ben riuscita.
Un gioco che inventa uno sport unico nel suo genere e che vi darà filo da torcere nei livelli avanzati.
Sicuramente vi farà venire una maggiore voglia di andare al mare, al fiume o al lago.



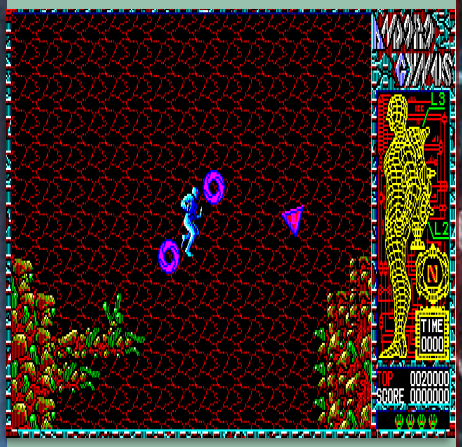
Commodore 16= 7

Un gioco molto ben riuscito con una giocabilità che di diverte parecchio e una difficoltà ben calibrata.
E' semplice, ma attenzione a non sottovalutarlo perché nella fretta di andare all'altra parte potreste dimenticarvi che la tartaruga seguente potrebbe essere sottacqua quando saltate.
Sul Commodore 16 se cadete in acqua e perdete una vita i frutti raccolti vi rimangono e quindi è un po' più facile.



PC-88 (1987, Telenet Japan)

Han-Seimei Senki Andorogynus è uno sparatutto a scorrimento verticale dall'alto verso il basso che è il contrario della maggior parte di



giochi di questo genere.
Nel nostro universo la materia e l'anti-materia coesistono anche se una concentrazione più alta di quest'ultima potrebbe portare alla distruzione di ogni cosa.
In un remoto angolo dell'universo, tuttavia, si forma una sistema solare di anti-materia con le proprie forme di vita che porteranno alla distruzione totale.
L'umanità per scongiurare questo pericolo crea una potente forma di vita androgina che è sia maschio che femmina e lo mandano in questa missione per distruggere l'anti-materia.
Voi siete equipaggiati con un laser che può essere potenziato trovando dei bonus e in più avete due globi che vi ruotano attorno e che funzionano come degli scudi intercettando quando è possibile ogni colpo dei nemici.
Dato che siete sia un maschio sia una femmina a seconda dei livelli potete passare da una genere all'altro.
Devo essere sincero e non capisco il motivo di questo personaggio che ha due sessi e quale è lo scopo in uno sparatutto. Cosa cambia essere maschio in un livello ed essere femmina in altro?

Una cosa molto bella di questo titolo è che ha una bella introduzione sia statica che animata che racconta la trama e il vostro obiettivo ed essendo Giapponese il testo è scritto in ideo-



grammi come quasi tutti i giochi per Computer e Console in questa lingua.
Durante l'azione avete un contatore del tempo che entra in funzione solamente contro il boss di fine livello e dovete distruggerlo prima che scenda a zero altrimenti perdete una vita e dovete affrontarlo di nuovo.

La grafica è molto buona, colorata e ricca di dettagli. Una delle cose più belle di questo PC-88 è la qualità dell'audio che è un valore notevole perché sembra di un sistema molto superiore a quello su cui è implementato.
Lo scorrimento è lentissimo, va a scatti e anche le animazioni delle varie figure sullo schermo non sono fluide. Malgrado questo la giocabilità è veramente buona e ve lo consiglio perché vale la pena giocarci.

PC-88= 9

Uno sparatutto diverso dal solito per la direzione dello scorrimento e poi per alcune cose interessanti come avere due scudi rotanti che vi proteggono tantissimo e vi permettono di arrivare fino al boss di fine livello quasi indenni. E' contro di quest'ultimo che inizia il vero gioco dato che dovete distruggerlo entro un certo tempo limite.



MSX (1986, Players)

Sea King è una variazione di Choplifter perché lo scenario è il mare e voi con il vostro elicottero dovete salvare 25 marinai che sono bloccati su degli scogli.
Non è una normale situazione di naufraghi civili perché siete in guerra e per salvarli dovete evitare i missili che escono dall'acqua e gli aerei nemici che tenteranno di distruggervi.
E' un gioco e quindi per creare una difficoltà per salvare questi marinai è stata aggiunto un nemico implacabile anche se è un po' un controsenso perché la vostra nave di appoggio è un ospedale e tutti sapete che in guerra i nemici non attaccano questi volontari, dottori e infermieri che salvano chiunque sia ferito.

Se riuscite a evitare di essere distrutti appena arrivate ad uno scoglio con della gente sopra dovete abbassare la fune e permettere a



questi naufraghi di salire a bordo e poi di corsa verso la nave appoggio e lasciarli nei pressi dell'ambulanza.
Cosa ci fa un'ambulanza su una nave non è stato ben spiegato anche perché non ci stanno 25 persone dentro ed essendo in mare non può andare verso l'ospedale.
Appena decollate siete attaccati da aerei che sfrecciano da destra e sinistra dello schermo, mentre appena atterrate sulla nave tutto torna tranquillo. Nessuna attività nemica.



Se esteticamente è davvero carino e ben colorato con animazioni dell'elicottero realistiche per il decollo e l'atterraggio, non si può dire che sia molto giocabile. Anzi a dire la verità è impossibile divertirsi.
Appena il muso dell'elicottero supera la nave anche di pochi pixel siete distrutti da un missile che esce dall'acqua alla velocità della luce.
Se per caso riuscite a passare, un aereo sfreccia contro di voi senza nemmeno capire cosa è successo.
Semmai riuscite per puro caso a superare missili e aerei dovete anche tenere conto del carburante che si consuma molto velocemente e quindi potreste esplodere perché precipitate addosso al povero marinaio che aspetta di essere salvato.

Una difficoltà mai vista prima e se spesso mi lamentavo che i giochi più difficili del mondo fossero quelli del Commodore 64, mi devo ricredere. Su MSX ce ne sono di peggio da questo punto di vista.
E' un peccato perché tecnicamente è fatto molto bene.



MSX= 5

Esteticamente ben fatto. Male, molto male la difficoltà che rende questo titolo ingiocabile.
Missili e aerei sfrecciano per lo schermo talmente veloci che non riuscite molto spesso a capire quello che succede.



Commodore 64 (2020, Commodore Spain)

Gold

Naddando è uno sparatutto realizzato con il SEUCK ispirato fortemente a *Commando*, *Rambo Part II* e *Ikari Warriors* con la differenza che invece di correre sul terreno vi spostate nell'acqua e lo scorrimento è orizzontale.
Voi siete un soldato d'elite con la missione di salvare i vostri compagni che sono stati fatti prigionieri in una base nemica sulle rive di un fiume.
Non una cosa facile perché dovete nuotare in mezzo al fiume, attraversare i suoi vari canali schivando le truppe nemiche.
Avete solo tre vite anche se trovarne altre è abbastanza semplice perché dopo un certo punteggio ne avete una e questo aumenta molto ogni volta che salvate un vostro compagno. Una vita aggiuntiva ogni 10.000 punti.



Il gioco è diviso in tre fasi:

1. **Il Canale (mattina)**
2. **Il Fiume (pomeriggio)**
3. **Livello Bonus (notte)**
4. **La base (alba)**



Con il pacchetto di questo gioco avete le mappe delle quattro fasi anche per vedere la loro lunghezza e quello che vi aspetta passo dopo passo; ci sono anche tre belle musiche in formato SID.

Devo dire che ogni volta **Commodore Spain** mi sorprende perché realizza dei SEUCK che tecnicamente sono anche meglio di discutibili giochi realizzati con altri linguaggi di programmazione e ci sono tante chicche carine come l'anteprima della vostra posizione iniziale che è 1/4 di schermo in cui potete muovervi prima di premere il pulsante del joystick ed essere in azione in quello stesso punto.
I loro giochi sono molto difficili perché i nemici sono veloci, sparano all'impazzata anche quelli che hanno parzialmente superato lo schermo e altri che si nascondono sott'acqua. Il vostro sparo è cortissimo come gittata e dovete avvicinarvi parecchio. In giro ci sono, per fortuna, dei bonus con tanto di indicazione "E' per te" che aumentano la gittata del vostro fucile e quindi la vostra situazione lentamente si facilita.
Molto difficile, ma una ottima grafica ben disegnata, belle animazioni (bella anche quella del "Go" come in tanti Coin-Op) ovunque guardate. Quattro fasi diverse perché si svolgono in tre momenti della giornata con una estetica che riprende questi orari.
Un gioco che raccomando agli appassionati degli sparatutto estremi perché diventa una buona alternativa ai titoli a cui si ispira.

Commodore 64= 9

Forse è uno dei titoli più belli di Commodore Spain perché rispetto ad un SEUCK non lo sembra per la cura della grafica, della giocabilità, della struttura di gioco.
Unica nota negativa è che tre vite sono troppo poche inizialmente dato è molto difficile.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, 512k (1988, Time Warp)

Non so cosa mi abbia preso per definire questo brutto gioco simile a Thunder Force II perché ha solo la visuale simile, mentre per il resto non ha proprio niente a che spartire.
La vostra astronave può ruotare a 360°, ma non si ferma mai nella posizione che volete voi e quindi il volo è caotico. Le dimensioni generali sono molto minute e quindi si fa fatica inizialmente a capire dove siete, quale è il muso della nave e poi in certi momenti i colori, pur ben applicati, tendono a creare un contrasto poco felice e quindi fate fatica a vedere dove siete.
Il problema di questo titolo è la eccessiva velocità di rotazione e direzioni da prendere non esattamente corrette.

Detector è uno sparatutto multi direzionale con visuale a volo d'uccello e un mondo aperto nel senso che voi potete esplorarlo interamente in cerca di chiavi, bonus e affrontare tutti i nemici che incontrate.
Come meccanica e struttura di gioco assomiglia molto a Thunder Force II per il Mega Drive e quindi pur essendo un titolo decisamente semplice può attrarre l'attenzione della gente per avere potenzialmente un buon sparatutto su Amiga.
La vostra missione è quella di spostarvi di pianeta in pianeta per raccogliere diamanti e per passare al successivo dovete raccoglierne un certo numero che aumenta livello dopo livello.





I bonus sono rappresentati da dei "punti interrogativi" che possono dare effetti positivi oppure negativi.
Come sempre per tenervi con un po' di ansia avete il carburante che è limitato e la vostra astronave ha energia per resistere a qualche colpo e quindi per riparare i danni e fare rifornimento dovete atterrare dove è indicata la lettera "H".
Quando avete raccolto tutti i diamanti che sono presenti nel livello in corso sentirete un suono e quindi dovete tornare al punto di partenza, alla vostra base, e da qui raggiungere il prossimo pianeta con altri diamanti da raccogliere.



Amiga= 5

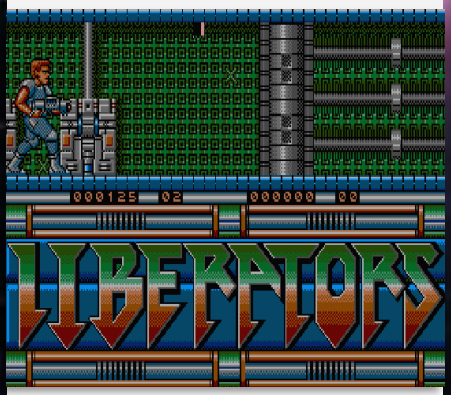
Gli sparatutto multi direzionali devono avere una velocità di rotazione sul proprio asse corretta e permettere poi di scegliere la direzione che volete voi. Questo gioco è troppo veloce e quasi mai trovate quella giusta.
Noioso fin da subito per questa cosa che lo rende poco divertente e il gioco si perde in se stesso.



Gold

Atari ST, 512k (1988, Prism Leisure)

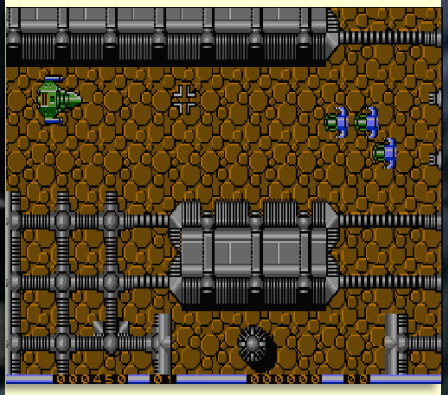
Hell Raisers è uno sparatutto a piattaforme che vi colpisce subito dalle dimensioni delle figure sullo schermo che sono molto grandi rispetto all'area di gioco e sicuramente esteticamente è un buon impatto per l'occhio.
Questo gioco ha due fasi alternate perché in alcuni livelli è uno sparatutto a scorrimento orizzontale con visuale dall'alto in cui siete a bordo



di un'astronave, mentre in altri livelli camminate, saltate sulle varie piattaforme.
Il vostro scopo è quello di eliminare la malvagia razza Hellraisers che sta invadendo il pianeta Hazbal che è un importante crocevia per il commercio spaziale
E' un gioco tipico in cui dovete solamente distruggere i cattivi senza trame troppo complicate o missioni speciali. Uno sparatutto classico che per non diventare noioso ha fasi alternate e questo da interesse nel scoprire almeno come funziona questa cosa.

Le scene di volo sono alternate al gioco di piattaforme in modo tale da rendere la cosa realistica perché da una zona all'altra vi postate con la vostra astronave.

La giocabilità nella parte "piattaforme" è molto buona, le animazioni sono fatte in maniera perfetta e il movimento è realistico. La grafica come dicevo prima è davvero ben riuscita con un accurato disegno dei particolari.



Non avete nessun tipo di energia, ogni colpo che ricevete è letale e quindi dovete essere più veloci dei vostri nemici.
Nelle sezioni a piattaforme lo scorrimento è statico e ogni volta che entrate in uno schermo nuovo e rientrato in quello precedente i sistemi di difesa precedentemente distrutti si rigenerano.

Un Atari ST sfruttato benissimo perché richiede solo 512k di memoria e poi ha una fluidità nella grafica eccellente, animazioni realistiche e difficoltà non eccessiva.
Le sezioni a piattaforme sono formate da poche schermate e la direzione è guidata da alcuni teletrasporti e passaggi obbligati che vi portano all'Hangar.
La sezione di volo è molto buona come tutto il resto del gioco e forse è la parte più difficile perché oltre a evitare e distruggere nemici dovete fare molta attenzione a degli oggetti sullo schermo che non sono semplici decorazioni.

Atari ST= 9

Un ottimo sparatutto con fasi alternate tra una di volo e una a piatatforme. La grafica è molto bella e ben colorata soprattutto nella parte in cui siete a piedi.
Le scene di volo sono buone, ma i colori dei proiettili degli avversari non sono molto visibili e quindi dovete essere molto concentrati.

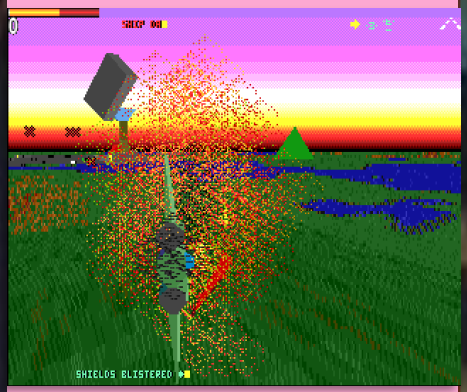


Archimedes (1994, Fednet)

Starfighter 3000 è un gioco di azione in terza persona in cui pilotate un caccia stellare in uno scenario totalmente in 3D poligonale parzialmente texturizzato.
Questa storia inizia nel 3037 durante il quale la federazione è controllata da FedNet e nel tentativo di guadagnare fiducia nella popolazione dopo anni di corruzione e guerriglie, la FedNet Space Corp viene inviata nei pianeti più estremi per tentare di eliminare tiranni che continuano a fare le guerre.
Dopo che vi hanno "convinti" ad unirvi a questa spedizione, venite assegnati ad un gruppo di combattenti



d'elite con lo scopo di testare una nuova tecnologia.
Con il vostro aereo decollate da un'astronave madre in volto nella parte alta dell'atmosfera e dovete raggiungere il suolo e distruggere tutte le strutture nemiche che producono armi, distruggere gli aerei nemici e gli altri sistemi di difesa.
Voi non siete soli perchè sul pianeta ci sono altri vostri compagni che dovete raggiungere che si uniranno a voi, vi difenderanno e potete anche inviarli ad attaccare i vostri obiettivi.
Più che gioco di azione io lo definirei uno sparatutto in 3D perché poi alla fine si tratta di distruggere ogni cosa che incontrate sul pianeta.
Ogni edificio che distruggete rilascia



dei diamanti di vario colore che sono i bonus di potenziamento del vostro aereo e scoprirete i loro effetti raccogliendoli e imparando a riconoscerli.
Sicuramente la cosa più bella di questo gioco non è tanto la trama, il sistema di volo o le cose di contorno, ma il terraforming con il laser.
Voi potete colpire il terreno e cambiarlo radicalmente tipo trasformare una montagna in una pianura o creare un fiume o un lago.
Sono molto rari i giochi 3D che vi permettono di modificare in questo modo il terreno di gioco (forse Star Fighter 3000 è l'unico),

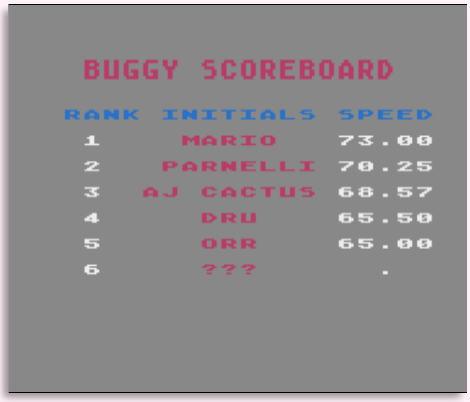


La grafica è texturizzata per il terreno, mentre tutti gli oggetti 3D sulla superficie e in aria sono poligonali senza texture, ma comunque ombreggiati per dargli un aspetto più maestoso e realistico.
Questa versione per l'Archimedes è la versione su floppy disk, ma esistono altre due versioni che esteticamente hanno una grafica più dettagliata.
Un gioco che vi consiglio se lo trovate in versione completa.

Archimedes= 9

La recensione è basata su una demo in cui avete solo una mappa disponibile che comunque è molto grande e vi permette di scoprire le sue potenzialità.
Il terraforming funziona con gli oggetti texturizzati e dato che le montagne sono poligonali semplici sembra non funzionare, ma potrebbe essere un limite della demo.
A parte questo è eccellente sia dal punto di vista grafico che sonoro e ve lo consiglio.

RECENSIONI BREVI



Night Rally

Conosciuto anche come 'Baja Buggies' è un gioco di corsa automobilistica che si svolge in terreni solitamente accidentati e di vario tipo e in questo caso solo di notte come dice il nome per rendere la sfida ancora più difficile.
Guidare di notte è solitamente pericoloso per via della scarsa illuminazione e in questo caso avete solo le luci dell'auto.
La visuale è molto chiara perché è in terza persona in uno scenario 3D anche se non reale.
E' un tipo di corsa di tanti anni fa perché non ci sono incidenti e ogni volta che scontrate un auto avversaria c'è solo un rallentamento della velocità.
Per generare l'effetto 3D della strada e l'orizzonte multi colore usa la tecnologia DLIs (Display List Interrupts).

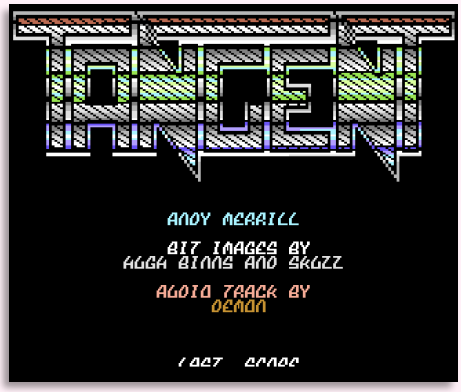
La grafica è ben colorata, molto fluida, gli sprite sono di enormi dimensioni, quando frenate si illuminano le luci posteriori e la sensazione di velocità c'è tutta.





Atari 8-Bit

Un gioco ben realizzato perché mantiene una fluidità in ogni momento anche quando sullo schermo ci sono parecchi sprite in movimento.
La grafica è molto curata e il divertimento è assicurato.

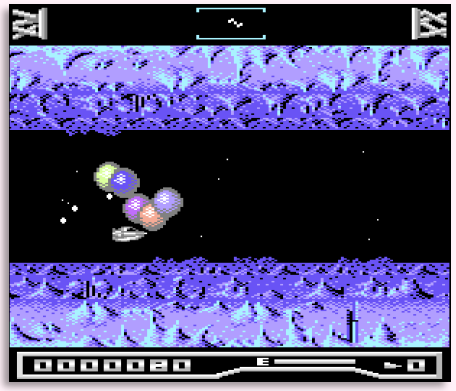


Tangent

E' uno sparatutto che fa parte di una serie di giochi molto probabilmente sconosciuti anche ai tanti appassionati della piattaforma.
La sua struttura di gioco è interessante perché oltre ad avere una trama e degli obiettivi da completare avete dei boss di fine livello (enormi astronavi) da sconfiggere per passare a quelli successivi.

E' un gioco molto elaborato con boss da sconfiggere che hanno poche parti che possono essere distrutte e dovete trovare voi il loro punto debole. Sono potenti perché vi distruggono con un colpo solo.

Graficamente incredibile con una cura del dettaglio elevato, molto colorato e otto strati di parallasse del fondale.
Voi potete accelerare, decelerare e anche cambiare direzione perché alcuni nemici sono molto veloci e dovete raggiungerli.





Commodore 64= 9

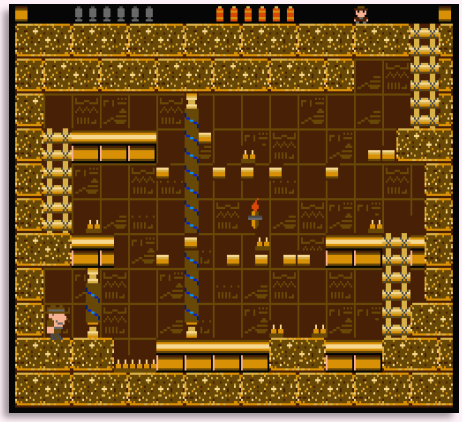
Mi chiedo se questo gioco sia conosciuto o no perché tecnicamente è di altissimi livello, con una giocabilità rara e una difficoltà ben calibrata.



RICK DANGEROUS

Tutti voi ormai conoscete questo personaggio ben famoso che imita le avventura di 'Indiana Jones' nell' affrontare pericoli per trovare favolosi tesori.

Questa versione è per MSX2 uscita nel 1992 e che cerca di portare sulla piattaforma questo titolo famosissimo.
E' un po' diverso dall'originale perché ci sono solo tre località tra cui scegliere e la giocabilità è molto inferiore alle altre versioni.
La grafica è molto minuta, il controllo del personaggio è un po' meno preciso e anche alcune trappole che eravate abituati a sapere dove e quando apparivano qui sembra non essere uguale.
Per la piattaforma MSX è una novità anche se richiede l'MSX2, secondo me, poco sfruttato per via di problemi di stabilità e blocchi del sistema.



MSX2= 6

Ora anche l'MSX può dire di avere il suo Rick Dangerous, ma se volete giocarci veramente bene, meglio farlo nelle piattaforme dove vi divertirete tantissimo.
Questa versione ha lacune sulla giocabilità, sullo scrolling e altri bug,

---



Chack'n Pop

E' un gioco uscito solo in versione Arcade e successivamente solo per Console a parte l'FM-7 ed è considerato il predecessore di Bubble Bobble ed entrambi sono giochi di piattaforme in cui ci sono gli stessi mostri.

Il personaggio principale è Chack, una creatura gialla, che deve affrontare una serie di pericoli per ritrovare il suo cuore che gli è stato rubato dopo l'incontro con Miss Chack'n.
Dovete usare delle bombe per distruggere le uova ed evitare che si generano i mostri e poi una vota che avete recuperato il cuore dovete rompere un passaggio per trovare l'uscita.
E' un gioco di piattaforme un po' atipico perché vi potete muovere lungo il percorso in automatico. Se vuoi andate a destra e non ci sono ostacoli continuate da soli ad andare in quella direzione.
Vi potete fermare solo se volete cambiare direzione, se c'è un pericolo oppure allungare le gambe e raggiungere il soffitto se non è troppo alto.
Stessa cosa fanno i mostri e quindi è un continuo correre avanti e indietro cercando di distruggerli e recuperare il cuore che si trova imprigionato dentro una gabbia.





FM-7= 7

La meccanica di gioco è un po' strana per via di queste piattaforme che usate in maniera diversa da altri giochi simili. Molto difficile e quindi avete tantissime vite.
Se ci giocate in emulazione il controller joystick potrebbe non essere riconosciuto e quindi le cose si complicano ulteriormente.

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.

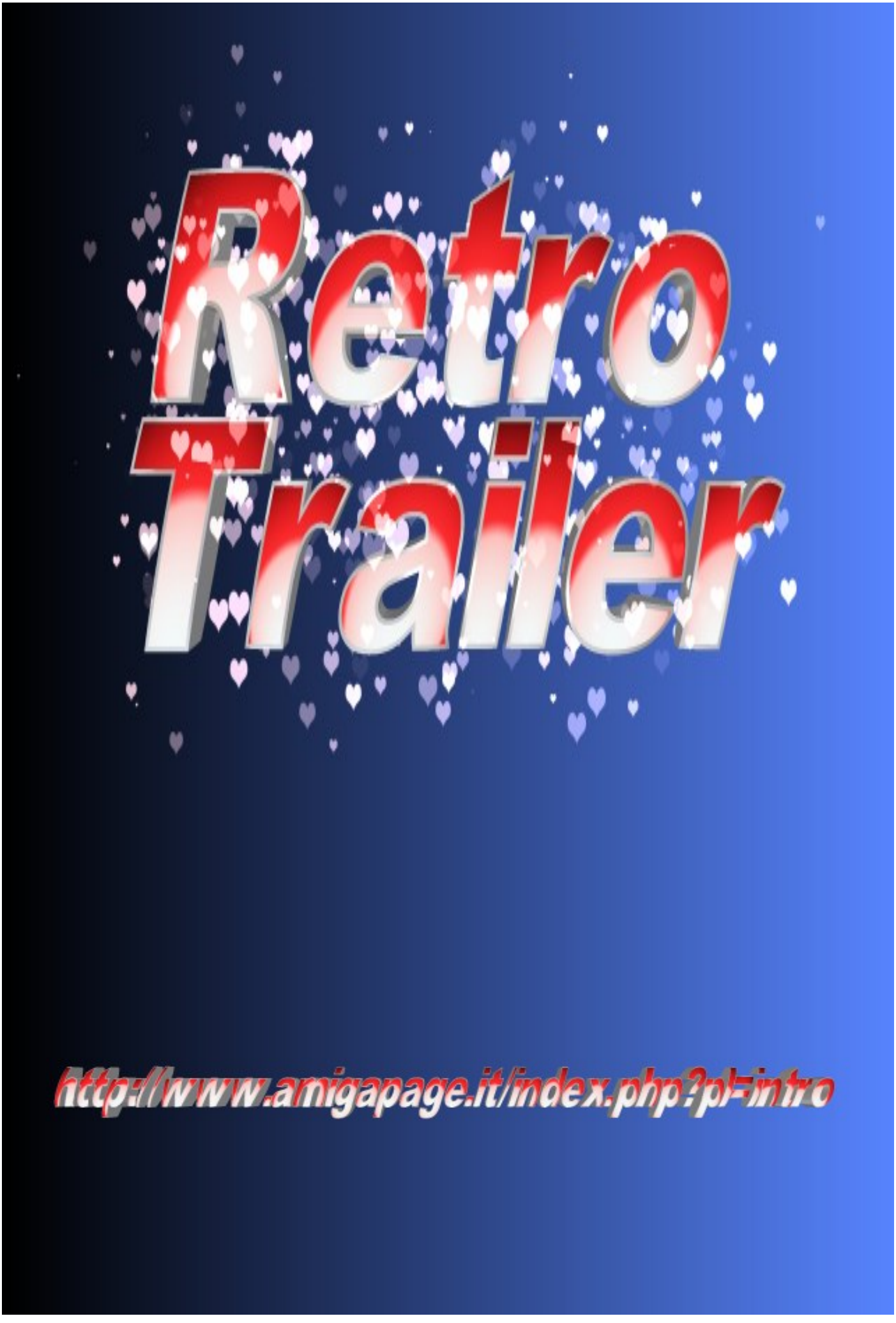
Un grazie a:

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)

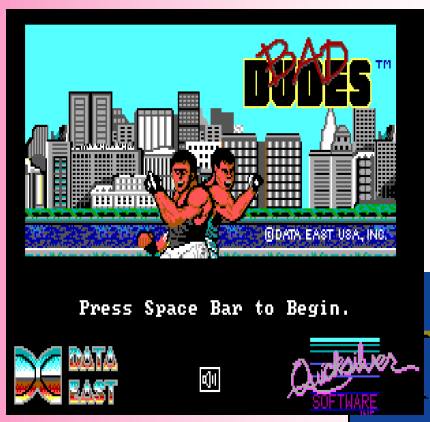

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro


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):













DOS= 9,5

E' forse uno dei migliori giochi di questo genere su PC ha una difficoltà ben calibrata livello per livello per permettervi di costruire il vostro esercito con missioni di volta in volta sempre più difficili.
Tecnicamente non ha difetti evidenti e aggiungo che ci sono anche tante espansioni e livelli aggiuntivi che potete comprare e in più scaricare gratuitamente quelle realizzate dagli appassionati.

Warcraft II è uno strategico in tempo reale di Blizzard con lo scopo di conquistare tutto il territorio e scacciare i vostri avversari.
Ci sono solo due campagne dove potete scegliere se interpretare gli Umani o gli Orchi dove ogni fazione cercherà di annientare l'avversario.
Qualunque campagna scegliete, fate le stesse cose: creare fattorie, trovare miniere, tagliare gli alberi per avere le materie prime per costruire abitazioni, costruire caserme per gli eserciti che devono attaccare i nemici, difendere gli avamposti e i villaggi.

La versione Italiana di questo gioco ha la voce del narratore, Mario Balzarotti, che molti di voi avranno sentito in 'Sirio del Dragone' nei Cavalieri dello Zodiaco.
Un gioco molto bello dal punto di vista grafico con una cura molto elevata del dettaglio con una visuale dall'alto e un ottimo sonoro abbellito dal CD-ROM per la musica e il parlato.
Raccomandato a tutti gli amanti di questo genere, ma lo consiglio anche a chi non è portato a pianificare tatticamente battaglie o difese del territorio.

no" del 1985 e malgrado sia un vecchio Beat'em Up è sempre un piacere giocarci dato che gira bene su ogni piattaforma dove è stato convertito.
La versione DOS è abbastanza ben fatta tenendo conto che non supporta le schede audio e l'unico sonoro viene dal PC-Speaker che comunque non crea problemi.
La giocabilità è molto buona, veloce, ma c'è qualche problema con il joystick che, almeno nella versione DOSBox, gestisce entrambi i giocatori creando un po' di confusione.
La difficoltà non è eccessiva e anche per il fatto che potete usare solo ed esclusivamente i pugni; se riuscite ad usare il joystick avete due pulsanti diversi come nel Coin-Op per i pugni e per saltare.



Il Coin-Op **Dragon Ninja** viene convertito su varie piattaforme e nella versione Europea per il DOS cambia il suo nome in **Bad Dudes**, mentre la versione Americana rimane con lo stesso di quello originale.
Voi interpretate due picchiatori di strada, Striker e Blade, che a forza di pugni e calci dovete sgominare un clan di ninja chiamato Dragon Ninja, che hanno rapito il presidente degli Stati Uniti, Ronnie.
E' un Beat'Em Up piacevole con molti nemici di vario genere e boss di fine livello che hanno delle abilità speciali. Anche voi ne avete una che è un pugno di fuoco che può sconfiggere con un solo colpo quei nemici che hanno una resistenza più elevata degli altri ed è molto utile contro quelli di fine livello.

Questo titolo è fortemente ispirato al film "Guerriero America-

DOS= 7

Rispetto al Coin-Op e ad altre conversioni forse ci perde qualcosa nella giocabilità però ha una bella grafica con sprite di grosse dimensioni anche se non particolarmente dettagliati.
La grafica EGA fa egregiamente il suo dovere.





La Licenza su Barbarian ha dato il via ad una lunga serie di video giochi basati sul barbaro Conan dello scrittore Fantasy, Robert Howard.
I titoli usciti su questo personaggio sono molto vari e diversi malgrado abbiano spesso lo stesso nome confondendo il giocatore che pensa di trovarsi davanti ad un genere e invece ne trova un altro.
La recensione di questo numero riguarda quello meno riuscito di questa serie dato che la Psygnosis realizza un Beat'Em Up a piattaforme con scorrimento orizzontale in cui dovete sconfiggere gli avversari che vi si parano davanti di volta in volta. Se fosse così come ve l'ho presentato sarebbe un grande gioco, ma in realtà non lo è perché l'azione è molto confusionaria dato che i movimenti e il combattimento sono gestiti da dalle icone poste sotto l'area di gioco che bisogna cliccare al momento giusto con il puntatore (del joystick,



del mouse o peggio con in tasti) rallentando l'azione. Queste opzioni fanno, ad esempio, muovere il barbaro che non si ferma da solo e voi dovete cliccare un'altra opzione per fermarlo e questo rende molto difficili i combattimenti dato che i nemici hanno tutte le combinazioni gestite dal computer.



Destreggiarsi tra queste icone è complicato perché ce ne sono tante e inizialmente dovete andare a caso per imparare le loro funzioni e se ad un certo punto questa cosa potrebbe addirittura intrigare diventa tedioso in breve tempo.
Queste icone quando sono ben disegnate in alcune versioni aiutano a capire cosa servono però durante uno scontro dobbiamo correre, saltare, colpire velocemente l'avversario e se tutto questo è facile usando il mouse pensate un po' a farlo con un joystick o peggio con dei tasti!
All'inizio l'idea sembra buona, ma lentamente sale la frustrazione soprattutto se avete un controller lento e poco preciso e quindi su alcune piattaforme è giocabile, mentre su altre è davvero da evitare come la peste.

Amiga= 6,5

Questa è la versione meglio riuscita per la grafica ben dettagliata e grazie al mouse potete usare le icone molto velocemente e rimanere in partita fino ad un certo punto perché poi quando la situazione diventa complicata questo sistema non è in grado di divertire.

Commodore 64= 6

E' fatta abbastanza anche questa versione che malgrado la lentezza del joystick riuscite a fare azioni complicate come saltare ed affettare nemici quasi nello stesso instante. Il merito è che l'azione è più lenta in generale e avete il tempo di andare a cercare le opzioni giuste, ma stesso destino come con la versione Amiga.

MSX= 7

E' la versione migliore perché malgrado la grafica sia monocromatica è molto ben definita e la gestione delle icone è stata fatta meglio.
In pratica quando le usate il gioco va in pausa e aspetta che facciate la vostra scelta.
Alla lunga il destino è lo stesso come le altre versioni, però questo sistema vi permette di avanzare nel gioco.

ZX Spectrum= 7

E' identica alla versione MSX (cambia solo il colore del pannello delle icone) e come per l'altra la difficoltà è molto alta, ma questo sistema di andare in pausa per farvi scegliere le azioni è la migliore idea che doveva essere applicate a tutte le altre.

After Burner

Atari ST, 1MB (1988, Activision)

After Burner è una conversione per computer del Coin-Op omonimo che fu realizzato in una maniera eccellente con tanto di abitacolo per immedesimarsi in questo volo frenetico e caratterizzato da effetti speciali di quando si lanciano i missili contro gli avversari che hanno la scia di fumo che è molto realistica.

Questa conversione per Atari ST è stata fatta molto bene riprendendo quella stessa giocabilità originale.



Terminato il lungo e stancante caricamento siete nella schermata principale con le opzioni per la musica che non è di grande qualità ed è questa la parte più debole della maggior parte dei suoi giochi.

Dal menu principale potete scegliere se giocare con la musica oppure con gli effetti sonori e ancora una volta ecco il mio disappunto perché pur non avendo la potenza di un Coin-Op è pur sempre un 16-Bit e quindi musica ed effetti sonori dovevano essere insieme. Scegliere tra uno e l'altro non è una bella cosa per una piattaforma a 16-Bit.

L'area di gioco è piccola non solo per la risoluzione grafica, ma anche perché ai bordi ci sono degli abbellimenti invasivi che cercano di replicare l'effetto di un abitacolo non riuscendoci molto bene a dire la verità.

Pilotare questo caccia è molto semplice dato che i colpi della mitragliatrice sono sparati automaticamente (come nel gioco originale) e voi dovete solo sparare i missili a ricerca del bersaglio.

Sullo schermo avete un puntatore fisso con cui dovete cercare di inquadrare gli aerei nemici che vengono automaticamente centrati e dovete solo premere il pulsante di fuoco per lanciare i missili.

Malgrado l'area di gioco sia abbastanza piccola, la velocità non è fluida e l'azione va un po' a scatti.

Ha una visuale in terza persona in un mondo in 3D, è completamente in bitmap e quindi dovrebbe avere la fluidità originale o almeno la più simile possibile.

La melodia iniziale è molto buona pur considerando la scarsa qualità del chip sonoro dell' Atari ST, mentre per quanto riguarda il parlato digitalizzato è davvero ottimo dato che vi avverte di pericoli immediati in maniera molto comprensibile.



Atari ST= 7

Malgrado la velocità non sia fluida e la qualità musicale sia decisamente sotto tono, ha comunque fatto vedere delle buone cose. La sensazione originale è stata ben riprodotta e vi da la stessa voglia di andare a caccia di nemici per distruggerli tutti.

Console Forever



Console Forever



Gold



Action Max (2001, THQ - Game Boy Color)

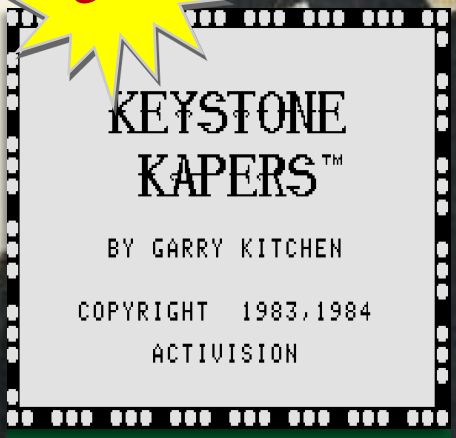
Voi siete Alex Mann, l'eroe di turno, che deve sventare i piani del perfido Dr. X che vuole distruggere il mondo lanciando una terribile arma.
Per farlo dovete attraversare sette livelli diversi che sono aree del nostro pianeta in una struttura di gioco che è di azione a piattaforme distruggendo i vari tipi di nemici, evitando di cadere nelle trappole.
Avete delle armi che possono essere potenziate e indossate delle armature protettive quando le trovate.
Nei vari livelli ci sono anche percorsi differenti per poter andare a cercare dei potenziamenti.
Tre livelli di difficoltà; per le prime quattro aree potete scegliere da quale iniziare e prima di entrare in azione dovete configurare il vostro eroe scegliendo armi e il tipo di tuta a seconda del territorio in cui dovete agire.

La giocabilità, come ogni Console, è superlativa e poi la grafica è davvero bella, colorata e dettagliata in ogni particolare e nelle animazioni.
Ha un solo grave difetto: ogni volta che perdete ricominciate tutto da capo.

Game Boy Color= 9

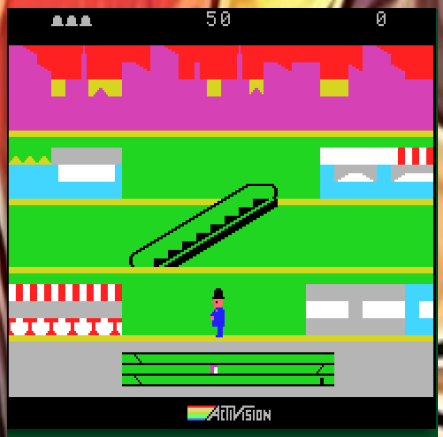
Un eccellente gioco di azione e piattaforme degno di un Coin-Op per la cura estetica e sonora che vi garantiscono una ottima giocabilità.
Il difetto più grande è che non sembrano esserci dei check-point e quindi anche facendo una buona parte del livello se perdete ricominciate tutto da capo.
Avete, tuttavia, delle password quando morite per ricominciare dal livello in cui siete arrivati.

Gold



Keystone Kapers (1984, Activision - ColecoVision)

Voi siete il poliziotto Keystone Kelly con lo scopo di catturare il ladro Harry che è intrappolato in un centro commerciale di quattro piani e corre il più velocemente possibile per raggiungere l'uscita.
E' un gioco corri ed evita perché dovete cercare di stanarlo evitando i pericoli che lui vi lancia contro per rallentarvi e sono tutti oggetti che si trovano in questo centro commerciale.
Voi inizialmente siete un po' lenti (diventate più veloci livello dopo li-



vello) e dovete anche usare degli ascensori per raggiungerlo che, tuttavia, sono lenti a salire e hanno una loro sequenza automatica in cui salgono e scendono.
Voi dovete trovare per salire al piano successivo e cercare un modo per bloccare la fuga del ladro.

E' un gioco divertente perché è una corsa contro il tempo, bello graficamente con una cura generale dei dettagli, delle animazioni, ma anche dei personaggi che sono ottimamente disegnati.

Colecovision= 9

Un gioco di azione ben riuscito in cui è divertente perché la giocabilità è ai massimi livelli. Esteticamente piacevole da guardare e che aiuta molto nell'immedesimarsi nell'azione.
Richiede anche una dose di tattica per studiare il livello e scoprire come catturare il ladro prima che fugga.



Gold

Montezuma's Revenge (1989 - Parker Brothers - Sega Master System)

Il fascino dell'esploratore è in noi da sempre e i film come Indiana Jones hanno da sempre ispirato giochi in cui addentrarvi in zone pericolose per cercare favolosi tesori.
Anche questo fa parte di questo genere e voi siete Panama Joe, un cacciatore di tesori, in cerca di quello nascosto da un guerriero Azteco nelle catacombe di una Piramide.
Questa è strutturata come un labirinto in cui perdersi, tante piattaforme su cui saltare per evitare i pericoli che sono mostri di ogni tipo che ricordano l'orrore di trovarsi da soli nel semi buio di queste caverne, di questi anfratti dove cercare la fortuna e la gloria.
Voi siete abili come esploratore, ma non nel combattimento e quindi non vi portate delle armi. La vostra unica difesa contro i mostri è quella di evitarli superandoli con un salto o arrampicarvi su delle piattaforme.
Inutile ribadire che il contatto contro uno di questi mostri vi porta alla morte.



Esteticamente molto buono e curato bene in ogni particolare. Peccato che non ci sia musica durante il vari livelli, ma solo alcuni jingle musicali quando avete successo o perdete una vita.

Master System= 9

La giocabilità è ottima perché ha una difficoltà ben calibrata e cosa più importante è che anche se perdete una vita gli oggetti che avete raccolto vi rimangono e i mostri che, per qualche motivo, avete distrutto rimangono tali.
Il gioco procede molto bene e ogni livello ha il suo livello di sfida che vi fa proseguire a lungo.


Education
Shift

Educativo: Varie



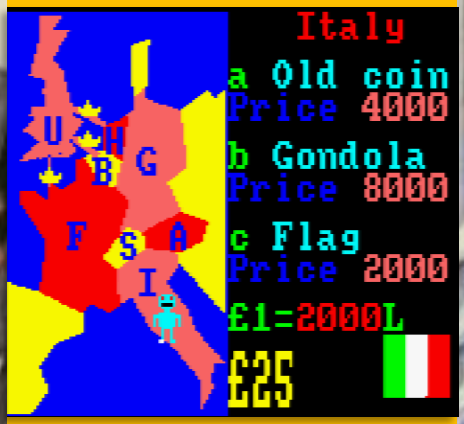
Amstrad CPC (1989, Database Publications)

Gold

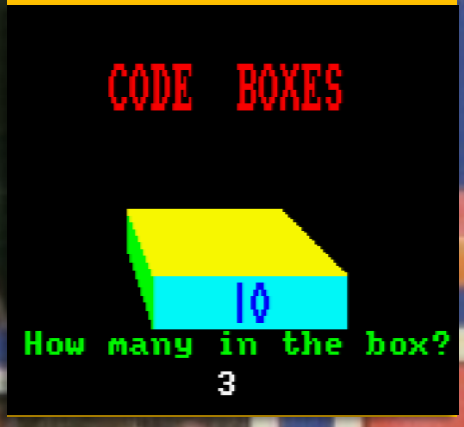
Fun School 2: For Over 8's è un educativo della serie Fun School di cultura generale perché riguarda la geografica, la matematica, l'uso della tastiera, il riconoscimento delle forme geometriche e la capacità di incastrarle per creare altre forme. In generale però si tratta di esercizi in cui bisogna decifrare codici.
Alcuni esercizi sono abbastanza semplici e impostati come giochi di azione, mentre altri richiedono di fare dei conti un po' più complicati.
Gli esercizi sono otto. I primi sette li potete risolvere in ogni ordine e difficoltà, ma per risolvere l'ottavo sono richieste delle "parole chiavi" che scoprirete negli altri esercizi.
In **Build a Bridge** dovete usare le forme colorate da incastrate in quelle vuote e formare un ponte.



In **Passage of Guardians** dovete guidare un robot lungo un percorso pieno di altri robot guardiani che vi chiederanno di anagrammare una parola per trovare quella giusta.
In **Logic Doors** dovete aprire delle porte colorate con le chiavi giuste. Il livello 1 che è il più facile non vi da il premio per superare l'ottavo esercizio.
In **Unicorn** dovete prendere un uccello, un verme e una mela sopra un unicorno prima che veniate intrappolati da un incendio.
In **Souvenirs** dovete visitare i paesi sulla mappa e comprare un ricordo. I vostri soldi sono nella valuta Inglese, mentre i prezzi sono nella valuta di quel paese e quindi dovete fare delle conversioni con un valore di riferimento.



In **Code Boxes** lo scopo è quello di aprire delle scatole con un numero che è in codice che dovete indovinare. Se non ci riuscite dopo qualche tentativo, la scatola si apre mostrandovi gli oggetti da contare.

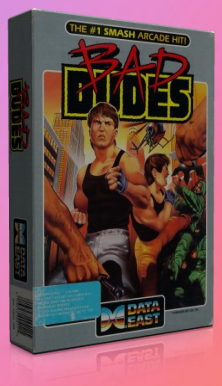


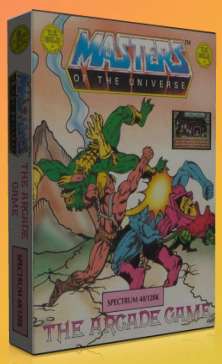
Mystery Machine è un enigma in cui dovete far funzionare delle macchine nella sequenza giusta che è scritta in codice sotto la macchina stessa.
E' uno degli esercizi più difficili perché dovete decifrare il codice e poi azionare la sequenza muovendo il robot nei vari punti che sono richiesti.
L'ultimo esercizio è **Escape** che è simile a Logic Doors, ma dovete usare le "parole chiavi" che avete avuto negli altri esercizi per superare questi enigmi finali.
E' un educativo con una difficoltà per certi esercizi un po' troppo elevata. Dato però che il target è comunque per un età superiore agli 8 anni è previsto un livello di conoscenza sufficiente a superarli tutti.
E', tuttavia, un gioco e quindi alcuni esercizi potete sbagliarli quanto volete e per gli altri ci vuole sempre l'aiuto e i suggerimenti di una persona adulta.

Amstrad CPC= 9

Un educativo che sembra difficile sulla carta, ma è un gioco che non è fatto per stressare i bambini.
Potete sbagliare quanto volete e alcuni dopo diversi errori vi danno la soluzione, altri dovete trovarla da soli, tuttavia, dopo un po' trovate il modo di avere il premio.
Fun School dimostra di essere un prodotto educativo di eccellente qualità su ogni piattaforme dove è uscito.

Box Art: Copertine in 3D

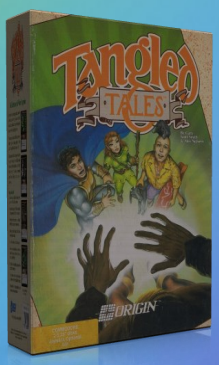












Volume 6, Numero 8
Agosto 2020

REV'N'GE!



Top 3

Mazinger Z



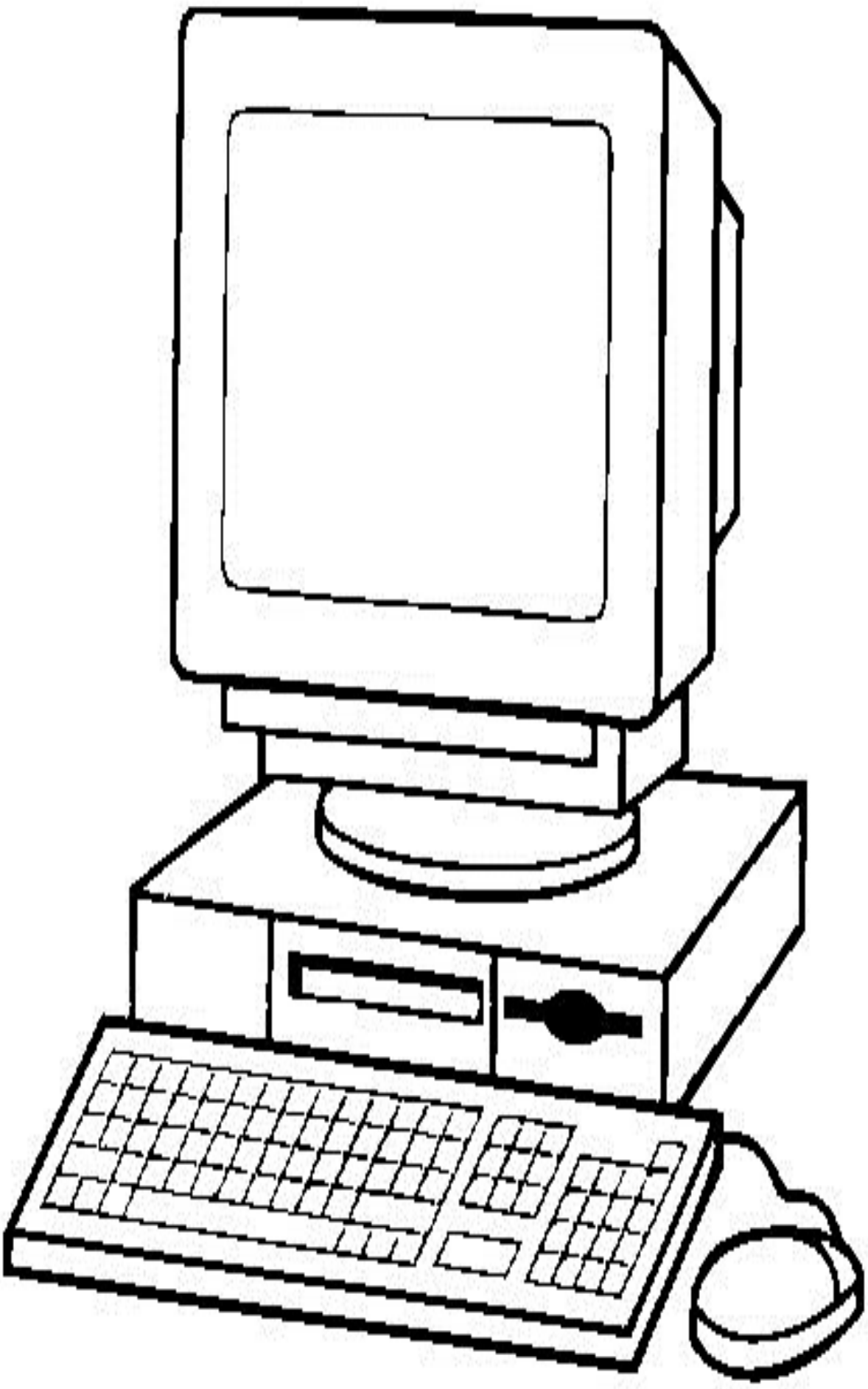
ANDOROGYNUS



Star Fighter 3000




Multimedia
Grafica
Ufficio



TIME TABLE OF HISTORY

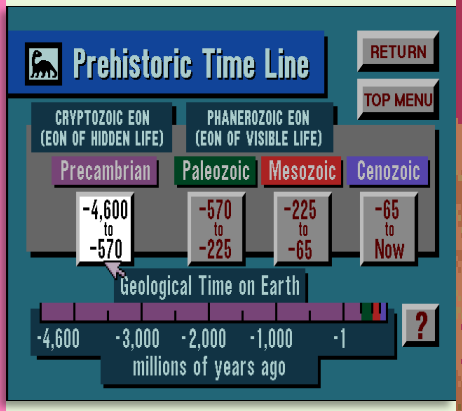
SCIENCE AND INNOVATION

ON CD-ROM

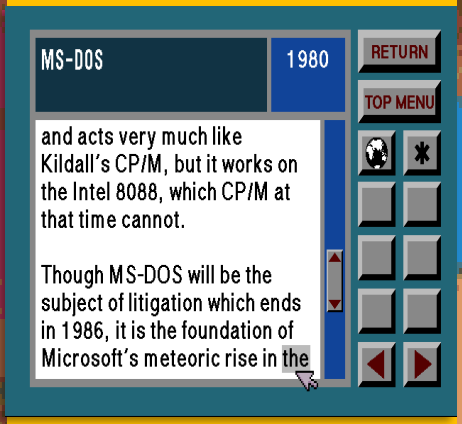
CDTV (1991, Xiphias)

Gold

Nel 1991 escono due CD-ROM dedicati alla storia vista attraverso il corso del tempo: uno è dedicato alla politica, agli affari e ai media, mentre il secondo è dedicato alla scienza e all'innovazione.
Entrambi includono tutti gli argomenti che vanno dalla nascita della terra fino al 1990.
In questa recensione viene preso in esame il CD dedicato alla scienza e all'innovazione e si può usare in tre modalità che comunque sono legate in ogni modo l'una all'altra:
Si può cercare la parola che si vuole



analizzare, si può scegliere l'anno che si vuole visitare o usare la linea del tempo con gli avvenimenti più importanti per ogni periodo.
Con la modalità "**Linea del Tempo**" si possono visitare e ascoltare attraverso la voce di un narratore la storia di quel particolare evento che abbiamo scelto in quella linea temporale specifica.
Il programma è notevole come interattività dato che quando viene mostrato il testo che spiega o l'evento che si vuole leggere si può cliccare ogni singola parola e ci si ritrova da un'altra parte dove viene spiegata in maniera più approfondita.
Ad esempio se scegliamo la parola MS-DOS si entra in una concatenazione di eventi incredibili arrivando a conoscere la nascita di questo sistema operativo, i concorrenti, i personaggi, ma anche notizie relative a eventi che giravano attorno a questo sistema operativo, ma non solo. Si potrà addirittura partire da MS-DOS per arrivare alla Tavola Periodica degli Elementi e anche all'era preistorica.



Tutto è legato alle parole, quindi è un opera multimediale in tutti i sensi e anche un dizionario integrato di ogni parola che ha in qualche modo un legame con la parte enciclopedica.



E' un opera che coinvolge l'utente perché una volta iniziato difficilmente si riesce a smettere anche se dopo un po' diventa leggermente noioso perché ci si aspetta sempre qualche contenuto multimediale diverso dalle solite immagini.
Questi sono CD-ROM multimediali a immagini e testo con qualche eccezione per il parlato che spiega qualche argomento.
Di certo qualche animazione non avrebbe guastato, ma si tratta comunque di un ottimo prodotto per una macchina che un tempo era la stazione multimediale per eccellenza e chi ha avuto un CDTV lo potrà confermare.
Un CD-ROM che raccomando a tutti gli amanti delle enciclopedie multimediali interattive su Computer.

CDTV= 9

Una Enciclopedia notevole, immensa e che comprende tantissimi eventi dalla nascita della terra fino al 1990 e che da utili informazioni legate alla scienza e alle innovazioni che l'uomo ha realizzato in questo lungo periodo.
La quantità di materiale multimediale è un po' poca soprattutto di animazioni e audio, ma per il resto è da provare e quindi la raccomando a chiunque abbia un CDTV o lo può emulare per imparare qualcosa senza usare un libro.


Al prossimo incredibile numero
#114
Settenbre 2020