

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#114

F17 Challenge

Una buona corsa di Formula Uno su Amiga

Mayhem in Monsterland

Un eccellente gioco di piattaforme per il Commodore 64

ALTRE RECENSIONI: Ocean Conqueror * Phantom * Mayday Squad *
Worse Things Happen at Sea * Enigma Force * Nightmares * Robo-
frog * Bad Vibes * Albion * Territory * New York Blitz * Rocky * Boot
Hill * Myst * Masterpiece Myst * Real Myst * Amiga Myst * Winnie
the Pooh in the Hundred Acre Wood * The World Atlas

RECENSIONI CONSOLE: Crossbow * Heavy Barrel * Superboy I



Atari Age



THE ONE MAGAZINE OF THE YEAR
ATARI ST AMIGA PC
FEBRUARY 1990
ISSUE 12
£1.60



ZAP!
£1.25

EDITORIALE NUMERO 114

L'estate si è messa bene per le temperature ancora abbastanza alte per godere del mare e del sole anche se non siamo ancora fuori pericolo Covid-19 anche dovuto al fatto che molti hanno cominciato a sottovalutarlo di nuovo. Questa, comunque, non è la sede per parlare di queste cose.

La sezione ripescaggio funziona molto bene perché cerco di fare almeno quattro o cinque recensioni; alcune di queste riguardano anche la sezione "Ufficio e Multimedia" che le rifaccio perché in quei vecchi numeri mancavano delle immagini e il testo era anche molto corto con poche descrizioni di cosa potevate vedere sullo schermo. Prodotti multimediali nuovi non ne faccio perché bisogna ripescare tutti quelli vecchi.

Titoli da recensione ce ne sono tantissimi e anche per i Computer più conosciuti e per fortuna su Amiga e Atari ST c'è tantissimo materiale anche più di quello che molti usavano o conoscevano. Del resto nessuno in passato era in grado di avere l'intera biblioteca di giochi. I computer a 8-Bit invece hanno tantissimo materiale che possono da soli riempire le pagine di moltissimi numeri.

Buona Lettura





Alcon - Atari ST

Uno sparatutto a scorrimento verticale che ha un aspetto grafico molto curato e simile alle produzioni Arcade. Anche la meccanica di gioco sembra ricordare uno di questi ultimi.



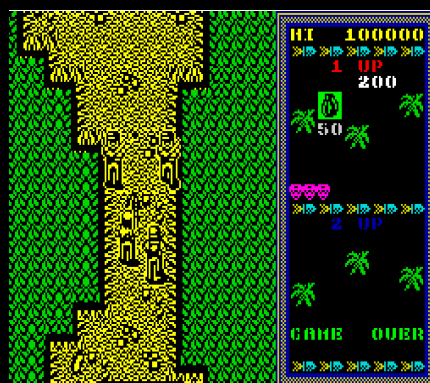
Bar Games - DOS

E' un gioco che include tutti quelli che solitamente trovate nei bar. Un titolo rilassante sia vincendo che perdendo dato che i soldi sono virtuali.



F1 - Amiga

E' un gioco di corsa automobilistica di Formula Uno arcade. Non ci sono incidenti gravi e quindi rallentate quando vi scontrate contro un'altra vettura.



Guerilla War - ZX Spectrum

Il nome è sicuramente importante. Questa immagine già fa capire che la giocabilità potrebbe essere messa a dura prova con questa grafica. Non è detto, tuttavia, che sia così.



Gun Fight - ZX Spectrum

Assomiglia molto a Boot Hill su Commodore PET recensito in questo numero. E' un duello tra cowboys e quindi dovete essere più veloci del vostro avversario a sparare.



Octoplex - Commodore 64

E' un puzzle game in cui dovete spostarvi su una specie di strade colorandole tutte per poi passare al livello successivo. A prima vista sembra molto carino.



Qix - Apple II

In questo numero ho recensito un suo clone ed è quindi il momento di vedere come è l'originale.



Tanium: Warhawk II - Commodore 64

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una grafica sicuramente che si nota subito per una scelta cromatica abbastanza evidente. Nel prossimo numero la recensione e il giudizio.

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.

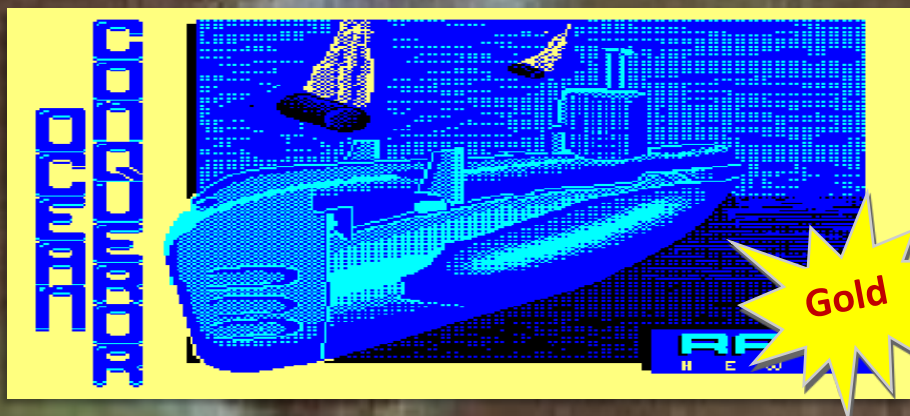
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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

Albion	Atari ST	16
Bad Vibes	Amiga	15
Boot Hill	Commodore PET	20
Enigma Force	ZX Spectrum	10
F17 Challenge	Amiga	17
Mayday Squad	Commodore 64	8
Mayhem in Monsterland	Commodore 64	13
Myst	Windows 3.x	25
Myst: Masterpiece Edition	Windows 9x	27
Myst: Real Edition	Windows 9x	26
Myst: Amiga Version	Amiga	27
New York Blitz	Vic-20	19
Nightmares	Atari 8-Bit	11
Ocean Conqueror	Amstrad CPC	6
Phantom	Commodore 16	7
Robofrog	MSX	12
Rocky	MSX	20
Territory	Apple II	19
Winnie the Pooh in Hundred Acre Wood	Apple II	32
World Atlas	CD32	37
Worse Things Happen at Sea	ZX Spectrum	9

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.

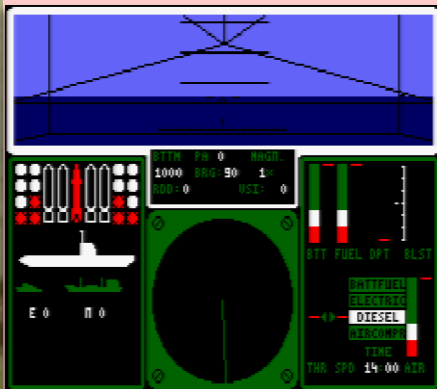




Amstrad CPC (1987, Hewson)



Ocean Conqueror è un simulatore marino dato che siete il comandante del sommergibile Nautilus in tempo di guerra con l'obiettivo di distruggere dei convogli nemici che trasportano delle munizioni. Ci sono otto incrociatori e quattro navi trasporto che dovete affondare entro 18 ore. Avete il totale controllo del sottomarino con il radar per trovare le navi nemiche, avete una serie di siluri e missili guidati, una mappa per tracciare la rotta, il periscopio per cercare le navi nemiche rimanendo al sicuro appena poco sotto l'acqua.



Si tratta a tutti gli effetti di una simulazione navale e dovete imparare a controllare il vostro sommergibile. Quando siete a bordo le operazioni vanno fatte davanti alla mappa strategica che serve per impostare la rotta e trovare i bersagli. La visuale predefinita è quella del periscopio; quando vi immergete la visuale cambia automaticamente nella mappa. Come tutti i simulatori di questo tipo sono abbastanza lenti dato che la mappa è enorme e potete accelerare il tempo per compiere una rotta senza addormentarvi. E' un gioco che pur molto realistico non ha delle funzioni pre-impostate

come i giochi moderni e quindi quando vi immergete dovete voi manualmente fermarvi ad una certa profondità che ritenete sicura per evitare il contrattacco nemico oppure una profondità giusta per attivare il periscopio.

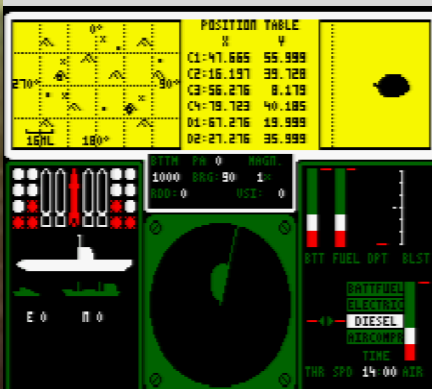
Anche se teoricamente potreste giocare con il joystick, meglio usare la tastiera perché avete tutti i comandi a portata di dita e quindi anche il timone diventa più facile usare con i tasti cursore.

Una cosa interessante è che i missili guidati li potete controllare da remoto per cambiare la loro altitudine e raggiungere il bersaglio più facilmente.

All'inizio del gioco siete al vostro porto e viene d'istinto accendere i motori ed entrare in mare aperto. Facendo in questo modo vi schiantate subito.

Guardando il radar e anche lo schermo vedete che davanti a voi c'è l'isola e il porto. Dovete quindi fare marcia indietro, cambiare direzione e poi decidere la rotta da prendere.

La mappa la vedete voi stessi qui sotto: è abbastanza caotica e per scoprire dove siete, dovete guardare nella finestra a destra e cercare di capire dove vi trovate nella mappa generale.



Avendo il manuale davanti con tutti i tasti a disposizione il gioco risulta decisamente più facile e prima di raggiungere obiettivi bisogna fare tanta pratica per imparare a guidare un sottomarino come, ad esempio, il timone che normalmente ritorna alla sua posizione centrale autonomamente, ma potete anche bloccarlo. La parte estetica è buona perché usa una grafica vettoriale trasparente e molto dettagliata. I suoni sono essenziali e fanno il loro dovere.

Amstrad CPC= 9

E' una buona simulazione di sottomarino che in quanto tale ha un realismo molto elevato e vi immedesima bene nel vostro ruolo.

Come tutti i giochi di questo tipo è un po' dispersivo perché non ha la gestione delle rotte e quindi è tutto manuale e incontrare nemici da distruggere richiede parecchio tempo.

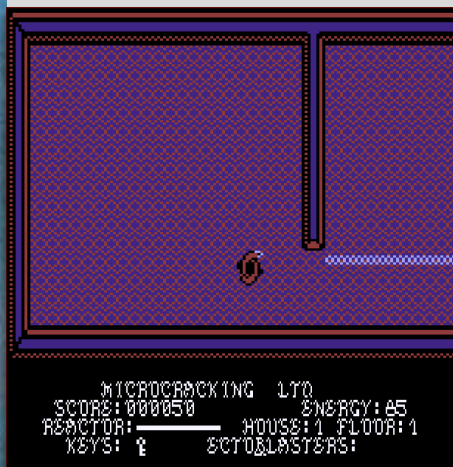
Commodore 16 (1987, Tynesoft)

MICROCRACKING LTD
PRESENTS
PHANTOM
PRESS ANY KEY

Phantom è un gioco fortemente ispirato da *Gauntlet* per la visuale, la forma dei labirinti e anche per il tipo di azione per distruggere i vari mostri.

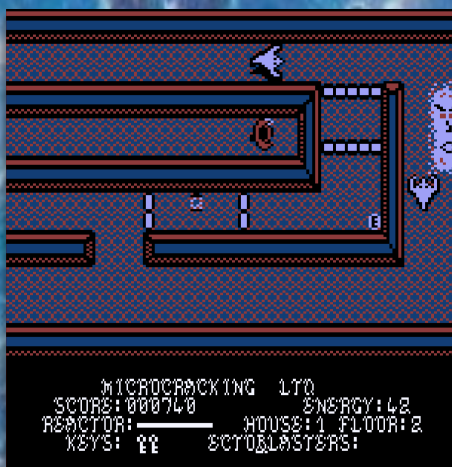
E' un titolo che ha a che fare con il mondo paranormale dato che voi interpretate un Professore di Astro-Fisica con interessi nei fenomeni psichici e per questo venite mandati a investigare in quattro edifici che sembrano essere infestati da forze maligne.

Io me ne sarei rimasto a casa e avrei mandato qualche collega a investigare soprattutto perché ora siamo in Estate e bisogna andare al mare. Chi me lo fa fare di andare a impelagarmi



con fantasmi e mostri che vogliono uccidermi?

Dato che, comunque, sono un serio investigatore dell'occulto parto per questa terrificante avventura.



Gli edifici sono infestati da creature che sembrano provenire direttamente dall'inferno e ne siete più convinti perché ci sono dei trasportatori che sembrano suffragare questa ipotesi e se è così vanno distrutti per evitare altre creature possano invadere il mondo dei vivi.

Siete armati con un potente laser e quindi il vostro scopo è quello di ripulire ogni piano di questi edifici prima di passare al successivo.

Avete energia vitale e un'altra per la vostra arma. La prima decresce ogni volta che venite toccati da un mostro infernale, la seconda diminuisce usando l'arma.

In giro, tuttavia, trovate del cibo e ricariche per, rispettivamente, recuperare energia vitale ed energia per il laser. Ci sono anche potenziamenti dell'arma e delle chiavi dato che ogni

piano ha delle porte da aprire.

L'azione di gioco è, come già detto, identica a *Gauntlet* con la stessa fobia di trovarvi davanti a mostri infernali che vi seguono ovunque andiate.

Non potete sparare se siete bloccati da una di queste creature e quindi dovete allontanarvi ad una distanza giusta e sparare. La cosa da tenere bene a mente sono i trasportatori che vanno distrutti il prima possibile perché altrimenti l'energia del laser non è sufficiente nemmeno per superare il primo livello.

E' molto più difficile del gioco da cui trae ispirazione, ma la giocabilità e il divertimento non cambiano.

Commodore 16= 9

Un buon gioco con una grafica che ricorda molto "Gauntlet" e anche un buon sonoro. E' forse un po' troppo difficile perché anche se i livelli sono a scorrimento non sempre riuscite a inquadrare un trasportatore e i mostri fanno in modo quasi di impedirvi di distruggerlo.

Il primo livello che dovrebbe essere quello di pratica è ipiù difficile degli altri.



Commodore 64 (1989,
Tynesoft)

Mayday Squad è uno sparatutto in 3D (anche se solo come visuale) nel quale voi controllate un gruppo di agenti speciali che vengono inviati presso un'ambasciata che è stata presa d'assalto dalla Legione Rossa, una organizzazione di terroristi. Voi controllate tre di questi agenti speciali che dovete selezionare da una lista di nove e sono divisi per specialità: leader, comunicazione e demolizione.



I primi sono quelli che sparano con pistole e fucili, i secondi usano le granate e i terzi aprono le porte e prendono gli oggetti. Durante il gioco avete il controllo solo di uno di questi tre personaggi, mentre gli altri due sono gestiti dal computer, ma per velocizzare alcune operazioni potete decidere di prendere il controllo di uno di loro in qualunque momento lasciando al computer il controllo degli altri due. E' uno sparatutto in cui dovete collaborare con il Computer per cercare di salvare gli ostaggi e liberare l'ambasciata entro un certo tempo limite. Era una idea abbastanza nuova perché il l'IA non solo doveva gestire i vostri compagni, ma anche i nemici e



tutto il resto del gioco.

L'area di gioco è formata da tre finestre: quella centrale è quella in cui sparate ai nemici, aprite le porte, lanciate le granate; insomma è quella di azione.

Quella a sinistra serve per prendere il controllo di uno dei tre e lasciare il Computer gestire gli altri.

Quella a destra serve per muoversi nelle varie direzioni.

Potete proseguire da una stanza all'altra dopo che da ciascuna di esse l'avete ripulita dai nemici, preso tutti gli oggetti utili se disponibili o verificato che non ci sono pericoli.



Se finite le munizioni durante un combattimento e non ne avete altre avete perso dato che solamente il "leader" può sparare ai nemici.

La grafica è molto bella soprattutto per tutto quello che riguarda quello che c'è intorno all'area di gioco che è molto colorata, ben disegnata e c'è quell'effetto metallizzato che vedete in molte produzioni per il Commodore 64.

Nell'area di gioco effettiva è abbastanza carina anche se non eccessivamente dettagliata e i personaggi sono abbastanza diversificati. Con alcuni di loro (vedete queste foto) i colori sono applicati un po' al risparmio.

La giocabilità è buona perché poi dovete sparare a tutto quello che vedete muoversi sullo schermo facendo attenzione a non sprecare munizioni. L'idea che sta alla base del gioco non è male e vale la pena giocarci.

Commodore 64= 7,5

E' uno sparatutto un po' diverso dal solito e questa collaborazione con il Computer sembra funzionare abbastanza bene anche se però volete proseguire la scelta migliore è sempre che siate voi a controllare i tre agenti speciali. Grafica un po' esuberante e troppo vistosa che, tuttavia, attira l'attenzione. Difficoltà un po' mal calibrata che potrebbe rovinare la festa prima del previsto.



ZX Spectrum (1984, Silver-soft)

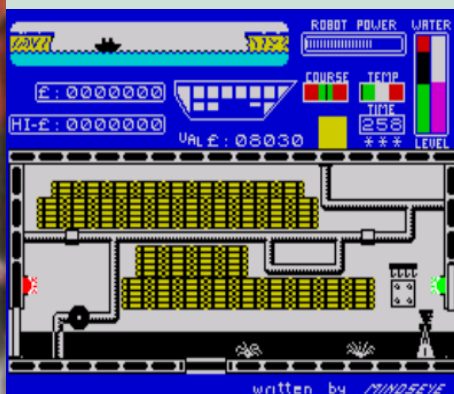
Silver

Worse Things Happen at Sea è un gioco di azione

in cui voi siete un Capitano robot di una nave con lo scopo di assicurare un viaggio tranquillo da porto a porto. E fino a qui non c'è niente di strano a parte il sapere che la nave viene guidata per i mari da un Robot. Purtroppo la nave non è ben sigillata e per rendere la situazione più drammatica lentamente comincia a riempirsi d'acqua rischiando l'affondamento. Voi dovete raggiungere il ponte allagato tra gli 11 che ci sono e sigillarlo.

L'operazione che dovete fare ogni volta è la stessa: aprire i portelloni delle varie stanze, richiuderli, prendere un sigillante, tappare la falla il più velocemente possibile perché voi essendo una creatura robotica non andate molto d'accordo con l'acqua e quindi potete resistere in que-

sto liquido letale solo per poco tempo. E' un gioco di azione perché dovete correre contro il tempo per raggiungere il ponte allagato e prima che sia troppo tardi dovete sigillarlo. Essendocene 11 sapete già che dovete farveli tutti e che hanno una forma diversa per aumentare la difficoltà nella riparazione.



Inizialmente il gioco venne pubblicizzato con uno Slogan che sembrava incoraggiare i bambini a gettare acqua su componenti elettrici rischiando degli incendi o delle folgorazioni e così non venne più usato.

I bambini molto spesso fanno cose per emulare ciò che vedono senza pensarci troppo e un gioco deve essere comunque pensato come passatempo e non per dare alibi a rifare le stesse cose nella vita reale.

Avete diverse vite, ma ogni volta che ne perdete una non viene resettata l'acqua e quindi ripartite dalla stessa situazione in cui siete morti. Succederà che l'ultima vostra vita sarà in una nave completamente affondata e la

vostra distruzione avviene nel giro di pochi secondi.

Devo dire che si gioca bene malgrado abbia una gestione della tastiera orrenda anche se tutto sommato i singoli tasti sono molto vicini e quindi dopo un po' riuscite a fare qualcosa. E' anche questa scelta che rovina un po' il divertimento.

La grafica è buona, tipicamente Spectrum, anche se brutta scelta mettere il pannello di controllo in blu che ha costretto a rendere l'acqua che entra nella nave nera.

A parte questa scelta cromatica, che comunque è già meglio di altri giochi Spectrum, è un titolo molto carino che lentamente diventa sempre più intrigante quando cominciate a capire come evitare l'affondamento e alcune procedure che lì per lì vi sfuggono.



ZX Spectrum= 8

E' un buon gioco di azione con una bella grafica colorata per lo Spectrum con tante interazioni da fare in ogni stanza e usare le procedure per evitare di allagare le altre.

La difficoltà forse è un po' esagerata perché la nave imbarca acqua troppo velocemente e dovete fare in modo di farla arrivare al porto successivo sigillando le stanze che possono provocare un veloce affondamento.



ZX Spectrum (1985, Beyond)

Gold

Enigma Force è un gioco di azione con visuale isometrica che ingrandisce l'area di gioco tridimensionale.



nalmente ed è il seguito di "Shadowfire".

Voi fate parte di una squadra di cinque membri chiamata Enigma Force e siete sia umani, robot e androidi. La vostra missione è quella di scortare il dittatore repubblicano Zoff davanti all'Imperatore per subire la sua ira per aver causato una guerra tra galassie che continua malgrado la sua cattura.

Zoff con i suoi poteri psionici danneggia la strumentazione della vostra astronave che precipita su un pianeta ai confini dell'impero. Quando vi risvegliate scoprite che la vostra astronave è distrutta e il dittatore è fuggito.

La vostra nuova missione è quello di ritrovarlo.

La squadra effettiva sono quattro membri: Zark, Sevrina, Syllk e Maul. Voi siete il quinto, ma come coordinatore delle loro azioni. Li dovete usare per risolvere degli enigmi o per combattere contro i nemici.

Ognuno dei vostri compagni ha delle abilità speciali che sono utili per completare questa missione e dovete poi scoprire mentre giocate quale usare e in quale momento.

L'interfaccia di gioco è completamente ad icone ed è a scorrimento dato che potete scegliere se muovere e far combattere i vostri soldati in questo modo oppure prendere il loro controllo e usarli direttamente con il joystick. Alcune funzioni come il raccogliere oggetti e altre interazioni vanno fatte solo con le icone.

Dato che il gioco è in tempo reale dovete cambiare in continuazione i per-



sonaggi dato che mentre state controllando una zona, un altro potrebbe essere attaccato dai nemici.

E' sicuramente un gioco che vi tiene sempre con un po' di ansia perché dovete continuamente tenere sotto controllo ognuno di questi quattro soldati e cercare di non perdere nessuno anche perché per alcuni enigmi dovete unire le forze.

I giochi di squadra sono belli anche per questo in cui imparare ad intervenire al momento giusto, scegliere di andare in avanscoperta con un personaggio che potrebbe non essere determinante in un altro posto.

La difficoltà è la gestione di quattro soldati che sono diversi l'uno dall'altro e voi dovete imparare a coordinarli al meglio. Anche imparare ad usare l'interfaccia è importante.

Ci sono tantissime icone, alcune comprensibili e altro che vanno imparate perché funzionano in determinati momenti.

ZX Spectrum= 9

Ogni personaggio ha un colore che quando è selezionato fa cambiare anche quello dell'intera area di gioco per mettere in evidenza che lo state controllando.

La grafica è totalmente monocromatica, ma ottimo disegno e dettaglio

Nightmares

BY DUNCAN STUART

© 1987 DUNCAN STUART

Atari 8-Bit (1987, Red Real)

Nightmares è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui voi, una fata, siete stati scelti per avventurarvi tra i 15 confini dell'inferno per recuperare gli Arflit, delle brillanti lucciole, che sono l'unica speranza per salvare il vostro mondo magico. La luce che vi rende immortali è minacciata da una ombra che vuole tenervi nell'oscurità eterna e quindi è obbligatorio salvare le Lucciole e riportarle alla Fate.

Dato che i confini con l'inferno sono percorsi oscuri avete delle armi che sono adatte a questo scopo come arco e frecce magiche e bombe fulminanti che dovete usare contro creature demoniache: I Grunt, una specie di rospi



con due gambe che sputano ectoplasma, Lupi Mannari e rapaci demoniaci.

L'azione di gioco ricorda un po' quella di *Defender* perché dovete volare tra questi tipi di nemici; quelli volanti dovete distruggerli usando le frecce, mentre quelli a terra lanciando le bombe e infine provare a prendere le Lucciole.

Dovete volare tra una miriade di creature volanti che sparano tanti di quei colpi che dovete evitare il contatto diretto contro ogni cosa che si muove sullo schermo anche se ad un certo non troverete quasi più uno spazio libero. Le Lucciole da prendere sono protette da questi Rospi enormi che richiedono tantissimi colpi per essere distrutti.

Dovete anche fare attenzione a non uccidere le lucciole dato che non sono immuni alle vostre armi soprattutto le bombe fulminanti.

Avete una sola vita con un po' di energia per sopravvivere e un contatore che vi indica quante lucciole ci sono in

giro per il livello.

Una grafica carina, ben colorata e disegnata. L'azione di gioco è *Defender*, c'è una bella musica che aiuta a mantenere il ritmo ed è anche qualitativamente molto buona.

Come il gioco da cui tra ispirazione è difficile per il caos che c'è sullo schermo, ma abbastanza calibrato per permettervi di divertirvi.

Atari 8-Bit= 7,5

Un sparatutto molto ispirato a *Defender* con il quale condivide la meccanica di gioco e che è sicuramente attraente e come tale piacerà a tante persone.

E' un po' caotico, ma è un genere che è fatto così e dovete fare tante partite per apprezzarlo maggiormente.



MSX 1 (1985, Mass Tael)

Gold

L'MSX usa una grafica davvero bella, molto colorata e un disegno generale di alta qualità con un stile orientale di metà anni 80 tipico di questo Computer.

Anche la musica è buon riuscita e vi da il ritmo giusto.

Robofrog è un gioco di piattaforma in cui voi siete una rana con un elica sulla testa che le serve per superare certi ostacoli quando il suo salto non è abbastanza potente.

E' un gioco po' atipico e difficile da spiegare a parole perché ci sono diversi trampolini in cui un'altra rana vi aiuta a fare un salto, ma è più di questo.

Voi siete colorati in rosso e tutte le altre sono blu, ma alternativamente sul trampolino voi vi scambiate con la rana vicino a voi in continuazione. In realtà sembrerebbe che voi prendente il controllo di quella vicina e la usate per spingere delle leve per aprire



dei passaggi o far muovere delle piattaforme.

Lo scopo del gioco è superare il livello entro un certo tempo limite facendo attenzione ai pericoli che sono dei pesci che si mettono in certi punti dello schermo impedendovi di proseguire obbligandovi a trovare un altro modo per superare il livello.

Come Rana potete sputare delle bolle che distruggono temporaneamente i nemici e vi permettono di superare degli ostacoli più facilmente.

Avete tantissime vite perché questa cosa che controllate ogni rana solo quando arrivate su un trampolino va un po' provata tante volte perché non è sempre chiaro come funziona esattamente.

Quando però entrate bene nella parte che vi è stata assegnata allora le cose diventano divertenti e la sua giocabilità vi tiene incollati al monitor per molto tempo.

MSX= 9

E' un gioco di piattaforme un po' diverso dal solito per questo sistema in cui prendete il controllo di tutte le rane quando siete su un trampolino per aiutarvi a superare certi passaggi bloccati da porte o pesci che vogliono mangiarvi.

L'idea è molto ben riuscita anche se inizialmente è molto difficile capire come funziona questa cosa.



Commodore 64 (1993, Apex Computer Productions)

Gold

Mayhem in Monsterland è un gioco di piattaforme che assomiglia un po' a *Wonderboy* per la bellezza estetica e personaggi alla giapponese che nel corso degli anni ha attratto anche i più scettici. Voi siete Mayhem, un dinosauro infelice esattamente come il regno in cui vivete, Monsterland, a causa di un dinosauro mago apprendista che dopo essersi ubriacato ha cominciato ad usare le sue magie rendendo questo posto molto triste.

Ora voi e questo apprendista, Theo Saurus, dovete riportare il vostro mondo alla felicità che aveva prima cercando di distruggere tutti i nemici che lo hanno invaso.

L'infelicità di questo mondo è rappresentato graficamente da colori che danno la sensazione di questo sentimento di tristezza e per ripara-



re a questo danno dovete raccogliere la polvere di stelle che trovate dopo aver distrutto i nemici e che dovete portare in una caverne dove il mago apprendista la userà per

ricolorare Monsterland.

Ci sono anche delle stelle che vanno raccolte prima che cadono nelle mani sbagliate e che poi vengono conteggiate come un punteggio da raggiun-



gere prima di passare al livello successivo.

Voi non avete nessun tipo di arma e i nemici li potete uccidere solo saltandogli in testa, ma quando il mondo ritorna esteticamente alla felicità ci sono più bonus da raccogliere, ci sono più vite supplementari da trovare, paesaggi più colorati, mostri più amichevoli e l'abilità di Mayhem di correre molto velocemente e uccidere tutti i mostri che incontra.

La caratteristica più bella di questo titolo oltre alla giocabilità è il fatto che iniziate da mondi infelici, scoloriti che lentamente dovete riportarli alla luce, ridare i colori vivaci e belli che c'erano prima. Questa è una novità in questo tipo di videogiochi e che offre al giocatore qualcosa di diverso e più attraente.

Anche la melodia durante il gioco cambia passando dalla tristezza alla felicità.

Un Commodore 64 sfruttato molto bene per un qualità del disegno ineccepibile, una cura ottima dei dettagli sia del fondale sia delle figure animate sullo schermo.

C'è una musica che dinamicamente cambia da infelice a felice esattamente come la grafica.

Un titolo che nessun 64ttrista dovrebbe lasciarsi sfuggire.

Con la versione su disco potete scegliere se giocare subito o guardare l'introduzione animata, mentre la versione su cassetta non ce l'ha.

Commodore 64= 9

Un gioco perfetto con una qualità sia grafica sia sonora che sono dinamiche e che cambiano con il passaggio dalla tristezza alla felicità. Una giocabilità ben riuscita, una difficoltà calibrata grazie a dei checkpoint e diversi crediti per continuare.

I livelli sono costruiti come dei labirinti in cui dovete anche trovare i passaggi per raggiungere determinate zone apparentemente senza via d'uscita.

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Silver

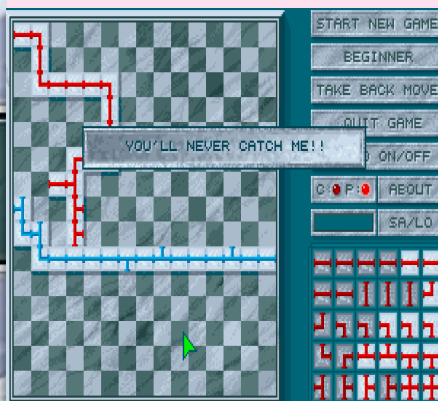
Amiga, 512k, KS 1.2 (1991,
Vesaliasoft)

45

Bad Vibes è un puzzle game molto simile a *Pipe Mania* come concetto, ma è totalmente diverso anche se effettivamente dovete collegare delle tubature colorate su una scacchiera iniziando da un qualsiasi lato per arrivare a quello opposto.

La differenza con *Pipe Mania* e simili è che questa volta dovete gareggiare contro il computer non solo per arrivare primi dall'altro lato, ma anche bloccarlo e impedirgli di completare il percorso.

Non è facile perché avete "solo" 35 pezzi e una volta usato uno non potete più usarlo di nuovo e quindi dovete guardare cosa sta facendo il computer e poi scegliere quello in



cui potete metterlo in difficoltà. I pezzi sono sempre casuali ogni volta che iniziate una partita e quindi non potete mai impararli a memoria.

Il gioco è in tempo reale perché per ogni pezzo che mettete voi lo mette anche il Computer e non parte mai per primo, ma aspetta la vostra mossa.

La prima volta ho pensato fosse un clone di *Pipe Mania* e quindi ho cercato di creare un percorso diretto, ma poi ho visto che il computer faceva lo stesso e quindi ho capito che non era come il gioco a cui in parte si ispira, ma è una sfida a chi riesce a bloccare l'altro e completare il percorso.

Il gioco va avanti per molto

tempo e infatti potete anche salvare la partita e ricaricarla in un altro momento. Ci sono diversi tipi di impostazioni, quattro livelli di difficoltà personalizzando l'attivazione o disattivazione del tempo e se la situazione sulla scacchiera si complica potete anche tornare indietro di una mossa per volta.

Un gioco molto carino che anche al livello più facile vi mette in difficoltà perché per fermare il computer dovete scegliere i pezzi giusti per bloccarlo e allo stesso tempo dovete anche tenere i pezzi per potervi agganciare all'altro lato.

Dato che i pezzi sono casuali alle volte ne manca qualcuno e quindi dovete studiare sul campo la strategia giusta.

Amiga= 8

Un puzzle che non punta alla grafica anche se la schermata iniziale è davvero bella e di una qualità superlativa.

Il gioco in sé è formato da una scacchiera in cui mettere le tubature.

Ottima musica di accompagnamento (potete spegnerla) che rende meno monotono il tempo in cui dovete studiare come mettere i pezzi.



Atari ST, 1MB (1990, IFA)

Gold

Albion è un gioco di avventura/RPG in 2D che ha un nome che forse potrebbe confonderlo con quello PC che doveva uscire anche per Amiga. In effetti anche questo come genere è molto simile e come l'altro si svolge in un futuro lontano. Questo titolo, tuttavia, a parte il nome non ha niente a che vedere anche perché è stato rilasciato nel 1990 e

nom :mc kornick
prenom :peter
taille :1 m83
poid :75 k
age :inconnu
domicile :inconnu



activite de couverture :
agent du gouvernement
pour la recherche et le
developpement

activite reelle :
agent secret de la fondation
code :funnyspy

signes particuliers :aine le risque
l'action et.... les femmes

non è commerciale.

Ha una bella introduzione animata molto cartone animato che vi aiuta a capire cosa fare dato che non ci sono altre informazioni disponibili se non delle istruzioni nel secondo disco.

Alcune sequenze sono state prese da un reale cartone animato e alcuni effetti sonori sono quelli di Saint Seiya. Un gioco non commerciale può anche permettersi di prendere musica e grafica da altre produzioni. Alcuni personaggi in effetti assomigliano a quelli che forse avete visto in TV e di certo vederli animarsi sul

vostro ST ha un fascino molto particolare e danno anche qualità.

L'interfaccia di gioco è quella di un'avventura grafica in prima persona con diverse finestre che vi danno un insieme di immagini e informazioni.

Avete la finestra principale che mostra il territorio che vedete con i vostri occhi, una lista di verbi tipici di ogni avventura, un inventario, una mappa dell'Isola di Albion e la vostra posizione segnata con un puntino rosso.

Avete anche una finestra di testo che vi spiega dove siete e cosa vedete perché la finestra principale vi dà una grafica statica che è comunque



interattiva perché se cliccate con il tasto destro del mouse su ogni cosa che vedete vi vengono segnalate delle informazioni.

L'ultima finestra è quella in alto a destra che mostra la vostra figura che quando usate le vostre armi assistete ad una animazione.

I nemici vengono mostrati nella finestra della mappa e quando tentate di

superarli o attaccarli assistete ad una bellissima animazione di combattimento molto realistica.

Come in ogni RPG che si rispetti per muovervi avete le classiche frecce che rappresentano le quattro direzioni.

Il gioco è molto bello con una introduzione di un cartone animato esistente, la grafica sull'isola è color seppia per dare una sensazione di ansia e di mistero e poi ci sono effetti sonori digitalizzati della natura, degli animali, dei combattimenti, delle risate, delle armi. Insomma è un'avventura/RPG superiore ai giochi tipici per ST.

Atari ST= 9

I giochi non commerciali sfruttano questo ST meglio di molte Software House affermate. E' vero che la grafica, musica ed effetti sonori sono presi da altre fonti, ma bisogna anche saperli mettere insieme e creare un'amalgama che non tutti riescono a completare. Giocateci perché ne vale la pena.

F17 Challenge

Amiga, 1 MB (1993,
Team 17)

Gold

F17

Challenge è un gioco automobilistico di Formula Uno in terza persona in uno scenario 3D e anche se non lo è realmente, vi consente di avere una bella sensazione di profondità.

Questo genere di sport è molto amato e ha tantissimi appassionati come il calcio e quindi ci sono moltissimi videogiochi ad esso dedicati. Ormai credo che chiunque conosca lo scopo di questa corsa: arrivare primi al traguardo per fare punti e vincere il campionato.

Con questo titolo avete la possibilità di partecipare al campionato sce-

LAP TIME	BEST OPPONENT	BEST LAP
00-48" 118	mt 00753	99-99" 990
SPDKM/h GEAR DAMAGE	END OF LAP	LAP TOT POS TOT
066 2 47%	mt -022 16	0 103 2022



gliendo tra quattro auto diverse con ognuna le proprie caratteristiche per affrontare alcuni tipi di tracciati e condizioni meteo, due modalità di gioco e tre livelli di difficoltà.

Nella modalità Arcade i tracciati sono in sequenza, solo 3 giri, dovete qualificarvi nelle prime sei posizioni, non potete salvare su disco, la difficoltà è automatica

Nella modalità normale i tracciati sono sempre in sequenza, ma non

avete l'obbligo di vincere, potete scegliere la difficoltà, i giri vanno da 5 a 15 e potete anche salvare la vostra posizione su disco.

Come in tutti giochi di questo tipo potete fare pratica, fare corse singole per provare i vari tracciati e



poi partecipare al campionato.

Quando danneggiate l'auto dovete avvicinarvi ai Pit-Stop che sono delle postazioni solitamente poste a fianco del rettilineo dove c'è la linea di partenza.

Il sistema di controllo è semplice dato che per l'accelerazione potete scegliere se usare il pulsante del joystick o la sua levetta. Non ci sono freni perché appena togliete la mano dal controller l'auto frena. Come tutti i giochi di questo periodo non ci sono incidenti e quando scontrate un auto del computer o sbandate fuori strada c'è solo un



rallentamento o un testa coda, ma rimanete sempre sulla strada.

E' stato pensato per divertire senza essere troppo frustrante anche se come in tutti i giochi Team 17 la difficoltà anche al livello più facile è abbastanza ardua perché il computer farà di tutto per impedirvi la qualifica.

Eccellente sotto tutti i punti di vista e quindi un gioco di Formula Uno da non perdere soprattutto per i fan di questo sport.

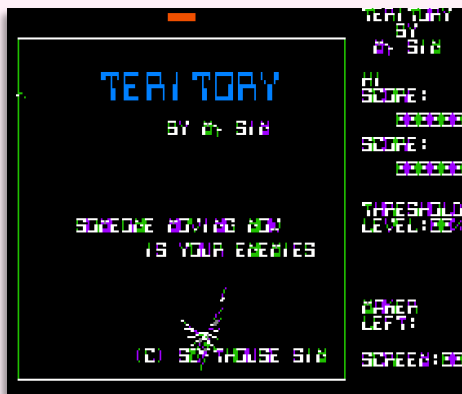
Amiga= 9

La grafica è la prima cosa che vi colpisce perché è curata davvero bene, disegnata in maniera impeccabile sia per le auto, per la strada, il fondale, il cielo e tante cose ai bordi delle strade anche se poi sono solo cartelloni pubblicitari, alberi e pali della luce. Le auto sono incredibili! Belle animazioni delle condizioni meteo e anche le scintille sotto l'auto in particolari condizioni della strada.

Musica di qualità prima della gara che poi lascia posto a eccellenti effetti sonori.

Una cosa negativa è che manca la mappa della pista che per essere un Arcade doveva esserci.

**RECENSIONI
BREVI**



TERRITORY

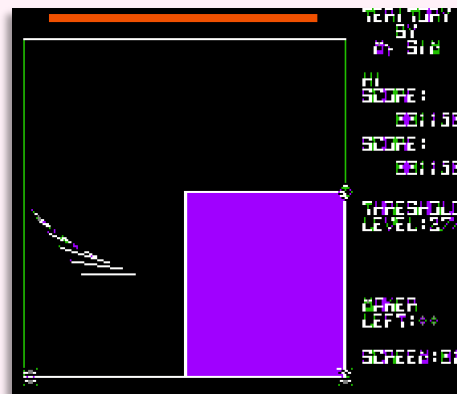
E' un gioco ispirato a Qix in cui voi dovete disegnare sullo schermo delle forme geometriche rettangolari o quadrate che quando le chiudete si colorano e dovete riempire lo schermo senza farvi colpire da dalle linee che cercano di intercettarvi e rendere vano questo vostro scopo.

Il gioco originale aveva due velocità diverse e anche i colori di queste forme cambiavano a seconda della velocità con cui le creavate.

Il gioco ha tantissimi livelli in cui cambia la velocità delle linee volanti e anche la percentuale di schermo che dovete riempire.

Quando con il vostro puntatore iniziate a disegnare i contorni della forma geometrica non potete fermarvi altrimenti venite distrutti. Dovete anche fare attenzione a due alleati delle linee volanti che vi inseguono su tutto il percorso e anche lungo i bordi delle forme geometriche.

In pratica non potete fermarvi mai fino a quando non riempite lo schermo.



Apple II= 7

E' un clone di Qix, che tra l'altro c'è anche per Apple II, che va visto come una valida alternativa. E' meno sofisticato di quello originale, ma non per questo meno bello.



New York Blitz

La città di New York è oggetto di attacco da forze nemiche che non solo vogliono distruggerla, ma raderla al suolo cancellando ogni traccia dei suoi famosi grattacieli.

Voi siete il pilota di un bombardiere di una fazione sconosciuta che città dopo città dovete avvicinarvi all'obiettivo finale lanciando delle bombe centrando perfettamente tutti gli edi-

fici uno alla volta.

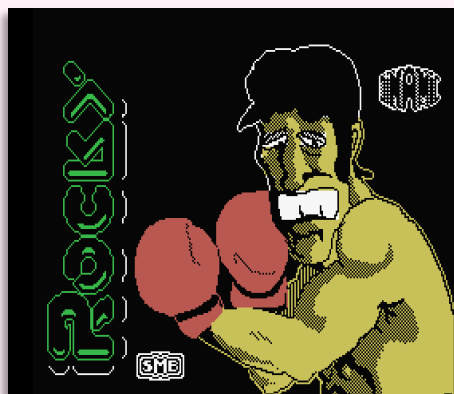
Ad ogni passaggio che fate la vostra quota si abbassa pericolosamente rischiando di colpire un grattacielo. Le vostre bombe distruggono completamente gli edifici e dato che l'areo è molto veloce c'è sempre il rischio che le bombe vengano a vuoto e al passaggio successivo potreste schiantarvi e morire.



Vic-20= 7

E' un gioco di azione in cui dovete semplicemente distruggere degli edifici per riuscire a sopravvivere al successivo passaggio.

Sembra semplice, ma non lo è perché dovete distruggere i grattacieli per evitare di schiantarvi.



ROCKY

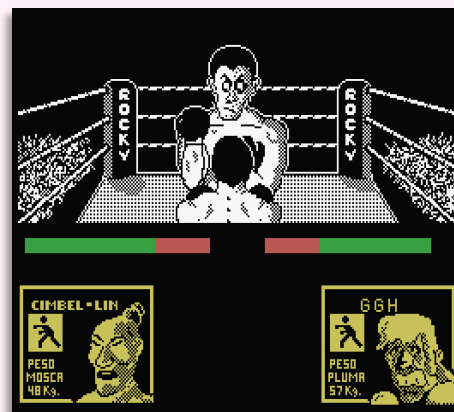
E' un gioco sul pugilato caratterizzato da una bellissima grafica in 3D e con la visuale in terza persona dietro le spalle del vostro pugile che rendono l'azione molto interessante e anche realistica perché è come se voi foste lì a combattere direttamente.

Il suo nome era originariamente questo, ma fu cambiato successivamente in "Rocco" perché creava confusione con la serie cinematografica e anche le schermate sembrano riprendere

quei personaggi.

A parte il nome e qualche divertente schermata è un ottimo gioco con figure sullo schermo gigantesche, disegnate in maniera impeccabile e anche ottimamente animate. Anche il pubblico è animato e si esalta durante il combattimento.

Per quanto riguarda l'audio ci sono solo sporadici effetti sonori.



MSX= 7

La grafica è molto buona, disegnata e animata bene. Il ring, i pugile e il pubblico sono in bianco e nero che, tuttavia, non pregiudica il suo livello qualitativo. E' la gestione del controller e il combattimento che non convincono molto.



Boot Hill

E' uno sparatutto in 2D in cui due pistoleri del Far West devono spararsi contro per fare punti.

Voi siete uno di questi in cui dovete evitare di farvi colpire, magari usando dei ripari se ci sono, ed essere molto veloci a sparare quando capita l'occasione.

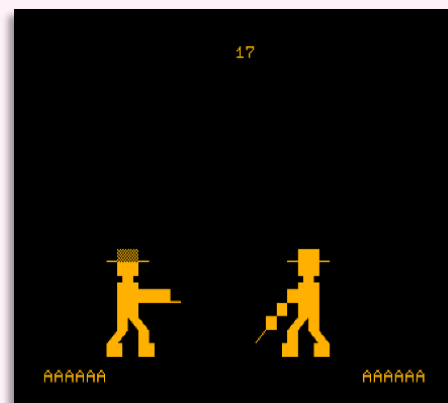
Il Coin-op era in bianco e nero e questa versione per il Commodore PET è

un po' migliore perché pur usando in monitor monocromatico i personaggi hanno delle differenze cromatiche per permettervi di riconoscere uno o l'altro.

In questa versione non si gioca contro il computer, ma contro un nemico guidato da un vostro amico per essere una vera sfida a chi è più veloce.

Potete spostarvi in alto e in basso per cercare di evitare il vostro avversario. La grafica sono figure formate da vari sprite e il movimento e le animazioni del braccio sono fatti con il refresh dello schermo.

Si tratta di giochi all'esordio sui primi Computer.



Commodore PET= 7

E' una sfida tra due giocatori per vedere chi è il più bravo a colpire l'altro. Una grafica primordiale come il gioco stesso e il computer su cui gira.

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 Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

Retro Trailer

The logo for 'Retro Trailer' features the words in a large, red, 3D-style font with a white-to-red gradient. The text is set against a background that transitions from dark blue on the left to a lighter blue on the right. Numerous small, semi-transparent hearts in white, pink, and light blue are scattered throughout the scene, creating a nostalgic and romantic atmosphere.



retro-gamers

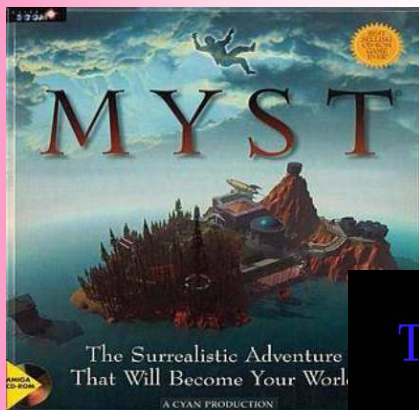


www.retro-gamers.it

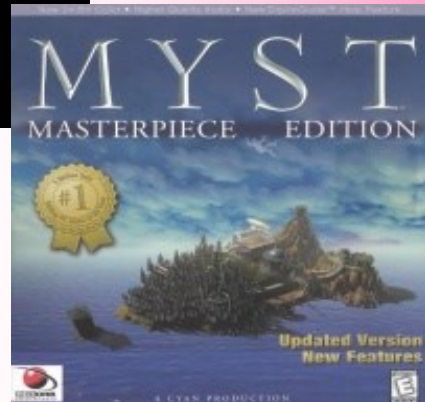
Ripescaggi

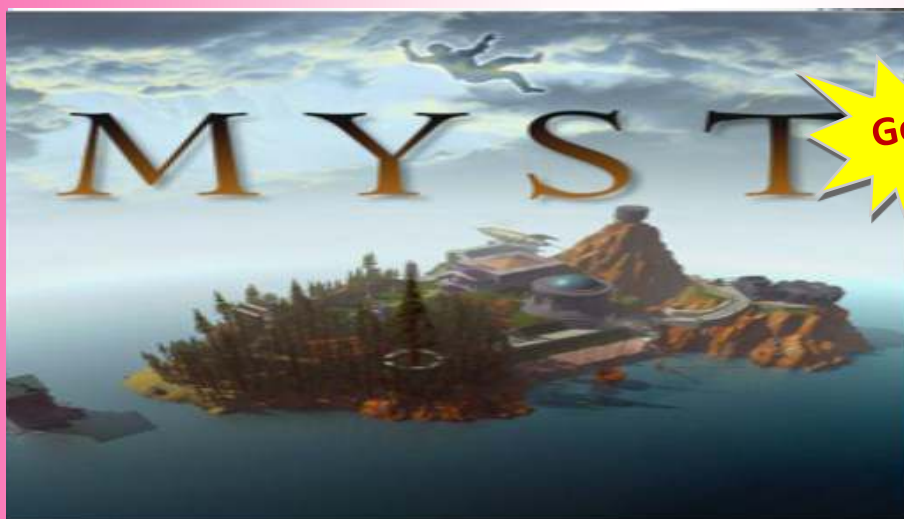
E' una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

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):



The World Atlas





Gold

Myst è una avventura grafica a punta e clicca dove la visuale non è più in 2D come eravate abituati, ad esempio, con la serie di Monkey Island, ma è in prima persona guardando il mondo con gli occhi del protagonista.

Il gioco è disegnato con un programma che al quel tempo era davvero rivoluzionario, *Strata 3D*, che modella l'intero mondo dove si svolge questa avventura creando tante immagini di qualità quasi fotografica a

256 colori che danno la sensazione di movimento.

Dato che è tutto statico, si avanza di una immagine alla volta che sono che state realizzate per dare questo realismo: avete un'immagine davanti a voi e

vedete degli oggetti in lontananza. Cliccando in avanti vi avvicinate e questi li vedete in primo piano. Tutto è stato realizzato a immagini in sequenza.

E' una idea nuova che darà il via ad una serie di giochi anche per altre piattaforme per rendere le avventure più realistiche.

Non è del tutto statico perché, comunque, sono state integrate delle piccole animazioni che in dimensioni sono circa a 1/4 di schermo, ma sono state così bene integrate nelle immagini che sembrano farne parte. Animazioni e audio sono gestite dal Quicktime (lettore audio e video ben

noto su Macintosh) che fa benissimo il suo lavoro e vi immerge nell'avventura come pochissime altre prima di questa sono riuscite a fare.

E' una esperienza diversa giocare ad una avventura 2D a scorrimento laterale con oggetti da prendere e una avventura in prima persona dove tra l'altro non ci sono oggetti da prendere e mettere da parte per usarli in secondo momento.

Tutti gli oggetti e tutte le interazioni si fanno sul posto e subito se ne ve-

dono gli effetti. Questo è un altro modo per velocizzare l'esplorazione e il trovare soluzioni a problemi che normalmente non sono complicati (gli enigmi sonori al contrario sono molto difficili).

Anche la trama è davvero geniale perché voi siete sull'isola di Myst e ci siete arri-

vati in un modo veramente rocambolesco dato che avete messo la mano su uno strano libro e magicamente siete arrivati in questo strano posto.

Myst è un'isola che è nata dalla mente di uno scrittore che fa diventare reali le cose che scrive. Ha un potere quasi divino perché può creare una intera civiltà.

Questa persona lo fa in modo diligente, ma ha due figli che bramano il potere assoluto e vogliono diventare i padroni di Myst e per impedirglielo il loro padre li esilia dentro a due libri: uno rosso e uno blu. e strappa tutte le pagine sparpagliandole per

Myst in modo tale che non possano più uscire.

Quando arrivate voi non sapete nulla di tutto questo casino e trovate l'isola principale abbandonata, deserta, tutte le attrezzature elettriche prive di energia e una libreria distrutta dal fuoco.

Tra i libri che si sono salvati dalle fiamme ne trovate alcuni che vi spiegano come funziona Myst e come ridargli vita.

Trovate anche il libro rosso e quello



blu dove i due prigionieri, SIRRUS e ACHENAR, vi chiedono di trovare le pagine a loro relative per poter uscire fuori di nuovo e ognuno di loro vi invita a diffidare dell'altro.

Voi dovete riuscire ad andare via e tornare da dove siete venuti, ma anche liberare lo scrittore di Myst per rimettere le cose a posto per scoprire un altro problema.

Anche lui è sparito e trovate un suo messaggio olografico in cui chiede a sua moglie Cathrine di trovarlo risolvendo degli enigmi, ma non sa che lei è prigioniera sull'isola di Riven (Myst 2).



Sono i paradossi di questo gioco perché alcuni personaggi che dovrebbe parteciparvi sono bloccati in altri titoli che sarebbero usciti molto dopo di questo.

Riven è il seguito di Myst, ma si svolge quasi allo stesso tempo e a voi il compito di salvare questo mondo e trovare Atrus, lo scrittore di Myst.



Leggendo i due libri che tengono prigionieri Sirrus e Achenar scoprite che questi due personaggi sono paranoici e pericolosi, ma non avete scelta perché alcuni enigmi li potete superare solo con il loro aiuto e quindi dovete portargli le pagine del loro colore.

Per terminare il gioco e salvare questo mondo dovreste fare una scelta con questi due personaggi e proprio per questo ci sono tre diversi finali che sta a voi scoprire.

Per quanto riguarda i requisiti dovete sapere che non è per DOS, ma funziona solo per Windows 3.x e sicuramente al tempo molti non avranno apprezzato la scelta anche perché devo dire che i 256 colori usati da Windows non hanno la stessa qualità di altri giochi sotto DOS.

Il minimo richiesto è un 386 e 4 MB di memoria. Meglio a 33 Mhz e meglio ancora se è un 486 come tra l'altro riporta pure la scatola.

Windows 3.x= 9

E' una avventura grafica che porta una ventata di novità a partire dalla visuale in prima persona con immagini di alta qualità con animazioni integrate grazie al Quicktime.

L'avventura scorre veloce e senza intoppi e una volta iniziato è difficile staccare la spina a parte la frustrazione di alcuni enigmi davvero difficili soprattutto quelli sonori.



Tra il 1999 e il 2000 esce **Real Myst** che è lo stesso gioco del 1993 con un nuovo motore 3D che usa grafica poligonale texturizzata con movimenti in tempo reale a 360°.

In pratica diventa un'avventura grafica FPS in cui potete muovervi in tutte le direzioni e non seguire per forza la strada principale, ma passare dietro una casa, prendere una scorciatoia oppure saltare giù da un muretto.

Non ha ancora una completa libertà di movimento perché molte cose non le potete fare e infatti per le interazioni dovete sempre usare il mouse come in origine e quindi l'FPS è solo per il movimento.

Se prima le animazioni erano in Quicktime in piccole finestre ad 1/4 di schermo fuse nelle immagini, ora sono a tutto schermo, con qualità elevata e potete togliervi delle curiosità quando risolvete degli enigmi perché potete vedere il risultato a tutto schermo e in 3D.

Il mare è vero, ci sono le onde; quando sollevate la barca con il primo enigma, potete vederla uscire lentamente dal mare e di certo vi lascerà senza parole.

Tutto è stato migliorato in questo senso, ma richiede una potenza elaborativa molto più alta e dato che

usa l'accelerazione 3D richiede almeno Windows 9x e una 3DFX, ma non sperateci di farlo girare su un 486.

Myst era molto affascinante nella versione originale, ma la possibilità di potervi muovere liberamente per le varie ere e di scoprire tutte le migliori che sono state rese possibili con questo nuovo motore 3D vi faranno venire voglia di rigiocarci.

L'isola delle rocce a cui accedete con il libro della nave vi porta in un modo acquatico con un temporale in corso che è qualcosa che in Myst potevate solo immaginare guardando quelle foto.

Ora finalmente potete vedere se era proprio così. Per me lo è stato!



Windows 9x= 9,5

Myst con una grafica 3D poligonale e movimento libero a 360° con effetti speciali visivi e sonori da capogiro.

Con questa versione potete vedere come ve lo siete immaginato giocando con l'originale.

Purtroppo non funziona o funziona molto male con le versioni moderne di Windows.



Nel 2000 esce **"Myst: Masterpiece Edition"** che è una versione rimasterizzata dell'originale che è uguale in tutto per tutto come sistema di gioco, quindi con immagini statiche e movimento fatto passo dopo passo. Questa versione però apporta diverse migliorie: gira solo su Windows 95/98, ha un audio decisamente migliore di prima dato che ora è a 16-Bit e la grafica passa da 256 a 16 milioni di colori.

Anche per questa edizione la storia rimane la stessa, esattamente come per Real Myst, ma con queste migliorie ha il supporto per il nuovo sistema operativo e permette a molti fan di poterci giocare.

Esiste anche una versione in DVD che è compatibile con Windows XP (non so se funziona anche con Vista e successivi).

Windows 9x-XP= 9

E' praticamente Myst reso compatibile con Windows 95 e XP con un audio e un aspetto estetico veramente migliorato, ma non cambia nulla rispetto al gioco originale.

Serve per poterci giocare su un ambiente relativamente più moderno.

M

yst esce per Amiga nel 1997, ben quattro anni dopo la versione per Windows 3.1, grazie all'impegno di Clickboom, una Software House che voleva portare su Amiga dei giochi che per un motivo o un altro non furono mai convertiti. La storia di questo gioco l'avete già letta nelle pagine precedenti e non cambia in questa

versione, ma per ricordarlo dovette visitare le varie ere di Myst (varie isole) con ognuna una propria caratteristica e regola di vita.

Appena arrivate sull'isola cominciate ad esplorarla scoprendo che sembra morta, l'energia è spenta, non funziona più niente tranne alcune apparecchiature meccaniche e qui venite a conoscenza di alcuni personaggi che sono bloccati dentro a dei libri e che cercano disperatamente qualcuno che li aiuti ad uscire trovando determinate pagine colorate: rosse e blu.

I due personaggi sono i figli dello scrittore che ha generato Myst e durante la vostra permanenza in questo mondo scoprite quanto sono pericolosi e malvagi, ma sono necessari per risolvere i vari enigmi e liberare/trovare Atrus, il loro padre.

Per la versione Amiga ci sono due versioni: una AGA e una RTG.

La versione AGA sembra in tutto e per tutto superiore alla versione Windows del 1993 perché la grafica sembra più pulita e meglio colorata forse perché hanno usato una palette più ampia.

La versione RTG invece può vantare una grafica a 24-Bit con animazioni più fluide, generalmente con l'aggiunta di qualche extra che però vedete solamente nell'introduzione con alcuni loghi che nella versione AGA non ci sono.



Malgrado sia praticamente uguale alla versione PC e Mac, strutturalmente la versione Amiga è diversa.

Le altre due versioni usavano il Quicktime per gestire le animazioni e i suoni, mentre la versione Amiga non ha questo software e fa affidamento ad un lettore proprietario che di contro richiede almeno un 68030 abbastanza potente (infatti per giocare come si deve a Myst ci vuole almeno un 68040/68060).

Le animazioni originali contengono sia audio che video, ma nella versione Amiga sono stati divisi in un file video e un file audio.

Anche questa procedura è per cercare di snellire la riproduzione, ma secondo me è peggio perché anziché eseguire un solo file ne vengono eseguiti due nello stesso tempo appesantendo l'operazione.

La versione Amiga è migliore della versione per Windows 3.1 per la grafica decisamente meglio colorata e più fotografica, tuttavia, richiede un buon processore per divertirsi.



Amiga= 9

Che sia AGA o RTG è una ottima conversione che migliora decisamente l'aspetto visivo con una qualità nei colori più fotografici della versione Windows 3.x.

Dato che per giocare bene con l'AGA dovete impostare la risoluzione a 640x512 Interlacciato io vi consiglio almeno un 68040.

The Secret of the Great Pyramid
That Will Become Your Wish

A CYAN PRODUCTION

Console Forever



Console Forever



Gold



Crossbow (1987, Atari - Atari 7800)

E' un gioco di azione in cui alcuni vostri amici devono tentare di attraversare dei paesaggi molto pericolosi per recuperare dei tesori rubati che si trovano nel castello del cattivone di turno.

I vostri amici non hanno armi perché ci siete voi che dovete usare il vostro arco per distruggere tutti i nemici che ci sono sullo schermo.

La visuale è in prima persona dato che vedete il paesaggio in corso con i vostri occhi e lo scopo è quello di far passare i vostri amici ed evitare che vengano uccisi dalle creature che popolano questi scenari.

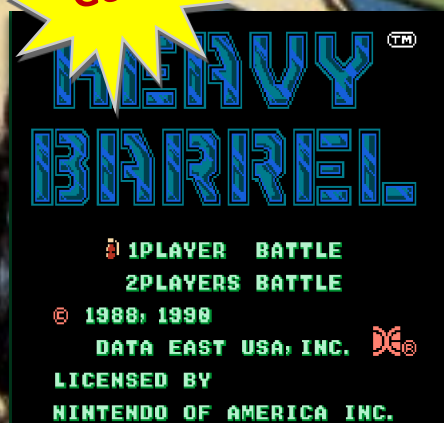
Una idea buona per unire un gioco di azione e uno sparatutto in prima persona in cui avete un mirino sullo schermo per centrare i nemici. Il gioco va avanti fino a quando non lo terminate oppure muoiono tutti i vostri amici che nel frattempo diventeranno sempre più perché altri si uniranno alla vostra missione.

Se avete una Light Gun sarà molto divertente. Se non l'avete è un po' complicato perché dovete spostare più lentamente il puntatore su nemici molto veloci ad apparire e scomparire.

Atari 7800= 9

Un buon sparatutto in prima persona con una bella grafica curata e anche un buon sonoro. Potete giocare con la pistola ottica oppure con il joystick. L'esperienza migliore è sicuramente con la Light Gun.

Gold

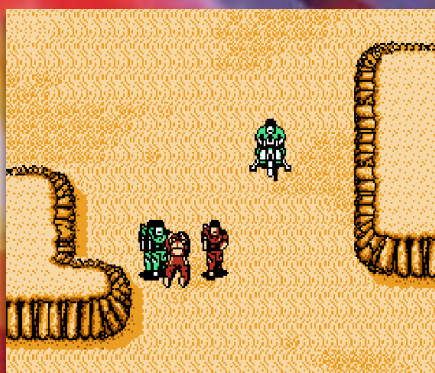


Heavy Barrel (1990, Data East - NES)

E' un gioco molto simile a *Commando* e *Ikari Warrior*. Il vostro scopo è quello di infiltrarvi in una base missilistica nucleare ed eliminare il capo dei terroristi prima che lanci un missile. Per adempiere alla vostra missione dovete usare una potentissima arma che dà il nome a questo gioco.

L'Heavy Barrel si trova smontata in veri pezzi all'interno di vari armadietti della base e quindi dovete trovare le chiavi per aprirli.

Come nei giochi citati potete giocare in due in modalità co-operazione.



1P x2 900 B40 A00

Dopo la bella introduzioni in cui vi paracadutate da un aereo siete all'esterno della base cercando di uccidere quanti più nemici possibile.

In effetti la meccanica di gioco è la stessa vista negli altri titoli con l'eccezione di una grafica disegnata ottimamente con personaggi molto grandi e animati egregiamente. Musica ed effetti sonori di buona qualità danno ritmo all'azione.

NES= 9

L'ennesimo titolo in cui il NES mostra tutte le sue buona caratteristiche nella grafica, nei colori ben applicati, nella giocabilità elevata, buon sonoro e che non sembra avere difetti.

Un NES che non sfigurerebbe come Arcade con tanto di fessura per i gettoni.

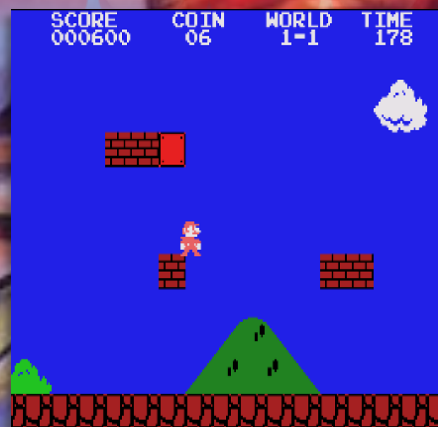


Superboy I (1989, Zemina - Sega Master System)

Si tratta della conversione Koreana di Super Mario Bros senza aver avuto la licenza per farlo in cui tutto il materiale per realizzarlo è stato preso dal gioco originale anche se poi il risultato finale è un po' diverso, più semplificato e meno raffinato.

I livelli ricordano vagamente quelli del gioco da cui trae i pezzi anche se ci sono delle differenze come, ad esempio, il fungo che vi ingrandisce lo trovate a caso, non ci sono i livelli bonus, non ci sono quelli sotterranei, non ci sono le caverne e alcune zone esterne mostrano una grafica molto semplice e non ci sono nemmeno i nemici originali.

E' una versione alternativa che è

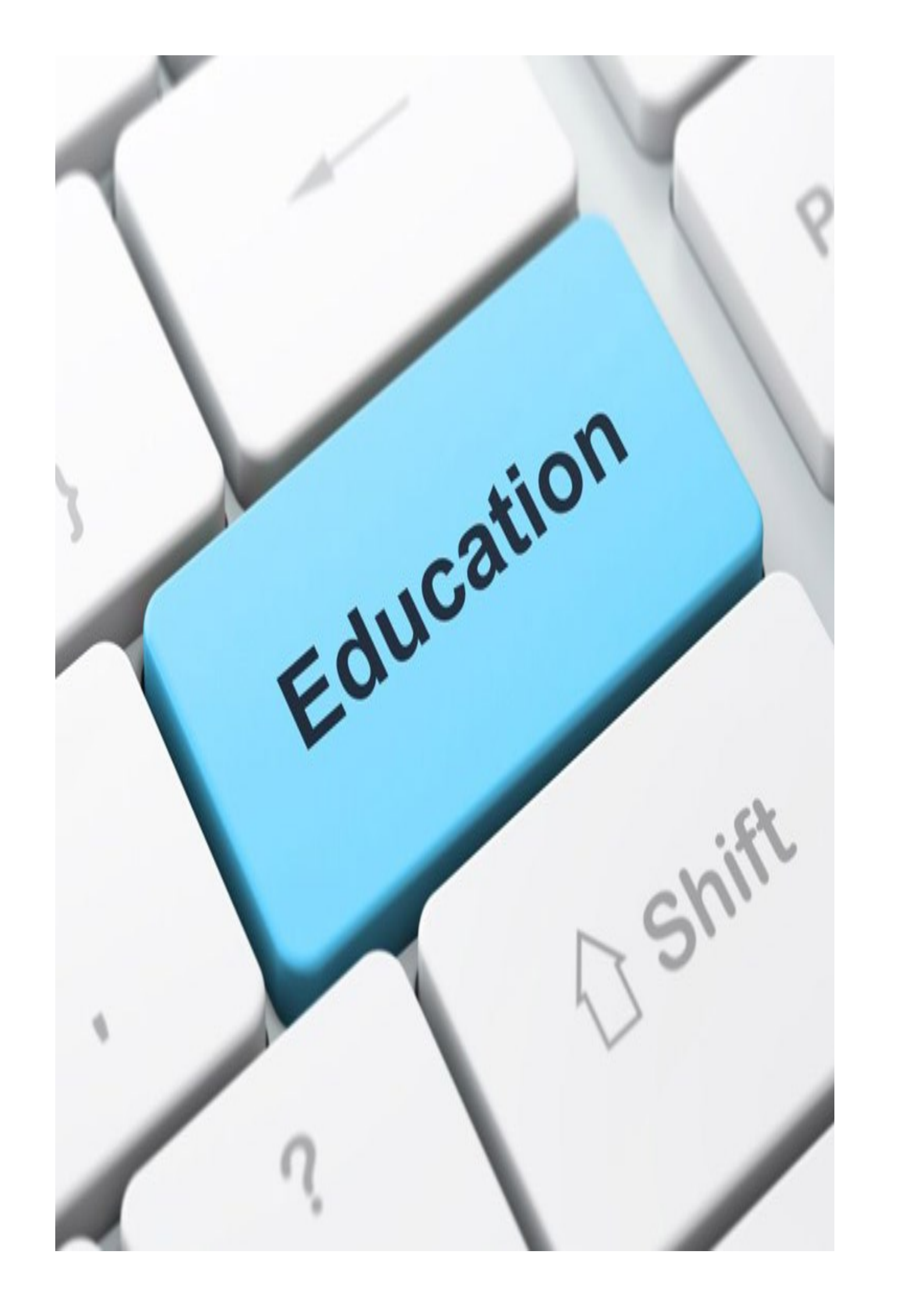


basata sulla grafica prelevata da Super Mario Bros che comunque lo rende simile, ma non uguale e questo da inizio ad una serie che pur non accettata da tutti, fa parte comunque della storia dei videogiochi.

Master System= 9

Il gioco è Super Mario Bros e anche se qualitativamente è meno raffinato e con un scrolling molto scattoso ha quella stessa giocabilità.

Con le modifiche che sono state fatte diventa in effetti un altro capitolo in cui dovete affrontare i pericoli in un modo tutto diverso e di fatto diventa originale.



Education

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed in bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding it are several white keys: one with a right-pointing arrow above it, one with a partial "P" to its right, one with a tilde "~" to its left, one with a question mark "?" below it, and one with an upward-pointing arrow and the word "Shift" to its right. The lighting creates soft shadows, emphasizing the three-dimensional nature of the keys.

Educativo: Avventura

WINNIE THE POOH

IN THE HUNDRED ACRE WOOD

Apple II (1984, Sierra On-Line)

Gold

Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood è un educativo dedicato ad un personaggio della Disney per bambini che è l'ideale per intrattenerli e anche insegnare qualche cosa di generico.

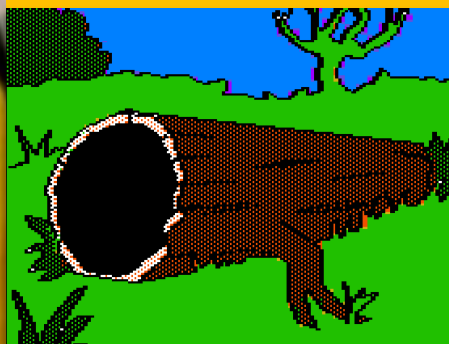
Si tratta di un'avventura grafica anche se non come quelle moderne. L'interfaccia non prevede nessun parser testuale e dato il target a cui è rivolto sarebbe stato poco intuitivo.

Avete una lista di azioni da compiere che dovete selezionare con i tasti cursore: girare per il bosco e prendere degli oggetti.

Essendo un'avventura per bambini la storia è molto semplice. In una giornata molto ventosa molti oggetti del Bosco di Acri sono stati sparpagliati

determinata locazione in cui avete la parte grafica e una area di testo che vi spiega dove siete e cosa vedete.

L'interfaccia è nascosta e dovete usare i tasti cursore per attivarla e vedere le varie opzioni. Con il **"tasto destro"** entrate nel menù delle azioni da fare. Per spostarvi tra di queste dovete usare il tasto **"spazio"** e poi premere il tasto **"Return"** per attivarle.



Rabbit, Piglet and Pooh hid inside this log on the day they tried to de-bounce Tigger. (It didn't work, you know.)

Sempre con il tasto **"destro"** per cambiare pagina se il testo da leggere è molto lungo.

Essendo un'avventura grafica potreste dover giocare per molto tempo e quindi avete anche la possibilità di



You are in Christopher Robin's playroom. He is outside, playing in his treehouse in the Hundred Acre Wood.

lontano e voi dovete trovarli e portarli ai legittimi proprietari prima che ritorni il vento.

Durante la vostra missione incontrate altri tipici personaggi del mondo di Winnie the Pooh.

E' un personaggio molto famoso per cartoni animati e giocattoli, ma giochi vintage su di lui non ce sono tanti rispetto a Topolino e Paperino.

Una volta avviato il gioco siete in una



1. Climb to the top of the tree.
2. Ask, "Why does the tree just stand there?"
North South East West

salvare la partita entrando nella scatola dei giocattoli. Anche qui ci sono delle azioni specifiche per salvare e caricare. A differenza di altre avventure avete solo uno slot di salvataggio.

Una ottima avventura grazie al fatto di avere una grafica molto da cartone animato, ben colorato e sicuramente molto apprezzata la qualità superiore a molti altri titoli su Apple II anche dal punto di vista dei font molto ben chiari. In generale è davvero bello ed è un'avventura che vi consiglio di giocare perché pur avendo dei personaggi per bambini è divertente a tutte le età.

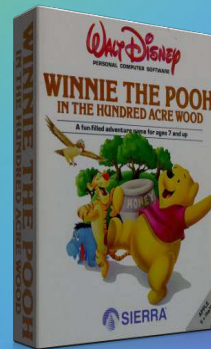
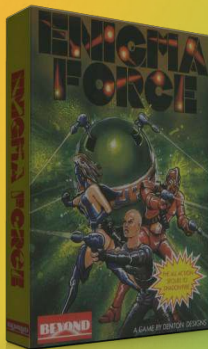
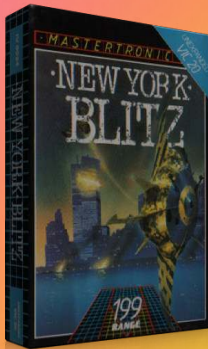
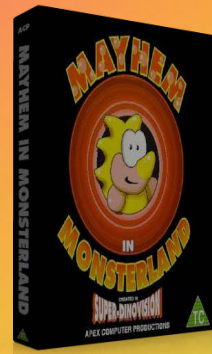
Probabilmente Winnie the Pooh potrebbe essere stato il vostro amato personaggio quando eravate bambini :-)

Apple II= 9

E' un'avventura grafica educativa per il tipo di personaggio e anche per far conoscere ai bambini il concetto di bosco, i suoi abitanti ed eventuali pericoli.

I disegni che compongono le varie locazioni sono colorati come se lo faceste voi con un pennarello in tempo reale e questo lo rende ancora più affascinante.

Box Art: Copertine in 3D



Volume 6, Numero 9
Settembre 2020

REV'N'GE!

Top 3



F17 Challenge

F17
Challenge

MAYHEM IN MONSTERLAND



Albion

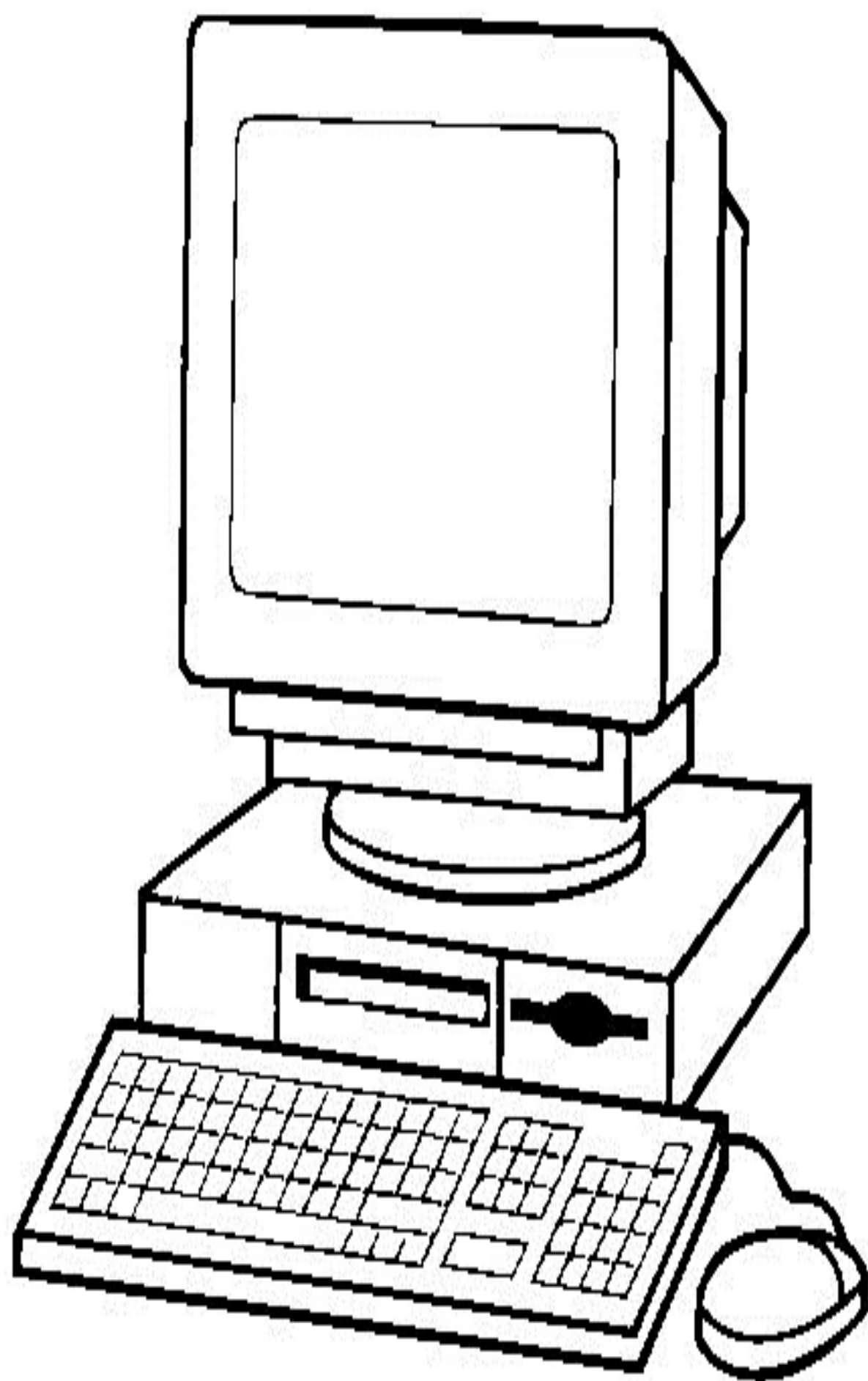




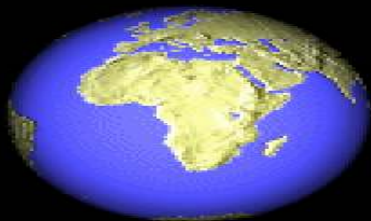
Multimedia

Grafica

Ufficio



The World Atlas



CD32 (1995, Wise Dome)

Nel 1995 Wise Dome realizza un CD-ROM multimediale dedicato all'esplorazione geografica dell'intero globo e sembra la risposta di Amiga a PC Globe che poi recensirò nel prossimo numero.

E' un programma che vi permette di visitare ogni continente conosciuto del pianeta Terra e per ognuno di questi potete visitare ogni Stato e se presenti ogni Regione o Federazione che lo compongono.

Potete quindi vedere la divisione politica delle Nazioni, la popolazione, la lingua parlata, le cartine topografiche

usare il mouse se siete su A1200/A4000 oppure il joypad con la Consolle.

Scelta l'Italia vi trovate davanti alla Bandiera Italiana e la sua storia, dal 1871 al 1946.

Cliccando sulla bandiera non ascoltate l'Inno Nazionale, ma si avvia uno slide-show in cui avete delle informa-

ragando con il joypad potete vedere le montagne principali, i vari Capoluoghi di Provincia, la Capitale, i Fiumi e Laghi più importanti.

E' un prodotto deludente perché mancano immagini e non potete nemmeno ascoltare gli Inni delle varie Nazioni.

Sembra semplicemente che abbiano trasferito un Atlante di carta dentro il CD-ROM senza nessun file multimediale.



dei continenti, degli stati o delle singole regioni con dettagli sicuramente superiori a PC Globe per continuare il confronto con un programma simile.

Una volta avviato il CD-ROM se non si fa nulla, parte una demo che mostra tutto il potenziale del programma.

In questa recensione ho voluto analizzare l'Italia e una volta scelto il continente Europeo ci si trova davanti all'Europa politica con le divisioni dei vari Stati e da qui attraverso una lista da un menu laterale trovate la Nazione da esaminare in dettaglio.

Non essendo specifico CD32 potete



zioni generali sulla popolazione, dimensioni del paese e dettagli sul governo in corso nel 1993.

Cliccando poi sulla pulsante "maps" si avvia un altro slide-show che mostra la cartina topografica dell'Italia e inte-

POPULATION	57,330,000
URBAN	69%
CAPITAL	ROME, 2,693,383
ETHNIC GROUPS	ITALIAN (LATIN)
RELIGION	ROMAN CATHOLIC
LITERACY	97%
LANGUAGES	ITALIAN, GERMAN, FRENCH, SLOVENE
GDP	\$967,680,000,000
CURRENCY	LIRA
STATUS	REPUBLIC
ORGANISATIONS	EU, NATO, UN, OECD



CD32= 7

Per un prodotto multimediale come questo manca la possibilità di sentire gli Inni Nazionali e dopo che PC Globe su un solo disco lo fa, qui il CD-ROM a cosa serve?

Graficamente è di certo superiore alla concorrenza e le numerose informazioni vi terranno impegnati a lungo. Meno slide-show e più interattività non avrebbe guastato anche perché l'audio c'è in questo prodotto e lo si sente in certi momenti...quindi si potevano aggiungere almeno gli Inni Nazionali.

ANTARCTICA

Al prossimo incredibile numero

#115

Ottobre 2020

