REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#121

0,00 Euro
25 Aprile 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 4

Pitstop

Una corsa di Formula Uno divertente

Encyclopedia Galactica

Esplorare la Galassia per creare un database enciclopedico

ALTRE RECENSIONI: Galaxy Force II * Gates of Dawn * 2112 AD * Mind Roll * Halley Project * Datestones of Ryn * Oath * Not a Penny More, Not a Penn Less * Tunnels of Armageddon * Celtic Heart * MREGA * Dodgems * Intox & Zoé * Sky Diver * Super Bike * Leisure Suit Larry 2 * Space Quest II * King's Quest II * Mickey's Space Adventure * Nec PC 8801 * Golden Axe II

RECENSIONI CONSOLE: crazy Chicky * Super Air Driver * Fire Fighter

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



EDITORIALE NUMERO 121

Provando a realizzare un flip della revista in 3D per vedere un po' l'effetto che si ha nel caso di una stampa ho notato che forse le immagini di sfondo delle pagine le coprono interamente, magari non è il massimo per realizzare una copia cartacea personale e anche il fatto che alcune pagine dovrebbe essere stampate fronte retro. Questa cosa non serve per il PDF da leggere online, pagina per pagina, però l'occhio vuole la sua parte e quindi per ora ho ridotto le immagini lasciando il margine per una eventuale stampa su carta. Nei prossimi numeri vedo se aggiungere una pagina per completare la cover e quella finale per essere più ordinato per chi volesse provare a metterla su carta.

Al momento di questo editoriale non so come sta andando "Posta dei lettori" e mi è anche piaciuto che nello scorso numero c'è stata una nuova "Recensione dei Lettori" che non accadeva da tanto tempo.

I ripescaggi continuano fino ad esaurimento e anche la parte hardware va bene. Serve per allungare la pagine, almeno, per averne una quarantina.

Buona Lettura

ANTEPRIME #122



The Castle of Madness - Commodore 64

E' un'avventura che sa di RPG in 3D che scopriremo insieme nel prossimo numero.



The Adventure of Basildon Bond - Amstrad CPC

Il mio nome è Bond, Basildon Bond. Eh, cosa vi credevate?
Un'avventura arcade anche per l'Amstrad e che bella grafica colorata!



JINJ 2: Belmonte's Revenge - ZX Spectrum

Al professore Belmonte non è piaciuto che gli avete rovinato i piani e così ora vuole vendicarsi contro di voi.
Che cosa avrà in mente questa volta il suo diabolico cervello?



Pooyan - Atari 8-Bit

Ci giocavo da bambino in versione Coin-Op e in seguito l'ho provato su una miriade di Computer e Console. Probabilmente è un titolo convertito praticamente ovunque si potesse fare.



Snapper - Acorn Atom

Un clone di Pacman che vi metterà in seria difficoltà per un sistema di movimento inaspettato.



Mr. Nutz: Hoppinì Mad - Amiga

Molti vogliono Sonic su Amiga, si lavora per fare un suo porting, ma vi dimenticate di questo gioco che è veramente l'anti Sonic. Veloce, colorato, frenetico. Già da questa immagine si nota tanta qualità per un gioco OCS.
E' vero che questo titolo c'è anche per le Console, ma su Amiga Mr. Nutz surclassa persino la serie Zool



Out Board - Atari ST

Un gioco sportivo dedicato alle corse su delle barche da corsa molto veloci in cui voi dovete, tuttavia, rispettare dei percorsi ben precisi. La grafica è davvero molto bella.



Out Run - Commodore 64

Un gioco che su Commodore 64 sembrano esserci due versioni identiche, ma allo stesso con alcune nette differenze grafiche.

Sommario Numero 121 — Aprile 2021

2112 AD	Amstrad CPC	9
Celtic Heart	Amiga	20
Dodgems	Atom	22
Datestones of Ryn	Commodore PET	14
Encyclopedia Galactica	ZX Spectrum	11
Galaxy Force II	Commodore 64	7
Gate of Dawn	Commodore 64	8
Halley Project	Apple II	13
Intox & Zoè	Thomson MO6	22
King's Quest II	Amiga/DOS/ST	30
Leisure Suit Larry 2	Amiga/DOS/ST	31-32
Mickey's Space Adventure	TRS-80	38
Mind Roll	TRS-80	12
MREGA	DOS	20
Nec PC 8801	Hardware	43
Not a Penny More, Not a Penny Less	Atari ST	17
Oath	Amiga	16
Pitstop	Atari 8-Bit	10
Sky Diver	Ti99/4A	23
Space Quest II	DOS	32
Super Bike	Tomy Tutor	23
Tunnels of Armageddon	Apple IIGS	18
Golden Axe II	Sega Mega Drive	25

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 (1989, Activision)

Silver

Galaxy Force II è uno sparatutto spaziale in tre dimensioni per la visuale in terza persona e per l'ambiente che vi circonda, mentre la grafica è in bitmap anche se quest'ultima in alcune sezioni sembra avere una sorta di tessitura semplice per creare effetti speciali.
Il nome è un po' ambiguo perché sulla scatola e la schermata durante il caricamento riporta solo "Galaxy Force", titolo uscito solo in versione Arcade.
E' a tutti gli effetti un seguito uscito solo per Computer e Console che è migliore dell'originale perché aggiunge due livelli in più, alcuni di questi sono state ricostruiti e ora potete sparare 4 missili con una singola pressione del pulsante del joystick. Probabilmente si tratta del primo concetto del moderno "DLC".



Voi siete, come sempre, l'eroe solitario che deve rimettere a posto il caos nell'universo e pilotare in varie ambientazioni nello spazio aperto, sui pianeti all'interno di caverne e canyon e poi allo scontro finale contro il cattivone di turno.
Galaxy force era una combinazione di After Burner e G-Lock R-360 ambientato nello spazio e quindi la stessa meccanica di gioco e con una grafica spettacolare non facile da convertire su hardware casalinghi.
Ci sono cinque scenari diversi ciascuno dei quali formato da un solo livello, potete scegliere ogni volta da quello che volete e per vincerlo dovete distruggere una fortezza.
I livelli hanno due fasi: la prima è quella di avvicinamento all'obiettivo che vedete al centro dello schermo che può essere una base spaziale, una luna, un pianeta. Lentamente questa si avvicina scalando bene le sue dimensioni e quando siete pronti entrate nella fortezza, una specie di caverna in cui la gravità va per i fatti suoi; siete infatti attratti verso il pavimento o verso il soffitto e dovete cercare di rimanere al centro.
Alla fine di questa fase dovete distruggere la fortezza. Se non ce la fate dovete ripetere la missione.
La difficoltà in questa sezione non è solo la gravità, ma anche il fatto che ogni tanto sullo schermo avete dei suggerimenti di volo come andare tutto a destra o tutto a sinistra, ma il più delle volte questa cosa vi porta contro un muro e non è facile capire quanto dovete virare.
Avete solo una vita e una barra di energia che parte da 1200 punti e scala per ogni colpo subito. Avete degli scudi limitati, ma di tanto in tanto dovete raccogliere dei bonus per ripristinare entrambi.

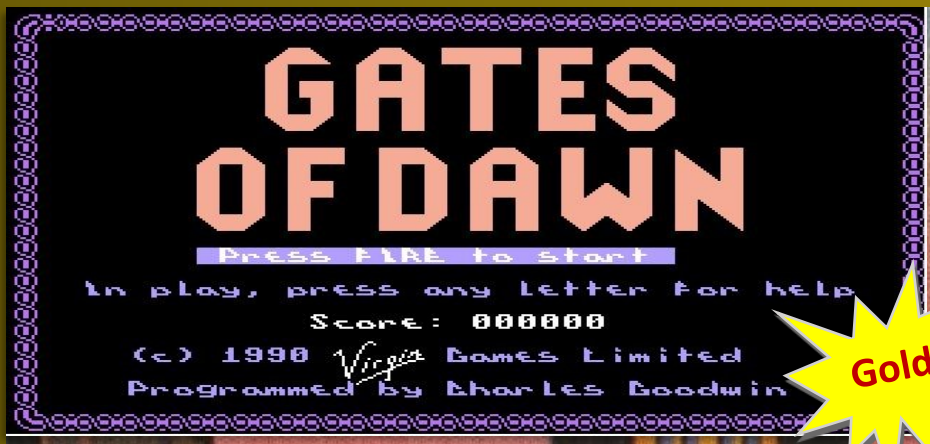




La versione per il Commodore 64 è fatta bene per la grafica perché è quello che After Burner non era. I bersagli vengono evidenziati, tuttavia, non c'è la scia di fumo con i missili, ma le esplosioni sono molto belle e colorate.
Il 3D funziona abbastanza bene anche se devo dire che è un po' caotico, i bitmap sono molto pixellosi ed è talmente frenetico che è difficile fare caso ai particolari.
Sullo schermo ci sono tante cose e la maggior parte sono letali per voi e quindi come ogni sparatutto dovete distruggere tutto quello che vedete e pur quando il sistema vi avverte di un bonus è difficile riconoscerlo in mezzo a quel caos.

Commodore 64= 8

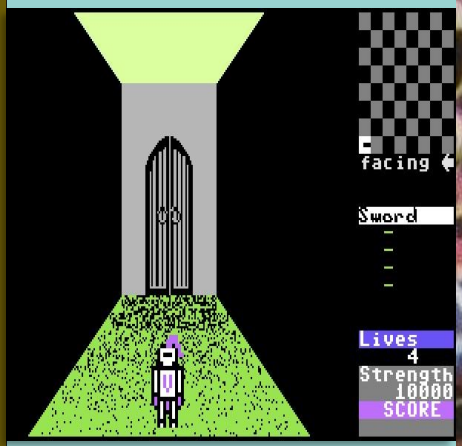
Era un porting secondo me impossibile e invece è venuto fuori molto bene, con una buona giocabilità negli esterni, un po' meno all'interno delle fortezze. La grafica degli scenari è fatta discretamente, un po' confusionaria, alcuni fondali sono animati come il lago infuocato nel terzo livello.



Commodore 64 (1985, Virgin Games)

Gold

Gates of Dawn è un gioco arcade con una buona dose di enigmi da risolvere e un'ambientazione in 3D.
Siete un cavaliere medioevale e un bel giorno vi svegliate con l'idea stravagante di scoprire il misteri della mente.
In realtà non è poi così strano come obiettivo perché esiste un sistema per realizzare questo vostro scopo e consiste nel trovare quattro oggetti all'interno di un castello: ferro, roccia, fuoco e ghiaccio e poi portarli ad un portale.
Solo in un videogioco riuscirete a tenere nella borsa il ghiaccio insieme al fuoco, ma del resto se non fosse così non sarebbe nemmeno divertente.



Il castello dove questi quattro pezzi sono sparpagliati è formato da 64 stanze in cui dovete esplorarle tutte per cercarli e ognuna di queste stanze ha dei pericoli e degli enigmi che vanno risolti per sopravvivere e andare avanti.



In gioco avete una mappa in alto a destra che vi mostra dove siete e questo serve anche per evitare di perdervi, l'inventario supporta solo cinque oggetti e tenendo conto che quattro sono quelli che dovete trovare il quinto è l'arma per difendervi.
Bisogna fare attenzione perché la spada che avete funziona solo se è in cima alla lista degli oggetti. Quando ne prendete uno la sua posizione scala nell'inventario e dovete sempre controllare che la spada sia la primo oggetto in questa lista.
L'inventario ha anche una lista di verbi che serve solo per esaminare, lasciare e usare uno degli oggetti che avete.



Rispetto ad altri giochi di questo tipo avete più vite per le trappole e i tanti mostri che incontrate. Avete anche una buona dose di energia indipendente dalle vite perchè se finisce il gioco termina.

Molto bella la grafica che in alcune stanze sembra di essere in una discoteca piena di colori e tante altre riccamente elaborate.
Il 3D funziona bene perché le vostre dimensioni scalano bene avvicinandovi e allontanandovi così come i vari mostri. Per ogni stanza c'è una breve animazione in cui varcate la porta anche questa che cerca di avvalorare il 3D.
Devo dire che è un po' difficile perché la vostra spada non la usate semplicemente cliccando sul pulsante del joystick, ma dovete tenerlo premuto e fare con la levetta le varie combinazioni solo a destra e sinistra. Se voi state davanti alla camera o di spalle la spada è usata per parare.
Alcuni mostri sono immuni alla spada e quindi ci vuole un po' di tempo a scoprire quali nemici evitare e quali attaccare.

Commodore 64= 9

Un gioco di azione impreziosito da ambientazioni in 3D molto ben riuscite grazie alla grafica che scala bene. Anche la meccanica di gioco è ben studiata per andare oltre il semplice corri e affetta i nemici.
Non è facile e richiede del tempo per imparare come affrontare i pericoli di queste 64 stanze. Ne vale, comunque, la pena.



Amstrad CPC (1986, Design Design)

Gold

2112 AD è un'avventura arcade perché usate il joystick e ha uno scorrimento laterale come qualsiasi altro gioco di questo genere e una serie di icone per interagire con l'ambiente che vi circonda richiamabili con il joystick o la tastiera.
Nel 2212 alcuni hacker prendono il controllo del computer centrale della città di Londra assoggettando la popolazione dipendente dalla tecnologia per ogni cosa come il fare la spesa, lavorare e rilassarsi.
Il vostro scopo è quello esplorare l'edificio del computer principale insieme a Poddy, il vostro cane robot, cercando in giro i pezzi dello Switching Code che vanno inseriti nell'elaboratore al posto giusto.
I Computer in questa società sono più



che semplici macchine e troverete molte cose utili, ma anche delle creature che sono fedeli a questa Intelligenza Artificiale che faranno di tutto per fermarvi.

Essenzialmente è molto basato sulla sua interfaccia dato che ogni volta che premete il pulsante del joystick o il tasto corrispondente sulla tastiera entrate nel menu con una serie di verbi alcuni comprensibili altri no (nel manuale è spiegato tutto per bene) e poi ha un sistema di movimento un po' particolare.



L'area di gioco ha una profondità 3D anche se è disegnata in 2D e voi vi muovete sfruttando questa cosa. Con la leva del joystick a destra e sinistra scegliete una qualunque direzione e per camminare dovete tenere la leva verso l'alto.
Le stanze sono schermi statici, ma sono a scorrimento verticale per rendere più realistica questa profondità di passare davanti e dietro a delle strutture.
A primo impatto sembra difficile perché vi trovate davanti ad una prima serie di icone per avviare il gioco, per scegliere se salvare o caricare una partita. Dato che come predefinito c'è la tastiera dovete spostarvi sull'icona del joystick e premere il tasto "azione" per usarlo che è la scelta migliore
A seconda di quale formato state usando potete scegliere di salvare o caricare da cassetta o dischetto.
E' molto intuitivo fin da subito (a parte il modo di camminare e cambiare direzione che, come già detto, richiede un po' di pratica) e basta cliccare il pulsante di fuoco per entrare nei vari menu accessibile sull'icona "PTO" per andare avanti e "Q" per tornare indietro.
Voi vi muovete liberamente per le schermate che sono collegate da porte che potrebbero essere chiuse e in quel caso dovete trovare un modo per aprirle, cercare oggetti che possono esservi utili, cibo per mangiare per recuperare le forze (c'è anche un icona ben chiara a questo scopo).
Per usare Poddy dovete essere vicino a lui perché potrà capitare che andiate in qualche stanza e lui non può seguirvi e quindi dovete fare in modo di guidarlo o fare in modo che vi segua.
I codici che dovete trovare sono nelle stanze che hanno un numero da 1 a 9 e vi basta raccogliere un numero per avere il codice.
La grafica è molto bella, disegnata in maniera ottimale e non ha quella tipica pixellosità di altri giochi su Amstrad. Le stanze sono riccamente dettagliate. Le animazioni del personaggio principale sono molto belle e per quanto riguarda lui sembra uscire da un cartone animato.
Le varie stanze sono basate su dei colori e il vostro personaggio cambia anche lui adattandosi a quest'ultimi. Questa cosa l'avevo già vista in un altro gioco e probabilmente serve per non sprecare memoria.

Un gioco di azione con la difficoltà di un'avventura grafica in cui dovete esplorare le varie stanze, usare le icone per interagire con oggetti e difendervi dai nemici.

Amstrad CPC= 9

La meccanica di gioco è come quella di uno di azione con una interfaccia presa direttamente da un'avventura grafica per interagire con gli oggetti da prendere, usare e lasciare usando voi stessi o il vostro amico robot.
La grafica ricorda molto un tipico gioco PC in CGA, ma la qualità è ottima.



Atari 8-Bit (1983, Epyx)

Gold

Pitstop è una corsa automobilistica di Formula Uno in cui dovete cercare di diventare il campione vincendo in tutti i tracciati inclusi ricordando che il vincitore guadagna 50000$ e per ogni giro completato sono altri 1000$. Ci sono premi in denaro anche per il secondo, il terzo e il quarto classificato.

Ci sono tre modalità di gioco: gara singola, Mini-Circuit e Grand-Circuit. La prima utile per provare ogni tracciato, la seconda è un campionato ridotto a tre piste, mentre l'ultima dovete gareggiare in tutti i sei tracciati in sequenza.

E' un gioco puramente arcade in cui controllate la vostra auto in terza persona con una visuale isometrica che permette una buona scalatura delle immagini sullo schermo che diventano più grandi mano a mano che vi avvicinate.

La guida è semplice perché accelerate con la levetta del joystick in avanti e se la rilasciate rallentante oppure tirando la levetta verso di voi la frenata è più efficace.

Partecipando ad uno dei due campionati sia che arrivati primi o ultimi procedete fino alla sua conclusione. Durante la corsa ogni scontro provoca un rallentamento e al tempo stesso anche l'usura delle ruote che cambiano colore. Da blu a bianco siete ancora in



tempo ad arrivare agli hangar e cambiarle, ma se diventano rosse attenzione che un qualunque contatto fa esplodere l'auto e la corsa è persa.

I vari tracciati sono tutti piatti e uguali dato che avete una pista grigia in mezzo ad un prato verde e giustamente va bene così perché la visuale non permette di vedere niente altro.

Avete anche una mappa che devo dire forse non essenziale in questo gioco perché le curve che affrontate le vedete molto bene quando si avvicinano soprattutto per il fatto che la strada scorre sempre. Se voi rallentate non vi fermate mai completamente e questo sistema vi permette di affrontare anche le curve più pericolose.

Il nome del gioco indica anche la fermata agli hangar dove, a differenza di altri giochi degli anni 80 in cui cambiavate solo le gomme, ora controllate manualmente tutti i meccanici per il cambio delle gomme e il rifornimento di carburante che se eccede i limiti fa esplodere l'auto e dovete ricominciare questa fase perdendo tempo. Quando avete finito, i meccanici vanno allontanati dall'auto per evitare di esseri travolti.

Un gioco arcade divertente e molto giocabile durante la guida, ma stessa cosa durante i pitstop che diventano di fatto un mini gioco in cui dovete rimettere a posto l'auto, non farla esplodere ed evitare di far morire i meccanici.



Atari 8-Bit= 9

Eccellente corsa di Formula Uno arcade con una guida facile e coinvolgente e in più un mini gioco agli hangar in cui dovete non solo riparare l'auto, ma anche evitare di distruggerla.

La grafica è ottima, gli scenari isometrici funzionano molto bene e scalano perfettamente dando una ottima profondità 3D.

Giocabile e divertente.



ZX Spectrum (2012, Retro Fusion)

Gold

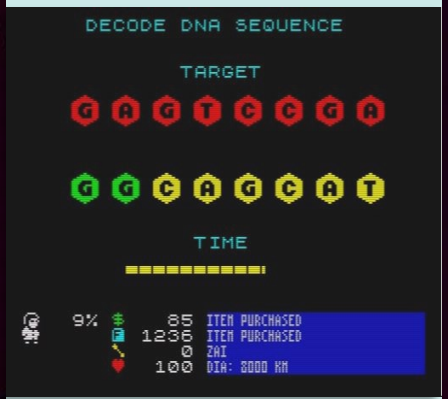
Encyclopedia Galactica Remixed è un titolo per lo ZX Spectrum del 2012 che pur non rientrando nella categoria "Recenti" fa parte di una nuova generazione di giochi postumi in cui solitamente l'hardware viene sfruttato meglio che durante il suo periodo.
Dal nome sembra un educativo, ma in realtà è un gioco di azione in cui dovete esplorare l'universo iniziando dal vostro sistema solare oppure provare a vedere se avete abbastanza carburante per visitarne altri.



Voi siete stati assunti da una organizzazione per scrivere una Enciclopedia Galattica e per farlo dovete visitare quanti più pianeti possibili ed esplorare la fauna di ciascuno di essi, quindi raccogliere degli oggetti da analizzare e per alcuni animali e piante dovete prendere almeno tre campioni che vi faranno accedere ad un mini gioco in cui dovete decodificare il loro DNA prima di aggiungerli al database.
All'inizio di questa avventura avete risorse e attrezzature limitate che lentamente dovete potenziare e comprarle in un negozio speciale.
Sullo schermo avete la mappa del vostro sistema solare e potete spostarvi su ogni pianeta (l'icona magenta "#" in alto a sinistra vi mostra altri sistemi solari) con il puntatore e appena premete il pulsante di fuoco siete in un clone di Lunar Lander decisamente gratificante da vedere e dovete atterrare dolcemente sulla superficie per non danneggiare la capsula.



Quando siete sulla superficie (e attenzione a non atterrare sulla lava in alcuni di questi) se tirare in basso la leva del joystick (vi consiglio di usare un joystick perché i tasti sono messi davvero male) entrate nel negozio per gli acquisti, mentre se premete il pulsante di fuoco uscite fuori e dovete esplorare l'area e raccogliere campioni.



Alcuni animali o piante possono essere pericolosi e quindi avete dei dardi soporiferi limitati per renderli più mansueti e poter quindi prelevare dei campioni da analizzare.
All'inizio del gioco avete solo due recipienti per i campioni genetici (ve ne servono 3) e poi avete solo una capsula di stasi che potete lasciare su un pianeta per catturare una preda da raccogliere in seguito.
Voi avete un'astronave madre per raggiungere i vari pianeti e poi sullo schermo vedete solo la fase di atterraggio con la capsula e bisogna fare attenzione perché se la distruggete o la danneggiate gravemente sarete costretti a farne arrivare una nuova, ma dovrete sacrificare una buona dose di energia dell'astronave.
A bordo della capsula potete esplorare tutto il pianeta, ma quando scendete potete muovervi solo nelle sue vicinanze e solo al suo interno potete recuperare l'energia.

Un gioco postumo ma che esalta le qualità dello Spectrum con una grafica veramente curata. Non si perde in fronzoli nell'esplorazione alla "Elite", ma andate direttamente sul posto e con due mini giochi vi divertite veramente tanto.

ZX Spectrum= 9

Vi basta visitare un solo pianeta per vedere la qualità nel suo sviluppo e quanto è divertente cercare pianeti, atterrare e poi esplorarli per prendere campioni di piante, animali, rocce e catalogarli in una Enciclopedia.
Non credo sia mai stato fatto da nessuno ed è una idea innovativa.
La grafica è minuta, semplice, ma curatissima in ogni aspetto.



TRS-80 (1989, Epyx)

Mind-Roll è un gioco di azione con vari enigmi da risolvere. Voi siete una palla da biliardo che rotola e salta in un ambiente labirintico in cui dovete trovare la via d'uscita entro un certo tempo limite.
Ci sono solo 10 livelli che potete scegliere da quale iniziare e ognuno di questi ha delle caratteristiche diverse per tenervi impegnati con una difficoltà ben calibrata.
E' vero che avete l'abilità di saltare però cambia anche questa in base a quale piano scegliete (i livelli sono chiamati in questo modo) perché nei primi avete salti infiniti, ma poi in alcuni sono limitati ad un certo numero e dovete usarli per risolvere



degli enigmi per trovare l'uscita.
Vi consiglio subito di non giocare al primo livello perché è di una noia mortale dato che è una strada dritta in cui dovete arrivare in fondo. Il tempo è tantissimo e dopo un po' vi viene voglia di resettare e scegliere un livello degno della vostra bravura.
Alcuni livelli sono totalmente privi di elementi sullo schermo e quindi vi trovate davanti un percorso libero con, tuttavia, delle trappole che pos-



sono cambiare la vostra traiettoria o farvi perdere salti e tempo.
In altri invece siete in un tipico labirinto in cui dovete trovare il percorso più adatto a trovare l'uscita e fare anche qualche punto se trovate dei bonus.
Il livello termina quando raggiungete un cartellone sul pavimento con scritto "Goal".
La difficoltà è il tempo e il numero dei salti in certi livelli, ma è anche la dimensione dello schermo perché non avete una visione completa della situazione e la vedete mano a mano che procedete. Se correte troppo e vi fidate dei vostri riflessi può capitare che cadiate in qualche trappola. Non ci sono vite, ma il gioco termina alla fine del tempo.
La grafica è davvero bella, di grosse dimensioni, la palla è molto credibile per le sfumature di colore che danno un buon realismo al rotolamento e non ultimo il disegno generale dei vari livelli che sono tutti diversi e ben colorati.
Musica presente solo nella schermata del titolo e durante l'azione solo effetti sonori.

TRS-80= 7

Un gioco discreto basato sulla palla numero 8 del biliardo che dovete guidare fino alla fine di ciascuno dei 10 livelli senza essere obbligati a farli in sequenza.
E' basato principalmente sul trovare una via d'uscita sfruttando alcuni elementi del labirinto che sono degli enigmi da risolvere per non farvi perdere tempo e salti.

The Halley Project

Applle II (1985, Mindscape)

Bronze

Esplorare lo spazio, scoprire come funziona l'universo, i suoi misteri e se esiste la vita oltre la razza umana. Questa è una cosa che ha sempre affascinato tutti quanti e molti videogiochi hanno già fantasticato mondi alieni e nuove razze amichevole oppure con la voglia di conquistare l'universo.

Halley Project fa parte di questo genere spaziale ed è basato su questa cometa in cui l'uomo ha costruito una base e il vostro scopo è una serie di viaggi tra questa e la Terra e ognuno di questi è una missione.

Il gioco fu pubblicato nel 1985 e una volta terminate tutte le missioni l'editore doveva inviare un codice per sbloccarne una segreta che, tuttavia, inviò solo nel Gennaio del 1986 al momento del passaggio della Cometa.



Ci fu una forte polemica nei giocatori perché dovettero aspettare molti mesi prima di completarlo e anche perché era un titolo tributo a questo evento.

Il progetto era interessante perché si voleva giocare l'ultima missione in parallelo con il passaggio della cometa come se mentre la guardate sullo schermo in quel momento era nel cielo. Un cosa po' troppo ambiziosa e di certo hanno sbagliato i tempi di rilascio.



Non ho idea se è stata rilasciata una versione corretta di questa missione segreta perché chi ci rigioca oggi non può avere il codice di sblocco oppure dovete aspettare il prossimo passaggio della cometa!

Dopo il caricamento potete gustarvi una bellissima introduzione parlata di una qualità incredibile per un 8-bit, poi la scelta di un pilota tra i 30 disponibili oppure crearne uno nuovo.

Decollate dalla cometa, lentamente vi allontanate ammirando la qualità davvero bella della grafica che mostra in maniera molto realistica la sua scia.

Da questo momento diventa una simulazione spaziale perché avete davanti a voi lo spazio visto in prima persona all'interno del vostro shuttle (?), un indicatore della direzione e la velocità.

E' basato in realtà su quanto tempo ci mettete per tornare sulla terra e alla fine della missione avete una classifica in base a questo.

Non dovete pensare di scoprire chissà quali cose o ammirare qualche ammasso stellare o nebulosa. Lo spazio è infinito, pieno di stelle che fanno da sfondo e l'unica cosa è il cercare il pianeta Terra.

E' un gioco piacevole perché è un genere che affascina tutti, è una simulazione un po' castrata probabilmente per la missione segreta, ma comunque per gli amanti dello spazio può essere ancora attuale.

Apple II= 7

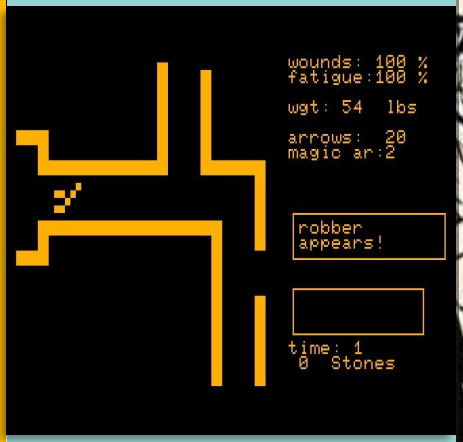
E' una bella simulazione spaziale dedicata alla Cometa Halley in cui però non dovete andare alla sua esplorazione, ma tutto il contrario perché le varie missioni partono dalla cometa verso la Terra senza punti di riferimento dato che non avete nessuna mappa; di fatto volate alla cieca sperando di trovare la sua posizione. Alla lunga può diventare noioso perché le missioni sono quasi tutte uguali.



Commodore PET (1979, Automated Simulations)

Gold

Datestones of Ryn è un RPG 2D decisamente più comprensibile rispetto a molti altri giochi di questo tipo; la visuale è dall'alto in un labirinto che voi non vedete interamente, ma scoprite di volta in volta una stanza e dovete controllare la vostra energia e le armi a disposizione.



Voi siete un membro anziano di una truppa di cavalleria, e anche mercenario, che ha avuto l'onore di andare a cercare e recuperare la *Roccia Sacra* e sconfiggere Rex il Predatore. Non ci sono finali alternativi: vittoria oppure una morte ignobile.

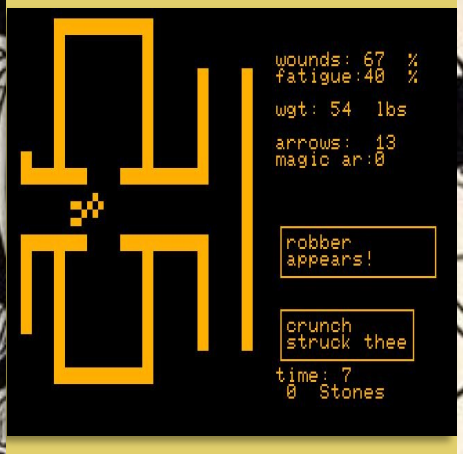
E' un titolo del 1979 e come tale le avventure RPG in 2D sono molto diverse da quelle in cui molti sono abituati e questo forse, oggi, le rende molto più adatte a chi generalmente non piace questo genere.

Nel gioco siete uno sprite in un labirinto che mostra solo la stanza in cui siete e avete le informazioni necessarie in quel momento; se ci sono oggetti da raccogliere o nemici da combattere.

Prima di entrare nel regno di Rex il Predatore avete un sommario delle vostre caratteristiche fisiche, mentali e informazioni sulle armi e magie.

E' un gioco lento, letteralmente, perché ogni movimento viene ridisegnato sullo schermo e quando passate da una stanza ad un altra dovete aspettare che questa venga completata disegnata.

Quando incontrate un nemico sullo schermo potete combattere a mani nude oppure usare le frecce e dato che queste sono limitate dovete usarle per alcuni tipi di nemici; durante il combattimento una finestra a destra vi indica se i vostri colpi sono andati a segno o se il nemico li evita. Viene anche scritto sotto forma di testo il rumore che la freccia fa quando la scoccate.



La cosa più difficile è il movimento dato che cambiate direzione con un tasto e quindi ad ogni pressione lo schermo deve ridisegnarsi totalmente. Alle volte sbagliate direzione perché bisogna aspettare che lo schermo sia pronto. Se premete troppo forte farà due movimenti e quando lo schermo è ridisegnato siete una posizione diversa da quella che volete.

Un'altra cosa da tenere a mente è che dopo un combattimento o dopo una lunga camminata vi stancante e dovete fermarvi a riposare. Se la vostra energia è troppo bassa morite.

Il gioco è un buon RPG e nella sua semplicità e ben degno al genere a cui appartiene.

Piacerà sicuramente a chi non ama particolarmente il genere perchè è molto intuitivo.

Commodore PET= 9

E' un eccellente RPG scritto in BASIC che per la macchina su cui gira è lentissimo, ma questo non pregiudica la sua qualità perché avete tutto: esplorazione, controllo delle vostre fatiche, cercare di riposare quando serve, cercare le rocce che poi è il vostro punteggio finale, cercare di non sprecare le armi e sfuggire ai nemici o eliminarli prima che sia troppo tardi.
Il tutto tra un ridisegno e l'altro dello schermo.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

THE OATH

Amiga 1000, Kick 1.0, 512k (1991, Attic)

Silver

Oath è uno sparatutto, uno dei più classici, a scorrimento orizzontale con un buon impatto estetico molto curato e colorato. Finito!
Non c'è una vera e propria trama alle spalle, nessuna epica impresa per riportare la pace nell'universo se non il fatto che, raramente, voi siete una donna pilota che vuole unirsi ad un gruppo di mercenari e per farlo deve superare un test in cui dimostrare la propria abilità in mezzo a implacabili e feroci alieni.
Nel gioco questo test è rappresentato da sei livelli che sono pieni di nemici che faranno di tutto, come sempre, per impedirvi di vincere e come da tradizione alla fine di ciascuno di essi ce ne è uno gigantesco



da sconfiggere per passare al prossimo livello.
Per superare il test dovete affrontare tutto questo inferno da soli, ma se avete un amico vi può aiutare in modalità cooperativa.
Come sparatutto ha molti bonus da raccogliere che vi danno potenziamenti sugli scudi, vite supplementa-



ri, armi più potenti e anche delle Smart Bomb per distruggere tutto quello che c'è sullo schermo.
Pur essendo un gioco del 1991 funziona anche con un Amiga 1000 con kickstart 1.0, tuttavia, 512k di memoria e non ci sono limiti sull'avere musica ed effetti sonori insieme.

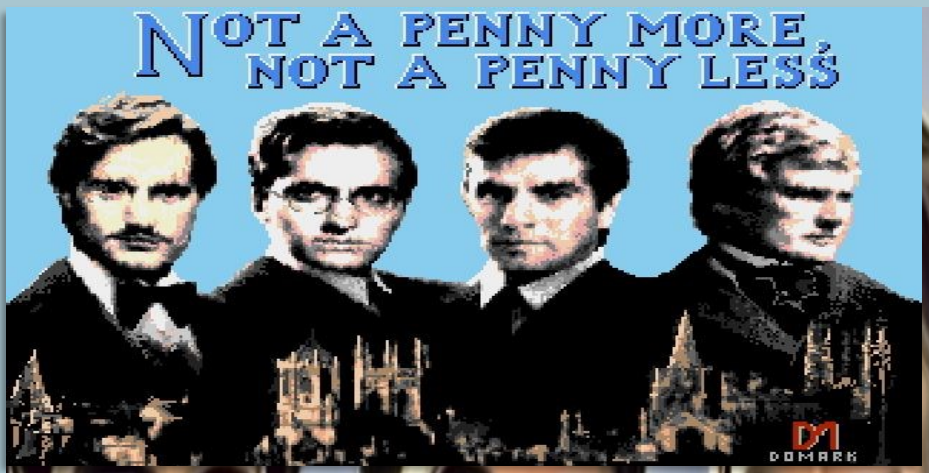
La giocabilità è discreta perché oltre ad un miriade di nemici dovete stare molto attenti agli oggetti del fondale che sono letali. Ci sono oggetti in primo piano e sullo sfondo che in alcuni livelli hanno la stessa tonalità di colore (quelli in sottofondo sono leggermente più sfumati) e alcune volte non capite quale è uno e quale è l'altro.



Avete degli scudi che vi proteggono da qualche proiettile vagante, ma uno scontro diretto vi distrugge all'istante. Buona cosa che non perdete i potenziamenti e ripartite esattamente da dove siete morti a parte il boss di fine livello.
Se venite distrutti da lui o da un'astronave che lo protegge ricominciate dall'inizio di questa sezione finale ed è veramente frustrante.
Inizialmente avete un arma che vi serve solo per poter arrivare a raccogliere un potenziamento perché fin da subito lo schermo si riempie di nemici che richiedono diversi colpi prima di essere distrutti e quella in dotazione è poco potente.
All'inizio di ogni livello appare una bellissima schermata grafica che vi mostra il boss che dovrete sconfiggere e questo ricorda alcuni giochi Arcade che usavano questa anteprima per spaventarvi.

Amiga= 8

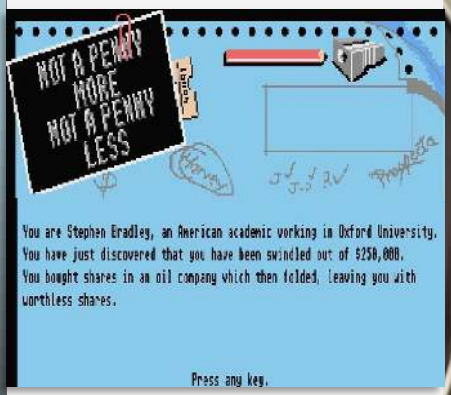
La grafica è molto bella, disegnata in maniera accurata per ogni cosa che vedete soprattutto le varie astronavi che sono in tema ai vari livelli (in quello acquatico ci sono i pesci), buoni fondali e boss di fine livello giganteschi.
E' difficile perché in alcuni livelli gli oggetti letali in primo piano si confondono un pochettino con quelli in sottofondo così come i proiettili avversari. Non potete di fatto perdere vite contro i boss altrimenti anche se questo sta per essere distrutto rischiate di ricominciare da capo questa sezione.
E' vero che i livelli non sono lunghissimi però esagerare sulla difficoltà alle volte non è la strada migliore.



Atari ST, 512k (1987, Domark)

Not a Penny More, Not a Penny Less è un'avventura grafica testuale basata sull'omonimo libro in cui la storia si evolve attorno a quattro personaggi (tre Inglesi e un Americano) che sono stati truffati di tutti i loro risparmi e decidono di recuperare i loro soldi agendo contro il truffatore allo stesso modo.

E' un'avventura molto diversa dalle



altre di questo tipo perché se prima potevate spostarvi liberamente nelle varie stanze o locazioni e poi risolvere degli enigmi, ora quando entrate in una stanza non potete più uscire senza aver risolto l'enigma.

Il gioco non vi da nessun indizio, non vi da nessuna informazione sul tipo di enigma da risolvere, non vi aiuta in nessun modo e dato che l'avventura segue esattamente quello che c'è nel libro incluso nella scatola anche gli enigmi sono esattamente riprodotti. Leggere il libro prima di giocare vi aiuta a capire cosa fare, ma attenzione che la lingua è solo in Inglese e il parser testuale richiede dei comandi molto precisi.

Ho scelto questo titolo perché aveva un nome lunghissimo, nell'anteprima dello scorso numero ho pensato fosse un gioco di commercio visto che si parla di soldi, ma è ben diverso e vai a pensare che per giocarlo bisogna leggersi tutto il libro, comunque, allegato. Essendo solo in Inglese è molto difficile perché chi non è di madre lingua deve comunque poi mentalmente tradurlo, capire cosa vuol dire, cercare di analizzare le ambiguità e lo scopo di questi quattro personaggi.

Tornando al gioco voi non li interpretate tutti, ma solo uno di

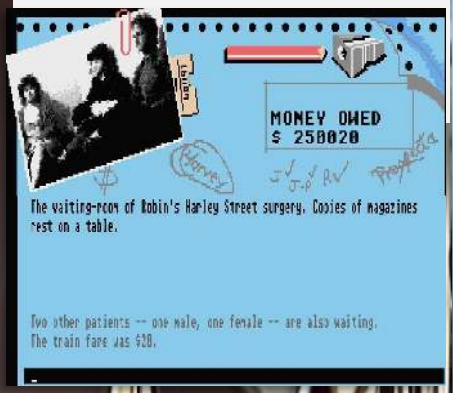


loro in cui potete ascoltare la sua voce digitalizzata quando inizia l'avventura, quando analizza certe situazione durante il suo svolgimento.

L'interfaccia, almeno su Atari ST, è molto bella perché avete un testo su uno sfondo colorato con vari disegni e immagini fotografiche che rendono l'idea del posto dove vi trovate e poi dovete solo leggere quello che c'è sullo schermo e dare una occhiata al libro per vedere se ritrovate la stessa situazione e come originariamente loro sono riusciti a risolvere un problema.

Il libro può essere una sorta di manuale dove andare a cercare l'enigma nascosto tra tante parole che per molti sono incomprensibili o con un linguaggio non scolastico.

Nella schermata del titolo uno dei quattro personaggi sembra Harry Potter.



Con Riserva
Promosso

Atari ST= 6,5

E' un'avventura testuale decisamente atipica perché per risolverla dovete per forza leggere il libro incluso per capire come risolvere i difficilissimi enigmi che trovate.

Sbagliare a prendere o perdere degli oggetti può portare alla morte e quindi alla fine prematura dell'avventura.

Su Atari ST gira anche in Alta Risoluzione, ma senza immagini.



Apple IIGS (1989, California Dreams)

Gold

Tunnels of Armageddon è essenzialmente uno sparatutto in 3D e come dice il suo nome si svolge unicamente all'interno di caverne sotterranee per difendere il pianeta Terra dalla distruzione.
Voi siete un pilota che sognava di far parte di quella squadra di esploratori che furono inviati su Marte per colonizzarlo (sembra una previsione di quello che sarà effettivamente il futuro dato che la NASA lo farà veramente, ossia andare sul pianeta rosso per colonizzarlo) e con un po' di gelosia accettate di essere stato escluso perché ora avete una missione ben più importante.



Gli scienziati scoprono all'interno di una zona inesplorata della Terra, sotto il ghiaccio, una porta enorme che una volta aperta si sente un messaggio di una razza aliena che fa parte di una federazione di pianeti che proteggono la pace nell'universo. Osservando il progresso scientifico degli umani sono pronti ad accettarli e donargli la conoscenza dei viaggi alla velocità della luce se, tuttavia, superano una prova.
Hanno creato una serie di tunnel sotterranei abbastanza grandi per far volare un'astronave e mostrare le abilità fisiche e mentali per superare delle difficoltà per arrivare, dopo una lunga serie di tunnel, ad un dispositivo centrale che deve essere distrutto altrimenti la Terra esploderà.

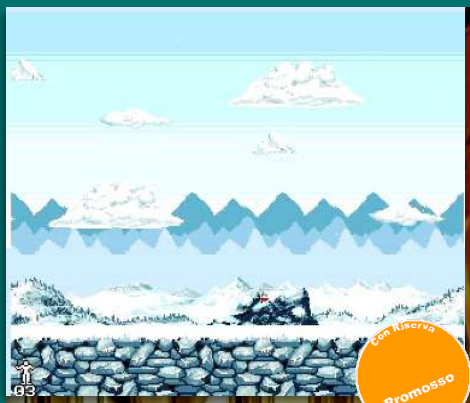


Loro non sono cattivi, ma la tecnologia che offrono agli umani è così potente che in passato molte galassie sono state distrutte. Sicuramente aver aperto quella porta ha messo tutti gli innocenti abitanti in pericolo.
La sopravvivenza dell'intero pianeta è nelle mani di un solo pilota e che forse è un impegno più grande di quello che si aspettava.
I tunnel (pieni di nemici che fanno parte della prova) sono 20 formati da 5 zone con 4 livelli ciascuno e la loro difficoltà aumenta mano a mano che vi avvicinate al dispositivo da distruggere.
Tra un livello e l'altro c'è una sezione di "transizione" in cui dei robot alieni vi mostrano le vostre statistiche e potete anche contattare l'esterno attraverso un dispositivo chiamato HERMES per avere informazioni sui prossimi livelli.
Quando inizia il gioco si attiva un allarme in cui avete un tempo limite per finire una zona. Ci sono alcuni generatori lungo le pareti dei tunnel che se distrutti rallentano l'allarme e di conseguenza avete del tempo in più.
La visuale è in prima persona all'interno dell'abitacolo con una bella grafica dei comandi e vari pannelli, mentre all'esterno è una sequenza di tunnel in cui livello dopo livello cambia solo il colore dei muri.
La velocità di scorrimento è allucinante perché è talmente alta che riuscire a prendere la direzione giusta richiede una grandissima abilità e avere anche un po' d'occhio in anticipo sul percorso.

Apple IIGS= 9

E' uno sparatutto non tanto per distruggere alieni, ma per il tipo di meccanica di gioco in cui dovete volare all'interno di caverne con muri o strutture in mezzo al percorso da evitare e poi usare anche la vostra abilità per distruggere generatori e avere un po' di tempo in più per terminare i livelli.
La breve musica iniziale è molto bella e dovete ascoltarla perché c'è tutta la qualità dell'Apple IIGS.


GIOCHI
RECENTI





CELTIC HEART

Un titolo recente su Amiga che narra la storia di un cavaliere medioevale in una missione epica come venivano descritte dai cantastorie.
La meccanica è quella di un gioco di piattaforme a scorrimento laterale che ha uno stile davvero unico perché pur con una grafica minuta l'autore è riuscito a imprimere un elevato dettaglio, bei fondali e un po' di parallasse per rendere più realistico il paesaggio statico mentre correte e anche molto bello il fatto che potete stare davanti e dietro gli oggetti.
Su Amiga ho notato che questo genere di giochi sono molto difficili e poche vite a disposizione.
Avete inizialmente solo dei pugni che sembrano effettivamente molto potenti perché hanno una sorta di alone energetico, ma i nemici sembrano immuni e vi uccidono subito.
Ovviamente non siete costretti ad ucciderli perché potete anche saltarli e andarvene, ma poi proseguendo diventano sempre di più e non potete ignorarli.
Durante il livello ci sono dei triskelion che una volta attivati, quando perdete una vita ripartite da li.

Tecnicamente è fatto molto bene, programmato in assembler, ma troppo difficile e non per tutti. Tre vite sono troppo poche anche perché per sconfiggere un nemico che corre verso di voi dovete colpirlo al pixel giusto e quando sullo schermo ce ne sono più di uno diventa un po' problematico. Anche ad un fan sfegatato questo gioco è tremendamente difficile.



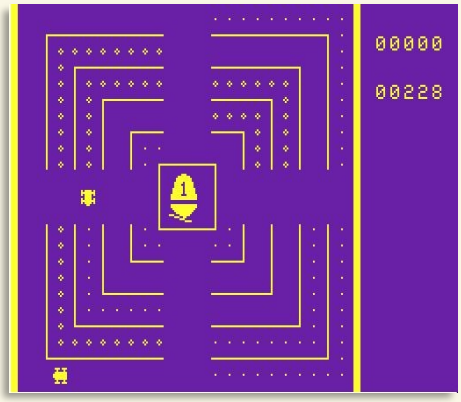
MREGA

E' un gioco di corsa automobilistica realizzata per DOS nel 2020 e che è caratterizzato per avere lo schermo diviso in due verticalmente in modo che due persone possano sfidarsi per vincere questa gara.
Molto bello da vedere perché è in grafica poligonale davvero di elevata qualità e per questo motivo le richieste hardware sono alte dato che dovete avere almeno un 386 e ben 8 MB di memoria. Un hardware oggi difficile da trovare, ma ci sono ottimi emulatori che lo riproducono alla perfezione.
Ci sono tre percorsi da scegliere, 6 tipi di auto (tre per ciascuno giocatore).
E' stato creato solo per 2 giocatori e quindi se siete da soli non vi divertite perché non c'è il computer a sfidarvi.
La guida non è molto realistica e le auto sono solo delle immagini che servono a dare un senso alla sfida.
L'unica cosa buona è il 3D che funziona correttamente.



E' stato creato solo per due giocatori. Ci sono diverse vetture da scegliere, ma sono finte perché hanno solo 3 frame e infatti la guida è poco realistica però per sfidare un amico forse potrebbe bastare.

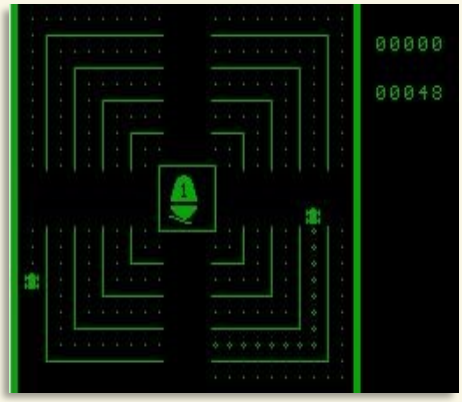
RECENSIONI BREVI



DODGEMS

E' un classico Arcade ricreato bene in questa variante per l'Atom in cui con la vostra auto di Formula Uno dovete percorrere una serie di percorsi raccogliendo una specie di palline (assomiglia molto a Pac-Man come concetto) evitando di scontrare l'auto del computer che va nella direzione contraria.
Voi procedete sempre in avanti e potete solo spostarvi tra una linea e l'altra con lo scopo di ripulire l'intero tracciato; a seconda della velocità a cui andate potete cambiare due linee se è bassa e una sola linea se è alta.
Era un Coin-op molto conosciuto con tanto di volante e vi coinvolgeva molto perché era una gara per raccogliere più oggetti del vostro avversario cambiando percorso sperando che il computer non scegliesse la stessa direzione.

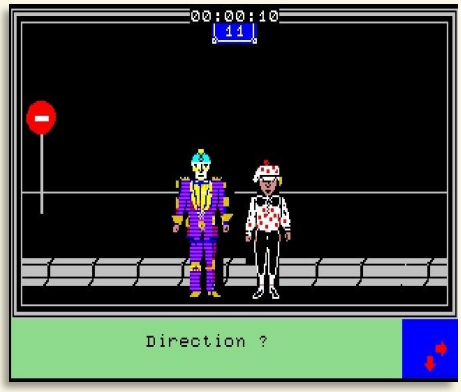
Molto divertente, la grafica è essenziale (l'originale era in bianco e nero) e lo scopo è solo passare i livelli raccogliendo tutti gli oggetti prima che vengano ripristinati dall'auto del computer.





Atom= 9

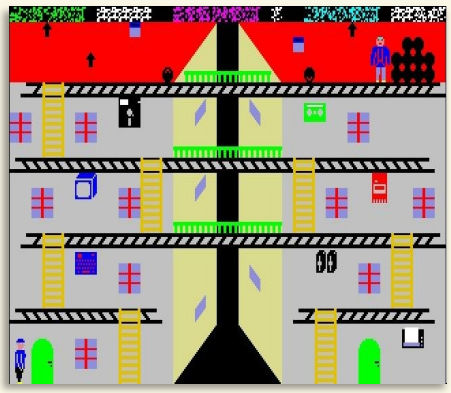
La semplicità nasconde dei giochi che sanno far divertire veramente. Non c'è bisogno di leggersi corposi manuali o astruse istruzioni per rilassarvi.



INTOX & ZOE'

E' un gioco formato da due parti abbastanza diverse perché la prima è un questionario di informatica e il secondo è un clone di Donkey Kong.
E' basato su un programma televisivo Francese presentato da Intox & Zoè che sono i protagonisti anche del gioco.
Ogni volta che avviate una sessione viene auto generata una città virtuale sempre diversa in cui dovete trovare l'uscita e ad un certo punto ad un incrocio vi viene fatta una domanda sui computer. Se date la risposta esatta proseguite.
Regolarmente e senza un motivo Zoè viene trasferita nella seconda parte del gioco, al primo piano di una casa saltando i barili che vengono lanciati da Intox e raccogliendo tutti gli oggetti (che sono componenti di un computer) deve arrivare all'ultimo piano.

Devo dire che è un bella idea per divertire chi aveva la passione per i computer e imparare i suoi componenti giocando ad un questionario e ad un clone di Donkey Kong.





Thomson MO6= 9

Due giochi in uno, uno dei quali in una città virtuale generata al computer, trasparente, e vettoriale in cui dovete trovare un uscita e poi un clone ben riuscito di Donkey Kong con molti più barili contro di voi.
La grafica è veramente eccellente in entrambe le sezioni, ma quella in città è superlativa.



SKY DIVER

Un gioco di azione postumo alla piattaforma perché è uscito nel 2010 e in pratica voi siete un paracadutista che appena vi lanciate dall'aereo dovete aprire il paracadute e poi atterrare esattamente nella piazzola indicata in grigio.
Sembra facile, ma in realtà non lo è perché se dopo il lancio non fate nulla il paracadute non si apre e vi schiantate al suolo con un punteggio negativo.
Il punto di atterraggio, tanto per complicare le cose, cambia posizione ad ogni vita che avete e quindi non basta memorizzare il percorso da fare. Sarebbe stato troppo facile.
Se non centrate la piattaforma non succede nulla, ma fate meno punti e se dovete recuperare quelli negativi dovete essere più precisi al prossimo lancio.

Semplice nella grafica, ma ben fatta con anche delle nuvole che volano a diverse velocità che rappresentano il vento che vi allontana dall'obiettivo.



Ti99/4A= 9

Si tratta di una tipologia di giochi che in passato ha fatto divertire molte persone e anche questa produzione recente lo dimostra con una idea piacevole per la sua immediatezza.



SUPER BIKE

Chi ha avuto questo Computer alzi la mano e lo venga a dire perché è la prima volta che ne scopro l'esistenza e che mi ha sorpreso per la qualità, almeno estetica, dei suoi titoli.
Super Bike sembra un clone di Moon Patrol perché guidate una moto in un terreno di campagna molto accidentato e pieno di buche che dovete saltare facendo attenzione a degli uccelli che volano troppo bassi, elicotteri che vi lanciano delle bombe e dei massi sul terreno.
La giocabilità mi confonde un pochettino perché i salti sono un po' diversi da come ve li potete immaginare dato che sono molto brevi e quindi dovete farli al momento giusto, ne troppo presto ne troppo tardi. Anche la velocità ha un ruolo importante perché il salto può dipendere da questo fattore.

Tecnicamente è fatto bene nella grafica e decisamente superiore ad altri sistemi dell'epoca e ottimo audio. La difficoltà anche a livello più facile è ardua e richiede molta precisione che alle volte in questi giochi può diventare frustrante.



Tomy Tutor= 6,5

Bello esteticamente, ma troppo difficile per superare ostacoli in maniera troppo precisa e diventa stressante dopo poco tempo.
Alle volte una bella grafica, tanti colori, bei disegni, musica, nascondono una giocabilità inesistente.

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)

SimonPPC del forum Retro-Gamers

- *Ghostbusters II* (numero 120)



Sega Mega Drive (1991, Sega)

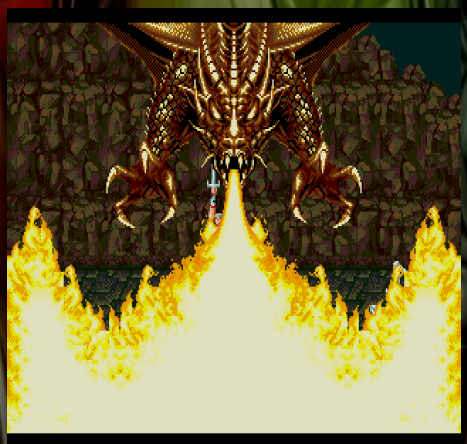
Gold

Sono passati alcuni anni dopo la battaglia contro il terribile Death Adder, ma purtroppo i problemi non finiscono qui.
Un nuovo signore oscuro tiranno entra in scena, il suo nome è Dark Guld e di certo, non è animato da buone intenzioni.
Costui fu anticamente imprigionato, ma che riuscì a liberarsi e a imperversare sul regno distruggendo numerose contee grazie al suo esercito di scagnozzi, facendo ripiombare il mondo nel caos.



Non tutto è perduto, dato che gli eroi che hanno sconfitto il precedente tiranno, dispongono chiaramente delle carte in regola per risolvere questo problema e quindi, immediatamente si oppongono all'oscuro signore.
Questo titolo fu ai suoi tempi in realtà un'esclusiva Sega Mega Drive, trovabile però in versione arcade Mega Play o Mega Tech, che altro non erano che le versioni a gettone del Sega Mega Drive, a differenza del prequel, che originariamente in formato Arcade, venne invece convertito su svariate piattaforme.

Il primo episodio convertito su questa console, fu davvero incredibilmente fedele alla versione da sala, infatti era quasi perfetta, tranne che per alcuni dettagli.



Questo episodio è talmente simile al primo (convertito) da far supporre in maniera spontanea che sia stato programmato sullo stesso identico engine.
A livello di genere di gioco, **Golden Axe II** trattasi di un Beat'em up/ Hack'n Slash rimasto pressappoco invariato rispetto al primo episodio.
Quindi selezionando uno dei tre eroi, dovremo affrontare una serie di avversari su degli schermi a scorrimento orizzontale.
Scegliere uno dei tre protagonisti è fondamentale per lo stile di gioco che intendiamo adottare, dato che dispongono di ben specifiche differenze tra di loro, che prendono corpo in velocità e potenza, e altre abilità.
In linea generica comunque se si vuole affrontare una sfida di relativa facilità, sarà sufficiente selezionare il nano, dato che grazie alla sua ascia, è possibile colpire gli avversari da una notevole distanza.
Nel gioco possiamo disporre di numerose tecniche d'attacco che dobbiamo effettuare tramite le armi equipaggiate, si va dalla corsa e il colpo durante quest'azione, il fendente volante potente eseguito nel mentre, oltretutto premendo contemporaneamente i tasti salto e offesa, potremo usufruire della tecnica tattica che rispetto al precedente episodio, è stata nettamente variata.
Non finisce qui, nel gioco potremo anche cavalcare le bestie e utilizzarle in battaglia, le quali dispongono di tecniche d'attacco peculiari.
Infine nel gioco, potremo raccogliere dei libri, i quali ci consentiranno di usufruire di spettacolari e potenti magie dannose che colpiranno tutti i nemici presenti sullo schermo.

Recensione scritta da Darkmanor

Sega Mega Drive= 9

Il gioco per la sua qualità generale non fa gridare al miracolo, ma è stato comunque programmato molto bene.
Il fattore stesso di essere all'altezza del prequel, lo rende un must imperdibile per i fan della saga e non.


Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it


PRESENT

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):







NEC PC 8801



1985-87 - Sierra On-line

DOS ,Amiga, Apple II, PC Jr, Mac, Apple IIGS, Atari ST.

Gold

King's Quest II è il secondo capitolo di questa interessante serie in cui Graham è il nuovo Re del regno..
Questa volta lo specchio magico mostra al Re una visione di una bellissima donna, Valanice, imprigionata in cima ad una torre d'avorio e rimasto incantato dalla sua bellezza, viene teletrasportato nel mondo di Kolyma per salvarla.
Dovete quindi attraversare il mare, il cielo e anche la morte per recuperare le chiavi che aprono le tre porte dell'isola incantata dove la strega Hagatha tiene prigioniera la ragazza.

TECNICAMENTE E'...
...Identico al suo predecessore perchè usa il motore AGI di Sierra e per questa avventura ci sono stati dei cambiamenti come il numero di brani musicali che diventano 14 e includono il *tema dell'amore* di Tchaikovsky tratto da Romeo e Giulietta, altre canzoni includono *Greesleeves*, la *Toccata e Fuga* di Bach e altre di Michael Jackson.
Tutte queste musiche sono localizzate in determinati ambienti per cercare di creare l'atmosfera ideale per immedesimarvi riuscendoci molto bene e tutte le musiche furono prodotte da Al Lowe che era un buon jazzista.
La limitata capacità dei dischetti avrebbe comportato un ridimensionamento del progetto, ma Sierra fu in grado di comprimere le immagini disegnandole come linee e poi colorandole.
La versione originale di questo gioco per PC, PCjr e Tandy non supportava ne le schede audio ne il mouse dato che non esistevano al tempo della pubblicazione.
Fu anche il primo King's Quest ad usare una introduzione animata e il primo ad avere una storia lineare.
Il mondo di questo secondo capitolo si aggiorna man mano che si gioca, introducendo nuovi personaggi quando si esplorano nuove aree e poi scompaiono quando non servono più.
Ad esempio, dopo aver letto l'iscrizione sulla prima porta, appare una sirena; il barcaiolo appare dopo aver letto l'iscrizione della terza porta, ecc.



Il gioco fu realizzato nel 1985 e fu poi ripubblicato nel 1987 con una grafica EGA e Hercules in modo tale che potesse girare sotto DOS.
La versione per Apple II ha un audio migliore della versione PC (*non ci voleva molto*).



IL MANUALE:
Il libretto allegato contiene un breve prologo della storia e inizia quando lo spirito di Re Edward che vive nello specchio dice a Re Graham che presto troverà moglie e che anche lui dovrà soffrire delle stesse pene che soffrì anche lui. Re Graham convoca il suo primo ministro Gerwain per preparare una grande festa e convoca tutte le fanciulle e le donne del regno interessate al Re, ma non riesce a trovare la donna giusta.
Lo specchio lo avverte in seguito anche della fanciulla prigioniera nella torre d'avorio che deve essere salvata e il Re comunica a tutti che dovrà lasciare il regno incustodito per questa missione.

All versions= 9

In passato gli diedi 7 perché il parser testuale può diventare frustrante e la gente oggi è abituata tanto al classico Punta e Clicca. Difficilmente c'è voglia di tornare al "move & type" di Sierra, però tecnicamente è fatto bene, ci sono tante musiche d'atmosfera tratte da grandi artisti.
Per gli amanti del retro gaming questo gioco rappresenta un ottimo titolo perché ha fatto nascere le moderne interfacce grafiche.

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)

Amiga, Atari ST, DOS (1988-89, Sierra On-Line)

Silver

Questo secondo capitolo a differenza del primo viene sviluppato con il motore SCI0, ossia il Sierra's Creative Interpreter che da una grafica a 16 colori EGA, aggiunge il supporto del mouse per i movimenti e audio FM e General Midi.



L'introduzione del gioco vede un larry che taglia il prato di Eve, la donna con cui ha avuto un'esperienza sessuale alla fine del primo capitolo e che sta a significare che sono diventati una coppia.
Tuttavia presto si capisce che in realtà la storia con Eve era solo un avventura di una notte e un Larry sconsolato si allontana dalla scena.
Partecipando ad uno show televisivo truccato, Larry vince un viaggio in crociera e durante i preparativi, un microfilm cade per errore nella sua valigia.
Questo microfilm attira l'attenzione del KGB e dello scienziato pazzo, Dr. Nonookee (che è un gioco di parole sul "no" al divertimento virtuale) che vogliono recuperare questo film.
Attraverso questa avventura vengono ripresi dei temi che contribuiscono alla sua comicità e tra questi un barbiere che è gestito da Rosella di King's Quest 4.

TECNICAMENTE E'...

...Come il primo gioco dove Larry viene guidato dai tasti cursore, dal mouse o dal joystick e poi le varie azioni vengono eseguite attraverso un parser testuale.
A differenza del primo gioco dove ci si spostava per le varie zone della città, qui il protagonista viene guidato verso gli enigmi da risolvere, raccogliere gli oggetti che vengono messi nell'inventario per poi essere usati in seguito.
Nel gioco non ci sono limiti di tempo, ma Larry deve eseguire velocemente e in ordine delle azioni già impostate per passare alla sequenza successiva.
Le relazioni di Larry con i personaggi femminili sono accompagnate da un ritratto di quest'ultime anche se le immagini sono più piccole di quanto visto in precedenza e Larry viene punito dal gioco se flirta con ogni donna che incontra.
Se si esagera in azioni sbagliate si provoca la sua morte e la fine dell'avventura.

CURIOSITA SULLO SVILUPPO:

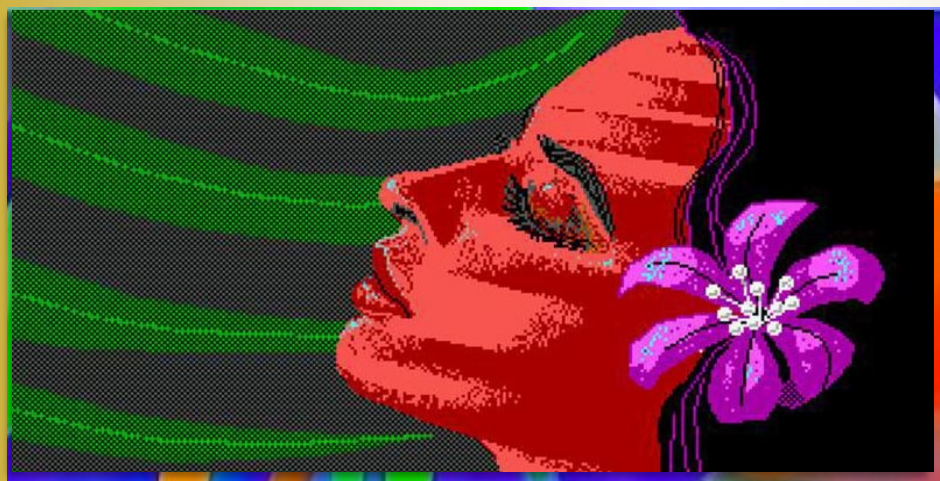
E' con questo gioco che Sierra usa il nuovo motore SCI con una grafica in 320x200, supporto mouse e supporto schede audio. Parallelamente alla serie King's Quest, il gioco mostra una grafica realistica soprattutto per quanto riguarda Larry e altri elementi importanti come la nave da crociera e le isole tropicali.
Un'altra cosa da far notare è che solo in questo capitolo Larry non può divertirsi con le donne se non alla fine dell'avventura ed è per questo che non c'è il controllo dell'età anche se in alcune situazioni ci sono dei nudi anche se abbastanza censurati.
Tra le varie donne che Larry incontra in questa avventura c'è Rosella of Daventry, la protagonista di *King's Quest IV: The Perils of Rosella* che rappresentava per Sierra una promozione incrociata.
Nelle scene finali del gioco è inclusa una suonata al pianoforte con "Polyester Patti" che mostra in anteprima il personaggio che sarà presente in Leisure suit Larry 3 e 5 sotto il



nome di Passionate Patti.
Qui Patti è una ragazza bionda, ma nei successivi capitoli verrà rappresentata con i capelli neri.

NOTA SU QUESTA VERSIONE:

Sierra ha lasciato in questo gioco un sistema di protezione dove appaiono su schermo diverse donne e l'utente deve mettere il loro numero di telefono.
In alcune versioni è stato incluso un sistema per bypassare la protezione e consiste nel scrivere 0724 come numero telefonico (E' il compleanno di Al Lowe, 24 Luglio) e fu inserito da lui stesso per testare il gioco e si è dimenticato di toglierlo.

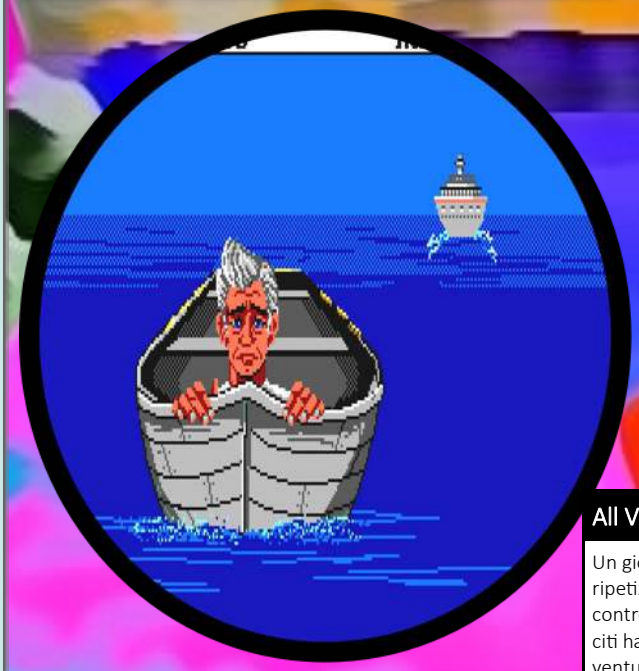




FAI DEL TUO MEGLIO, MA VIENI SEMPRE CRITICATO!

Come è stato detto, questo gioco fu modificato nel suo contenuto perché il primo malgrado il grande successo avuto fu criticato per contenuti sessuali troppo espliciti e quindi fu deciso di cambiare alcune cose.
Non si possono abbordare tutte le donne che sono presenti in gioco pena la morte immediata e per evitare la ripetitività della storia ne venne creata una sullo spionaggio che non fu apprezzata.
Il primo capitolo fu criticato per i troppi contenuti sessuali e il secondo fu criticato perché non ce ne erano o erano troppo pochi.

ALTRE CURIOSITA':
Fu il primo gioco a usare la *tritephrase* dove il giocatore si poteva scegliere un motto che poi si sentiva pronunciare durante l'avventura.
Fu il primo anche ad usare la modalità boss protection e se la si usava in ufficio, appariva sul monitor un applicativo gestionale con tanto di grafici, ma da quale non era più possibile rientrare in gioco, ma solo uscire o caricare una salvataggio.
Stando seduti ai tavolini di un bar, compaiono Bill Gates e sua moglie e poi anche Ken e Roberta Williams, i fondatori di Sierra On-Line.



All Version= 8

Un gioco che per paura di creare ripetizioni e una critica forte contro i contenuti sessuali espliciti hanno creato una delle avventure forse meno belle della serie che comunque rimane molto godibile grazie al sua caratteristica comicità graffiante. La risoluzione in 320x200, il supporto schede audio, colori EGA più realistici del precedente lo rendono una bella avventura e anche scoprire se la versione che avete è una di quelle con il codice di sblocco di Al Lowe.



Gold

DOS (1987, Sierra On-Line)



Anche il secondo capitolo di questa serie continua ad usare lo stesso motore del primo senza nulla togliere alla giocabilità dell'avventura.
Roger Wilco dopo gli eventi del primo episodio è diventato l'Eroe di Xenon e apprende che dietro l'attacco dei Sarien c'era Sludge Vohaul.
Malgrado il suo status di eroe, Roger viene trasferito sulla Stazione Orbitale Xenon 4 e promosso capo portinaio e tutto procede tranquillamente fino a quando non viene rapito da Sludge Vohaul.
Dato che Roger ha rovinato i suoi piani di conquista viene teletrasportato su una nave prigione diretta alle miniere di Labion, ma la navetta precipita in un pianeta vicino, in mezzo ad una foresta da cui riesce a scappare e arriva alla base di Sludge.
Ancora una volta Roger Wilco da solo



deve fermare il malvagio piano di Vohaul: sradicare la vita da Xenon lanciando milioni di cloni di agenti assicurativi.
Alla fine del gioco, prima di distruggere l'asteroide di Vohaul e quindi salvare l'universo, Roger fugge in una capsula criogenica nello spazio.
Da qui inizierà Space Quest III.

TECNICAMENTE E'…



…Identico al precedente come motore grafico AGI, quindi con 16 colori in EGA, ma con un parser migliorato, enigmi più difficili e animazioni più dettagliate.
Space Quest II fu messo al 4° posto tra i 5 più bei giochi di Sierra e infatti vendette più di 100.000 copie guadagnando così l'ambita medaglia d'oro di SPA (Software Publishers Association).

DOS= 9

Diciamo che essendo identico in tutto e per tutto al primo capitolo questo potrebbe essere un Space Quest 1: Parte 2, ma non per questo mi sento di penalizzare il giudizio che diedi nel 2014. Il gioco è molto bello, la demenzialità che lo accompagna dall'inizio è fine è ben evidente e piace molto.

Console Forever





nemici.

Cambiano i personaggi, cambia lo scopo, c'è una bella grafica sia all'interno dei labirinti e anche un artwork che ricorda un po' quei vecchi Coin-Op, ma alla fine è sempre il buon vecchio Pac-Man.

E' difficilissimo perché questi topolini vi inseguono appena inizia la partita e sono meno casuali dei fantasmi di Pac-Man e basta che tentenniate per una frazione di secondo e ve li trovate addosso.

Giocabilità eccellente.



Gold

Craze Chicky (1981, Video Technology - CreateVision)

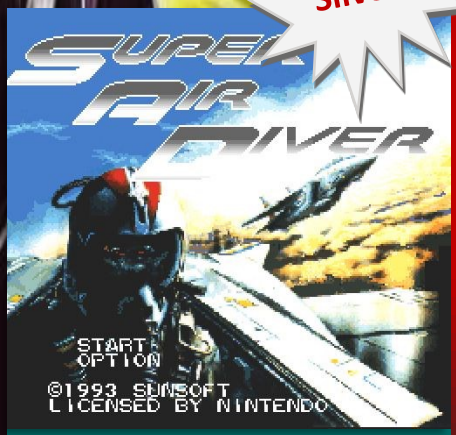
E' un clone di Pac-Man dove al posto del faccina gialla di questo personaggio c'è un pollo che non deve mangiare il cibo, ma fare il contrario, ossia seminare un campo labirintico per far crescere il suo cibo preferito che sono dei frutti.

I nemici ovviamente non sono dei fantasmi, ma dei topolini che vogliono far festa con voi e farvi allo spiedo e quindi come in Pac-Man dovete evitarli oppure mangiare una delle quattro fragole ai bordi del labirinto che vi rende temporaneamente immortali e potete mangiarvi questi

CreateVision= 9

E' Pac-Man e come tale ha una ottima giocabilità, graficamente molto bello e un'idea nuova su cui basare questo clone. Un po' difficile, ma divertente.

Silver



Super Air Driver (1993, Vic Tokai - SNES)

Potrebbe essere un clone di After Burner per la visuale e le modalità di combattimento in cui dovete centrare gli aerei nemici con il puntatore e poi lanciare i missili a ricerca automatica.

E', tuttavia, molto diverso perchè ora avete la scelta di quattro aerei con ciascuno una propria caratteristica. E' più completo anche come briefing delle missioni che vi vengono date dal vostro comandante alla base e l'aereo che scegliete (inizialmente ne avete solo due) lo potete personaliz-



zare come volete soprattutto per le armi e la quantità di carburante.
E' sempre uno sparatutto in 3D, ma presentato come un simulatore di volo e avendo praticamente più controllo rispetto ad After Burner è anche più piacevole. Di contro è una difficoltà maggiore a centrare i nemici e colpirli perché dovete inseguirli.
I paesaggi sono esattamente come in un classico Flight Simulator, quindi texture che rappresentano delle città (piatte) e la sensazione soprattutto quando vi avvicinate è quella di sfrecciare sopra di queste a velocità altissima.

Bella grafica, ottimo sonoro e buona velocità.

SNES= 9

Simile ad After Burner come visuale e metodo di combattimento, ma più piacevole perché avete più controllo dell'aereo e delle sue impostazioni prima della missione.



Fire Fighter (1982, Imagic - Atari 2600)

Eccolo qui il gioco che dovevo fare lo scorso numero e si tratta di una missione eroica perché voi siete un pompiere che deve salvare delle vite umane da un grattacielo in fiamme.
Dovete salvare le persone usando la scala e scegliere bene il piano dove pensate ci sia più pericolo, ma attenzione che il fuoco si propaga molto velocemente.
Avete una limitata scorta d'acqua (altrimenti era troppo facile) che dovete usare per impedire al fuoco di avanzare nei vari piani e poi usare la scala.
Quest'ultima è un po' difficile inizialmente capire come funziona perché dovete scendere all'auto e poi con il joypad scegliere un angolo per indirizzare la scala verso un



Gold

piano, ma dovete usare l'occhio per capire come mettere la scala. Una volta fatto la allungate per vedere se avete fatto la scelta giusta. Se va bene dovete salire sul camioncino e poi sulla scala per andare a prendere la persona in pericolo.

Semplice come grafica, stilizzato come molti giochi Atari 2600, ma di una ottima giocabilità e bello cercare di spegnere il fuoco e salvare quante più vite possibile. Non è facile perché dovete imparare ad angolare bene la scala ai vari piani.

Atari 2600= 9

Moltissimi titoli per questa Console sono sempre molto belli e divertenti. In questo caso anche con una grafica minuta c'è un ottimo dettaglio, belle animazioni e voglia di imparare per provare nuovi livelli sempre più difficili.


Education
Shift

Educativo: Avventura



TRS-80 (1986, Sierra On-Line)

Gold

Mickey's Space Adventure è un'avventura educativa dedicata alla scienza perché interpretando Topolino a passeggio con Pluto trovate un'astronave spaziale in cui ricevete un messaggio che gli abitanti del pianeta Oron sono stati derubati di un cristallo di memoria, rotto in vari pezzi e sparpagliati tra i vari pianeti del loro sistema solare.
Dopo il decollo dovete esplorare tutti questi pianeti alla ricerca dei



pezzi del cristallo che poi verranno riassemblati sul pianeta dove è stato rubato.

E' un'avventura grafica di Sierra On-line quindi sulla falsariga di Space Quest o Leisure Suit Larry, ma è pensata per i bambini e quindi usa un'interfaccia totalmente diversa e più adatta a loro.
Non c'è nessun parser testuale e le azioni da fare vengono fatte selezionando con i tasti cursore delle parole dal testo che avete sullo schermo per muovervi nelle varie locazioni e stessa cosa quando dovete risolvere



degli enigmi.
Se sbagliate parola il sistema vi avverte di riprovare fino a quando non trovate quella giusta.
Come educativo forse non è proprio



uno tipico con esercizi, ma comunque insegna a capire come funziona un'avventura grafica e a ragionare su come risolvere degli enigmi facilitati.
Grafica molto bella, disegnata bene, colorata e i personaggi sono quella della Disney e quindi attraente per i bambini che amano questa serie.
L'interfaccia, tuttavia, inizialmente non è facile perché anche se è vero che bisogna selezionare la parola corretta richiede qualche passaggio di troppo dato che alcune azioni vanno costruite tipo "go" e poi scegliere "East".
Come ogni avventura potete salvare la partita e poi ricaricarla in seguito.

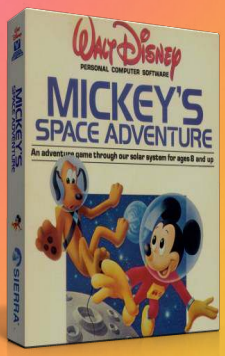
TRS-80= 9

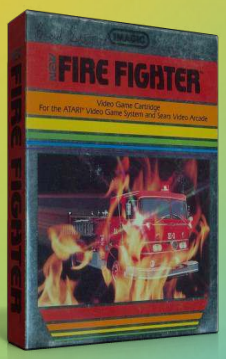
E' un'avventura grafica testuale a tutti gli effetti di Sierra pensata per i bambini che non devono avere a che fare con il parser testuale che sarebbe incomprensibile. Le parole da costruire dalla lista delle azioni sono semplici anche se comunque bisogna conoscere il loro significato.

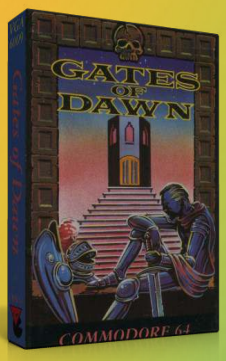
Box Art: Copertine in 3D

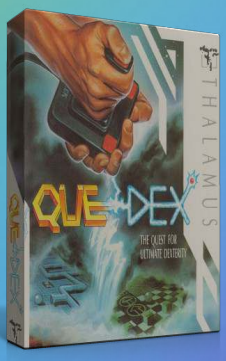












Volume 7, Numero 4
Aprile 2021

REV'N'GE!



Top 3

Pitstop



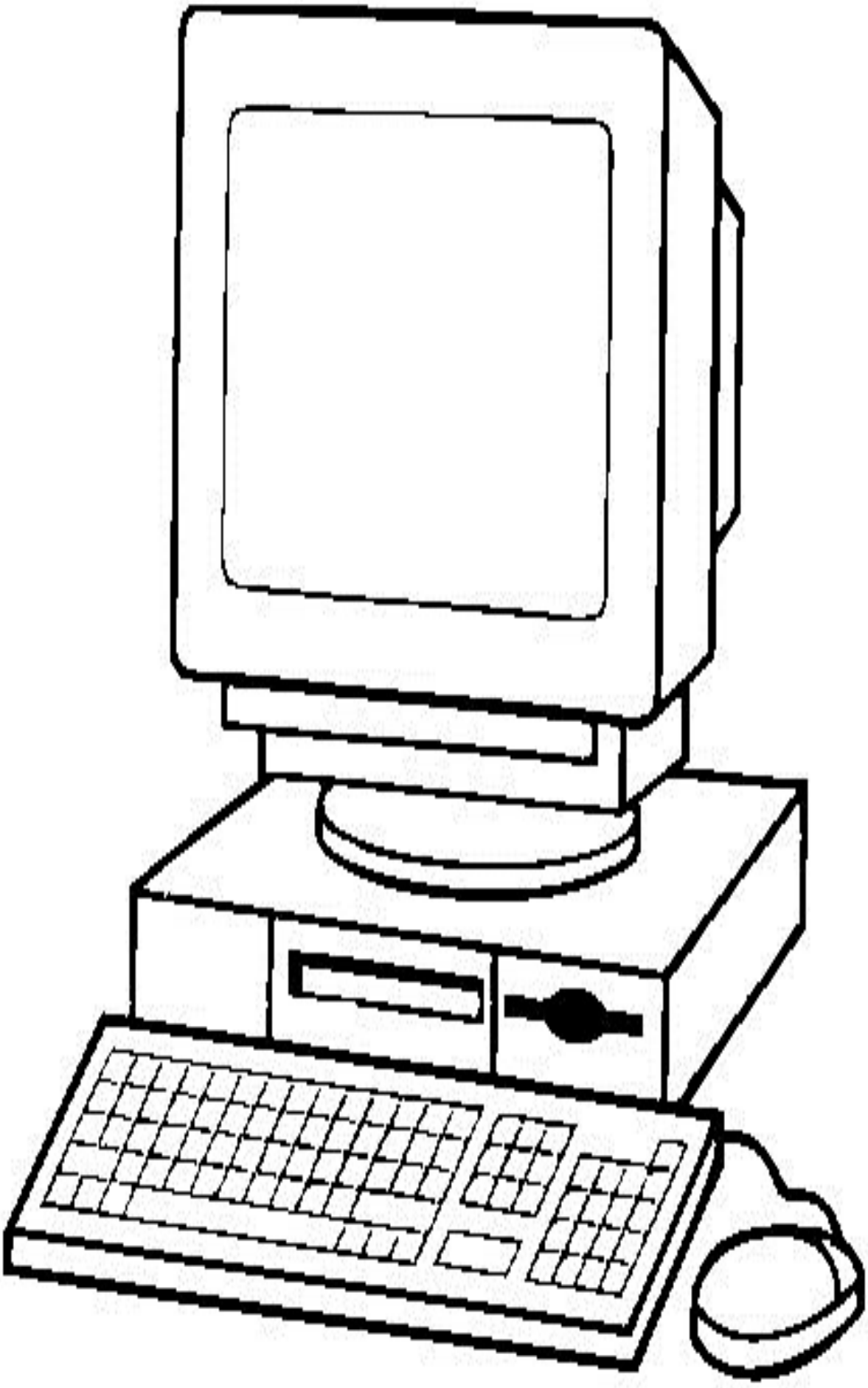
Encyclopedia Galactica



Tunnels of Armageddon

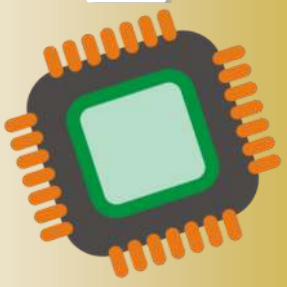



Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Hardware

NEC PC 8801



Il **PC-8801** era un PC basato sul processore Zilog Z80 e fu rilasciato dalla Nippon Electric Company (NEC) nel 1981 e veniva chiamato amichevolmente PC-88.
La sussidiaria della NEC negli USA rilasciò delle varianti americane di questa macchina.
Di questo PC sono uscite 5 versioni diverse:

- PC-8801/PC-8801mkII
- PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
- PC-8801FH/MH/FE/FE2
- PC-8801FA/MA/MA2/MC
- PC-8801VA/VA2/VA3

Gli emulatori oggi emulano tutta la serie PC-8801 anche se viene principalmente emulata la macchina più compatibile con il software esistente.

HARDWARE:
Si tratta di una macchina a 8 bit basata sul processore NEC µPD780 (Z80) a 4 MHz con 64 Kb di RAM e 48k di VRAM, l'audio è un FM(Y2203) Mono e ha un coprocessore per la gestione dei dischetti. Non ha ne CD-ROM ne Hard Disk.
La RAM principale di 64 Kb era il quantitativo standard per le macchine a 8 bit e la cosa più inusuale per questi hardware di quel periodo era la grafica dato che i computer con alte risoluzioni (640x200 a 8 colori) erano abbastanza rare. Quando uscì' sul mercato il modello 8801mkIISR le cose cambiarono perché era un PC con una grafica in alta risoluzione a 640x200 a 8 colori scelti da una palette di 512 e un audio FM decisamente buono.
Gli altri modelli sono praticamente uguali a questo, ma aggiungono il supporto modem, versioni a basso costo, aggiungono floppy in alta densità, versioni più veloce del processore fino a 8 MHz, più RAM e VRAM, tipo di uscita video e audio di miglior qualità.

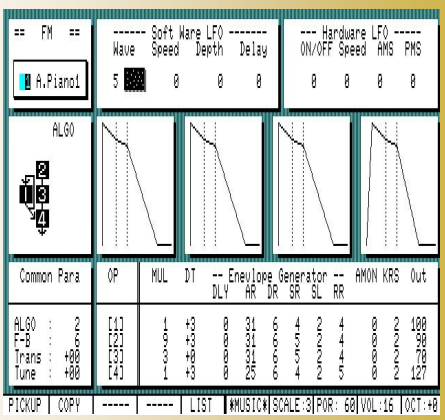
SOFTWARE:
Le aziende che producevano il software per questa macchina includevano Enyx, Square, Nihon Falcom, Bandai, HAL Laboratory, ASCII, Pony Canyon, Technology and Entertainment Software, Wolf Team, Dempa, Champion Soft, Starcraft, Micro Cabin, PSK e Bothtec.
Sono tutte aziende che producevano giochi e molti di quelli prodotti per il PC-8801 furono condivisi con l'MSX come quelli prodotti da Game Arts, ELF Corporation e Konami.
Questo computer aveva anche Il suo basic, chiamato N88-Basic.

LA GRANDE QUALITA' AUDIO:
I primi modelli avevano solo 3 canali SSG e 3 canali FM (entrambi mono), ma erano sufficienti a quel tempo a sorprendere dato che gli altri 8 bit avevano solo il BEEP oppure SSG in pochissimi rari modelli.
Il modelle 8801FA aveva un FM a 6 canali in stereo (con il drum kit), oltre all' SSG aveva anche un ADPCM a 16 KHz insieme a 256 Kb di memoria per i campioni. E si trattava di una macchina a 8 bit!!

OGGI...
...Tutto questo è possibile solo riviverlo grazie agli emulatori che sono in grado di far ascoltare la grade qualità audio che avevano queste macchine quando sono uscite negli anni '80.








Al prossimo incredibile numero
#122
Maggio 2021