

REV'n'GE!

#28

Retro Emulator Vision and Game

Mc Guire contro The Machine

Turrican e Turrican II, la saga più entusiasmante

Giochi dall'Oriente

Un Dungeon Master in versione tecno

Anteprima

The Secret of the Middle City

RECENSIONI: Turrican - Jungle Strike - Vegas Gambler - Victory Road - Missile Defence 3D - James Bond 007: The Duel - Turrican II - Dylan Dog - Mig-29 Fulcrum - Dyter-07

EDITORIALE NUMERO 28

Eccoci al numero 28 con interessanti recensioni da leggere tutto d'un fiato e che faranno scendere qualche lacrima di nostalgia nella speranza che qualcuno voglia rispolverare la sua adorata macchina per provare sulla sua pelle ciò che leggerà qui.

Ho deciso di togliere le pagine dedicata all'hardware vintage perché ormai si è giunti alla sua conclusione e questo dal prossimo numero vorrà dire scrivere altre recensioni e altri crampi :)

Devo dire che è stato un po' complicato trovare giochi o programmi interessanti da provare. Programmi da recensire sono complicati perché non è di certo come provare un gioco per via di migliaia di sfaccettature diverse e tanti tipi di configurazione e settaggio di ogni parametro.

In questo numero ho deciso di recensire una piccola suite da ufficio per Amiga malgrado abbia scoperto durante la recensione che purtroppo ha dei problemi che non mi hanno permesso di scoprire per bene le sue potenzialità. Tuttavia è un bel programma che ho voluto riscoprire anche per le tante polemiche che gli Amighisti hanno sempre fatto sulla mancanza di suite professionali.

Su Amiga ci sono programmi professionali e non come PageStream, PenPal, C1-Text, ma una vera e propria suite non c'è mai stata, quindi per ogni bisogno si deve usare un programma diverso.

Io in passato scoprii questa suite e ne rimasi davvero colpito perché in un solo programma c'erano tutti i programmi che oggi si trovano nella suite più famosa che è quella di Office.

Tra i titoli multimediali ne ho scoperto uno per la console Sega ed è molto interessante.

Buona Lettura

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.

Sommario Numero 28

Marzo 2015

Turrican	4-8
Jungle Strike	9-12
Vegas Gambler	13
Victory Road	14
Missile Defence 3D / Jame Bond 007: The Duel	15
Turrican II	16-20
Dylan Dog	21
Mig-29 Fulcrum	23
Compton Encyclopedia Interactive	28
Mini Office	29

RETRO TRAILER VIDEO

Alcune immagini sono linkate a Retro Trailer che si trova su Amigapage.it, spezzoni video tratti dai giochi..

1991, Rainbow Arts.

Amiga, Atari ST, PC, Megadrive, SNES



“E’ una saga avventurosamente arcade concepita da una mente geniale”

Stiamo parlando di Turricon, un video gioco nato nel 1990 su Commodore 64 da Manfred Trenz e portato su computer e console.

Si era già parlato di questo gioco in un vecchio numero di REV’n’GE!, ma non me ne ricordavo e siccome lo avevo promesso, riprendo la recensione del numero 11 analizzando le versioni a 16 bit e le varie console.

Per la trama vi rimando a quel numero e quindi vediamo insieme se la potenza dei 16 bit ha migliorato o no quel capolavoro di Manfred Trenz.

Per la versione Commodore 64 Manfred Trenz dimostrò a tutto il mondo di cosa era capace un Commodore 64 e che prima di allora si pensava fosse impossibile.

Uno degli effetti più belli mai visti, o almeno lo era per me, era quando Turricon cade in acqua o affronta nemici sottacqua dove si vede la distorsione del fondale e il cambio di colore dell’armatura molto realistico. In più c’è anche lo spruzzo dell’acqua quando entra e quando esce.

Le versioni a 16 bit non furono curate

dallo stesso Manfred Trenz, ma furono realizzate dalla Factor 5.

Un gioco caratterizzato da tantissime trappole che vanno dalle torrette sulle rocce sospese, ai mostriciattoli meccanici sparsi per ogni livello, muri di mattoni da abbattere per liberare il passaggio dove alcuni di questi si animano d’improvviso e si scagliano contro il protagonista.

Ci sono le odiate palle ferrate che volano per lo schermo impazzite e bisogna usare tutta la destrezza per non essere colpiti e se possibile eliminarle subito.

In Turricon I non ci sono tante armi disponibili e sono solo 3: il raggio laser, il fucile e il tuono.

L’arma più potente è il tuono che può sparare a 360 gradi e quindi distruggere tutto quello che c’è intorno. Difetto di quest’arma è che bisogna stare fermi e anche se è molto potente c’è il rischio di essere colpiti da proiettili vaganti.

Oltre a queste armi da fuoco, Turricon può usare dei sistemi di difesa della sua armatura come uno scudo energetico che viene sparato in tutte le direzioni che distrugge ogni cosa, poi ci sono



delle mine e delle bombe, ma tra queste difese ce ne è una che è estremamente importante.

Turricon può trasformarsi in una ruota dentata che serve per superare certi ostacoli indistruttibili oppure anche per superare trappole che a piedi non potrebbe mai superare.

Le armi da fuoco hanno colpi illimitati,



ma le armi di difesa dell'armatura o quelle extra come bombe, mine e la trasformazione sono limitate, ma durante il gioco è possibile trovare il modo di ricaricarle.

Quando si perde una vita si perde anche la potenza dell'arma al livello precedente:

Se ho 5 vite e il fucile è a livello 4, se perdo una vita, il fucile scende al livello 3 e così via anche per il tuono. Anche questo non è problema perché durante il gioco sono di continuo delle celle energetiche che colpite rilasciano i potenziamenti dell'armi permettendo anche di cambiare l'arma in uso.

Durante il gioco si può usare solo un arma per volta, mentre il tuono è sempre presente. Laser e tuono, Fucile e tuono. Il tuono viene potenziato non nella forza di distruzione, ma nella lunghezza. Più è lungo e più facile sarà colpire avversari a distanza e questo è molto importante soprattutto per i nemici di grosse dimensioni.

Tra le trappole accennate prima ce ne è una che è davvero tosta e viene fuori ogni qualvolta si scende verso il basso. Il gioco si svolge sempre alla luce del sole, ma quando si scende verso le parti basse dei livelli, diventa tutto buio come se fosse notte. Qui appare ogni tanto un cursore che spara dei tuoni nella notte, tuoni letali che se colpiscono bene fanno un sacco di danni e ovviamente questa trappola è indistruttibile, quindi bisogna solo fuggire e cercare di risalire dato che alla luce del sole questo sistema di difesa non funziona.

Turrican è questo e anche tanto altro.

Amiga (1990, Rainbow Arts)

La versione Amiga stupisce per una grafica e un sonoro davvero stupefacenti. La grafica ora è più colorata, ci sono 32 colori su schermo, sono più brillanti, non ci sono più i contorni seghettati, ma una linearità davvero ottima che rende ogni oggetto, ogni sprite, ogni animazione ancora più bella da vedere.

Il gioco non cambia in questa versione che rimane esattamente spettacolare come lo era sulla macchina originale con la stessa libertà di movimento e di esplorazione anche dopo aver eliminato il boss di fine livello che come ricorderete non è detto che sia proprio alla fine di questo.

La qualità del gioco si vede anche dalle richieste hardware che sono proprio di base perché è sufficiente un Amiga 500 con solo 512k di memoria e che mostra una grafica davvero superlativa già nella presentazione dove la cosa che colpisce di più è proprio l'audio che dimostra quanto sia stato usato bene il Paula.

La versione Amiga ha l'audio durante i caricamenti e durante il gioco, un audio con la stessa eccellente qualità ascoltabile nella schermata dei titoli e giocare con effetti sonori e musica di questa qualità non fa altro che aumentarne i pregi.

Questa poi cambia per ogni livello e durante gli scontri contro i vari enormi boss.

La grafica è eccellente e va di pari passo con la musica. Tutto è stato mantenuto esattamente come nell'originale come struttura dei livelli e le aree liberamente esplorabili si trovano gli stessi mostri o gli stessi attacchi proprio dove ci si aspetta dopo aver giocato alla versione per Commodore 64.

C'è anche il passaggio dalla zona soleggiata a quella buia, ma questo avviene in modo più bello, sfumando lentamente per aggiornare lo schermo e rendere tutto più realistico.

Anche qui si cambia colore quando si entra in acqua e ci sono anche gli spruzzi davvero ottimi, quindi tutti i colpi di classe visti su C64 sono stati riprodotti e migliorati.



Tuttavia la versione C64 ha qualcosa in più che invece si è persa con la versione più potente. Si tratta di piccole cose, ma in una macchina così potente ci si immagina che tutto sia uguale e migliore.

Quando Turri muore riappare in gioco senza fronzoli, mentre su C64 si assiste ad una specie di teletras-



sporto. Il fondale in acqua su C64 ha le distorsioni tipiche, mentre su Amiga è tutto fermo e in alcuni casi scompare questo fondale durante lo

scontro contro i grossi nemici acquatici.

Nel complesso è una conversione davvero spettacolare con una grafica che ha una ricchezza di dettagli davvero impressionante e musiche di altissimo livello e una giocabilità pari all'originale.

E' davvero dura stabilire se la conversione è meglio dell'originale, ma la versione a 8 bit rimane un peletto



meglio dove non è la qualità grafica e musicale a fare la differenza. Si tratta comunque di differenze davvero minime.

Con Turrigan, Amiga e C64 sono le due piattaforme di riferimento per tutte le altre conversioni.

Atari ST (1990, Rainbow Arts)



Anche la versione ST si accontenta di soli 512k di memoria che sono sufficienti per ascoltare un buon parlato digitalizzato iniziale e una buonissima qualità audio davvero quasi inaspettata da come ero abituato ad ascoltare altri titoli per questa macchina. Non è lo stesso livello di qualità dell'Amiga, ma davvero più che buona.

Durante il gioco effetti sonori e musica anche se però si sente qualcosa che non va per il verso giusto. La qualità di questi effetti è davvero molto scarsa.

La qualità della musica in gioco è gene-

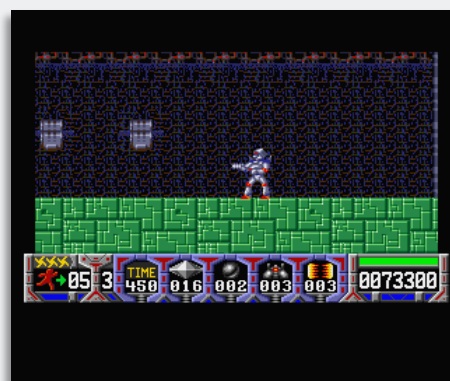
ralmente buona, ma in alcuni livelli questa sembra molto inferiore anche perché sembrano esserci dei problemi con gli effetti.

In pratica in certe situazioni sembra che gli effetti sonori prendano il sopravvento sulla musica oppure sembra che questa non riesca ad essere suonata con gli effetti in corso. E' una situazione particolare perché alcune volte non ci sono problemi, mentre altre si sente questa cosa.

Infine la qualità di questi effetti è davvero molto bassa, peggio di come era sul Commodore 64, quindi più simile ad un Amstrad CPC o Spectrum 128k che tra l'altro usano lo stesso chip audio.

La grafica sembra esserci, ma in realtà ci sono delle differenze che sono in realtà dei tagli. Le cascate d'acqua sono presenti, ma non c'è animazione, sembrano completamente ghiacciate, ma l'immagine è quella di un disegno fatto per rappresentare l'acqua in movimento.

Quando Turri cade in acqua ci sono gli stessi effetti visti sul gioco originale e sulla versione Amiga, ma non c'è cambio di colore e nessuna distorsione dell'acqua. E' però differente ad esempio il fondale quando c'è il grosso pesce dove nella versione Amiga il fondale diventa completamente nero, mentre



qui rimane presente.

Nel complesso la grafica, a parte, qualche taglio sulle animazioni, è praticamente quella vista su Amiga anche

con solo 16 colori che sono usati molto bene. La velocità di gioco è buona anche se meno fluida rispetto alla versione Amiga.

Nel globale tuttavia le piccole deficienze tecniche non incidono sulla giocabilità o sulla longevità che si mantiene agli stessi livelli delle versioni migliori. La versione

ST ci rimette qualcosa nel punteggio finale, ma rimane una ottima conversione.

Un buon gioco per tutti quelli che amano questa piattaforma e che si divertiranno parecchio anche se dovranno ingoiare il rospo su alcuni tagli incomprensibili.

Megadrive (1991, Accolade)

A differenza di altre console dove il gioco ha cambiato nome in "Super", qui mantiene il nome originale.

Questo è un gioco arcade e di piattaforma complesso, un misto di grafica, audio, effetti speciali audio e visivi che ne fanno probabilmente uno dei più grandi capolavori degli anni 90.

La versione Sega Megadrive si presenta con una schermata dei titoli ben disegnata anche se non ha tutti i fronzoli davvero belli della versione Amiga.

L'audio è buono anche se decisamente minori il numero degli strumenti, ma quelli presenti sono sufficienti a dare un buon audio di presentazione.

Tra le opzioni disponibili molto buona quella per il joypad che permette di personalizzare i tre tasti per una giocabilità ancora migliore.

I tre tasti del joypad sarebbero davvero utili per avere un tasto del salto perché certe situazioni vanno superate con dei salti a rientro e avere un pulsante specifico aiuta parecchio.

Tuttavia si può saltare anche con i tasti direzionali e questo porta a creare confusione. Avendo un tasto per saltare, il salto con lo stick dovrebbe disattivarsi.

Graficamente è ottimo e non si notano davvero differenze in gioco con la versione meglio colorata, meglio definita in ogni particolare come la versione Amiga.

Tutto quello che si poteva mettere è stato messo compreso le varie animazioni.

Azione frenica, veloce e musica ed effetti insieme senza mai nessun tipo di problema.

Problemi invece sulla giocabilità per una difficoltà davvero esasperante perché se prima una torretta sparava un colpo, qui



ne spara 10 che significa perdere una vita nel 99,9% dei casi.

A seconda di come scrolla lo schermo, può capitare di fermarsi a sparare contro nemici o meteoriti e se uno di questi è a metà tra la parte visibile sullo schermo e quella non visibile provoca l'apparizione di nemici senza sosta obbligando il giocatore a usare il tuono senza mai smettere perché appena si tenta di spostarsi un attimo, si viene travol-

ti. La versione Megadrive ha anche 3 possibilità di continuare che però è praticamente inutile perché si ricomincia esattamente all'inizio del livello e ai fini di longevità serve a ben poco.

Ottimo gioco dal punto di vista grafico e sonoro, ma per l'estrema difficoltà la curva interesse sarà davvero molto bassa e non è detto sia sufficientemente lunga per portarlo a termine.



PC-Engine (1991, NEC Technology)



Anche la NEC prova a convertire il gioco per la sua piattaforma facendo un ottimo lavoro per quanto riguarda la parte grafica e audio che non fa rimpiangere nessuna versione e fa di certo meglio di tutte le versioni a 8 bit, ma però con questo gioco si vede un PC-Engine davvero in difficoltà perché alcune cose sono leggermente approssimative.

I colori sono abbastanza buoni anche se c'è meno dettaglio su alcuni oggetti soprattutto quelli che dovrebbero riprodurre un materiale metallico. Alcune parti dei livelli sono stati ridotti di complessità, ma ad esempio, a differenza della versione ST, l'acqua delle cascate è in movimento.

Ottimo audio come qualità anche se c'è un motivo solo durante il gioco, quindi, almeno per quello che ho provato, i primi due livelli hanno la stessa musica che anche se davvero ben fatti, alla lunga sentire sempre la stessa nenia diventa palloso.

Buon gioco, ma come la versione Megadrive c'è una difficoltà davvero elevata e i "continue" sono inutili, per me, perché ricominciare da capo un livello dopo averci passato un ora per superarlo, fa davvero scappare la voglia.

Amiga= 9

Una versione che esalta il già ottimo gioco a 8 bit a livelli davvero spettacolari perché non stravolge la struttura, ma migliora la qualità grafica e soprattutto aggiunge un audio davvero non replicabile da nessun'altra versione esistente di questo primo capitolo della saga.

Megadrive= 8

Davvero una conversione con i fiocchi perché è la copia sputata della versione Amiga in tutto e per tutto a parte l'audio inferiore, ma decisamente buono così come gli effetti sonori.

Azione davvero frenetica, veloce, sono presenti tutte le animazioni, ma ha una difficoltà troppo esasperante.

Atari ST=8,5

Subisce qualche taglio nelle animazioni, ma il gioco resta tale e quale a quello visto su Amiga con una grafica, anche a 16 colori, molto buona.

Musica ad ogni livello, sempre presente, ma che alterna la qualità durante il livelli. Effetti sonori davvero non all'altezza del gioco.

Giocabilità davvero ottima.

PC-Engine= 7,5

Una conversione tosta per questa console che ha abituato a ben altre prestazioni, ma questo era difficile da convertire e infatti ci rimette un po' in una grafica esteticamente inferiore alle altre.

Ottimo audio anche se durante i vari livelli è ripetitiva.

Difficoltà elevata.



Jungle Strike è il seguito di Desert Strike e fu rilasciato originariamente solo sul Sega Megadrive, in seguito fu portato sulle altre console e per ultimo su Amiga .

La meccanica di gioco rimane esattamente la stessa del gioco precedente e questa volta bisogna sventare i piani di alcuni terroristi che vogliono distruggere Washington, D.C.

Come in Desert Strike c'è una bellissima introduzione che spiega in dettaglio la trama di gioco che questa volta vede Ibn Kilbaba, figlio del dittatore del primo gioco e Carlos Ortega, un trafficante di droga Sud Americano, che stringono un'alleanza durante un test nucleare per distruggere la città Americana.

Questa volta l'azione non si svolge solo sull'elicottero, ma si potrà pilotare un caccia F-117, un hovercraft e una moto. Quando si pilota l'elicottero Comanche si possono usare le solite scelte di armi: mitragliatrice, missili Hydra e missili Hellfire.

Le armi e il carburante sono limitati e quindi di tanto in tanto bisogna rifornirsi di benzina e armi.

Sega Megadrive (1993, Electronic Arts)



In questo nuovo gioco la presentazione iniziale della schermata del titolo è davvero più complessa delle precedenti e con una fondale che ricorda una giungla. La musica è ben fatta e di buona qualità.

Dopo qualche secondo si avvia automaticamente l'introduzione al gioco che mostra una grafica molto ben colorata con animazioni dei personaggi che sembrano digitalizzati da veri attori.

Il gioco inizia di fronte alla Casa Bianca e il giocatore deve difendere la città, la stessa Casa Bianca e il Presidente dagli attacchi terroristici che usano diversi mezzi per vincere le loro missioni.

Con l'elicottero si dovrà pattugliare di continuo la città che è molto grande e in aiuto la stessa mappa strategica

vista nel precedente capitolo. Con questa è possibile trovare le basi dei terroristi, trovare i mezzi che questi usano per trasportare le loro truppe o anche eventuali kamikaze.

Dato che lo scenario è cittadino, si vola in mezzo alle case, ai grattacieli e bisogna fare molta attenzione a non colpirla perchè comporta il danneggiamento del Comanche.

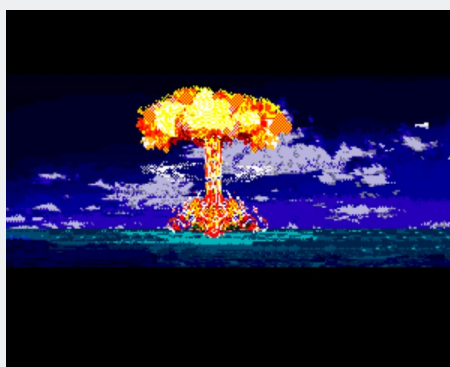
La benzina si scarica molto velocemente quindi la ricerca di taniche di benzina ha tanta priorità.

Se si uccidono dei civili si viene richiamati alla base e bisogna ripetere la missione.

Grafica e animazioni sono di grande effetto e c'è una grande cura dei dettagli anche se comunque non si discosta da quello di Desert Strike. Anche qui fondali, oggetti, persone e veicoli sono adeguati al tipo di scenario presente.

Belle le esplosioni anche se mi piacevano molto di più quelle del primo capitolo. Davvero molto bella e realistica l'esplosione dell'elicottero.

Audio presente solo nelle schermate statiche, nelle scene di intermezzo, ma di buonissima qualità e gli effetti in gioco sono buoni anche se non c'è nes-



sun tipo di parlato digitalizzato.

SuperNES (1995, Electronic Arts)



La versione per questa console mostra un'introduzione dove si vedono le differenze tecniche con il Megadrive e per la precisione, più colori e diversi strati di parallasse nella schermata del titolo. L'introduzione è molto più colorata, definita e anche leggermente più animata.

Tutto quello già visto per il Megadrive vale anche per questa versione, ma devo dire che la parte di gioco vera e proprio è abbastanza deludente dal lato tecnico.

Il Comanche è fatto molto bene, molto definito e in generale tutto è così ben colorato da far sembrare la versione originale davvero scolorita, ma giocandoci, quella Megadrive sembra avere una marcia in più rispetto alla versione SNES.

Le esplosioni delle costruzioni, ma anche gli impatti dei missili sono brutti e molto sbrigativi e queste lasciano davvero l'amaro in bocca.

L'introduzione animata, ad esempio, in questa versione SNES è talmente fatta bene che sembra finta, i primi piani mostrano persone che sembrano fatte di plastica, mentre nella versione originale ho avuto la sensazione che fossero animazioni digitalizzate.

Dopo aver giocato ad entrambe e aver visto quanto la versione SNES è fatta meglio esteticamente della versione SEGA, continuo a pensare che quest'ultima sia ben migliore.

Amiga OCS (1994, Ocean)

Jungle Strike per Amiga è disponibile in versione OCS e AGA.

Come nel gioco precedente la versione OCS richiede almeno 1 MB di memoria, altrimenti si blocca subito.

La versione OCS ha la schermata animata del titolo che è fedele al gioco originale per Megadrive, ma che mostra davvero pochissimi colori in confronto, tanto che il fondale è stato drasticamente ridotto così come i colori del Comanche, ma il gioco ci ha guadagnato nella qualità audio superlativa.



Il gioco sta su tre dischetti anche se il caricamento è abbastanza lungo dato che deve caricare e scompattare in RAM i vari dati.

L'introduzione del gioco è stata completamente rimossa, mentre rimangono le sequenze di intermezzo che spiegano i bersagli della missione dove anche qui si può ascoltare davvero un ottimo audio e vedere un dettaglio grafico molto elevato.

Come dicevo, i caricamenti sono davvero noiosi purtroppo.

Quando inizia il gioco sembra proprio di giocare alla versione Megadrive perché la versione Amiga OCS è del tutto uguale in ogni dettaglio anche se meno colorata però con tutti i dettagli al loro posto. Belle anche le esplosioni che rimangono finalmente fedeli al gioco ori-

ginale anche se meno dettagliate.

Anche qui in gioco non c'è musica, ma ci sono dei buoni effetti sonori garantiti dal chip audio.

La meccanica e il motore rimangono praticamente quelli visti in Desert Strike, quindi con il tasto F10 si entra nel menu con la mappa e la scelta dell'obiettivo da cercare e con il tasto "spazio" si cambiano le tre armi.



Amiga AGA (1994, Ocean)



La versione AGA dovrebbe avere finalmente i 256 colori anche se la prima animazione del titolo mostra una grafica ben più colorata della versione OCS, ma drasticamente meno complessa di quella vista su MD.

La versione AGA ha la presentazione completa e questa è decisamente più colorata e definita della versione della console SEGA, ma ci sono degli elementi che lasciano dei dubbi se veramente usi i 256 colori soprattutto sui primi piani che sembra-

no letteralmente uguali alla versione Megadrive.

L'azione di gioco vera e propria mostra una grafica che è la copia sputata della versione Sega anche se i colori sono una via di mezzo tra la versione OCS e quella SNES e quindi non sono



assolutamente 256 colori, quindi un AGA solo di nome.

Era prassi per diversi giochi per Amiga 1200 chiamarli AGA anche se poi erano conversioni da megadrive.

La versione AGA è molto fedele alla versione originale che comunque rimane, come già detto, migliore anche della coloratissima e dettagliata versione SNES.

E' leggermente più colorato della versione OCS, ma davvero di AGA non ha nulla, tranne una animazione iniziale più colorata, la presenza delle presentazioni e esplosioni simili a quelle della console SEGA.

Audio di buona qualità ed effetti in gioco molto buoni.

Questa volta non c'è parlato digitalizzato per entrambe le versioni, ma solo testo quando ci sono degli avvertimenti importanti.

Tanta delusione per un gioco AGA che sembra esserci nella presentazione, anche se ha un'esplosione nucleare scolorita, molto colorata sul resto anche se certi disegni sono molto semplificati.

La versione CD32 è uguale alla versione AGA, ma con caricamenti decisamente minori e lasciando tutto il re-

sto è uguale.

Per quanto riguarda l'audio niente tracce audio.

PC (1993, Electronic Arts)



La versione PC DOS mostra veramente cosa vuol dire usare i 256 colori perché l'animazione del titolo è davvero spettacolare e ora il Comanche è davvero lui e c'è un fondale ricco di dettaglio, tanto colore e almeno uno strato di parallasse.

La presentazione è completamente differente perché non ha animazioni come le altre versioni, ma usa una grafica fotografica e i personaggi sono proprio immagini di veri attori, ora molto più credibili rispetto a prima.

Il tutto è condito con una musica davvero bella e di buonissima qualità che sta dietro solo alla versione Amiga.

Durante il gioco finalmente si vede cosa sono i 256 colori perché tutto ha sfumature di colore che rendono ogni costruzioni e altri particolari davvero

realistici.



Gli alberi sono diversi l'uno dall'altro e in certe zone se ne trovano cinque ognuno di diverso tipo e colore e già solo da questo si nota la grande cura per questa versione.

Le esplosioni sono quelle viste nel primo gioco e danno quindi maggiore realismo durante le varie distruzioni.

Il pannello di controllo iniziale è quello di Desert Strike con le stesse opzioni in cui è possibile modificare tutti i parametri di gioco e durante l'azione con il tasto "ESC" è possibile modificare in ogni momento il controller in uso e se attivare o disattivare i suoni.

La versione PC è, tra tutte le conversioni, migliore di quello originale.

Non sembra, ma richiede comunque un hardware abbastanza potente, quindi direi un buon 386 abbastanza veloce.

Megadrive= 8

Bella versione che mostra una buona giocabilità, buona grafica.

Il motore e la meccanica sono rimasti invariati e quindi un altro successo assicurato.

SuperNES= 8,5

Grafica e audio sono sicuramente superiori e il voto ne tiene conto, ma non ha quella stessa giocabilità che trasmette la versione Megadrive.

Amiga OCS= 7

Non cambia nulla a livello di giocabilità dal primo ed è molto fedele alla versione Megadrive anche se è meno colorata e meno definita in certi particolari.

Amiga AGA= 7,5

Leggermente più colorato della versione OCS, ma non di certo AGA e nemmeno si avvicina a questo termine.

Ha la presentazione completa, ben disegnata anche se lascia qualche dubbio in alcuni punti.

Giocabilità davvero buona e audio che non ha rivali.

PC= 9

La versione migliore perché mostra cosa vuol dire usare 256 colori. Presentazione praticamente fotografica o si avvicina molto a questo tipo con attori veri che impersonano i personaggi coinvolti.

Grafica molto buona, molto colorata e con tanti dettagli persi nel gioco originale e nelle varie conversioni.

Audio ottimo e ben suonato, inferiore solo alla versione Amiga.

E' fatto meglio anche del gioco originale.

1987

California
Dreams

Atari ST



Dal titolo si capisce che tratta una serie di giochi da tavolo e d'azzardo e in questo gioco ci sono i quattro tipici giochi: Poker, Roulette, Blakjack e Slot Machine.

La versione ST può essere giocata sia in 320x200 a 16 colori, oppure in alta risoluzione a 640x350 in bianco e nero.

È un gioco che non ha un trama da seguire o qualche mistero da risolvere, ma il giocatore deve usare tutta la sua abilità per guadagnare più soldi possibili e quindi fare il massimo punteggio.

Ogni gioco è rappresentato molto bene perché per ognuno di questi dove era necessario è stato ricreato molto bene la macchina che lo rappresenta e in ogni momento è possibile uscire per iniziare un altro gioco.

Si inizia il gioco con 500\$ e questa cifra serve per tutti i giochi, quindi se si perdono 200\$ in un gioco, nel prossimo che si sceglie ne rimangono 300 e così via.

Poker: In realtà un video poker e quindi una sfida contro il computer e si gioca su una macchina dove c'è proprio la fessura dove infilare la moneta e anche il foro di uscita di eventuali vincite. Si parte con 500\$ e si gioca con 1 dollaro alla volta e prima di iniziare a giocare bisogna proprio infilare la prima mone-

ta per avviarlo e poi ogni volta che si mescolano le carte verrà prelevato 1\$ a partita.

Le regole del Poker sono rispettate, ma si vince con molta difficoltà perché il punteggio più basso, ossia la coppia, è vincente solo con le figure, mentre fare una coppia con ogni altro numero non è sufficiente.

Roulette: questo è uno dei giochi più presenti tra quelli d'azzardo che fa vincere e perdere tantissimi soldi nella realtà, mentre qui fa solo divertire.

In questo particolare gioco è possibile puntare più di una volta i propri gettoni, quindi per aumentare le possibilità di vincita. Si può puntare su un determinato numero, rosso o nero, oppure solo sul colore.

Se esce proprio il numero da noi scelto la vincita è molto alta, ma scegliendo solo il colore si ha un buon 50% di vincere anche se non tanti soldi perché è molto più facile questo tipo di puntata.

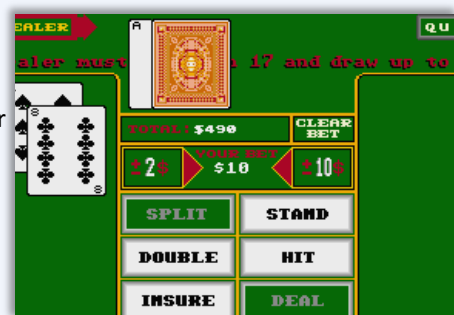
Ad esempio io ho giocato 70\$ con 6 possibilità e ho vinto solo 32\$, quindi ci ho rimesso la metà.

Di certo è un tipo di gioco che ha tante di quelle regole e di possibilità che c'è

da far perdere la testa, soprattutto nel mondo reale.



Blackjack: questo è un gioco molto semplice e sta nel fatto che il giocato-



re deve cercare di fare 21 come punteggio. All'inizio del-

la partita gli vengono date due carte che hanno un punteggio uguale alla somma del loro numero: 6+7=13

Per vincere bisogna fare più del computer e a turno si deve decidere se andare avanti o fermarsi.

Si vince solo facendo per primi il numero "21" oppure quando uno dei due sfidanti supera questo numero

lasciando l'altro vincente con qualunque punteggio.

Slot Machine: qui per vincere bisogna cercare di far allineare tre oggetti tutti uguali, quindi il classico gioco mangia soldi perché è molto difficile fare questo.

Questo gioco è difficilissimo perché è quello originale e non permette molte variazioni per poter riuscire a strapparli qualche moneta.

Tecnicamente il gioco è molto buono perché usa una grafica davvero ben fatta, definita e molto colorata dove ogni gioco ha le sue caratteristiche ben evidenti così come le vignette che definiscono ciascuno di essi.

Ogni gioco ha il suo jingle musicale che lo definisce ed è di buona qualità come anche la musica iniziale.

Durante le varie partite ci sono gli effetti sonori tipici di quel tipo di gioco.



Vegas Gabler= 8

Davvero un ottimo titolo per giocare ai quattro giochi più rappresentativi tra quelli di azzardo.

Victory Road= 8

Il seguito di Ikari Warriors più affascinante che mai grazie ad una realizzazione davvero buona dal punto di vista grafico e audio



1988, Imagine - Atari ST

Victory Road è il seguito di Ikari Warriors dove dopo aver liberato il generale Kawasaki, decidono di ritornare al loro paese, ma mentre sono in volo si ritrovano una strana tempesta che li scaraventa migliaia di anni nel futuro. Qui incontrano un alieno che gli spiega che devono liberare una terra da un dittatore.

La meccanica di gioco non cambia in questa nuova avventura che rimane uno spara e fuggi a scorrimento verticale dove ora lo scenario è futuristico con tantissimi nemici che ora sono rappresentati da robot, carri armati, strani esseri volanti che ben sono tipici di questi posti.

Il giocatore inizia con l'alieno che gli dà la carica e si parte con l'arma più potente, un lanciafiamme, ma appena termina il suo effetto deve farsi strada solo con il fucile, ma durante il percorso trova tante armi e anche il lancia fiamme che di certo è quello che permette di eliminare più nemici con pochi colpi.

Dato che si è nel futuro non ci sono più carri armati da usare, ma questa volta c'è un armatura che si unisce sul giocatore dandogli una temporanea invincibilità.

Graficamente è molto buono perché è molto fedele al gioco arcade anche se certi colori sono fin troppi pungenti come il giallo, ma i dettagli sono davvero ben riprodotti.

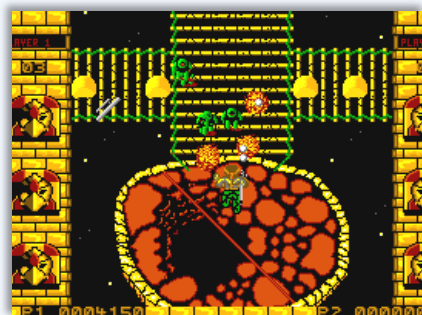
Il fondale e il disegno della struttura dei livelli sono praticamente identici, i personaggi in gioco sono fatti molto bene e molto dettagliati come nell'originale.

Chi giocherà alla versione ST noterà una certa lentezza nel movimento, ma lo era anche l'originale, quindi una conversione davvero ben riuscita e curata in tutto.

Era molto difficile nell'originale a causa di orde di nemici che riempiono lo schermo e lo stesso sull'ST, ma per fortuna ci sono tante armi potenti, armature e bombe che possono distruggere

tutti gli alieni sullo schermo o paralizzarli per eliminarli con calma.

Un bel gioco da giocare se avete un ST al vostro fianco.





1987, Sega - Sega Master System

Missile Defense è un gioco davvero bello perché è in pratica Missile Commando in 3D e di speciale è che richiede gli occhiali 3D e la pistola per poter giocare.

Le due super potenze mondiali si sono dichiarate guerra lanciandosi contro i propri missili nucleari. Il giocatore controlla un sistema di



difesa laser denominato "The Eliminator" che deve intercettare questi missili prima che possano colpire i bersagli e distruggere quindi il mondo.

Grafica 3D davvero bella con oggetti in movimento davvero fluidi per essere una macchina a 8 bit.

Gira molto bene grazie al fatto che non è completamente in 3D, ma è solo il mondo in 3D, mentre il resto è grafica 2D che comunque è davvero ben integrata con il gioco.

L'unico modo per giocarci senza avere l'hardware a disposizione è in emulazione, ma il puntatore del laser del giocatore non è visibile e quindi si gioca un po' a casaccio senza trovare il modo di divertirsi come si deve.

SMS= 7

Due giochi molto interessanti. Il primo davvero bello se avete una pistola e occhiali in 3D per una giocabilità diversa dal solito con un gioco arcade 3D da provare.

Il secondo è un bel gioco arcade e di piattaforme, molto veloce, fluido e frenetico come ogni gioco di 007. Musica che riproduce bene le note melodie, ma di qualità abbastanza scadente.



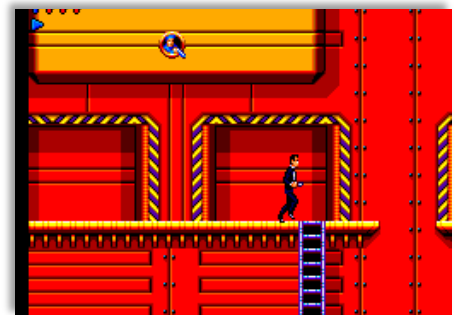
1993, Sega - Sega Master System

È un gioco per la console Sega che è basato sul personaggio di James Bond ed è il primo gioco che non si basa su un film o su un libro del personaggio, ma è completamente nuovo.

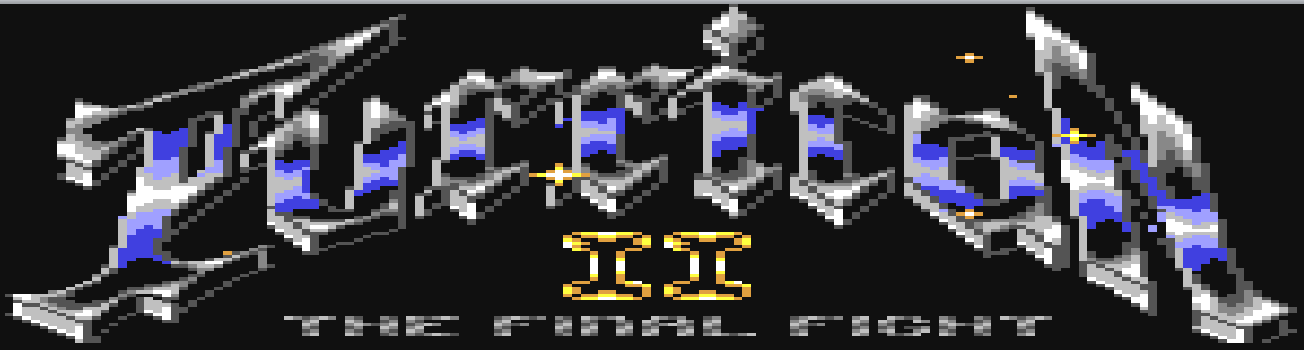
Lo scopo è molto semplice: muoversi per le varie piattaforme cercando di salvare donne, disinnescare delle bombe e combattere contro boss mafiosi.

Per la meccanica di gioco è stato anche comparato con Rolling Thunder che lo ricorda molto.

La versione per SMS è anche particolare perché non funziona su sistemi NTSC.



Graficamente è davvero ben riuscito con una grafica nitida e ben definita con animazioni molto accurate che lo rendono molto fluido in ogni circostanza. La musica ricorda i sample tipici di 007 anche se la qualità non è impressionante. Buona la giocabilità.



IDEA, CONCEPT AND GAMEDESIGN: MANFRED TRENZ & ANDREAS ESCHER

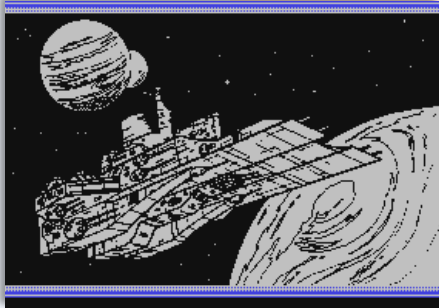
1991, Rainbow Arts

Commodore 64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC DOS, CDTV

Turrican II è il seguito del primo grande successo multi piattaforma dato che in gioco ci sono molti elementi che ricordano bene il primo gioco anche se però ora la storia è completamente diversa e diverso è anche il luogo dove si svolge questa avventura.

L'astronave terrestre, Avalon 1, in viaggio di esplorazione nella galassia viene abbordata dall'enorme nave dell'Imperatore chiamato "The Machine" che dopo un breve scontro annienta tutti gli umani presenti tranne uno che riesce a mettersi in salvo, Bren Mc Guire.

Il sopravvissuto alla battaglia raggiunge la sezione armamenti e indossa l'armatura da battaglia Turrican che è stata ulteriormente migliorata e giura che si vendicherà della morte dei suoi compagni.



In questo gioco la trama viene spiegata molto bene dall'introduzione che è molto lunga, ma non è animata. Si tratta di immagini statiche ben realizzate con fumetti e testo che spiegano quello che sta succedendo.

Anche nella versione a 8 bit per Commodore 64 è presente questa introduzione solo nella versione su disco ed è completamente in bianco e nero, ma è davvero

ben disegnata e introduce bene il giocatore in questa nuova avventura.

Turrican II doveva essere inizialmente il capitolo finale di questa saga e infatti nella versione C64 il titolo completo è "Turrican II: The Final Fight".

Le versioni a 16 invece riportano solo "Turrican II" lasciando il dubbio su questa differenza nel nome e facendo sperare che ci fossero altri capitoli come poi è realmente accaduto.

E' uscito anche un "Turrican III" per Commodore 64, uscito dopo le versioni a 16 bit e lasciando la stessa meccanica di gioco di Turrican II.

Esattamente come in Turrican una delle parti migliori, oltre alla grafica, è l'audio che è talmente fatto bene che alle volte si può ascoltare come quando si ascolta un brano dal proprio impianto hi-fi.

Questo gioco introduce, rispetto al primo, audio e grafica migliorati e su alcune piattaforme i miglioramenti sono davvero spettacolari. Miglioramenti anche nella grandezza delle zone esplorabili che ora sono molto più grandi di prima e ci sono anche dei livelli in cui si vola su un'astronave in un gioco alla R-Type a scorrimento orizzontale.

Questa sezione di volo è altamente ispirata al gioco Katakis, anche questo dello stesso autore della saga di Turrican su Commodore 64, Manfred Trenz.

I livelli di gioco sono 6, ma sono suddivisi in varie sottosezioni e quindi diventa un gioco molto lungo e longevo, ma si riesce a portare a termine in un pomeriggio.

Per quanto riguarda il potenziale offensivo, la nuova armatura ha un arma aggiuntiva a quelle che erano presenti nel primo gioco: oltre al laser (molto potenziato rispetto a prima) e allo sparo del fucile, c'è un arma a rimbalzo (bounce) che quando colpisce si divide in fram-

menti più piccoli che rimbalzano a loro volta in tutte le direzioni ed è forse una delle armi più potenti dell'intero gioco.

Ci si può trasformare in una ruota dentata per superare certi passaggi, ma è stata introdotta un'arma speciale che è in grado di fare molti danni ed è così potente da annientare un boss di fine livello se preso in pieno.

Dato che è un arma di distruzione notevole ce ne è solo una per ogni vita, quindi va usata con molta discrezione.

Le altre armi sono rimaste le stesse, quindi le bombe, le mine e le barre energetiche.



Anche la versione C64 ha un notevole miglioramento dal punto di vista grafico perché su schermo c'è tanta più grafica, più nemici rispetto a prima e alcuni di questi davvero tosti fin da subito tipo i missili che quando esplodono rilasciano strani alieni che se non distrutti in tempo si avvengono alle gambe ed è molto difficile riuscire a liberarsi. Nel gioco ci sono tantissimi di questi piccoli alieni.

Una bella chicca di questo gioco sono le condizioni atmosferiche come il vento del primo livello che impedisce di andare avanti e quindi il giocatore dovrà cercare una via alternativa. Queste ventate sono così forti che spazzano via di tutto, anche gli stessi mostri e fogliame. Un effetto speciale davvero da guardare. Quando entra in acqua o nelle pozze d'acqua l'armatura cambia colore dando

più realismo a questo effetto, quando si passa sotto le cascate d'acqua c'è l'acqua che rimbalza sull'armatura e tanti altri piccoli colpi di classe che rendono la giocabilità davvero stupefacente e decisamente più alta rispetto al primo Turrican.

Nota negativa della versione C64 è la mancanza di musica durante il gioco e quindi solo effetti sonori.

La difficoltà è davvero ben calibrata e si riesce a finire il gioco senza tanti problemi perché questa versione ha delle vite extra che si trovano in grandi quantità nascoste nei vari punti di ogni livello e nel primo, ad esempio, si può passare al secondo già con più di 10 vite.

Questa caratteristica è solo su C64, mentre sulle altre versioni ci sono meno vite nascoste nei vari livelli.

Ci sono tuttavia dei bug o almeno così sembrano perché ci sono delle trappole che se si muore, si ricomincia esattamente dallo stesso punto, ma quella trappola o difesa automatica scompare completamente.

Se ci sono delle vite su una piattaforma e si fa un salto e non si riesce a prenderle, queste scompaiono se ci si ritorna una seconda volta. In pratica il giocatore vede un oggetto che rappresenta una vita extra, ma se cade o muore, questo oggetto viene eliminato.

Da una parte è meglio perché certe difese impossibili con la morte vengono tolte da quel punto, ma lo stesso sistema elimina anche le vite extra e per un gioco così lungo queste sono determinanti.



La parte grafica è migliorata con più particolari nel disegno con fondali ancora più ricchi di dettaglio. Migliorate le animazioni e qualche tocco di classe anche qui perché ora si può saltare in testa ai robot che vengono schiacciati e poi scappano via.

Una cura del dettaglio davvero maniacale e che dimostra che il primo strepitoso gioco non ha sfruttato al massimo la macchina vedendo quello presente in Turrican II.

Durante le sezioni di volo si vede anche il parallasse.

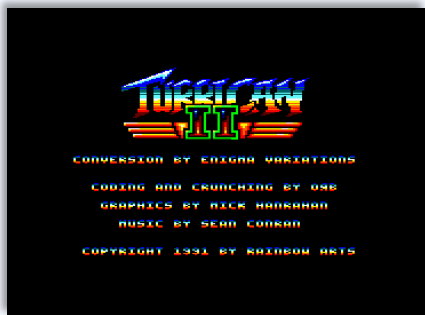
La parte audio è buona e anche se non presente durante la maggior parte dell'azione, è presente durante le scene di volo con melodie davvero azzeccate per l'azione in corso.

L'arma "tuono" presente nel primo gioco è ancora presente, ma graficamente davvero brutto e non assomiglia assolutamente ad un tuono, ma una sequenza di colpi velocissimi. L'effetto distruttivo però rimane il medesimo.

Questo effetto di quest'arma è uguale su tutte le versioni di questo gioco.

Malgrado ci sia tanto dettaglio in gioco e tanta cura di questi, la qualità dei colori lascia l'amaro in bocca perché è abbastanza scolorito e, citando la musica, ha poco brio.

Questa parte estetica è comunque un segno distintivo di questa macchina dove spesso si nota tanta cura dei dettagli, ma i colori sono quasi sempre abbastanza sbiaditi.



Turrigan II esce anche in versione CPC, ma il primo impatto dopo aver caricato il gioco è abbastanza deludente con una schermata dei titoli molto spartana e font dei crediti leggibili, ma meno che su C64.

Niente introduzione al gioco e musica presente, ma decisamente grezza anche se però è ben ascoltabile la melodia principale.

Il gioco non ha nessun tipo di musica, ma solo effetti di scarsa qualità e davvero deludente la parte grafica molto pixellosa e approssimativa in certi particolari. E' però molto colorata e anche la grafica del fondale non è male.

Le armi sono molto brutte da guardare: il tuono è osceno e i bonus che contengono le varie armi sono pixel colorati sullo schermo e perdono anche quel più piccolo dettaglio che invece si è visto su C64.

Da una parte è molto colorata, bei fondali animati, colori vivaci, ma si perde in tanti particolari che invece altri hanno cercato di curare con molta più attenzione.

Anche per le sequenze di volo non c'è audio e anche se abbastanza fluido non è paragonabile alla versione Commodore che ha oggettivamente meno colori, ma un dettaglio decisamente superiore.

La versione C64 pecca di vivacità nei colori dove dovrebbero essere brillanti, ma il metallo su C64 è proprio metallo ed è questo uno dei più grandi pregi di questa macchina: spesso è poco presente nei vari colori, ma per quelli che devono riprodurre le parti metalliche non ha rivali tra le macchine concorrenti.

Il gioco è presente in tutte le sezioni e l'esplorazione è garantita. Esteticamente è bello nei fondali animati e alcuni doppi fondali, ma gli sprite in movimento sono approssimativi e certi particolari poco curati.

La longevità non è molto alta perché questo mix di grafica e colore non da lo stimolo giusto a chi ci gioca.

Anche per il piccolo Spectrum esce questo gioco che mostra subito una bella schermata dei titoli che ricorda quella per l'Amstrad, ma decisamente migliore con font più colorati e definiti con una musica di accompagnamento davvero ben fatta e molto meglio di quella per il CPC.

Durante il gioco la versione Spectrum usa la stessa grafica vista sull'Amstrad, ma non è monocromatica: Turrigan cambia colore dell'armatura a seconda del luogo dove si trova: nelle caverne dove c'è un fondale nero, l'armatura è completamente rossa, all'esterno è nera e nell'acqua diventa blu.

I nemici hanno diversi colori, uno per ogni tipo di nemico, quindi i robottini sono viola, i draghi sputafuoco che spuntano dal terreno sono verdi, i boss di fine livello sono bianchi o gialli. Malgrado i limiti della palette il gioco è molto buono perché è ben definito e meno grezzo di come visto sul CPC e questo permette di giocare bene anche per il fatto che c'è



una ottima fluidità nei movimenti.

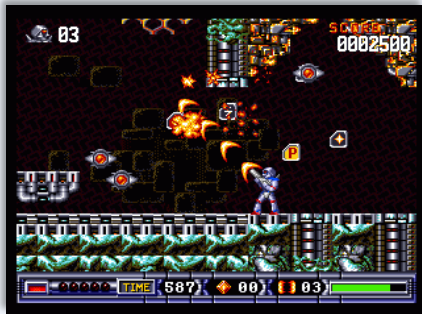
Come detto la grafica è ben definita e ci sono tutte le animazioni anche se queste creano qualche problema: quando si entra in acqua i colpi non si vedono perché cambiano colore e diventano invisibili.

L'arma più famosa di Turrigan è il tuono anche se graficamente ricorda molto il gancio visto in "Turrigan III" in versione Amiga, ma la sua funzione non è cambiata.

La difficoltà di questo gioco è da una parte i colpi invisibili in certe situazioni che comunque sono abbastanza limitate perché scene acquatiche ce ne sono poche e dall'altra è che quando si colpisce un nemico di grosse dimensioni questo non cambia colore quando lo si colpisce.

Rispetto alla versione C64 ci sono molti meno bonus tipo vite e armi; giocando tutto il primo livello non ho trovato altre armi oltre il fucile e quindi sembra che non ci siano nemmeno tutte le armi disponibili.





Le versioni a 16 bit usano tutto il loro hardware per rendere questo gioco ancora più affascinante con musica di alto livello, grafica coloratissima da 16 a 256 colori e giocabilità molto alta.

Le tre versioni che rappresentano questa fascia sono quella per Amiga, per ST e per PC.

La versione Amiga sfrutta molto bene le sue capacità grafiche per un gioco molto colorato e molto vario con una audio eccellente.

A differenza della versione Commodore 64 su disco che si avvia subito con l'introduzione alla trama del gioco, la versione Amiga parte solo con la schermata dei titoli in cui si può subito ascoltare la bellissima musica di Turrlican II e con una demo animata che mostra come usare le armi, come eliminare alcuni particolari nemici e come prendere dei bonus.

La presentazione si avvia automaticamente dopo circa 30 secondi ma l'attesa è allietata da una musica di qualità davvero epocale.

L'introduzione è esattamente quella vista sul C64, ma a pieni colori con una grafica che ricorda un anime Giapponese. Molto lunga, ma la pri-

ma volta che lo si gioca vale la pena guardarla.

Una cosa davvero bella di questa versione è il cielo che usa ora dei gradienti che sfumano in modo molto fluido e non si nota lo stacco netto tra i colori. Nei livelli più bassi il cielo che si vede è molto chiaro e salendo sempre più alto diventa nero, ma sfumando in tutti i colori intermedi tra cui un rosso tramonto davvero fantastico.

Come nel primo Turrlican c'è la musica durante i caricamenti e ognuno dei 10 livelli (5 mondi e 2 sotto livelli) ha la propria musica di una qualità che raramente si sente su Amiga. Solo per la musica è un capolavoro. Sempre parlando di audio c'è tanto parlato digitalizzato per i vari potenziamenti, quindi non solo grafica che li identificano, ma anche la voce.

Cosa dire ancora di questo gioco davvero senza difetti?

Una grafica a 32 colori davvero ottima, fondali con parallasse, fluido senza mai impuntamenti.

Ultima ciliegina sulla torta è che per giocare sono sufficienti 512k di memoria.

E anche per la versione ST una presentazione che lascia di stucco perché si sente una musica davvero di qualità non così distante dalla versione Amiga tanto che subito non sembra nemmeno un ST.

Niente demo che spiega come giocare, ma dopo un po' di attesa si avvia la presentazione già vista su Amiga senza nessuna differenza di nota a parte lo schermo leggermente più piccolo.

Durante il gioco si può ammirare una bellissima grafica e le differenze con la versione Amiga si notano nel cielo che usa dei gradienti che non sono fluidi, ma a blocchi perché i 16 colori non hanno abbastanza sfumature da poter usare.

Non c'è il cambio di colore quando entra nell'acqua e nelle situazioni più incasinata

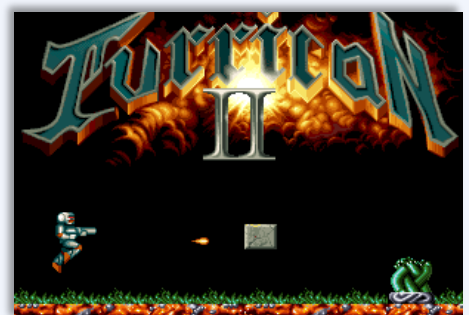


ti c'è un lieve rallentamento nell'azione, ma non rovina la buona giocabilità.

Anche per l'ST c'è audio durante il gioco di buona qualità, ma gli effetti sonori sono nella norma e inferiori alla qualità Amiga. Non c'è nemmeno il parlato digitalizzato quando si prende un potenziamento.

Un buon gioco che mostra un ST usato molto meglio che in altri titoli e con una musica davvero piacevole anche da ascoltare.

Il gioco esce anche su PC con MS-DOS e di certo non è il genere in cui un PC può eccellere, ma con Turrlican II gli sviluppatori realizzano la versione migliore con una grafica a 256 colori e un audio



davvero strepitoso e di certo migliore di quello ascoltabile su Amiga malgrado sia eccellente.

La grafica della versione PC la si nota



subito dall'introduzione che usa tutti i colori disponibili regalando esteticamente un dettaglio che usa bene tutti i 256 colori disponibili.

Una caratteristica interessante di questa versione è che è possibile ascoltare tutte le musiche presenti nel gioco e valutarne le indiscusse qualità.

Durante il gioco si nota molto bene la qualità grafica garantita dai colori per un fondale più dettagliato, più verosimile e i mostri meccanici mostrano un metallo vero, molto definito e così anche gli oggetti che abbelliscono il terreno di gioco.

Tuttavia malgrado il gioco usare i 256 colori si notano delle stonature come il cielo a gradiente molto ben sfumato e sicuramente con più colori della versione Amiga, ma si nota leggermente meno legame tra una sfumatura e l'altra e poi come su ST non c'è il cambio di colore quando entra in acqua e nemmeno l'acqua che si sposta quando si attraversa una cascata.

Sono piccole che durante il gioco non si notano però per completare la recensione vanno fatte notare. E' molto più colorato e molto più ricco di dettagli di qualunque altra versione, ma però su certi piccoli particola-

ri ci si aspettava una maggiore cura.

Audio come già detto davvero eccellente anche durante il gioco, ci sono tutti gli effetti sonori e anche il parlato digitalizzato che non poteva di certo mancare.

Essendo però un genere di piattaforme ci vuole un PC abbastanza potente per farlo girare come si deve.

Di certo meglio avere un processore almeno 486DX2 o meglio un Pentium per chi desidera giocarci con una macchina vintage.

Amstrad CPC= 6,5

Non è un gran giocone anche se ha colori davvero brillanti e vivi, però non garantiscono una cura dei dettagli che rimangono spesso superficiali.

La giocabilità c'è, però non ai livelli di Commodore 64 e alla lunga può penalizzare tutto il gioco.

Il poco audio presente è di scarsa qualità come scarsi sono gli effetti sonori.

Commodore 64= 8

Audio davvero buono con una bella e lunga introduzione e tanta grafica durante il gioco anche se i colori non sono molto brillanti. Il dettaglio è molto definito e ogni particolare è ben curato.

Peccato non poter ascoltare la musica durante il gioco.

Difficoltà ben calibrata e tantissime extra vite nascoste tra i vari livelli.

Amiga= 8,5

Strepitoso su questa macchina con una qualità audio sia per la musica sia per gli effetti eccellenti. Tanta grafica in gioco, tante sfumature di colore per il cielo e particolari curati come meglio non si poteva fare.

E' difficile, ci sono meno extra vite rispetto al C64 e cambiano alcune tattiche contro i boss di fine livello.

ST= 8

Audio iniziale davvero sbalorditivo tanto che sembra la versione Amiga. Durante il gioco buon audio con effetti nella norma e niente parlato digitalizzato.

Ha meno colori e lo si nota molto con il cielo, ma rimane una versione da giocare per chi ha un ST anche se nei punti più incasinati c'è un lieve rallentamento.

Spectrum= 7,5

La grafica non dice molto perché varia in base a dove ci si trova, ma anche se strutturalmente è identico alla versione CPC ha un feeling maggiore.

Qualità audio davvero buona, molto vicina a quella per C64 e buoni anche gli effetti sonori.

E' molto più difficile, ma ha una fluidità da Commodore 64.

PC= 9

E' la versione migliore per una qualità audio e grafica che può sfruttare la scheda audio migliore che c'è e i 256 colori anche se in certi piccoli dettagli sembra meno curato della versione Amiga.

Giocabilità ottima e una fluidità davvero incredibile per un PC.

Simulmondo Interattiva



“1992

Simulmondo

Commodore 64”

Dylan Dog è un altro successo Simulmondo e in questo numero si è provata la versione Commodore 64 di Dylan Dog: Gli Uccisori, l'unico gioco che mantiene la stessa struttura avventura e arcade 2D.

Dylan in versione C64 è molto bello perché è più arcade che avventura anche se c'è un inventario degli oggetti da raccogliere e la loro ricerca. C'è tanta azione perché in ogni locazione c'è sempre un avversario da abbattere, altri da evitare e non c'è quasi mai un momento di pausa se non dopo aver eliminato tutti i nemici.

Gli oggetti da raccogliere sono evidenziati da un cursore lampeggiante. Una volta raccolto si sceglie una posizione nell'inventario che non ha spazio infinito. Da qui si può scegliere se combattere a mani nude che va bene con alcuni nemici non troppo forti, ma nelle vicinanze di certe porte o di certi oggetti ci sono nemici che a pugni non si riuscirà mai a sconfiggere. In aiuto Dylan può usare una pistola con munizioni limitate, ma che fa molto male.

Graficamente è molto valido, con una grafica che deve ricordare la notte e l'oscurità che c'è intorno al gioco e al personaggio. I colori sono buoni e il dettaglio è discretamente ben fatto.

La cosa più importante in questo gioco è l'azione, la velocità, le animazioni credibili nel movimento del personag-



gio principale, ma anche dei vari nemici.

Dylan Dog è disegnato bene con i suoi jeans blu, camicia rossa e giacca nera. Un'ottima cura del dettaglio.

Durante l'azione c'è sempre la musica e gli effetti sonori. Effetti che sono limitati ai pugni, agli spari e la morte del nemico.

È un gioco a scorrimento orizzontale, ci sono porte per passare in altre stanze con oggetti e cose con cui interagire, ma sempre restando più arcade che avventura.

Per i fan di Dylan Dog che non hanno una macchina a 16 bit, questa è un'ottima alternativa con una musica sempre presente durante l'azione e di buona qualità che non annoia mai.

Commodore64= 7

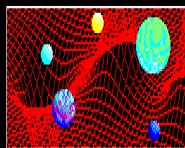
Davvero un ottimo gioco per il C64 che mostra una grafica ben definita, colorata nel modo giusto e facendo subito riconoscere Dylan sia come colori sia come animazioni.

Musica sempre presente, ben realizzata e integrata con l'azione.

Avventura con l'azione come caratteristica principale.

Giochi dall'Oriente

Psychic War
COSMIC SOLDIER 2



IN 3230 THE SPACE BATT

1987, Kogado Software Products - PC-88

La Century Parody è una potente astronave in viaggio per commerciare sulla stazione Samar. Arrivati alla stazione il giocatore (Kayla) con il suo compagno androide scoprono un antico mistero.

Si tratta di un gioco in stile Dungeon Master, quindi un RPG 3D, che si svolge all'interno della stazione e infestata da soldati Psicichici che vanno affrontati con armi mentali.

Il gioco prevede tutti gli elementi tipici di questo genere come raccogliere oggetti, esplorare le varie stanze e combattere questi soldati nemici con un laser mentale.

Psychic War è il seguito di Cosmic Soldier e la differenza sostanziale è il combattimento che ora diventa puramente arcade dove i due avversari si scontrano con dei raggi laser che vengono sparati direttamente dal cervello.

E' un gioco che mostra anche una grafica davvero bella e molto colorata con immagini statiche che fanno sembrare il gioco un tipico anime orientale.

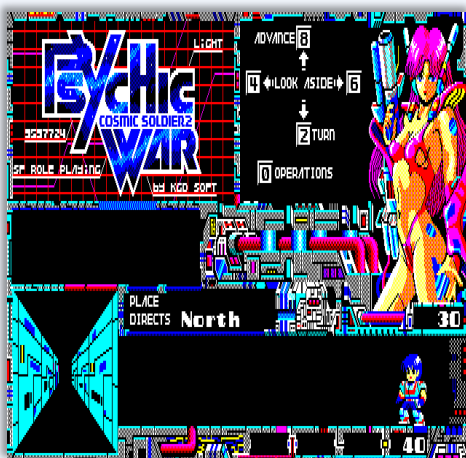
L'interfaccia è completa di tutto: area esplorabile in 3D anche se di piccolissime dimensioni, area di combattimento dove si svolge la battaglia e pannello informazioni con i dettagli del personaggio e le azioni da fare.

E' un gioco per il mercato Giapponese e le azioni da selezionare sono in lingua madre, ma ci sono anche parti in Inglese per quanto riguarda il

movimento, la direzione e i tasti da usare.

Durante il gioco sempre presente una bella musica cupa che da una sensazione di claustrofobia, mentre quando si accede al pannello delle azioni o di salvataggio cambia in una più ritmica.

Se non fosse per la lingua sarebbe davvero un bellissimo titolo.



Ottimo RPG 3D con battaglie in uno schermo separato che mostra tutti i dettagli. Ben colorato con immagini statiche da fumetto.

Belle musiche di accompagnamento durante il gioco e durante il menu delle azioni.

Difficoltà elevata negli scontri per via della lingua giapponese che rende tutto molto difficile.



E' un simulatore di volo della Domark che è uscito anche in versione Acorn Archimedes. E' un gioco in 3D poligonale piena con una grafica pulita da trucchetti per velocizzarla come le retinaturre viste in giochi simili su altre piattaforme.

Il protagonista di questo gioco è l'aereo Mig-29 Fulcrum con il quale il giocatore deve affrontare sei missioni più una missione di addestramento.

Le missioni sono descritte in colori: Blu, Gialla, Bianca, Rossa e Finale. Per facilitare la comprensione di queste quando vengono

selezionate viene mostrata una piccola anteprima che mostra lo scenario che si va ad affrontare.

Ogni scenario è rappresentato da una schermata statica davvero bella che descrive in pieno dove ci si trova e l'obiettivo.

Il gioco usa una buonissima grafica, molto dettagliata, ma essenzialmente è uno scenario molto piatto intervallato ogni tanto da qualche poligono per rappresentare colline e montagne.

La versione Archimedes gira su un macchina ARM a 33 Mhz con 16 MB di memoria e il gioco non ha nessun tipo di problemi. Grafica molto pulita, veloce senza nessun tipo di problemi.

I colori sono ottimi, non sono sicuro che siano 256 perché non è tanto più colorato rispetto alle versioni ST e Amiga anche se questa può girare sia a 16 che 32 colori tramite scelta iniziale.

Si gioca solo via mouse e di certo non è una bella esperienza e non c'è nessun tipo di musica, ma solo degli effetti come del resto lo era anche per le altre versioni.



In questa versione però manca completamente ogni altro rumore a parte gli spari.

Tuttavia è un ottimo gioco, fluido e molto divertente anche se le sei missioni non sono

tantissime.



Archimedes= 8

Un buon simulatore di volo che mantiene le buone cose già viste su altri computer. Manca la musica e gli effetti sonori, ma non pregiudica la sua ottima giocabilità.

Giocare con il mouse non una esperienza piacevole e le sei missioni non garantiscono una lunga longevità, però è un titolo da provare su questa macchina.



coli elicotteri, a grandi mezzi volanti, navi e anche mezzi terrestri presenti sulle isole che possono essere attaccati dall'elicottero oppure usando il carro armato che trasporta. Carro armato che in questa versione a 16 bit assomiglia di più a quello che è in realtà e meno confuso di come è su C64.

Le animazioni soprattutto quelle del mare sono molto realistiche e i colori sono messi così bene che si vedono bene anche gli scienziati che devono essere salvati.

Buona la grafica, buono il sonoro e buoni gli effetti sonori uniti ad una bella giocabilità anche se forse ben più difficili della versione C64 per via di un più alto numero di nemici di vario genere.

In Dyter-07 la terra viene attaccata dalle forze aliene e per sconfiggerle entra in gioco il potente elicottero Dyter-07.

Il gioco si svolge in otto livelli dove oltre a distruggere i nemici bisogna cercare anche di salvare degli scienziati.

Ci sono due tipi di gameplay: per quattro livelli si usa l'elicottero e in altri quattro si usa un carro armato teleguidato che si trova al suo interno.

Questo carro armato serve per distruggere dei nemici che l'elicottero non può eliminare.

Quando tutti i nemici sono distrutti si apre un vulcano e il Dyter-07 vi entra per passare alla zona successiva.

La versione Commodore 64 è realizzata molto bene con una bella melodia nella schermata dei titoli e musica ed effetti durante il gioco.

La grafica è discreta con un elicottero ben fatto e discreti anche i fondali.

E' un gioco difficile perché non ci sono vite, ma solo una barra di energia che supporta circa sei colpi diretti, quindi bisogna cercare di distruggere tutti i nemici evitando i loro attacchi e metterà a dura prova anche il più abile dei giocatori.

Il cambio tra elicottero e carro armato può essere fatto in qualunque momento anche nei livelli dove non servirebbe. Ovviamente nei livelli tropicali pieni di isole questo carro armato serve a poco.

I caricamenti sono lunghissimi nella versione su disco. Deve caricare tanti dati, ma mi sembra davvero esagerato questo tempo di attesa.

I caricamenti sono lenti su C64, ma non sono una scheggia nemmeno su Amiga, ma almeno c'è l'accompagnamento di una buona musica durante l'attesa.

Non cambia molto la meccanica di gioco né la struttura di gioco nella versione a 16 bit, ma la grafica è davvero spettacolare con un dettaglio così accurato che tutto viene esaltato dal mare, dalle spiagge delle isole e dalle foreste presenti.

Subito si nota la potenza grafica dell'Amiga quando inizialmente si vede l'interno dell'Hangar, quando si decolla si può vedere bene l'esterno e l'eliporto ben riprodotto.

Ci sono tante varietà di nemici, da pic-



Poche anche le pretese hardware: si accontenta di soli 512k di memoria.



Anche la versione ST è realizzata molto bene praticamente non ci sono differenze con la versione Amiga a parte il numero di colori che tuttavia si notano in certi momenti del gioco come quando si fa atterrare il carro armato che spara dei proiettili che si confondono un po' come il fondale.

La musica è davvero buona nella schermata dei titoli, sicuramente di buona fattura, mentre durante il gioco ci sono soli gli effetti sonori e questi non sono della stessa qualità.

Provando il gioco con solo 512k di memoria ho avuto un crash, mentre con 1 MB si avvia senza problemi.

Non è tuttavia fluido come su Amiga perché lo si avverte mentre si gioca nello scrolling e anche nella velocità di risposta dell'elicottero.

E' comunque un bel gioco, di buona longevità e giocabilità. Un altro bel gioco da ricordare per tutti i fan dell'ST.

Commodore 64= 6,5

Bel gioco con una buona giocabilità e una musica ben realizzata con una grafica discreta senza essere stravolgente, ma quello presente fa il suo dovere.

Amiga= 8

Davvero bello questo gioco con una musica di buona qualità e una grafica davvero maniacale in ogni punto dove si posa lo sguardo.

Colori messi bene, animazioni davvero belle soprattutto dell'acqua.

Ottima la giocabilità anche se un po' difficile.

Atari ST= 7

Buona la musica iniziale per lasciare posto solo agli effetti durante il gioco e non tanto ben realizzati. Grafica molto buona anche se leggermente inferiore alla qualità Amiga e qualche rallentamento nello scrolling e nel movimento.

Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>



Multimedia Compilation Office



1994, Learning Company - Sega Mega-CD

Titoli multimediali non solo per le solite piattaforme come Amiga e PC, ma in questo numero si prova un'enciclopedia interattiva per il Sega Mega-CD.

Il programma si presenta con un'interfaccia molto semplice ed essenziale con solo quattro pulsanti per iniziare questa visita interattiva: "Articles", "Sounds", "Pictures" e "About" permettono subito di andare alla ricerca dei vocaboli che interessano, ascoltare i suoni o guardare le immagini.

Per tutte le ricerche c'è un menu che contiene tutte le voci divise per lettera, quindi basta cliccare su una lettera interessata e si troveranno tutte le parole premendo il pulsante "Find".

Si può anche scrivere un'intera parola o anche più iniziali per avere una ricerca più specifica come tradizione per ogni titolo multimediale interattivo.

Per entrare nel dettaglio del vocabolo o dell'articolo scelto bisogna premere due volte il pulsante del joypad come se si stesse usando un mouse.

Questo prodotto però è diverso da titoli usciti su PC e Amiga perché non ci sono interazioni con ogni singola parola presente nel testo, ma le interazioni ci sono solo per determinate parole che sono messe già in evidenza con un

"(A)" per entrare in un nuovo testo, "(P)" per vedere un'immagine e "(S)" per ascoltarne i suoni.

L'interfaccia è molto semplice e quindi davvero molto facile da capire e subito ci si diverte però c'è da dire che è abbastanza lento perché si usa il joypad che non è il mouse e anche lo scrolling del testo non è molto veloce e va fatto

attraverso i pulsanti di scrolling. C'è da

dire però che si tratta di un prodotto per una macchina da gioco che punta ai titoli arcade e piattaforma quindi fare un'enciclopedia completa di

tanti argomenti e crearci un'interfaccia ad hoc non sarà stato molto facile.

La qualità della grafica non è molto buona, di certo è nettamente inferiore alla qualità vista su CDTV e alcune immagini in bianco e nero sembrano quelle digitalizzate su Commodore 64.

I suoni sono ottimi perché usano le tracce audio e campioni di buona qualità.

tà.

Nel complesso è un buon prodotto perché è raro vedere un'enciclopedia interattiva su una macchina pensata solo per giocare

a titoli che non prevedono questo tipo di interattività e farlo con un joypad che si sposta anche abbastanza lentamente tra un pulsante e l'altro non fa altro che aumentarne il suo valore.



MegaCD= 8

Un titolo che sfrutta il CD per l'audio per la quantità di dati, ma la qualità delle immagini non è molto buona.

Un'enciclopedia interattiva su una console è qualcosa di raro e per questo va provata perché anche se l'interazione non è delle più veloci è abbastanza utile e divertente da usare.

Da provare.

mini Office

EXIT

Database
Wordprocessor
Graphics
Spreadsheet



EUROPRESS

1992, Europress - Amiga

Una delle più grandi limitazioni dell'Amiga era la mancanza di programmi da ufficio o professionali per il fatto che la macchina fu pubblicizzata come macchina da gioco e che nel periodo c'era tanta concorrenza e le capacità dei custom chip si adattava meglio all'uso videoludico piuttosto che ai DTP.

A dire il vero però l'Amiga ha permesso di creare dei software da ufficio e la maggior parte dei suoi utenti, attratti dai suoi stupendi giochi, non conosceva.

Sono usciti diversi programmi interessanti per scrivere testi, ma una vera suite tipo l'odierno Office non c'era.

Ci pensa quindi Europress che realizza una suite da ufficio per Amiga OCS che include un Database, un Wordprocessor, Grafici di vario tipo e uno Spreadsheet.

Ovviamente si tratta di un prodotto arcaico rispetto ad oggi, ma è un prodotto completo e molto valido anche se limitato nelle possibilità di creare documenti complessi.

Bisogna ricordare che c'è tutto e si può passare da ogni elemento all'altro per creare una certa continuità anche se inizialmente è un po' macchinoso: con lo spreadsheet si crea un database e lo si salva per poi creare un grafico. A

questo punto si passa al programma dei grafici dove si può scegliere il tipo di grafico (e ce ne sono tanti quanti ce ne sono nelle suite di Office attuali) e poi caricare il file salvato precedentemente per poterlo visualizzare o salvare per poi essere usato in seguito nel Wordprocessor.

Il Wordprocessor è abbastanza buono perché si può scrivere un buon testo con le

formattazioni più importanti anche se è abbastanza limitato nelle scelte di importazione ed esportazione: si possono aggiungere solo immagini TIFF e importare o

esportare solo in AMIGA ACSII e in DOS ASCII.

Il programma salva i documenti in ".DOC", ma la compatibilità non c'è con altri sistemi. Microsoft Word 3.0 per DOS non è compatibile e i suoi documenti salvati come ".DOC" non vengono caricati.

La parte dei grafici crea dei problemi perché una volta creato non si esce più

e la visualizzazioni poi blocca il programma. Anche quando viene salvato un file e si esce per ritornare il menu principale e poter interagire questi lavori con il database o il word processor rimane uno schermo nero obbligando a resettare la macchina.



E' un suite da ufficio anche se ha poca compatibilità con gli altri sistemi però per provare su Amiga cosa vuol dire un set di programmi di questo genere è sicuramente un prodotto valido soprattutto per gli Amiga OCS.

Si diceva che su Amiga mancava una suite da ufficio e invece c'è. Limitata nelle esportazioni e importazioni, ma per lavorare su Amiga può bastare anche con qualche bug di troppo.

ANTEPRIME:

Nel momento che leggerete questo numero sarà uscita la demo del nuovo gioco "The Secret of Middle City", una avventura grafica della migliore tradizione punta e clicca con una grafica da cartone animato come lo era *The Curse of Monkey Island*, *Broken Sword* e *Runaway*.

E' un gioco sviluppato principalmente per la piattaforma Amiga e quindi disponibile per tutti i sistemi della comunità, ma il kit di sviluppo, Hollywood, permette di esportarlo facilmente anche su PC e Mac.

Il gioco finale è atteso per l'estate di quest'anno e dovrebbe girare su AmigaOS 3, AmigaOS 4, AROS, Windows e Mac x86 e PPC.

The Secret of Middle City - Windows Demo (2015, Dreams Art Studio)



Il gioco permette di giocare sia a tutto schermo che in finestra ed è accompagnato da una bellissima musica introduttiva davvero bella, coinvolgente e ballabile anche e le premesse almeno dal punto di vista audio ci sono tutte.

Questa anteprima è disponibile in tre lingue (ma credo lo sarà anche il gioco finale): Inglese, Italiano e Francese.

La grafica è davvero buona, molto cartoon e un disegno davvero bello ricco di dettagli curati nel modo migliore per enfatizzare il massimo l'aspetto estetico del gioco. La musica è di ottima qualità e ogni locazione visitabile ha la sua melodia ben integrata con quella specifica locazione e gli effetti sonori davvero buoni, creano l'atmosfera giusta e anche un po' di umorismo.

Il gioco è molto umoristico sia nelle battute, ma anche nello stesso disegno che cerca di prendere in giro gli stessi personaggi con caricature divertenti o esagerazioni sulle forme fisiche.

Bellissime anche le schermate statiche che precedono alcune locazioni e un complimento al grafico per l'ottimo lavoro fatto sul fondale e sul disegno in generale.

C'è da dire che l'area di gioco è un po' troppo piccola e sarebbe meglio poter avere l'area di gioco a tutto schermo con le opzioni da richiamare a scelta e non averle sempre visibili. Qualche problema con gli effetti sonori che fanno sentire sempre la macchina da scrivere in qualunque scena anche quando questa non è prevista.

Nel menu delle risposte multiple se non si prende una decisione, musica ed effetti si fermano come se il gioco si congelasse e riparte tutto non appena si prende una decisione.

Potrebbe essere una soluzione tipo che il gioco va in pausa se non facciamo nulla, ma succede solo quando ci sono le risposte multiple perché in tutti gli altri casi musica ed effetti sonori continuano ad libitum.

Un ultima cosa sulla traduzione in Italiano: E' buona durante il gioco, ma alcune immagini statiche hanno il testo in Inglese così come il nome delle opzioni.

Al prossimo imperdibile numero

#29

Marzo 2015

