REV'n'GE! #43

Retro Emulator Vision and Game



Ghostbusters

Tornano gli acchiappa fantasmi in un celebre remake

Tin Tin

Chi dice che le conversioni da cartoni animati sono orrende?

RECENSIONI: Hovertank * Hoverforce * Liquid Kids * Tiger Road * Polar Star IV * Super Shanghai * Infestation * Nomad * Thunder-birds * Tin tin on the Moon * Thundercats * Ghosbusters Remake* Firenze * How It's Made

EDITORIALE NUMERO 43

Finito Halloween, il numero torna ad usare i suoi font tradizionali e si ricomincia a parlare di giochi casuali scelti sempre per catturare l'attenzione dei lettori.

Questo è un numero con pochi Top Game, alcuni sono un po' a sorpresa, ma ne valeva la pena per gli sforzi che sono stati fatti per la loro realizzazione. La copertina è di un Remake, ma era d'obbligo perché è stato un fatto un lavoro eccellente e i fan del gioco non potranno che apprezzarlo.

In questo numero 43 ci sono diverse conversioni di serie TV che normalmente quando si convertono in videogiochi diventano orrendi, ma due su tre sono state eccellenti conversioni.

Ero un po' indeciso se inserire nella sezione delle console un gioco per Playstation che ha lo stesso nome di un gioco per Amiga che tra l'altro ha anche una trama che sembra la stessa e sembrava carino poterlo vedere. Dopo un attenta analisi non era il caso perché poi si è rivelato tutt'altro ed è un gioco troppo complicato da recensire che avrebbe allungato troppo quella sezione.

Ho cambiato l'ordine del sommario in alfabetico e non in ordine di pagine. Credo che sia l'impronta più giusta da dargli.

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.



Top Game è il nuovo sistema per giudicare il migliore gioco assoluto o relativo

Sommario Numero 43	Novembre 2015
Firenze	**31**
Ghostbusters Remake	**30**
Hoverforce	**6-7**
Hovertank	**5**
How It's Made	**32**
Infestation	**6-7**
Liquid Kids	**8-9**
Nomad	**16-17**
Polar Star IV	**13**
Super Shanghai	**13**
Thunderbirds	**22-25**
Thundercats	**26-27**
Tin Tin on the Moon	**22-25**



Mega Man

Un gioco arcade, di azione e avventura che ha dato il via ad una lunga serie di giochi basati su questo personaggio che è un essere metà umano e metà robot che combatte contro Dr. Willy e sei super robot da lui controllati.
Un gioco divertente anche per la grafica tipicamente orientale e la cura dei particolari.
Nasce sul NES e poi viene convertito un po' su svariate piattaforme.



Reach for the Skies

E' un simulatore di volo che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale e che volevo recensire da tempo, ma non potevo farlo perché non riuscivo a far funzionare la versione PC. Ora finalmente ci sono riuscito e quindi è ora di vederlo in azione.
Amiga, Atari ST e PC si sfidano nei cieli della Grande Guerra per vedere chi ha più carburante per arrivare alla fine.

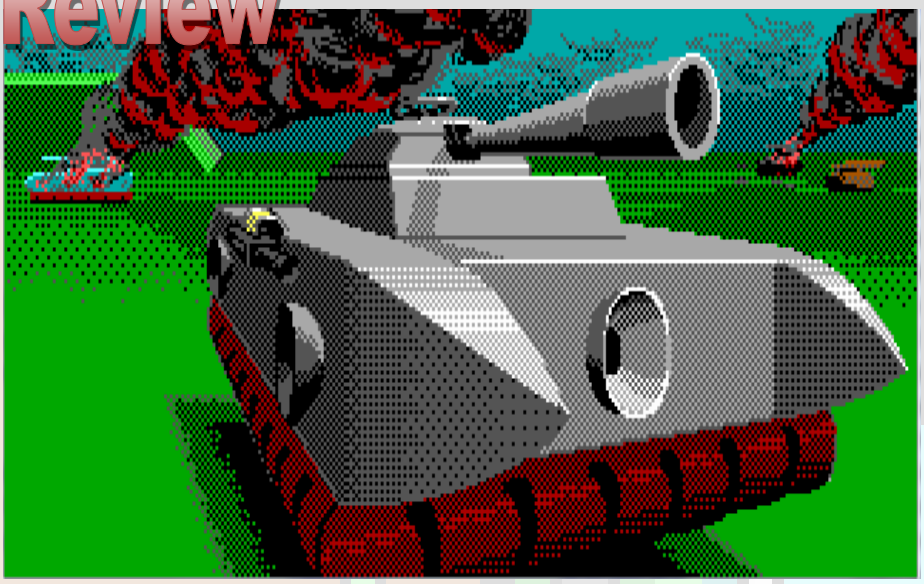


Hysteria

E' un beat'em up per Commodore 64 e Spectrum che ricorda vagamente Myth.
In realtà si tratta di un gioco che vi farà viaggiare nel tempo per rimettere le cose a posto che una setta fanatica cerca di distruggere.
E' un gioco che vanta una bella grafica e un sonoro tutto da ascoltare.



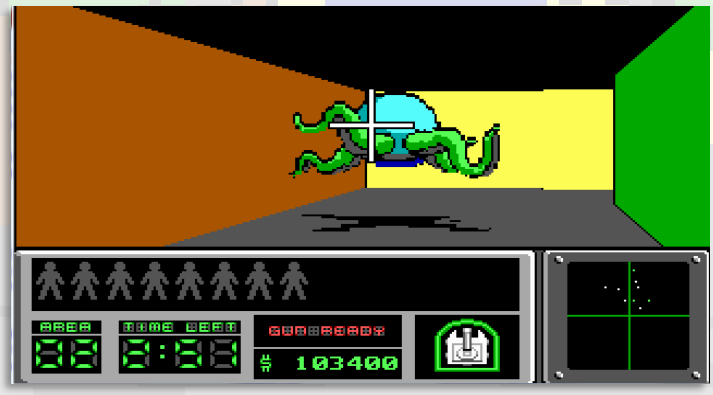
Ormai i titoli multimediali per CD32 e anche CDTV stanno per finire, li ho quasi recensiti tutti.
Probabilmente tra Dicembre e Gennaio terminerò con la multimedialità delle due console Amiga.
E' un vero peccato perché potevano produrne di più.
Entrambe le console sono proprio delle piattaforme eccellenti per questo tipo di multimedia con un interfaccia molto buona, semplice da usare e versatile.
C'è ancora software da scoprire, ma ne rimangono pochi ai livelli qualitativi visti fin ad ora.
Firenze è stato uno di questi che mi sono lasciato per ultimo perché sono di grande spessore e Grolier è un indice di qualità non indifferente grazie anche alla tanta esperienza che avuto in questo genere di multimedialità.



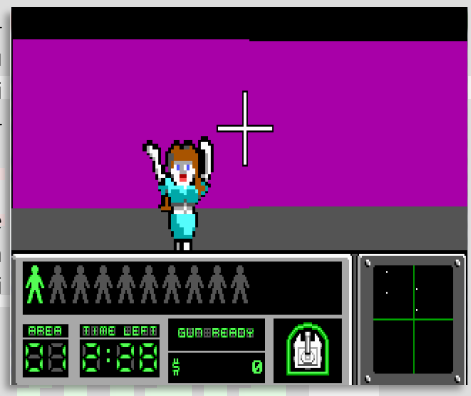
HOVERTANK

Overtank è un gioco uscito solo per MS-DOS nel 1991 e rilasciato da Softdisk Publishing.
Questo gioco è uno dei tanti sviluppati dalla ID Software dato che avevano un contratto con la Softdisk.

In questo gioco voi impersonate il mercenario Brick Sledge che viene assunto per salvare delle persone intrappolate nelle città bersaglio di attacchi nucleari.
Come dice il nome l'azione viene eseguita a bordo di un hovertank all'interno di un labirinto dove bisogna distruggere i mostri nemici e salvare le persone.
Una volta completata la missione si apre un varco che vi porta al quartier generale UFA per avere il premio in denaro per ogni vita salvata e bonus supplementari in base al tempo che ci mettete per riuscirci.
Ogni livello è presentato da un sommario di missione e la difficoltà cambia di volta in volta.
I labirinti sono ogni volta sempre più complessi e come tali è facile perdersi perché non c'è nessun tipo di riferimento. In vostro aiuto c'è un radar che mostra le posizioni delle persone da salvare, dei nemici e anche dei varchi quando avete completato la missione.
Bisogna fare attenzione però al tempo: la missione va completata entro il tempo limite altrimenti assisterete ad un esplosione nucleare che distrugge completamente la città dove siete in quel momento.



I labirinti sono completamente formati da poligoni nudi e crudi senza nessun tipo di texture o brush, ma sono fatti molto bene e ben colorati.
I mostri nemici e la gente da salvare sono bitmap e anche questi sono molto buoni, sono ben animati e molto dettagliati e anche vari perché ci sono diversi mostri, e diverse anche le persone da salvare.
La grafica ricorda Wolfenstein 3D anche se Hovertank è decisamente più primitivo. Si vede comunque l'impronta della ID che poi si vedrà nei futuri giochi.



La grafica è in VGA a 16 colori e non ha nessun tipo di sonoro a parte il cicalino interno.
Come prestazioni è molto buono perché i poligoni sono poco complessi e i mostri sono tutti in bitmap.
Per giocare è sufficiente un PC di fascia molto bassa anche se meglio avere almeno 10 Mhz e 1 MB di RAM.
Con una configurazione del genere non avrete nessun problema di fluidità.

E' un titolo semplice, non molto vario nel corso del gioco però è attraente e ogni livello ha insidie diverse dal precedente che vi porterà a impegnarvi per andare avanti e scoprire cosa succederà dopo.
La semplicità del motore 3D non deve trarre in inganno perché merita di essere giocato.

PC DOS= 8

E' un bel gioco in prima persona che man mano che si procede diventa sempre più accattivante soprattutto per scoprire quello che ci sarà dopo.
Non è molto vario, però ad ogni livello cambiano i labirinti e la difficoltà che lo rende interessante da giocare.



HOVERFORCE

Un altro titolo "Hover" dato che guidate un hovercraft in un mondo 3D poligonale.
Si tratta della versione Europea di Resolution 101.

Il gioco si svolge nel 2050 e dei



potenti criminali hanno preso il controllo della città di Las Envegas grazie ad una droga per controllare la mente.
Il crimine dilagante e le forze di polizia insufficienti a risolvere la situazione hanno portato alla creazione della legge "*Resolution 101*" che permette ai criminali di tornare liberi se accettano di eliminare i capi della droga.

Voi siete uno di questi criminali ben armati per la vostra missione.
All'inizio di ogni livello siete davanti allo sceriffo che vi spiega il bersaglio prescelto.
Si tratta di pattugliare la città cercando questi boss. La città è divisa in zone e ognuna di queste ha un suo boss della droga.
Non è facile perché questi hanno delle guardie che li proteggono e prima di affrontarli bisogna eliminarle tutte.
Non basta eliminare tutti i criminali, ma bisogna anche recuperare la droga che serve come prova.
Se non lo fate, perderete una vita.

Il gioco è in 3D con poligoni che rappresentano le costruzioni di qualità molto simile a quelli visti in Hovertank.
La principale differenza è che in HoverForce si è all'esterno, la grafica è più varia e i nemici sono vari e robotici.

Solo tre versioni per questo gioco: Amiga, PC e Atari ST.
Non ha un motore molto pesante e infatti gira molto bene ovunque è stato provato.

La versione Amiga è molto buona perché si avvia con solo 512k di memoria e ha una bella grafica, tantissimi poligoni sullo schermo e tutto gira con una fluidità davvero incredibile.
Non ci sono solo costruzioni in poligoni, ma anche colline nel fondale che danno una bella sensazione di profondità.
C'è anche un ottimo effetto giorno e notte molto fluido e realistico anche se veloce nel suo passaggio e condiziona la grafica della città perché la strada cambia colore se si guida di notte o di giorno. Una chicca.

Dato che guidate un hovercraft non avete limiti di percorso. Le varie zone della città hanno le strade, i prati e l'acqua, ma non avete problemi perché potete andare da qualunque parte.
Una cosa da tenere bene a mente durante la guida è che il vostro veicolo non ha ne i freni ne la retromarcia.



Su Amiga si può giocare con il mouse, con la tastiera o il joystick.

C'è la musica durante il gioco di buona qualità e con un buon ritmo che è ben azzeccata per questa azione. Effetti sonori nella norma.
L'hovercraft ha un pannello di controllo molto dettagliato; manca solo un radar che mostri la posizione dei nemici e dei boss.





La velocità è superlativa con 10 Mhz.

Amiga/ST= 8 | PC= 9

Un titolo molto interessante per la grafica poligonale che gira bene e fluida su Amiga e ST.
Qualche differenza di colore e sonoro tra le due versioni che però si equivalgono abbastanza bene.
Un po' difficile inquadrare il nemico in un labirinto a cielo aperto, ma l'azione in 3D può fare superare anche questi ostacoli.
La versione PC usa una grafica a 256 colori davvero sbalorditiva.

La versione ST non cambia molto dalla versione Amiga a parte i colori che sono completamente diversi e non si capisce bene se è una scelta oppure limiti hardware.
La grafica c'è tutta, ci sono tanti poligoni sullo schermo, c'è il passaggio dal giorno alla notte anche se decisamente meno bello perché si oscura e si rischiara solo il cielo con un paio di sfumature e non c'è nessun effetto sulla città o sulla



strada.
Il numero di colori che ha questa piattaforma però si notano abbastanza nei poligoni che hanno scelte cromatiche diverse e non sempre azzeccate.

Come la versione Amiga gira con solo 512k di memoria, quindi adatta a tutti gli ST.
La musica è carina con una qualità tipica dell'Atari ST, ma ben orecchiabile. Effetti sonori che se chiudete gli occhi vi sembreranno quelli di un Amstrad CPC.
La velocità è molto buona, molto fluido e non ci sono mai problemi da questo punto di vista.
Non sono i suoi 8 Mhz a garantirla, ma la semplicità del paesaggio e dai poligoni che anche se tantissimi non mettono in crisi il processore.

Anche la versione DOS non ha problemi di memoria, quindi gira anche con solo 640k.
Per quanto riguarda il gioco c'è da dire che supporta la grafica EGA e VGA a 256 colori e in VGA la grafica è davvero bella, ricca di molte più sfumature di colore e i poligoni hanno molti più colori anche tra una facciata e l'altra.
Il cielo è sfumato molto bene e i prati sono formati da diversi appezzamenti di terreno di colore diverso che lo rendono esteticamente davvero bello. Anche i corsi d'acqua usano un effetto di color cycling per dare l'effetto del suo scorrere.
Molto realistico anche il movimento dell'hovercraft.
Nelle altre versioni non si nota molto e forse niente, ma cambia in base al terreno dove ci si sposta.
Il movimento e regolare sulla strada, ma sui prati è quasi incontrollabile e passare sull'acqua provoca l'affondamento e l'annegamento.

E' sicuramente la versione più bella perché ha una grafica a 256 colori, ha un effetto di guida più realistico. Di contro è che non ha effetti sonori, ma forse dipende dal tipo di scheda audio usata.







Liquid Kids

Questo gioco è conosciuto dalla maggior parte dei giocatori come è scritto nel titolo, soprattutto per il fatto che è denominato così nella versione Arcade, ma è un gioco Giapponese e il suo nome è *Mizubaku Daibouken*.
E' un titolo di piattaforme in cui, come Hipopo the Hippopotamus, dovete attraversare vari livelli per salvare la vostra ragazza e altri creature come voi.
Una delle caratteristiche che hanno attratto i giocatori era l'arma che Hipopo deve usare per eliminare i nemici: una grossa bolla d'acqua che serve per inglobarli e poi distruggerli. Quando I nemici vengono colpiti si congelano e dovete calciarli per scaraventarli via e prendere i bonus che rilasciano.
Questa bolla d'acqua può essere potenziata per diventare ancora più grossa inglobando molti più nemici anche a diversi piani delle piattaforme e per eliminare più facilmente i boss di fine livello.



E' un gioco Giapponese e lo stile è proprio quello, quindi una grafica da cartone animato e in miniatura che lo rende buffo, ma dannatamente giocabile grazie ad un musica d'atmosfera che rende il gioco ancora più giocabile.
Liquid Kids assomiglia vagamente a Bubble Bobble per la giocabilità e per il fatto di usare una bolla per inglobare i nemici e poi distruggerli per guadagnare punti e bonus
La progettazione del gioco è basata sull'acqua, con piattaforme semoventi, terreni friabili, navi e ruote d'acqua. In alcune parti del gioco ci sono delle piante che vanno innaffiate per poter crescere e diventare a loro volta altre piattaforme.

Questo stile da assuefazione e quando è uscito in versione Coin-Op ci ho speso tanti soldi e malgrado tutto non sono riuscito nemmeno a finirlo.

Liquid Kids (*meglio chiamarlo così perché il titolo originale è troppo complicato*) è uscito come Arcade ed è stato convertito tra varie console come il Sega Saturn e il TurboGrafx-16.
Fu realizzata anche la versione Amiga, ma gli editori decisero di non rilasciarlo perché pensavano ad un sicuro flop. Solo nel 2003 l'autore originale lo ha rilasciato pubblicamente per farlo giocare agli Amighisti e scoprire che la conversione era molto buona e non sarebbe stato quel flop che gli editori pensavano.

La versione Amiga è una conversione ufficiale della Ocean, ma dato che non è mai stata pubblicata è una versione rara, un titolo che vale la pena riscoprire.

Ha l'introduzione animata completa e molto bella perché ogni cosa è riprodotta minuziosamente e non sembra nemmeno una conversione.
Il gioco sta su un solo disco e sono sufficienti 512k di memoria.
L'unico disappunto da fare è che lo schermo è abbastanza piccolo e il joystick non sembra supportare un secondo pulsante quindi quando si potenzia la bolla d'acqua non si ingrandisce tenendo premuto il pulsante come la versione Arcade.
Il gioco è completo in ogni sua parte ed è stato riprodotta ogni cosa: i mostri che appaiono in gioco dalla loro dimensione attraverso portali di fuoco, mostri che sparano fiamme che incendiano le piattaforme che vanno spente a colpi di bolle, mostri che vengono congelati e poi vanno calciati per prendere i bonus.
I bonus sono disegnati e animati esattamente come sono nel Coin-Op.
La grafica dei mostri poi è minuziosamente una replica quasi perfetta del Coin-Op. Tutto è rimasto uguale anche i passaggi segreti che portano ad altre stanze o che vi fanno passare al livello successivo.

Questa versione non è ovviamente il Coin-Op e ci sono delle differenze come i fondali che sono stati abbastanza semplificati pure essendo disegnati davvero bene e con cura dei particolari.
C'è la musica durante il gioco molto carina e ben fatta anche se non proprio uguale al gioco originale. Ci sono anche gli effetti sonori che però non sono completi.





Anche le animazioni tra un livello e l'altro sono state mantenute e non mancano nemmeno tutte le caratteristiche avanzate di questo gioco.
Quando cadete in un laghetto o saltate su un geyser avrete la vostra ciambella per nuotare e come nel Coin-Op vi muoverete al rallentatore.
Un'altra cosa davvero ottima di questa conversione è il modo di esplodere della bolla e l'uscita dell'acqua: esattamente come l'originale.

Ci sono dei difetti in questa versione?
Ci sono e lo vedete subito: lo schermo è piccolo, mancano alcuni effetti sonori, il fondale è più semplice. Di buono ci sono le animazioni, ci sono tutte e guardatevi le trasparenze delle cascate d'acqua. Solo una parola: impressionanti.
C'è un altro difetto: è difficile, forse un po' troppo perché i mostri si scongelano troppo velocemente e ne arrivano troppi anche quando non dovrebbero più apparire.
Se nel Coin-Op con una 1 sola vita arrivate al secondo livello, con la versione Amiga sarà molto più dura.

A questo punto vi chiedere come sarà la versione per PC-Engine?
Questa versione è eccellente in tutto a partire da fondali molto più fedeli all'originale perché sono più in tema con lo stile del gioco.
La grafica è buona, dannatamente buona, molto colorata, molto dettagliata e molto precisa in ogni punto dove pote-



te puntare gli occhi.
Se la versione Amiga vi ha lasciato sorpresi e stupefatti di quello che l'autore è riuscito a fare, con la versione PC-Engine rimarrete a bocca aperta perché è la quasi trasposizione 1:1 del Coin-Op.

La musica è proprio quella originale con gli stessi jingle e gli stessi effetti sonori che sono completi in ogni situazione.
Ci sono due pulsanti, uno per i salti e uno il fuoco e tenendo premuto il pulsante per sparare le bolle, dopo aver preso il giusto potenziamento, queste diventano più grosse e piene d'acqua.
Anche la difficoltà è molto meglio calibrata perché i mostri rimangono più tempo congelati e una volta distrutti non riappaiono subito a dare noia, ma danno il tempo di proseguire, come del resto era il Coin-Op.



TOP GAME

PC-Engine= 9

Stupefacente questa versione che rasenta la perfezione con una grafica molto fedele e una giocabilità di altissimo livello.
Difficoltà ben calibrata.

Amiga= 8,5

Eccellente per la realizzazione tecnica che riproduce molto fedelmente il gioco originale lasciando stupefatti su cosa un Amiga poteva fare nel 1991.
Peccato solo per l'area di gioco non molto grande e una difficoltà molto elevata.



- Amiga
- Amstrad CPC
- Atari ST
- Commodsore 64
- PC-Engine
- ZX Spectrum



TIGER ROAD

Tiger Road è un beat'em up a scorrimento orizzontale dove vuoi siete Lee Wong che deve correre in aiuto dei bambini rapiti dal perfido Ryo Ken.
Non è semplicemente un classico beat'em up perché ci sono anche della piattaforme che permettono di cambiare il percorso da affrontare e anche evitare i tanti nemici che affollano il piano terra di molti livelli.
Di nemici ce ne sono tanti per il fatto che entrano sullo schermo di gioco senza sosta, ma per la maggior parte di loro basterà un solo colpo.



Prima di poter accedere al livello successivo dovete affrontare un boss di fine livello che ha la forza di uccidervi con un solo colpo, quindi bisogna fare molta attenzione.
Oltre ai nemici di basso livello che si sconfiggono molto facilmente ce ne sono anche di quelli che richiedono più di un colpo e alcuni di grandi dimensioni che sono molto forti che richiedono tanti colpi.
Fermo restando la qualità grafica e audio del Coin-Op è la giocabilità il suo maggior pregio anche se la difficoltà molto elevata ne hanno decretato un risultato nel globale non molto convincente.

Un titolo Coin-Op convertito per computer e console, ma è sui computer che ha avuto la maggior diffusione.



La versione per Commodore 64 ha una schermata introduttiva poco appariscente, ma con molte opzioni e due molti interessanti perché si può scegliere se usare musica ed effetti sonori , se disabilitarli o alternarli entrambi. Una buona scelta che viene incontro un po' a tutte le esigenze.

La prima cosa che si può dire di questa versione è una difficoltà molto mal calibrata perché le orde di nemici sbucano nell'area di gioco in massa e anche se basta un solo colpo per abbatterli ce ne sono troppi e anche colpendoli portano via dell'energia, quindi perderete le 6 vite in brevissimo tempo.
I livelli sono diversi dalla versione originale perché sono scomparsi (almeno la versione provata su cassetta) interessanti sezioni.

Manca completamente quella bellissima sezione con le statue e i nemici giganti che vi prendono e vi sbattono per terra.

Chiaro che un riprodurre sul C64 un tale dettaglio sia improponibile visto i tagli che sono stati fatti nelle sezioni abbordabili.
E' stato semplificato al massimo nella gestione delle urne che richiedevano più colpi; ora ne basta uno solo.
Le armi che si trovano non hanno più le loro caratteristiche originali e quindi una vale l'altra e non danno nessun vantaggio.
La grafica è tutto sommato discreta perché ha un bel fondale, almeno nella prima sezione, disegnato e colorato bene e una visuale più isometrica che l'originale, ma dai livelli successivi le cose peggiorano drasticamente con livelli mal disegnati e pochissimi colori.
I nemici sono tutti uguali e non cambiano mai, sempre gli stessi e anche i boss di fine livello sono poco meglio, ma poi alla fine perdono tutte le loro caratteristiche.

Per quanto riguarda l'audio ora capisco cosa servivano quelle impostazioni: la musica è uguale in ogni sezione e ogni livello, quindi che ci sia o no, non cambia nulla. Di buono è che è presente anche se solo una melodia ripetitiva.



Una versione che punta di certo sulla giocabilità che però viene rovinata da una eccessiva difficoltà e una gestione delle collisioni oscena perché verrete colpiti mentre state saltando ricadendo a terra morti oppure se siete troppo vicini non riuscirete a colpire nessuno e ovviamente voi perderete la vostra energia.
Un altro esempio di conversione fatta con i piedi dove l'unica cosa che contava era la licenza.
Un titolo che attirava la gente dopo aver giocato nel Coin-Op per poi ritrovarsi con una patacca di legno in versione C64.



Dopo la cocente delusione della versione per C64, ho caricato la versione CPC immaginando di vedere un'altra conversione fatta male e invece grande sorpresa.
La cosa che colpisce di più sono le dimensioni dei personaggi che sono molto grandi come la versione originale, i livelli sono fatti allo stesso modo anche se le altezze sono un po' sballate.
I livelli e le sezioni sono quelle originali e c'è quel bel livello con le statue giganti e con gli enormi nemici che vi prendono e vi scaraventano a terra.
Le urne sono più resistenti e richiedono diversi colpi prima di essere distrutte.
I nemici sono un po' stupidi perché non ce ne sono tanti e se si fugge verso la fine del livello rimangono sullo schermo esattamente quelli che ci sono. Non se ne aggiungono altri.
I livelli sono anche decisamente più corti.
La grafica è buona per i colori, mentre il disegno generale era meglio definito sul C64.

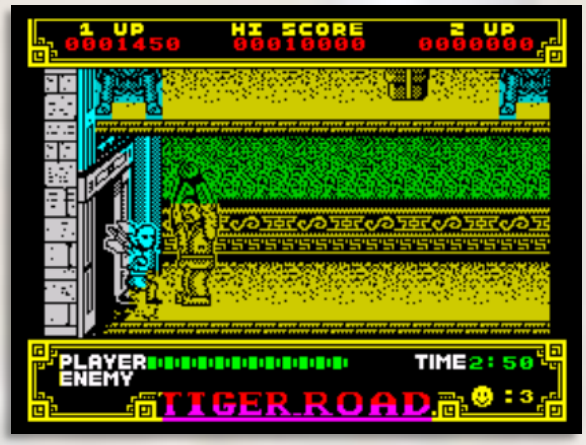
Sul CPC c'è da dire che c'è la grafica a livello generale, ma il modo di



muoversi, di saltare e l'azione di gioco non è che invogliano molto a proseguire.
Delle versioni a 8-Bit, quella Amstrad è la più colorata e fedele al Coin-Op, mentre quella per C64 delude parecchio per essere stato ridotto solo ad un nome.

La versione Spectrum è uguale a quella CPC a parte i colori e la grafica trasparente, ma ad essere sincero è la grafica migliore.
Anche se tutto è trasparente si nota una cura del dettaglio molto buona e anche i colori sono più belli nella loro scarsità come quantità.
La giocabilità risente comunque di un lavoro che mette in crisi il modo di giocare e l'assenza di musica ed effetti sonori principali non fa altro che portare ad un lento declino anche sullo ZX.

Difficile dire quale tra C64, Spectrum e Amstrad sia la migliore conversione perché ognuna ha perso qualcosa dall'altra.



Commodore 64= 5

Non ci siamo proprio questa volta. Una pessima conversione che toglie troppe cose che limitano la giocabilità. La grafica è bella nei fondali e pessima in tutto il resto. Mancano delle parti e quello che ci sono, sono semplificate al massimo. Pessimo anche il sistema delle collisioni che vi farà arrabbiare non poco.

Amstrad CPC 464

ZX Spectrum = 5,5

Giocabilità assente, ma è più colorato, ha sprite più grandi e ci sono tutte le sezioni dei livelli.
La versione ZX è monocromatica e trasparente però ha una definizione migliore.
Manca in entrambe le conversioni la giocabilità, il suo più grande pregio.
Senza di questo non si va molto avanti.



Per quanto riguarda la grafica lo si è già detto che è davvero eccellente anche nei colori.
Per quanto riguarda l'audio invece c'è da dire che non si può scegliere di avere musica ed effetti sonori insieme, ma solo uno o l'altro. Peccato perché entrambi hanno un buona qualità.
La difficoltà è ben calibrata, buona gestione delle collisioni e rispetto a quanto visto sull'hardware a 8-Bit ora c'è la voglia di giocare anche se poi non è un gran beat'em up.

Decisamente diversa è la versione per Amiga, un computer a 16-Bit, che può mostrare la sua ottima conversione del gioco.
Ed è in effetti ottima che non solo mostra una grafica molto avanzata rispetto alle versioni a 8-Bit, ma anche nei confronti della versione Coin-Op.
Tutto è rimasto quasi invariato a partire dai livelli che sono uguali alla versione originale, alla resistenza delle urne contenenti i vari bonus, le armi che hanno più o meno le loro caratteristiche e che sono necessarie per affrontare alcuni tipi di nemici.

Tutto quello che si poteva vedere nell'originale lo si vede anche qui e davvero ben fatti i nemici di grosse dimensioni che sembrano proprio usciti dal cabinato.
Il disegno generale è molto simile alla versione Amstrad CPC perché ha sprite molto grandi e non ci sono poi così tanti nemici e si può cercare di arrivare in fondo alla prima sezione del primo livello con solo tre di questi nemici che vi inseguono.



Un po' di quella stessa stupidità che lo rende meno frustrante di quanto non lo fosse sul C64.



La versione ST è uguale alla versione Amiga in ogni dettaglio e vale esattamente quanto detto per l'altra versione.
Con questo gioco se ci sono delle differenze estetiche non si noteranno molto perché un titolo ben fatto anche su ST.
Non male neanche la musica che suona meglio del solito.
Gli effetti sonori sono di qualità tipica Atari ST.

Amiga/ST= 9

TOP GAME

La versione a 16-Bit Amiga e ST è davvero spettacolare e con una resa grafica sublime.
Non è solo la grafica ad essere di buon livello, ma anche la giocabilità che invoglia il giocatore ad andare avanti e cercare di finirlo.
Non sarà un bellissimo beat'em up, c'è di meglio in giro, ma la conversione in se è molto buona.



POLAR STAR IV

Polar Star IV è un gioco per MSX di genere shoot'em up a scorrimento verticale in 3D con un effetto prospettico spettacolare grazie al fatto che il terreno si sposta ad una velocità diversa dall'azione di gioco.
Di 3D ha solo la prospettiva perché non ci sono poligoni, ma giocandoci noterete uno stile di gioco e di effetto davvero senza precedenti.
Il gioco si svolge sul pianeta Polar Star IV che è tenuto in scacco da una perfida razza aliena.
Per fermarli in maniera definitiva dovete distruggere tutte le fortezze che sono state costruite sulla sua superficie.
L'azione di gioco come già detto è sostanzialmente uno spara e fuggi a scorrimento verticale, ma impreziosito da questa visuale prospettica audace, ma d'effetto e funzionale.
Nel corso dei livelli il paesaggio è sempre lo stesso, si ripete, ma il punto è che da proprio un ottima sensazione di profondità.
Mano a mano che si procede nel livello vedrete all'orizzonte la fortezza che lentamente diventa sempre più grande fino a quando occuperà quasi tutto lo schermo.
Il vostro compito sarà quello di distruggerla completamente.
Tecnicamente ci sono pochissimi colori e gli sprite sono monocromatici, ma sono fatti bene e si muovono su questo mondo rispettando e integrandosi nella prospettiva.
Potete muovervi in tutte le direzioni e allontanandovi vedrete il vostro caccia diventare più piccolo, rispettando la prospettiva in maniera egregia.
Spettacolari le fortezze che non sono ferme, ma girano su stesse complicando parecchio la loro distruzione perché vanno colpite in un particolare punto della parte che ruota.
Una volta distrutta si passa ad un livello più difficile con la stessa missione di avvicinamento alla prossima fortezza.

TOP GAME

MSX= 9

Tecnicamente molto audace, ma questa scelta lo ripaga regalando una giocabilità senza pari e con tante chicche grafiche da capogiro. Anche la parte musica è molto buona con delle belle melodie e buoni effetti sonori.

SUPER SHANGHAI



Si tratta di un titolo per rilassarsi dopo una giornata di lavoro pesante, di studio o anche dopo aver giocato al computer ai soliti giochi di guerra o di distruzione totale.

E' un puzzle game in cui dovete rimuovere tutte le tavolette presenti in coppie uguale, un po' come il vecchio "Memory".
Shanghai è molto più complesso perché ci sono tantissime tavolette che vanno rimosse in un determinato periodo di tempo e in alcune versioni anche con un limitato numero di mosse.

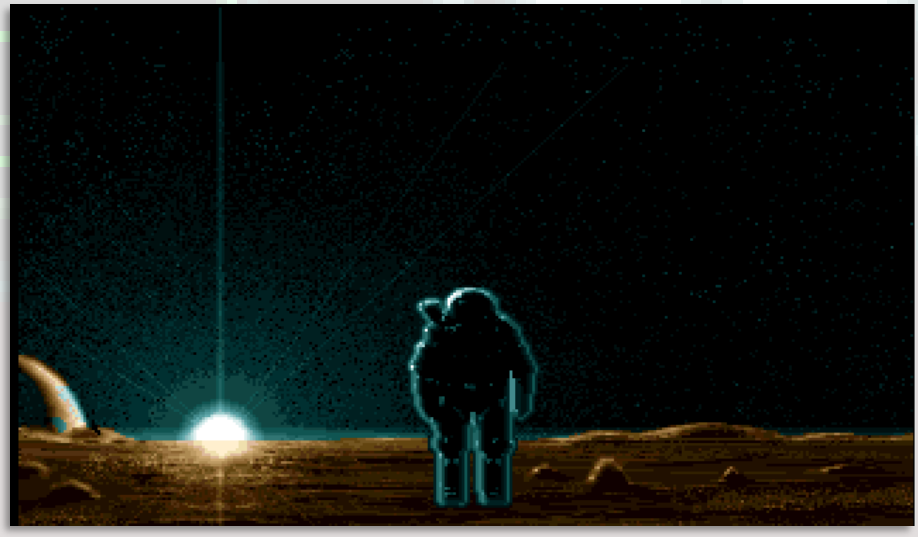
Questo titolo in particolare gira su MSX2 ed è solo Giapponese, ma poi non ci sono problemi di comprensione del linguaggio perché l'azione è solo quella di cercare due coppie di tavolette uguali.
Questo gioco ha un'altra particolarità: le tavole sono disegnate in tema Giapponese o Cinese, quindi con ideogrammi, ma non importa capirne il significato, ma semplicemente concentrarsi a guardare lo schermo e cercare due simboli uguali per rimuoverli.

I menu sono nell'antica lingua in ideogrammi, ma durante il gioco quando siete in difficoltà a cercare queste coppie, potete chiedere un aiuto con il tasto "Help".
La prima opzioni di questo menù è il più importante perché vi mostra le coppie disponibili che per un motivo o un altro non avete notato.

Un buon gioco di rilassamento anche se non per gli occhi perché dovete stare fissi sul monitor a cercare queste coppie e non è facile anche se sembra tutto il contrario, ma è il bello e il brutto di questo gioco.
La grafica è molto colorata, molto dettagliata nei disegni che sono molto comprensibili e l'azione è accompagnata da una bella melodia in tema.

MSX2= 7

E' un buon titolo per rilassarmi un po', abbastanza divertente per un certo tempo. La difficoltà maggiore è quella di stare abbastanza fissi sul monitor a cercare le coppie giuste . Tuttavia è un titolo che serve a rilassare e quindi una sana partita la si fa sempre volentieri.
Grafica molto carina e dettagliata.



INFESTATION

Infestation è un gioco di azione e simulazione spaziale in 3D poligonale.
La colonia Alpha 2 sul pianeta Xelos è invasa dagli alieni che depongono 167 uova che quando si schiuderanno completeranno la forza d'invasione.
Voi siete l'eroe di turno, Kal Solar, l'unico in grado di distruggere queste uova.

L'azione di gioco è in prima persona e l'HUD che si vede è quello che viene generato dall'elmetto che mostra anche la direzione, la forza vitale e i rifornimenti.
Lo scopo del gioco è chiaro: bisogna distruggere tutte queste 167 uova.
Tra le difficoltà oltre i nemici da distruggere c'è una limitata dotazione di ossigeno, il combustibile del vostro jetpack e le radiazioni letali.

Gioco uscito solo in versione 16-Bit, quindi per Amiga, Atari ST, DOS e Fujitsu FM-Towns.
Il gioco è localizzato in varie lingue: Inglese, Francese e iTedesco.
La versione per Amiga inizia davvero bene con una presentazione animata quasi cinematografica per la qualità del rendering.
La schermata delle opzioni è molto simpatica per i font usati che sono in perfetto tema con il gioco e la musica che si sente è carica di tensione e atmosfera.
Ci sono tante opzioni, ma quella che vi interessa è la prima per iniziare a giocare e un opzione per avere delle informazioni sui vari oggetti.
Il gioco vi permette anche di salvare e



caricare una posizione, continuare il gioco dove l'avete interrotto e poi un opzioni molto pericolosa perché formatta il disco di salvataggio. A questo punto vi consiglio di tenere i dischi del gioco ben protetti per scongiurare eventuali errori.



L'azione di gioco non si svolge dentro un astronave o un veicolo terrestre, ma a piedi dentro una tuta spaziale dotata di jetpack.
Dovete muoversi sulla superficie del pianeta distruggendo tutte le cose che vi sono nemiche e cercando le uova.
Molto bello il vostro respiro mentre procedete nella missione che da un impatto di realismo senza precedenti.

E' un gioco molto complesso perché non si svolge tutto sulla superficie del pianeta, ma potete anche entrare nelle strutture, nelle colonie, potete usare delle speciali porte per passare a zone diverse del pianeta, usare gli shuttle per spostarvi, passare nei tubi di ventilazione delle colonie.
Insomma un gioco sulla carta davvero bello ed entusiasmante.

Tuttavia durante le prime partite vi ritrovate all'esterno senza strutture e l'unica cosa da fare è distruggere le forze ostili e sopravvivere.
Vi dico la verità: quello che viene scritto nel manuale e le immagini che vedrete nella schermata del titolo io non sono riuscito a vederle.
Sul pianeta ci sono son un sacco di cose, ma di interazione per passare a destra e manca non c'è nulla.
Alla lunga diventa stressante perché sapete che c'è un gioco gigantesco, ma alla fine vedrete ben poco.

Graficamente molto carino con strutture e nemici tutti poligonali che sono fatti molto bene come ragni, robot e vermi, quindi in generale si tratta di insetti.
Nell'insieme si muove abbastanza bene, anche se non è molto fluido soprattutto quando ci sono tanti oggetti su schermo e quando vi girate per cercare un modo per attivare i teletrasporti e cercare oggetti si formerà una coda di alieni che cerca di eliminarvi e ne vedrete tantissimi; in questa situazione c'è un rallentamento abbastanza vistoso.
In generale comunque è giocabilissimo anche grazie alla buonissima qualità audio negli effetti sonori come il respiro che vi sembrerà di essere li.
Come ogni buon gioco in 3D la prospettiva è buona perché gli oggetti a distanza si ingrandiscono in modo reale.
La difficoltà principale è data dalle limitate risorse che Solar ha a disposizione.
L'ossigeno si consuma molto rapidamente se si rimane completamente fermi e le munizioni sono anche queste limitate.
Alcuni alieni vi sparano contro, altri vi pungono con un veleno letale, quindi bisogna sempre stare in movimento cercando di ucciderli prima che si avvicinano.

Se esaurite le armi, dovete andare a cercarle in giro e se non le trovate, fate prima ricominciare da capo.
Un titolo carino, bello per la presentazione, bella la grafica poligonale curata an-

che se non molto complessa.
Un titolo senza pregi e difetti.

Amiga= 6,5

Musica e font molto evocativi e d'atmosfera, ma poi il gioco anche se ha una grafica poligonale davvero carina e curata diventa un poco dispersivo soprattutto per avere delle risorse essenzialmente troppo limitate.
Inizialmente è da scoprire, da imparare, ma quando lo avrete fatto forse noterete bene tutti i suoi limiti.
Sulla carta del manuale è un titolo da non perdere, ma la pratica sembra dire tutto il contrario.
Se avete la forza di andare avanti anche dopo ore sempre nello stesso posto, aggiungete mezzo punto in più.



La versione ST non cambia niente da quella Amiga ad eccezione dell'arma principale che su ST è davvero bella perché si tratta di un raggio che sembra molto potente e anche più divertente da usare.
Vedere i fasci energetici che sembrano lampi fa venire voglia di vaporizzare i nemici.
Buona la qualità musicale e degli effetti sonori su ST, sicuramente meglio di altri titoli su questa piattaforma.
La difficoltà è molto esagerata perché appena iniziato a giocare se entrate in zona irradiata di radiazioni morite all'istante.

Anche nella versione Amiga ci sono queste aree, ma la vostra tuta ha una maggiore durata per non uccidervi subito.
Alla fine non cambia il giudizio su questo gioco che a dispetto del manuale e delle immagini che si notano in gioco, si perde e non si riesce a fare quello che nel manuale sembra semplice.
Questa cosa diventa sempre più stressante mano a mano che passa il tempo.
Tra la versione Amiga e quella ST ci ho perso più di un ora senza riuscire a fare niente se non distruggere gli alieni e morire soffocato o da radiazioni.
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica c'è da dire che è molto buona, la grafica è leggermente più fluida di quella Amiga.
Musica ed effetti sonori meglio del solito.

Atari ST= 6,5

Tutto quello che avete letto per l'Amiga si riflette anche per l'Atari ST che a differenza dell'altra versione sembra esageratamente più difficile.



La versione PC è uguale alla versione ST più che quella Amiga per il sistema di fuoco.

Perde completamente la bella introduzione e non ha niente musica. Effetti sonori solo via PC-Speaker.
Anche questa è molto difficile e gli alieni nemici sembrano molti di più in questa versione perché sono più agguerriti e difficilmente riuscirete a seminarli, quindi è più facile procedere all'indietro sparando all'impazzata.
Cercando le varie strutture o i passaggi verso altre zone rischiate di essere punti da alcuni di questi insetti letali che vi sono sempre incollati.
Girando un poco per il livello ho finalmente raggiunto delle strutture, ho recuperato degli oggetti e ho trovato un teletrasporto.
Il problema maggiore è la difficoltà perché oltre a cercare un modo di attivare i teletrasporti o entrare nelle strutture, dovete fare molta attenzione ai nemici che non vi danno tregua e alla prima occasione vi pungono e vi sparano.
Come le altre versioni ha un buon potenziale, ma c'è da perdere troppo tempo per capire cosa fare e come farlo.
L'esplorazione delle porzioni del pianeta è lunga e senza meta. Siete sempre in movimento per cercare qualcosa sempre con i nemici che vi tengono il fiato sul collo e con l'ossigeno che nel frattempo diminuisce.
Il radar non mostra le varie cose in modo distinto, quindi vedrete solo dei puntini per ogni cosa.
Se avesse avuto una distinzione tra nemici e strutture sarebbe stato un titolo da passarci delle nottate.

DOS= 6,5

Non cambia il giudizio su questo gioco anche in versione DOS che tra le altre cose perde anche la bella presentazione e gli effetti sonori sono via PC-Speaker.
Grafica molto carina, ben fatta, gira bene anche su PC di fascia molto bassa, ma diventa stancante molto presto.
Se il radar mostrava una distinzione tra nemici e strutture avrebbe giovato alla sua longevità.



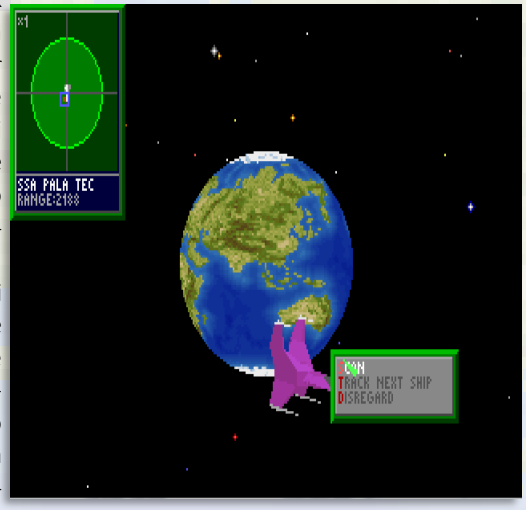
Nomad è un gioco di esplorazione spaziale uscito solo per MS-DOS nel 1993 da parte di GameTek ed è un titolo che piacerà soprattutto ai fan di Star Trek perché vi metterete nei panni di un capitano di una nave stellare che deve viaggiare per l'universo commerciando, esplorando e combattendo.

A differenza di altri famosi titoli del genere come Elite o Frontier, c'è una storia ben più complicata dietro questo gioco che inizialmente sembra semplicemente un'esplorazione.

Un astronauta dell'OESI viene inviato in una missione di esplorazione, ma quando è in orbita, la sua navetta ha un problema dovuto al malfunzionamento dei motori.

Viene salvato da un membro dell'Alleanza Galattica che combatte una razza meccanica chiamata korok che vogliono distruggere la vita nell'universo.

L'eroe decide di unirsi all'Alleanza per combattere questi feroci alieni.



Come capitano della nave spaziale non avete un equipaggio dato che siete da soli.

Prima di iniziare la vostra avventura tra le stelle dovete scegliere il nome del capitano e quello della nave.

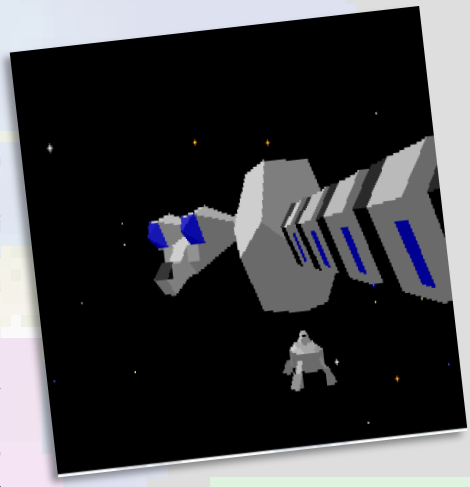
Una volta fatto siete nello spazio con una visuale in prima persona dove vedete ogni cosa.

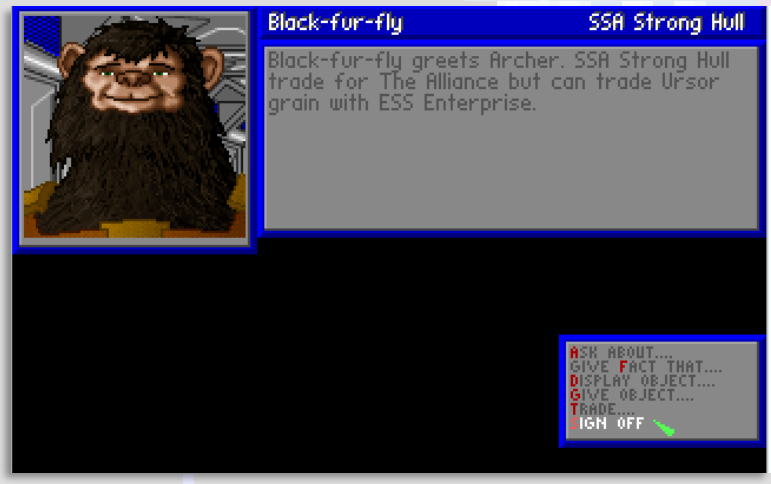
L'interazione viene fatta con un comodo menu sullo schermo dove potete scegliere se navigare in cerca di nuovi pianeti da contattare e se ci sono navi nemiche che vi attaccano dovete rispondere prontamente.

Quando arrivate ad un pianete potete esaminarlo per vedere se ci sono forme di vita e se ci sono minerali o prodotti che vi interessano.

Se ci sono navi nei d'intorni e hanno intenzioni pacifiche verrete contatti da loro per avere informazioni sulla missione principale oppure commerciare e/o scambiare prodotti.

L'universo visitabile è molto grande e ogni stella ha diversi pianeti che sono tutti diversi graficamente e ognuno con le sue caratteristiche di temperatura, vegetazione e forme di vita.





Graficamente è un gioco molto bello perché è tutto poligonale, ci sono tante sequenze animate, ci sono tantissimi pianeti che hanno le texture e che ruotano mostrando i continenti, i mari (se ci sono) e sono molto realistici.

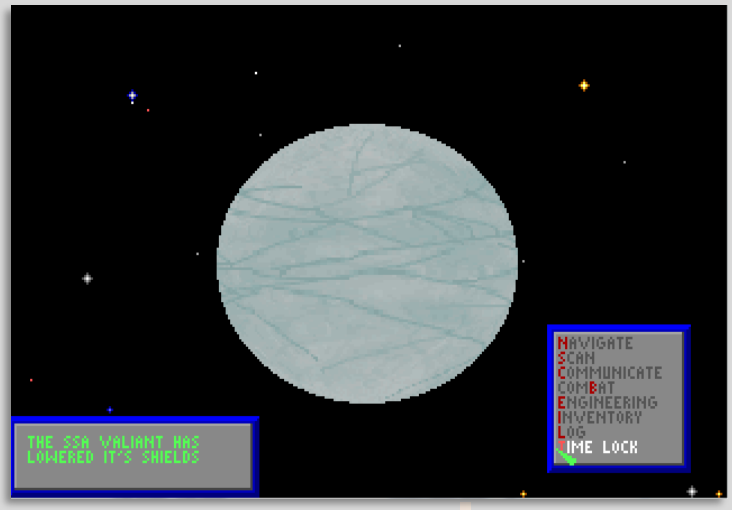
Nello spazio ci sono altre navi, sui pianeti abitati ce ne sono diverse che vanno e vengono.

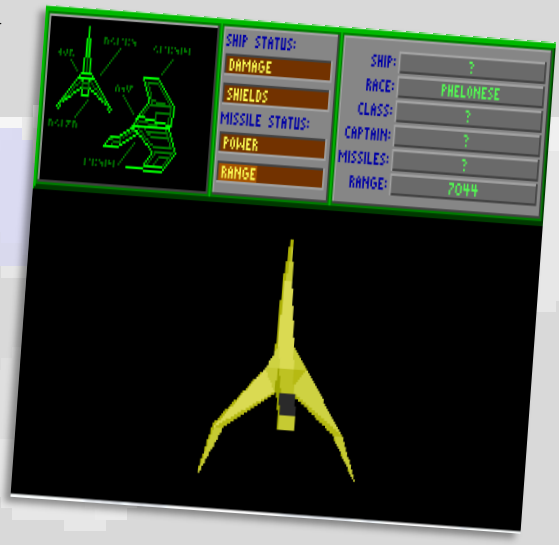
Ogni nave ha le sue caratteristiche, sono diverse come forma e struttura e ci sono tantissime razze con cui interagire.

Le sequenze di intermezzo riguardano

principalmente le scene di quando si entra in curvatura e quando si commercia con altre navi.
Una volta completata una fase di commercio, si vede in primo piano le due astronavi vicine: un piccolo drone esce dalla vostra astronave per scambiare i prodotti.
La grafica delle varie astronavi è sempre ben riprodotta sia che siano molto lontane sia in primo piano.
Per l'audio dipende dalla configurazione, ma se avete una Ad-Lib, non sentirete nulla.

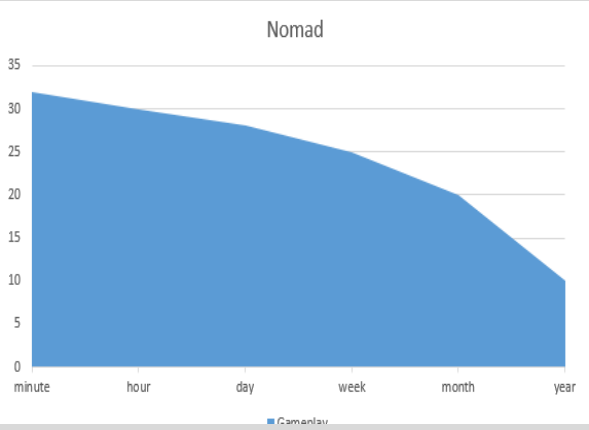
Malgrado il totale silenzio è davvero un bel gioco che vi prenderà tanto che avrete sempre la voglia di esplorare l'universo disponibile e svagarvi un po' dalla missione principale che è molto complessa che richiede tante interazioni ed esplorazioni.
Alla lunga forse potrebbe diventare un po' monotono perché quello che c'è da fare è lo stesso, però per i fan di questo genere, i fan di Star Trek e dei giochi di esplorazione spaziale darà un impulso in più.
Anche la semplice analisi di una nave aliena viene riprodotta così bene e dettagliata che vorrete girare pe lo spazio in cerca di navi e pianeti da analizzare.





PC= 8

Bellissimo gioco di esplorazione e combattimento spaziale che vi mette ai comandi di un'astronave per compiere una missione importante, ma anche per girare liberamente per l'universo esplorando e analizzando dettagliatamente pianeti e navi sconosciute.
Grafica molto carina, si poteva anche fare molto di più, ma quello che si vede è comunque un ottimo risultato.
Non ha il fascino di Elite o di Frontier, ma chi adora comandare una nave spaziale e girare per l'universo esplorando, commerciando e diventare un eroe questo potrebbe essere il gioco giusto.



Review

THUNDERBIRDS



Thunderbirds è il nome di cinque veicoli dell'organizzazione "International Rescue" che si prefigge di aiutare chiunque si trovi in pericolo.
Questa organizzazione è stata creata da George Tracy, Brain Hackenback e i cinque figli di Tracy i quali pilotano un Thunderbird ciascuno.
Il gioco ha solo 4 missioni e durante il suo svolgimento scoprirete che c'è un losco individuo che cerca di mettere in cattiva luce l'organizzazione e anche di prenderne il controllo per fare tutto l'opposto che aiutare la gente.

Thunderbirds è una conversione da una serie TV che non un è cartone animato, ma un film dove gli attor erano dei pupazzetti di plastica e giocattoli che grazie a particolari riprese ed effetti speciali sembrava tutto molto reale.
Il successo di questa serie fu travolgente ed è diventato un serie di culto trovando



appassionati vecchi e nuovi pronti a rivivere le loro incredibili avventure.

Normalmente quando si fanno conversioni da cartoni animati e film i risultati sono sempre abbastanza deludenti.
La bellezza intrinseca di questa serie TV, gli episodi costruiti in maniera impeccabile e questi attori non in carne ed ossa, ma che avevano comunque un anima, un carattere, furono apprezzati dai videogiocatori indipendentemente da come fosse realizzato il gioco.
Immaginatevi giocare a quei tempi con i cinque Thunderbirds, ascoltare la famosa canzone "**Thunderbirds Are Go!**" sul proprio computer o console.
Serie TV che diventa anche gioco di culto indipendentemente dalle difficoltà tecniche e realizzative.

La versione per C64 parte subito in contropiede perché salta tutti i convenevoli e appena termina di caricare si avvia subito con i due primi ragazzi che devono scegliere 2 oggetti ciascuno e iniziare la prima missione.
Si tratta principalmente di azioni contro il tempo e l'uso corretto degli oggetti.
Avete solo una barra di energia per ognuno dei due protagonisti della missione e quando una delle due scende a zero dovete ricominciare la missione da capo.
La cosa difficile di questo gioco è capire cosa fare.
Ogni missione è formata da due persone e ogni momento si può passare da un all'altro con il tasto "spazio".
La difficoltà è che uno due si trova più in pericolo dell'altro e bisogna farli cooperare per trovare una soluzione per salvare le persone e loro stessi.
Nella prima missione, ad esempio, c'è una miniera che sta per essere allagata e bisogna salvare i minatori e al tempo stesso non fare annegare uno dei due soccorritori.

Alternandosi tra i due personaggi giocanti e usando gli oggetti che si è scelto all'inizio della missione e quelli che si trovano in giro bisogna risolvere la questione prima che arrivi l'acqua.

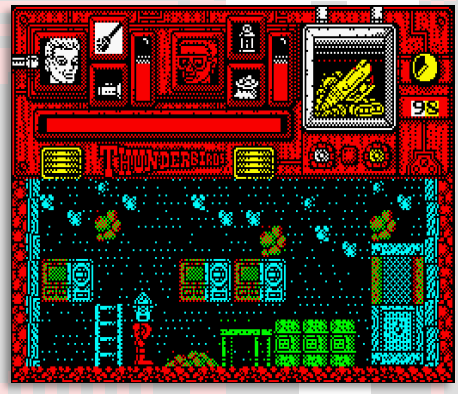
Tecnicamente è un buon titolo che ricorda molto la serie TV per le situazioni che accadono, la grafica molto ben fatta e ben disegnata dato che i personaggi dell'International Rescue hanno le loro divise tipiche con la fascia con il logo e il tipico berretto che avrete di certo visto nella serie TV.
L'azione è veloce, gira molto bene ed è accompagnata in ogni momento dal tema musicale "**Thunderbirds are Go!**".
I colori sono buoni e i fondali sono abbastanza realistici.
Con la definizione del C64 alcuni oggetti sono un po' grezzi e si fa fatica a capire cosa sono e cosa servono, quindi ci vuole tanto pratica e tanto tempo per riuscire completare una missione in questa cooperazione.

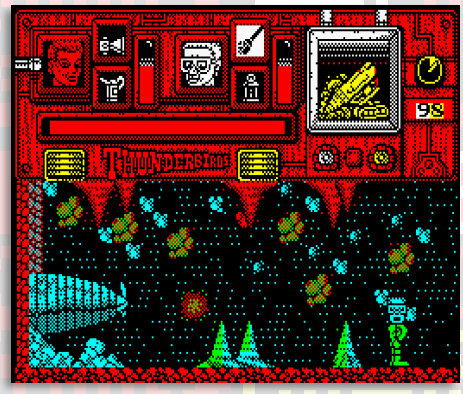




Commodore 64= 7

Di solite le conversioni da TV o Cinema vengono sempre mediocri, ma Thunderbirds dimostra il contrario. Si tratta di un gioco senza troppe pretese: in pratica dovete cercare degli oggetti giusti da usare al posto giusto e va fatto in un certo tempo in zone composte da svariate locazioni.
La grafica è disegnata bene, ben colorata anche se non particolarmente definita.
L'accompagnamento originale della serie TV ve lo farà apprezzare ancora di più (e fa anche rima).





Amstrad CPC= 7,5

La grafica è davvero bella per la sua alta, relativamente, definizione che permette di far vedere bene i personaggi in tutto il loro buon disegno.
Anche la giocabilità sembra risentire in meglio perché gli oggetti sono più comprensibili.

Diverso l'avvio della versione CPC che ha una schermata introduttiva e molto bella la prima scelta degli oggetti da usare con ben in evidenza il cambio del personaggio.
L'interfaccia grafica del gioco ora è più monocromatica, ma molto definita e decisamente buona perché si riconoscono molto meglio gli oggetti e altri particolari del fondale. Sono però i personaggi che sono davvero belli.
Strani i colori che usano: uno dei due ha il corpo completamente rosso, mentre la faccia azzurra, l'altro ha il corpo verde e faccia azzurra.
Questa scelta cromatica non sembra casuale, ma dalla grafica del fondale e dovete guardare le immagini per capire come funziona questo strano sistema.

Questa scelta di colori non ha nessun impatto sul gioco, è solo una questione estetica da far notare. La giocabilità non si discute è molto buona anche se non ha più la bella musica durante l'azione.
Molto carina la grafica in primo e secondo piano, perché sono evidenziate in modo diverso.
Quando ci sono delle colonne retinate ci si passa dietro, mentre quelle senza retinatura ci si passa davanti. Un ottimo effetto di profondità e questa differenza di colore aiuta ad aumentarla.
Il tema "Thunderbirds are Go!" c'è solo durante la schermata introduttiva e la prima scelta degli oggetti. Durante il gioco purtroppo ci sono solo degli effetti sonori che sono davvero pochi come quantità.
Devo dire che la versione CPC con questi strani colori è molto appagante e in un certo senso è migliore della colorata versione C64 proprio grazie all'ottima definizione dei personaggi e oggetti.



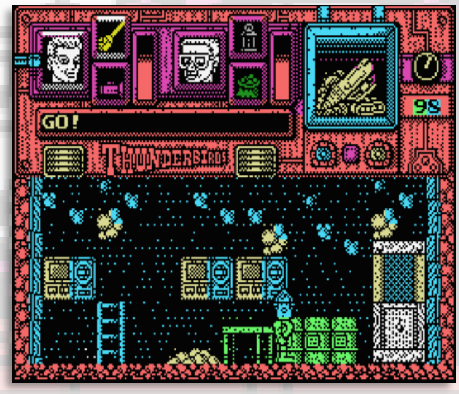


La versione ZX Spectrum è uguale in tutto per tutto alla versione Amstrad, ma ora la grafica è trasparente perché i personaggi prendono i colori degli oggetti quando ci passano davanti. Grafica tipica ZX che però ha il vantaggio di essere molto dettagliata.
Per i possessori di uno Spectrum 48k niente musica in nessuna circostanza. Per ascoltare qualcosa dovete avere almeno lo Spectrum 128.
Anche questa versione è molto valida perché a differenza del C64 c'è una maggiore definizione di alcuni particolari che nel concorrente sono stati tolti come l'evidenziazione nella scelta degli oggetti e anche di una schermata introduttiva che vede George Tracy dare il via alla squadra.
Sono piccolezze, ma ci sono e i fondali sono più ricchi di particolari come vari tipi di pietre.

ZX Spectrum= 7,3

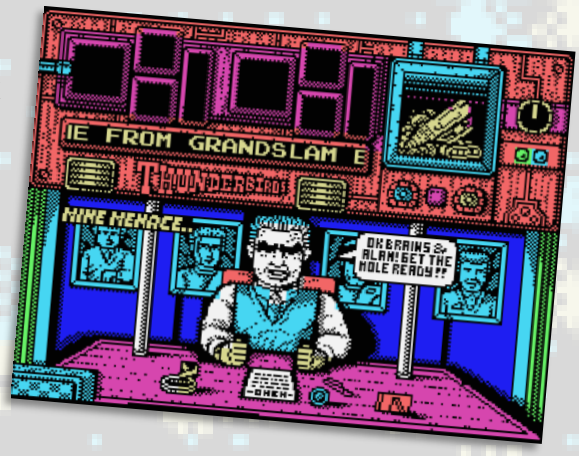
Ha la qualità grafica ben definita dell'Amstrad CPC 464, ma nella versione ZX 48k perde completamente la musica e la grafica è trasparente.

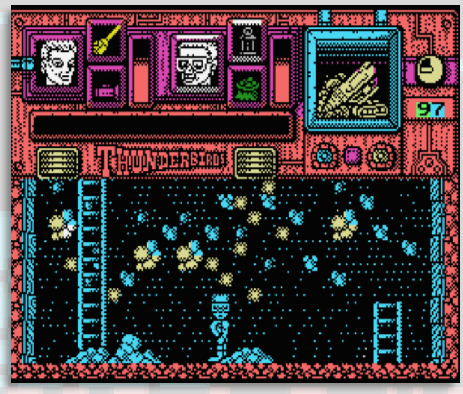
Questa cosa la si poteva immaginare per la versione MSX 1, ma non di certo da una piattaforma molto potente e versatile come questa.



Dopo aver visto in azione la grafica del CPC e dello ZX, questa versione delude parecchio. Mi aspettavo qualcosa di più.
A guardarlo meglio, non mi sembra nemmeno una versione specifica MSX2..

Anche la versione per MSX 2 adotta la stessa interfaccia vista con il CPC e lo ZX, ma non convincono i colori che sembrano sbiaditi rispetto alle altre due versioni.
Questa versione è molto più simile alla versione ZX perché la grafica è trasparente quindi i personaggi cambiano i colori in base agli oggetti del fondale.
Poco male perché questa scelta permette di avere un'ottima qualità nel disegno.
Altra cosa che vi farà rimanere perplessi è la mancanza di musica durante il gioco.





MSX2= 6

Essendo una versione MSX2 mi aspettavo parecchio di più. La grafica è in linea con le versioni migliori tra gli 8-Bit, mentre delude la musica che durante il gioco non c'è e quella presente nella schermata iniziale è carina, ma quella per C64 è molto migliore.

Il meglio della grafica e del sonoro lo si ha solo nelle versioni a 16-bit, senza nulla togliere al buon e ottimo lavoro fatto con le versioni a 8-bit.
La versione per le console la vedrete nella sezione "Console Forever".

E la prima versione a 16-Bit provata non poteva che essere l'Amiga che si fa subito sentire con la canzone "Thunderbird are Go!" con tanto di "*5..4..3..2..1*" parlato digitalizzato e poi la musica della serie TV con una qualità degna di Amiga.
Non è ancora una musica che sfrutta il Paula al 100%, ma il suo buon effetto lo fa molto bene.
Nello studio di George Tracy quando dovete iniziare la missione si riascolta la canzone e ci sono delle animazioni digitalizzate dalla serie TV e vi posso garantire che è uno spettacolo da guardare.
Le missioni iniziano come degli episodi, quindi con il titolo e di nuovo un'altra animazione digitalizzata dalla serie TV che vi porta in questa missione/episodio.
La versione Amiga è costruita come se



fossero dei nuovi episodi di questo telefilm e questo è molto importante perché lo rende molto più integrato con gli episodi originali.

Il gioco riprende molto da vicino la versione per Commodore 64 perché anche se la grafica è molto migliore e dettagliata, ha la stessa interfaccia che perde alcune cose viste nelle versioni per Amstrad e ZX: la selezione degli oggetti da scegliere è più semplice, esattamente uguale a quella sul C64.
Le similitudini finiscono qui perché il gioco ha una grafica che paragonata gli 8-Bit è mostruosa con un dettaglio impensabile per le vecchie generazioni.
Anche il modo di camminare dei personaggi è molto fedele.
Non solo grafica principale, ma anche grafica del fondali che sono di un realismo decisamente più credibile.
Nelle varie missioni si vede la grafica del



fondale, degli oggetti e dei personaggi ben integrati tra di loro.
Se durante una di queste fasi ci sono delle sequenze digitalizzate si vedono nel piccolo monitor in altro a destra.

Queste scene sono piccole, in bianco e nero, ma sono proprio quelle originali e quando le vedete in azione vi immedesimate così tanto che l'impegno per superare i livelli sarà ogni volta sempre maggiore.



Buona la grafica ultra dettaglia e colorata in maniera egregia. Male invece la mancanza del tema della serie TV durante il gioco.
Qui ci sono solo effetti sonori ben fatti, ma la mancanza di musica si fa sentire più che in ogni altra versione.

Amiga= 8

Notevole l'impatto grafico, le animazioni originali dei Thunderbirds e il dettaglio realistico.
Buona la musica del tema che purtroppo manca durante l'azione ed è un grosso peccato.
La giocabilità è buona, ma è complicato imparare come usare gli oggetti in un limitato periodo di tempo.
La longevità rimane alta perché sono i Thunderbirds.



La versione ST è uguale alla versione Amiga, ma questa volta e con questo gioco si vedono molto chiaramente che ci sono meno colori.
Da questa immagine appare molto evidente che di colori ce ne sono, ma rispetto all'Amiga si nota un particolare: la terra nel monitor è completamente differente e sembra un pianeta congelato.
Per il resto non ci sono troppe differenze di grafica e colori.
Tutto il bello visto sull'Amiga viene riposto anche sull'ST.
La concorrenza tra le due piattaforme è corretta perché anche qui niente musica durante l'azione.
La versione ST è leggermente più fluida e veloce dell'Amiga e questo è un buon punto a favore.



Buona anche la musica che riproduce bene il parlato e la nota melodia anche con la qualità ST.

Atari ST= 8

Non ci sono differenze tra le due piattaforme a parte un vistoso pianeta terra che su ST sembra un altro pianeta.
Il resto è uguale, un po' meno colorato, ma di ottima qualità e con la stessa giocabilità e longevità.
5..4..3..2..1.. Thunderbird Are Go!

Review



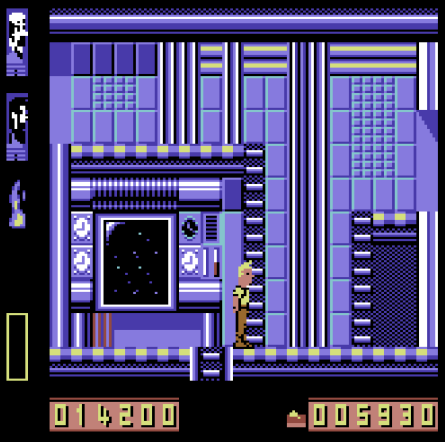
TinTin on the Moon è un gioco multi livello basato sulla serie TV a cartoni animati di TinTin e più precisamente su un episodio che ha lo stesso nome.
L'azione di gioco è divisa in due sezioni: la prima è di guidare il razzo attraverso un campo di asteroidi e raccogliere 8 sfere rosse. Quelle gialle ridanno l'energia persa.
La seconda sezione un fase di piattaforme e combattimento in cui dovete fermare il perfido Capitano Jurgen che ha imprigionato alcuni membri dell'equipaggio, innescato delle bombe e aver appiccato degl'incendi.
Non è semplice e starà a voi scoprire come fermare Jurgen, disattivare le bombe e spegnere gli incendi.

La prima versione provata è quella per Commodore 64 che si apre con una bella sequenza introduttiva che vede il decollo del razzo molto bello e subito si entra in azione con la prima sezione del razzo tra il campo di asteroidi.
E' una sezione in terza persona in 3D non poligonale cercando di recuperare queste sfere rosse.
Non è facile perché queste sfere sfrecciano veloci e bisogna spostare il razzo molto velocemente e al tempo stesso evitare gli asteroidi.
Rimarrete nello spazio fino a quando non avete recuperato tutte le 8 sfere rosse.
Attenzione però che non è così semplice come sembra. Il razzo durante il volo consuma dell'energia (carburante?) e dovete per forza recuperare le sfere gialle per avere sempre una buona scorta per riuscire a raccogliere le 8 sfere e passare il livello.

La seconda sezione è all'interno del razzo e dovete cercare di liberare gli ostaggi, disattivare le bombe, spegnere gli incendi e fermare Jurgen.
In questa fase l'unica arma disponibile è un estintore che serve per spegnere il fuoco e per fermare temporaneamente il Capitano. Per le bombe basta passarci sopra e avvicinarsi agli ostaggi per liberarli.



Una volta fatto si ricomincia dalla sezione di volo nel campo di asteroidi e poi di nuovo all'interno del razzo.
Tutto questo va ripetuto fino a quando non si arriva sulla Luna: 5 livelli divisi in questo modo.
Il livello successivo sarà sempre più difficile e più lungo da superare.
Tecnicamente molto buono e ben colorato con le animazioni del razzo in prima persona molto buone così come Tin Tin e gli altri personaggi.
Buon livello di dettaglio del missile e bella grafica dell'interno.
TinTin e tutti i personaggi della serie TV sono riconoscibili bene con il loro disegno originale.



Un buon gioco con tanta giocabilità anche se poi i 5 livelli sono sempre gli stessi ripetuti via via più difficili.
TinTin è comunque un buon incentivo per apprezzare questo gioco.

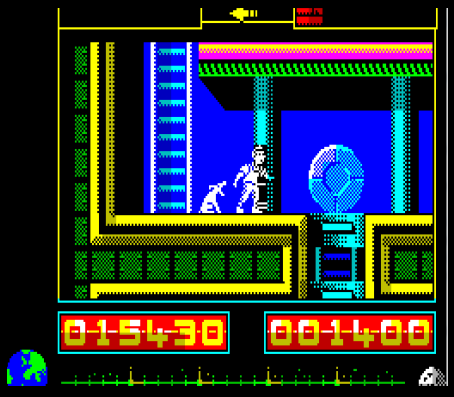
Commodore 64= 8

Tecnicamente molto buono e definito e ottima giocabilità.
Bella grafica e personaggi che ricordano molto bene quelli originali.
La difficoltà è ben calibrata e i livelli anche se ripetitivi sono via via più difficili.

La versione Spectrum è ancora più interessante della versione C64 perché mostra ancora una volta un migliore adattamento e soprattutto una realismo maggiore.
L'introduzione mostra una grafica di grandi dimensioni anche se meno bello



il decollo.
La prima fase è molto realistica con un campo di asteroidi degno di questo nome, dato che ce ne sono così tanti che dovrete muovervi in continuazione per evitarli.
Le sfere sono più semplici da raccogliere perché sono molto più grosse e non viaggiano velocissime.
La fase nell'interno del razzo è ottima perché anche se non è colorata bene come su C64 è molto più dettagliata anche se i personaggi sono monocromatici e prendono il colore di alcune parti del fondale.



Tecnicamente forse è anche migliore della versione C64 perché la definizione è ben più alta, non è sgranata e gli oggetti sono ben riconoscibili, molto di più di quanto visti nell'altra versione.
Le fiamme sono molto belle e molto colorate e la schiuma dell'estintore è molto realistica.
Una versione ZX molto buona, molto giocabile e con una difficoltà ben calibrata che vi farà divertire a più non posso.
Come sul C64, anche sull ZX non c'è nessun tipo di audio, ma solo effetti sonori standard.

ZX Spectrum= 8,5

Davvero una bella conversione, molto fedele e divertente da giocare.
Ci giocherete fino a che non lo avrete finito.
TinTin è in grado di attirare l'attenzione in un gioco tra l'altro ben fatto.

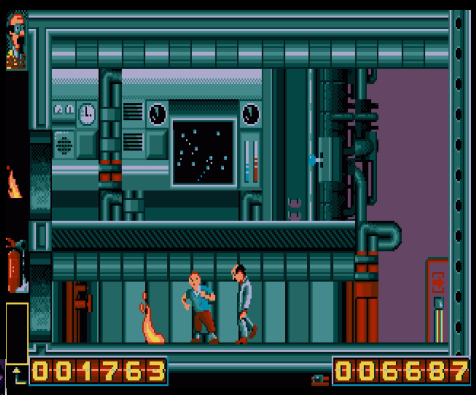
La versione per Amiga può sfruttare l'architettura a 16-Bit per migliorare ancora di più nella grafica e sfruttare il suo buon chip audio per fornire una buona musica ed effetti sonori ancora più realistici.
E in effetti è così: la presentazione è stata curata in maniera maniacale riproducendo gli operati intorno alla piattaforma, il conto alla rovescia, le strutture che si allontanano rilasciando i cavi di ancoraggio e il decollo dura per alcuni schermi oltre a quanto si è visto nelle versioni a 8-Bit (*la versione Amstrad la lascio per ultima*).
Il dettaglio grafico e i colori usati in questa introduzione sono fantastici e così realistici che si rimane a bocca aperta e ogni volta vi verrà la voglia di caricare il gioco solo per gustarsela.



Anche i suoni sono veri, vi sembrerà di essere li ad assistere al decollo.
La fase in prima persona nel campo di asteroidi è quella basata sul Commodore 64 (o viceversa), quindi spazio profondo con pochissimi asteroidi e le sfere rosse e gialle sfrecciano velocissime, ma il loro passaggio non è molto casuale e alcune passano sempre nello stesso percorso. Trovando la posizione giusta si possono prendere tutte.
Dovete anche prendere più sfere gialle possibile perché durante il viaggio l'energia o il carburante decresce e queste sfere gialle vi permettono di avere più possibilità di superare que-



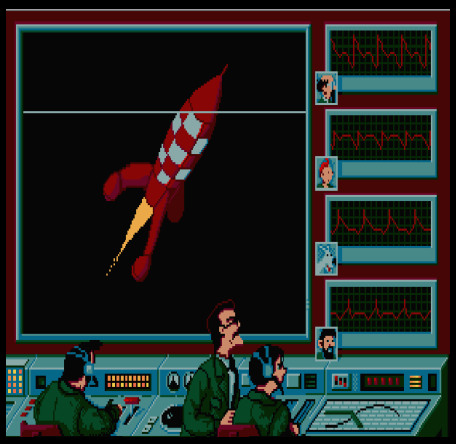
sto livello.
La fase interna è molto ben realizzata e molto colorata con una buona cura dei dettagli anche se la velocità del gioco mi sembra un po' accelerata.
Molto più difficile delle altre versioni fino ad ora provate perché Jurgen vi picchia molto e ce lo avete sempre



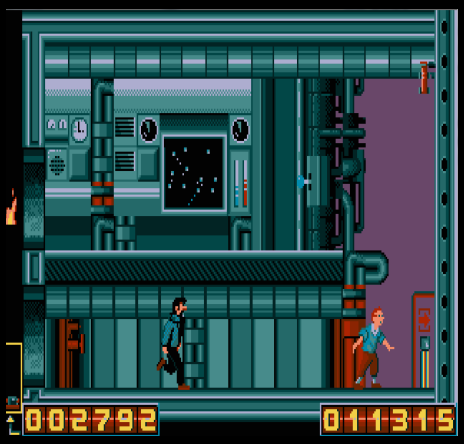
addosso in ogni momento.
In questa versione, la grafica è davvero bella, ma soprattutto i disegni dei personaggi sembrano essere trasportati direttamente dalla carta al monitor.
TinTin e tutti gli altri sono così veri che vi verrà la voglia di giocarlo non appena leggerete questa recensione.

Amiga= 9

Era quasi scontato che il giudizio fosse così alto, ma la qualità non è acqua e quando ci si impegna su Amiga i risultati non tardano a venire.
Bellissima la grafica che sembra la copia del cartone animato e la musica dove è presente è fatta molto bene.
Peccato non poterla ascoltare durante l'azione.



La versione per ST è forse la migliore anche dal punto di vista estetico. L'introduzione dura di più, ha più scene e dove è uguale alla versione Amiga ha più fotogrammi ed è più bella da ammirare.
Fermo restando che i gioco è uguale in tutto la sua bellezza grafica e qualità di disegno, c'è da aggiungere che su ST anche nella prima fase in prima persona, le sfere da prendere sono più animate, meglio colorate e in generale anche gli asteroidi sono decisamente migliori.



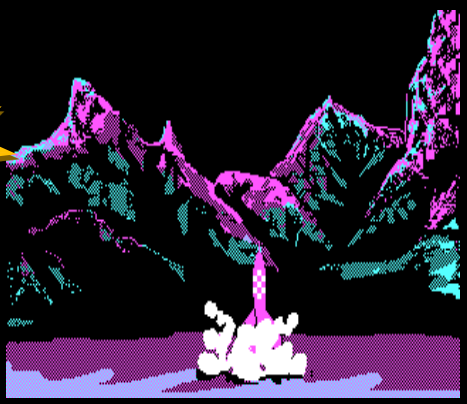
Non ci sono differenze sostanziali. ma queste piccolezze fanno preferire questa versione.
Anche dal punto di vista audio è molto buono perché c'è parlato digitalizzato e la melodia viene suonata bene anche se la qualità non è paragonabile alla versione Amiga.
La velocità di gioco è buona, meno frettolosa, più calibrata e da questo punto di vista migliora le versioni a 8-Bit molto bene.
Il Top Game relativo ai 16-Bit è dell'Atari ST.

TOP GAME

Atari ST= 9,2

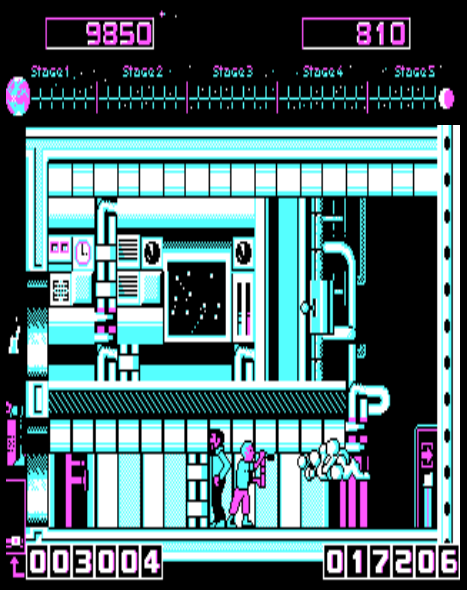
Di poco, ma l'Atari ST ha qualcosa di più dell'Amiga. L'introduzione dura di più e ci sono più fotogrammi che la rendono più completa.
La grafica è sugli stessi livelli e il disegno e ottimo.
Ottima anche la giocabilità che è meno frettolosa.
Buono anche l'audio, inferiore alla qualità Amiga, ma in generale un buon ST anche da questo punto di vista.

La versione DOS invece è decisamente inferiore alle versioni per Amiga e ST.
Usa una grafica CGA standard a 4 colori e l'impostazione grafica è quella vista sul Commodore 64.
Stessa composizione nella prima fase con alcuni asteroidi casuali e sfere gialle e rosse che sono un poco più facili da prendere.
Con la grafica CGA i colori sono stati un



po' sfalsati e così le sfere azzurre sono quelle da prendere per passare alla fase successiva, mentre i quadrati rosa sono





le cellule energetiche.
Malgrado questa grafica, la qualità c'è tutta perché i personaggi sono disegnati ottimamente e hanno le loro caratteri-

stiche. La giocabilità è molto buona e la difficoltà è ottimamente ben calibrata.
Oltre alla grafica CGA c'è ne è un'altra che è la Hercules a 2 colori, ma funziona solo con determinati monitor. Se la selezionate e non trova il monitor Hercules, attiva automaticamente la CGA.
Non supporta schede audio, quindi il suono esce dal cicalino interno.
La grafica come dico sempre non fa un buon gioco e in questo caso la CGA non lo penalizza perché il tratto è eccellente.

DOS= 8,5

La CGA non penalizza questa versione che mostra una grafica molto curata e precisa nel tratto.
I colori della CGA incasinano solo durante la prima fase perché vengono cambiati i colori delle sfere, ma una volta capito quali sono da prendere tutto diventa regolare.
Giocabilità molto buona e longevità soggettiva perché le 5 missioni sono ripetitive.

Perché ho lasciato per ultima la versione Amstrad?
Il gioco in questione è uscito nella versione classica Amstrad CPC e in versione GX4000.

La versione Amstrad che gira sul CPC 464 ha l'introduzione da far venire i brividi per come è stata realizzata.
La grafica e il dettaglio sono molto sgranati, ma è così ben colorata che si vedono bene gli operati che lavorano, i veicoli che fanno avanti indietro e si vedono addirittura i protagonisti sulla passerella che entrano nel razzo.
In nessuna altra versione a 8-Bit si è raggiunto un tale dettaglio.

Non si vede tutti i giorni un CPC con una grafica del genere che a prima

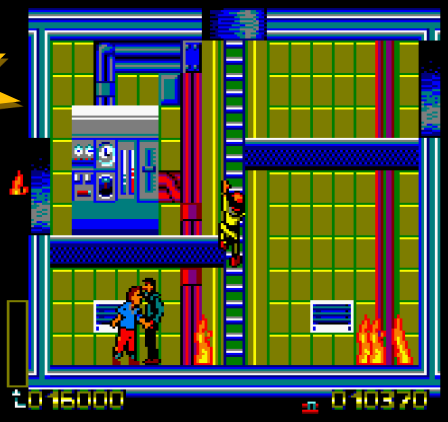


vista non è poi così tanto distante dalla versione Amiga o ST.
Il dettaglio grafico e il tratto del disegno è buono e di certo meglio delle altre versioni a 8-Bit.
Non avrà la fluidità del Commodore 64,

TOP GAME

Amstrad CPC= 9,6

Si merita il Top Game assoluto per questo gioco, ma non per la grafica o l'accuratezza del dettaglio, ma per quello che sono riusciti a fare stare nel piccolo CPC con solo 64k di memoria.
Solo per l'introduzione si merita il punteggio perché guardatevi bene le intro delle altre versioni a 8-Bit.



ma la grafica questa volta e in questa circostanza fanno la differenza.
La prima fase è molto più semplice sul CPC perché la velocità di avvicinamento degli asteroidi e delle sfere è tale che si può già in lontananza capire il loro percorso e mettersi in posizione per prenderli.
La giocabilità in questa versione sembra esaltata, molto migliore anche delle versioni a 16-Bit.
La musica rimane tipica di questa piattaforma e come già visto nelle altre versioni di TinTin solo effetti sonori durante il gioco e ce ne sono in quantità.

THUNDERCATS

Thundercats è un altro gioco basato su una licenza di una serie TV per ragazzi ed è molto simile a Ghost'n'Goblins come tipo di azione.
La trama non è molto complessa: i Thundercat devono sconfiggere le forze di Mumm-Ra che sono rappresentate da nani e pipistrelli.
Inizialmente il giocatore ha solo una spada per difendersi, ma durante il percorso e sconfiggendo alcuni nemici ne può trovare altre per sconfiggere i nemici dalla distanza.
E' un beat'em up classico a scorrimento laterale da entrambe le direzione ed è decisamente ripetitivo dato che tutti i livelli sono uguali anche nell'azione: affettare i nemici, saltare le buche, prendere i bonus e così fino alla fine.
Questo gioco vi attira subito con una canzone inziale molto bella, molto ritmata che ricorda la serie TV e inizialmente per la grafica definita e anche delle buone animazioni del protagonista nell'usare la spada. Ma dura molto poco.

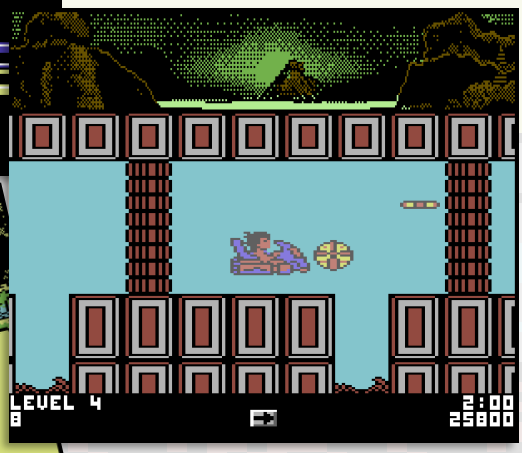


Procedendo con i livelli si notano delle differenze nei colori, ma la struttura dell'azione non cambia mai.

La versione per Commodore 64 si apre con una schermata del titolo con una musica di benvenuto molto bella e che è un dovere stare ad ascoltare perché merita.
L'azione di gioco è esattamente come è stata descritto poc'anzi e l'unica cosa che da sollievo è la parte musicale.
La grafica è su livelli di sufficienza con personaggi abbastanza curati, ma la struttura dei livelli è molto semplice: un fondale identificativo del livello in corso ben disegnato, ma la grafica di quel livello non è ben integrata con l'immagine che lo sfondo cerca di mostrare.



Il percorso è tutto uguale, sempre caratterizzato da colonne nel fondale, alberi con qualche oggetto bonus sui rami da rompere per prendere dei bonus e il terreno di scarsa qualità con delle buche da evitare.
In qualche livello cambiano un po' le strutture, ma l'azione è sempre la stessa e la grafica è generalmente molto povera.
In alcuni livelli ci sono anche delle navette per poter superare delle piattaforme e se non la prendete o non trovate il bonus che la materializza dovrete ritornare indietro a prenderla.
Che non succeda mai perché è così monotono che rifarlo due volte fa scappare la voglia di continuare.



Il gioco ha però una caratteristica molto interessante: dopo alcuni livelli potete

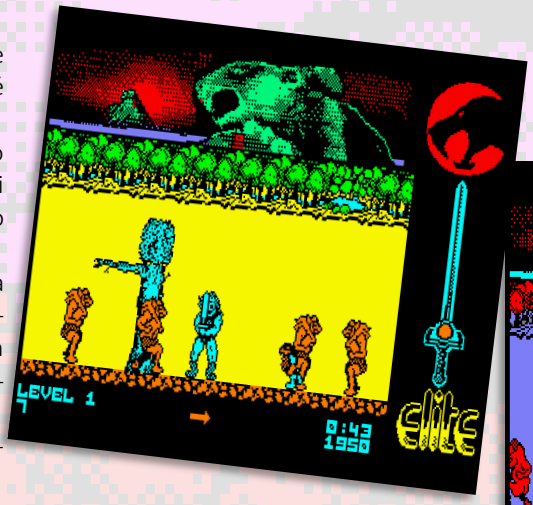
scegliere il percorso dove andare in base agli elementi della natura: Acqua, Fuoco, Vento e Terra.
Qualche missione prevede il salvataggio di un personaggio.

Durante il gioco non riuscirete mai e poi mai a vederne uno. Perché dico questo?
Quando terminate un livello o un livello bonus avrete solo un testo scritto che vi dice che avete salvato questa persona o siete riusciti a superare un certo livello.
Anche la scena finale che prevede la sconfitta di Mumm-Ra funziona esattamente allo stesso modo: se arrivate in fondo al livello, il nemico è automaticamente sconfitto.
Dopo la sequenza di calcolo del punteggio il gioco ricomincia tutto da capo.
L'idea era buona, la grafica anche se povera poteva essere gestita meglio e il fondale meglio integrato con la grafica identificativa della zona in corso.
Thundercats è un mediocre gioco, ripetitivo e le 14 missioni sono tantissime e dubito che dopo due o tre livelli uguali al primo avrete la voglia di andare avanti.

Commodore 64= 6

**Un voto politico per un gioco mediocre, con una grafica che sembra fatta in economia.
Un altro esempio di un gioco mal convertito da una serie TV di successo.
Thunderbirs e Tin Tin sul C64 sono molto buoni, mentre Thundercats è un disastro.**

La versione CPC è come al solito più colorata della versione C64 e anche più definita perché il protagonista sembra

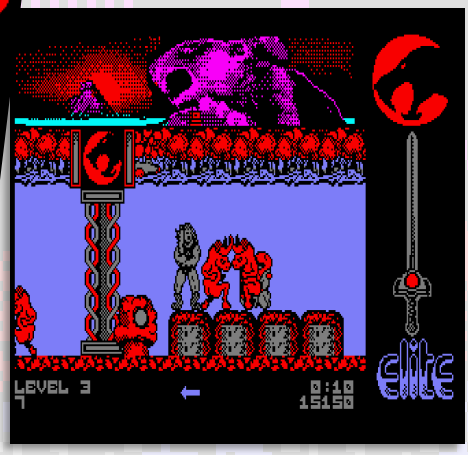


veramente un forte guerriero, molto di più di quello sul C64
Anche i mostri nemici sono più vari, sono decisamente meglio definiti anche se poi sono monocromatici e il giocatore prende il colore predominante e principale di quel livello.
Ci sono anche differenze anche nella struttura dei livelli che ora hanno piattaforme che scompaiono dopo essere passati o se ci si ferma su un punto; questo da una discreta varietà all'azione e un maggiore attenzione a quello che si fa.
I nemici che si incontrano nei livelli più avanzati hanno delle caratteristiche di combattimento che vanno affrontati in maniera decisamente diversa e con una certa tecnica.

La grafica in generale dei livelli è fatta molto meglio, ci sono più particolari sugli oggetti, alcuni sono più definiti per essere subito al centro dell'attenzione.
L'area di gioco è un po' più piccola del



C64, ma ci sono più elementi decorativi che mostrano una certa eleganza e superbia nella grafica.
L'Amstrad con questo gioco se l'è potuto permettere anche grazie al fatto di avere più nemici diversi e disegnati davvero bene.
Musica molto carina e simpatica durante la schermata principale e solo effetti durante il gioco.



Amstrad CPC=6,5

**Rispetto al C64 c'è un netto passo avanti nella grafica che anche se monocromatica è molto meglio definita come lo sono i fondali e gli oggetti.
Non cambia la sostanza perché la ripetitività del gioco è quella e ci sono così tanti livelli uguali che vi stuferanno molto presto.**

Console Forever

In questo numero di REV'n'GE ci sono dei titoli che sono usciti per le console e uno di questo è Thunderbirds uscito per GameBoy Advance, per il GameBoy classico e color e anche per il NES.



La versione del gioco per il Gameboy Advance non è uguale a quella uscita per i computer, ma è basata sul film del 2004 e i protagonisti del gioco sono i tre bambini: Alan, Fermat e Tin-Tin che devono fermare Hood e salvare l'International Rescue.
Il gioco usa una grafica digitalizzata per i personaggi e il resto è in 3D



isometrico che permette di avere una qualità davvero notevole malgrado le dimensioni dello schermo.
Una delle cose che mi piaceva di questo gioco e della serie TV era la musica e in questa versione non si sente questo tema ed è un peccato visto le buonissime qualità audio di questo hardware.
A parte questa parentesi è un gran gioco, decisamente diverso da quello recensito oggi, ma anche questa versione è molto bella e di una giocabilità davvero ottima.



La versione NES invece è un ritorno al classico gioco con la grafica che ricostruisce in digitale gli stessi pupazzi e le loro tipiche e simpatiche animazioni.
Si tratta principalmente di uno shoot'em up a scorrimento verticale per cercare di fermare Hood che vuole impadronirsi/distruggere l'International Rescue.
E' un gioco molto difficile perché ci sono tantissimi nemici di vario genere che sparano di tutto e i colpi sono così tanti che farete una fatica terribile a evitarli.
Mano a mano che si procede lungo il livello che inizia quasi sempre dal mare, si arriva sulla terra ferma con difese anti-aereo e carri armati che sparano così tanti colpi che sembrano linee di fuoco insuperabili.
I Thunderbird non sono molto resistenti e dopo un paio di colpi sono distrutti.



Il bello di questo gioco è la musica originale che c'è durante la schermata principale e durante la fase di decollo per le missioni.
La grafica è ottima per le sequenze animate, mentre durante l'azione è più che discreta, ma niente strabiliante. E' tuttavia ben definita perché tutti i veicoli sono curati bene.
E' una grafica tipica di uno shoot'em up per NES come ce ne sono altri, ma impreziosito dai personaggi di una nota serie TV molto amata dai fan.
Buona la qualità della musica che solo sul NES ricorda bene la serie originale.



La versione per il GX4000 vale la pena ricordare che c'è perché è identica in tutto e per tutto alla versione classica per il CPC 464.



Thunderbirds esce anche sullo SNES con un gioco diverso da tutti gli altri giochi visto in questo numero.
Si tratta di risolvere dei problemi della città e usare i veicoli dell'International Rescue per risolverli.
Si tratta essenzialmente di uno shoot'em up a scorrimento orizzontale, ma non bisogna distruggere, ma usare le armi per salvare la popolazione da attacchi terroristici, incendi o cause naturali o meno che possano mettere a rischio la vita della gente comune.
I livelli sono vari e possono avere anche



dei sottolivelli soprattutto quando si usa il Thunderbird 2 che ha al suo interno altri veicoli più piccoli.
Tecnicamente è fantastico perché lo SNES ha una capacità di rendere ogni cosa uno spettacolo per gli occhi.

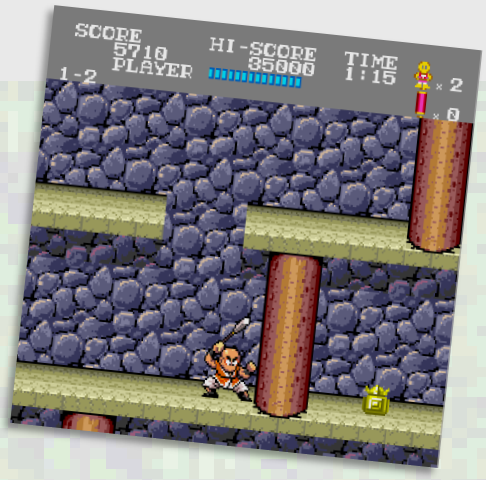
Essendo uno gioco a scorrimento orizzontale non è che si possa avere tanta grafica da ammirare, ma quella c'è che è eccellente a partire dai veicoli Thunderbird che sono disegnati magistralmente e sono molto fedeli alla versione originale.
Le sequenze di intermezzo e quelle introduttive sono prese proprio dagli stessi thunderbird visti nella serie TV.



Tiger Road, PC-Engine
1990, Victor Musical Industries

Dopo aver visto le deludenti versioni a 8-Bit di questo gioco e l'ottimo lavoro fatto con le versioni a 16-Bit, ecco la versione per il PC-Engine che promette molto bene.

Questa versione è completamente differente dalla versione Coin-Op e quindi non ha niente a che vedere con le versione per i sistemi classici.
E' basato sullo stesso personaggio, ma i livelli sono completamente differenti e diversi anche i nemici da affrontare.



La giocabilità è eccezionale perché si gioca così' bene che una volta iniziato si va avanti fino a quando non terminerete tutte le vite a disposizione.
Questa giocabilità è anche rafforzata dalla grafica ultra dettagliata e coloratissima che sembra uscito da un Coin-Op grazie all'accuratezza ricercata della grafica, dei paesaggi e della bella musica ed effetti sonori durante l'azione.

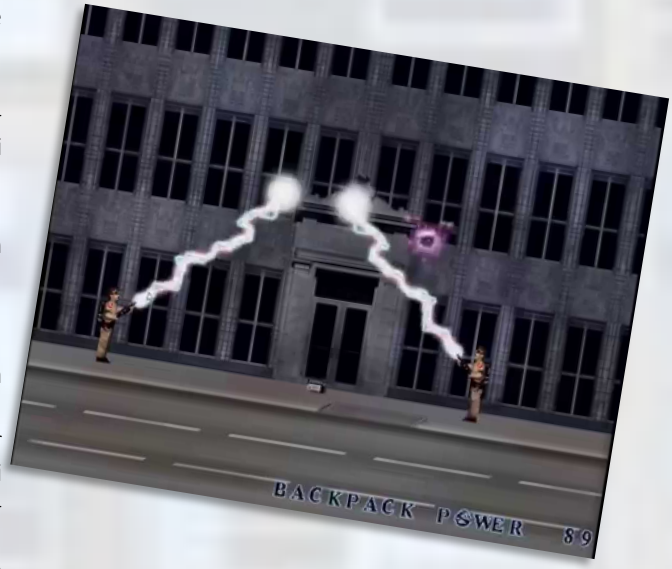
La totale differenza con l'originale non è un peso, non è un problema, ma anzi lo si considera un libero adattamento e come tale diventa un gioco totalmente nuovo di affrontare le vicissitudini dell'eroe.

Review



Ghostbusters che vi presento oggi è un remake del gioco originale e che gira solo su Windows.
E' una versione completamente rinnovata nella grafica e nel sonoro e durante la schermata principale del nome potete ascoltare la canzone remixata e cantata di quella originale e di una qualità che si sente solo sui giochi di fascia alta.

Il gioco è esattamente lo stesso di quello classico con in più nuove opzioni per la difficoltà e per i tasti da usare.



In base al budget disponibile bisogna scegliere la vettura e poi aggiungere tutti gli accessori necessari per iniziare a disinfestare la città dai fantasmi.

Non mi dilungo con la storia o con quello che dovete fare perché è esattamente lo stesso.
Vi dirò invece di quello che questo Remake offre ai fan di questo film/gioco.
La grafica è stata migliorata per essere la più bella che ci potesse essere. La mappa della città ha i palazzi in tre dimensioni ed è molto realistica perchè si vedono le vetture che girano per la città ai vari incroci.
Durante il percorso a bordo della vettura bisogna catturare i fantasmi se ci sono e raccogliere i dollari che servono ad aumentare il budget mentre lo scontro contro atre vetture lo fa diminuire.
Quando si arriva alla fase di cattura dei fantasmi si fanno le stesse cose che si faceva prima.
Si piazza la trappola dove si vuole e poi mettono i due Ghostbusters in posizione.
Nel gioco originale non succedeva nulla quando si incrociavano i flussi, se non la fuga del fantasma.
Ora invece è un operazione letale perché si assiste ad una mega esplosione che scaraventa a terra i due acchiappa fantasmi.
Quando il "mastro di chiavi" e il "guardia di porta" si uniscono arriva Zuul che passeggia per la città radendo al suolo un intero palazzo.

Grafica di fascia alta pur essendo un gioco completamente gratuito e musica da capogiro.
Durante le varie fasi c'è la musica che si era già sentita nelle versioni per computer e consolle dell'epoca, ma drasticamente migliorata.
Se il gioco originale era un capolavoro, questo remake lo è ancora di più,

TOP GAME

Windows = 10

Se esistesse in versione Coin-Op sarebbe importabile, ma come remake hanno fatto un lavoro che lo si faceva per i giochi Arcade del passato: grafica e audio da rabbrividire.
Se il gioco classico ha il suo fascino, questo non vi farà credere a quello che vedrete e sentirete.


Multimedia
Compilation
Office

Review

Firenze





Firenze è un prodotto multimediale per CD32 che vi porta a scoprire questa città madre di tanti personaggi importanti attraverso la sua storia dalle origini, dall'arte e dai misteri.

L'esplorazione del CD avviene con tre grandi categorie: Itinerari, Storia e Archivi.

Itinerari è una mappa della città che ha 8 zone che potete ingrandire in una mappa semi isometrica in cui spostandovi con il joypad potete illuminare dei palazzi, dei monumenti e dei parchi. Cliccando su uno di questi vedrete un immagine e una breve descrizione.

Storia è una galleria di 9 periodi storici che riguardano la storia di Firenze, dalle origini fino ai giorni nostri.

Ognuna di queste 9 categorie ha a sua volta una serie di momenti da visionare.

La visione viene fatta attraverso delle



immagini che sono spiegate da una voce come se guardaste un documentario.

Archivi contiene 6 categorie che riguardano l'architettura, i personaggi, il vasellame, aneddoti e misteri, le sculture e la pittura

Ognuna di queste contiene una serie di eventi da ascoltare e/o vedere.

Non tutti gli argomenti tuttavia sono accompagnati da un documentario.

L'intero CD è pieno di immagini e parlato in grande quantità.



Ognuna delle categorie principali ha uno accompagnamento musicale e la visione delle immagini dei tantissimi eventi da visionare ha la musica di altissima qualità e ben composta che è adatta a questa esplorazione.

La qualità delle immagini è buona, non eccezionale e non è nemmeno di qualità AGA.

Purtroppo alcune immagini hanno una qualità di una scannerizzazione piuttosto che immagini direttamente scattate e integrate nel programma.

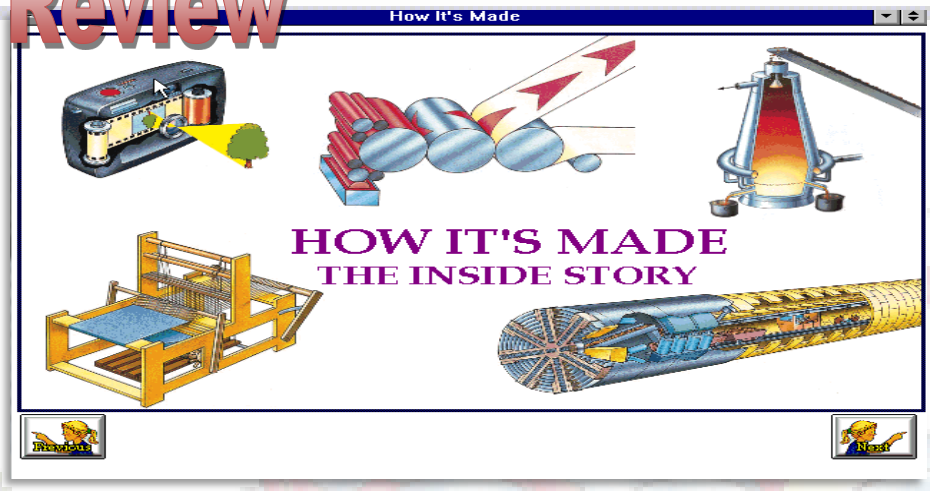
Tuttavia sono ancora buone e vi permetteranno di scoprire per bene questa città.



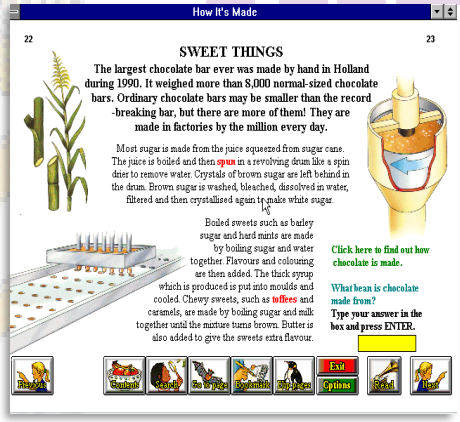
CDTV= 9

Un prodotto multimediale davvero bello che vi permette di conoscere in dettaglio la città di Firenze con una bella qualità audio e anche belle immagini anche se non sono di altissima qualità che vi potreste aspettare dall'AGA del CD32.

Review



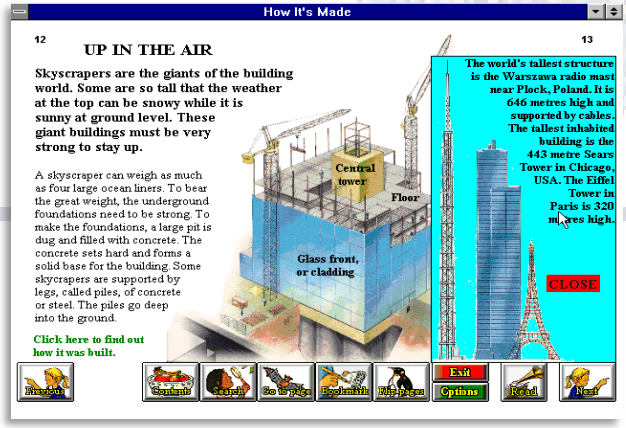
Chi vede il programma TV "Focus" avrà visto che c'è un programma che si chiama "Come è Fatto" che spiega come vengono costruite nel dettaglio certe cose.
Gli argomenti sono i più disparati e che tolgono molte curiosità su come vengono fatti certi prodotti.
"*How It's Made*" per Windows 3.x è la stessa cosa, mostrare all'utente come sono realizzate certe cose che siano piccole o grandi.
Nel CD ci sono 20 argomenti da visionare.
Ogni argomento è visto attraverso una descrizione dettagliata di testo e immagini, animazioni e documentari.
Ogni pagina ha i suoi effetti sonori, piccole animazioni e sotto argomenti che spiegano più in dettaglio come funzionano le cose che state vedendo.



Il programma è molto semplice da usare e gli argomenti sono tutti trattati nella stessa pagina: si aprono delle vignette descrittive oppure altre finestre con animazioni e parlato che analizzano in dettaglio il prodotto che si vuole scoprire.
Come ogni programma multimediale c'è anche un Quiz sugli argomenti trattati per vedere se siete stati attenti alle spiegazioni o avete letto bene le varie descrizioni.



Tra i vari argomenti c'è una "*Linea del tempo*" che vi mostra le invenzioni e lo sviluppo di cose che hanno cambiato la storia.
Oltre alle 20 cose che potete vedere in dettaglio ce ne sono altre in questa linea temporale che però sono brevemente descritte sia a voce che testualmente.
Non ci sono immagini fotografiche, ma solo disegni di alta qualità perché possono sfruttare molto bene l'interfaccia grafica di Windows.



Windows 3.x= 9

Un ottimo prodotto che spiega bene 20 cose che riguardano un po' la vita di tutti i giorni e che hanno migliorato anche le condizioni di vita dell'umanità.
Buonissimi e di alta qualità i disegni, le animazioni, il parlato e gli effetti sonori.
Forse mancano dei filmati a completarlo che sarebbe stato la ciliegina sulla torta.


Al prossimo imperdibile numero
#44
Dicembre 2015