REV'n'GE! #44

Retro Emulator Vision and Game™



Commando

Un gioco che entra di diritto tra le leggende ludiche

Un clasico da tavolo diventa un videogioco di successo

RECENSIONI: Ultra Violent Words * Mega Man * Hysteria * Reach of the Skies * Venom Strikes Back * Valis * Wings of Fury * Io * The Human Body * The Interactive Atlas of Human Anatomy

EDITORIALE NUMERO 44

E anche il numero 44 è pronto per essere letto e spero con argomenti sempre interessanti.

Di certo qualche gioco che vi piace c'è di sicuro perché ormai ho capito quali cose vi piacciono e quindi la fanzine si concentra sempre più o meno sulle stesse piattaforme vintage che tra l'altro hanno anche i giochi più belli in assoluto. Ogni tanto salta fuori qualche piattaforma abbastanza sconosciuta che poi si scopre essere una delle più belle, ma che il mercato di allora condannava al fallimento o al lento oblio per scelte di marketing sbagliato. Tante di queste, ottime, sono rimaste nel loro mercato dove sono state create, molte di queste non sono mai state esportate in giro per il mondo. Oggi grazie a REV'n'GE! le riscoprite un po' per volta.

Forse dal prossimo mese la fanzine uscirà solo 1 volta perché per questa ho impiegato più tempo del previsto e tra correzioni e traduzioni in Inglese è difficile riuscire a farne due. Anche il mio tempo da dedicargli è sempre meno. Ora non ho più il tempo libero che avevo prima.

Cercherò comunque di riuscire a farne due.

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.

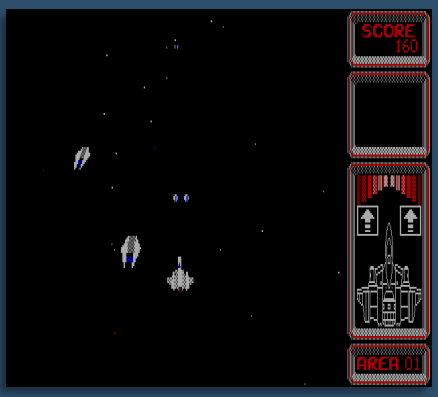
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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 44	Dicembre 2015
Commando	**14-17**
Hysteria	**9-10**
Io	**8**
Mega Man	**5**
Reach of the Skies	**11-12**
The Human Body	**33**
The Interactive Atlas of Human Anatomy	**34**
Trivial Pursuit	**23-26**
Ultra Violent Worlds	**6-7**
Venom Strikes Back	**13**
Valis: the Fantasm Soldier	**13**
Wings of Fury	**18-22**



Silpheed

Uno shoot'em up a scorrimento verticale che usa una grafica poligonale cercando di unire l'entusiasmo di questo genere con un aspetto estetico all'avanguardia.
Riuscirà a divertire o sarà soltanto un buco nello spazio?



Voyages of Discovery

Mancano su queste pagine recensioni di giochi strategici o RPG. Non sono il genere che amo particolarmente però vedrò un po' di provare questo titolo in particolare
I giochi alla Civilization o Colonization non li supporto, ma se c'è anche un po' di punta e clicca qua e là, allora diventa tutto più interessante.

Anatomie de Homme

In questo numero leggerete di due programmi multimediali che sono relativi alla scoperta e allo studio del corpo umano in tutto il loro dettaglio.
Questo programma per MSX2 dovrebbe essere la stessa cosa.
Vedrete se questo programma di vecchia data saprà darvi giuste informazioni oppure vi lascerà con l'amaro in bocca.
Probabilmente sarà recensito molto presto.



Continental Circus

Non mi ricordo se questo gioco era già stato recensito su REV'n'GE!. Se non l'ho fatto, lo leggerete nel prossimo numero, altrimenti non ci sarà.
Questo gioco sarebbe anche da recensirlo di nuovo anche per la nuova sezione per le Console.
E' un gioco di corse di Formula 1 molto bello in generale per la sua estrema giocabilità che era molto alta in versione Coin-Op che rimane nelle varie conversioni.
E' uno dei quei giochi che ha avuto un successo così strepitoso che venne convertito per tante piattaforme diverse.

Floppy o CD-ROM?

La risposta ovvia: meglio il CD perché ci sono le tracce audio, ci sono foto e video di qualità che esaltano i giochi e che permettono di aumentare a dismisura la qualità della grafica grazie alla quantità di dati che si può mettere.

E' una domanda un po' a trabocchetto perché se si parla di giochi attuali la risposta è ovvia, ma dato che tratto di giochi vintage su piattaforme dove il CD è arrivato negli anni 90 e che su alcune di queste è stato implementato molto più tardi, la risposta non è semplice.

I giochi su CD sono quelli più ricercati perché sono miglioramenti delle versioni su floppy disk non solo per la semplice aggiunta del parlato, ma anche per le lunghe scene introduttive, d'intermezzo e finali, ma anche per la musica di qualità grazie alle tracce audio che sono migliori dei MIDI e MOD usati fino ad allora.

Non è stato un avvio facile perché inizialmente i CD erano semplicemente dei contenitori di dati, non erano sfruttati ne per la musica, ne per la grafica, ma soltanto un mezzo alternativo per installare un gioco.

Inizialmente piuttosto che far installare un gioco su 5 o 6 ingombranti dischetti, si metteva il gioco su CD e il resto era per il 90% vuoto.

Il CD era la novità e molti giochi sono stati letteralmente infilati nei CD senza nessun extra disponibile.

Un caso famoso era su Amiga CD32 e Akira, un gioco che occupa 1 MB sul CD e il resto dei 650 MB sono completamente vuoti.

Non solo su Amiga, ma anche su PC ci sono diversi giochi che occupano una decina di MB su un CD completamente vuoto.

Esce il CD-ROM e i floppy disk lentamente vanno in pensione per tutti quelli che abbracciano questa tecnologia anche se inizialmente non si è ancora in grado di sfruttarlo come si deve.

Il CD-ROM inizialmente sembra destinato a non cambiare il mercato e i dischetti la fanno ancora da padrone, ma nel mondo dei videogiochi qualcuno ci crede e ci prova realizzando qualcosa che rimarrà nella storia.

Lo sapete o non lo sapete, ma nel 1990 esce il gioco "Lord of the Ring", in versione CD-ROM che lo sfrutta tutto.

Il gioco è lo stesso della versione su dischetto, recensito anche REV'n'GE!, ma sono state aggiunti tutti i filmati del cartone animato do Ralph Bakshi che migliorano decisamente il modo di giocare e la voglia di andare avanti per poter vedere altre scene.

La versione su CD integra anche il manuale in linea.

E' forse il primo o un dei primi videogiochi che lo usano per aumentarne la qualità.

Ci sono anche diversi casi in cui questo CD era solo una scelta di mercato per fornire un gioco in un formato diverso dal floppy e che non serve assolutamente niente se non ad aumentarne il prezzo.

Il CD ha un altro vantaggio: è multi piattaforma perché alcune produzioni erano PC/Mac e PC/Amiga compatibili.

Non si poteva fare con i dischetti che erano proprietari di quella piattaforma e ognuno aveva il suo. Questo è un argomento che riguardava di più la situazione tra l'Amiga e il PC a livello hardware.

Via software i lettori per Amiga erano in grado di leggere quelli PC, ma erano procedure inizialmente complicate che non facevano altro che distanziarli sempre di più.

Per parecchio tempo i giochi continuano ad uscire in versione floppy e solo alcuni di questi escono in versione CD come alternativa e pochi solo ed esclusivamente su questo nuovo supporto ottico.

I giochi su dischetto per alcuni anni dimostrano di avere una qualità pari al CD sia come grafica sia come sonoro perché molti giochi nel nuovo formato aggiungono scene introduttive più lunghe, più animate, ma non tracce audio e nemmeno filmati in FMV.

Normalmente quando si legge di un gioco in formato CD subito si pensa alle tracce audio, ma non vi immaginate invece di quanto non sia così: molti giochi su CD, soprattutto su PC, non usano le tracce audio.

Il problema è che queste occupano tanto spazio e 10 tracce occupano circa 250/300 MB e sono tanti.

Alcuni giochi escono senza tracce audio per sfruttare tutti i 650/700 MB per la grafica e si realizzano nuovi sistemi per suonare i MIDI: le schede audio.

Alcune schede audio, su PC, erano in grado di suonare certi file MIDI talmente bene che per certi giochi non si rimpiangono le tracce audio.

Tracce audio che inizialmente non erano nemmeno superlative perché diversi giochi hanno tracce audio di qualità che ascoltate non hanno differenze da un vero file MIDI.

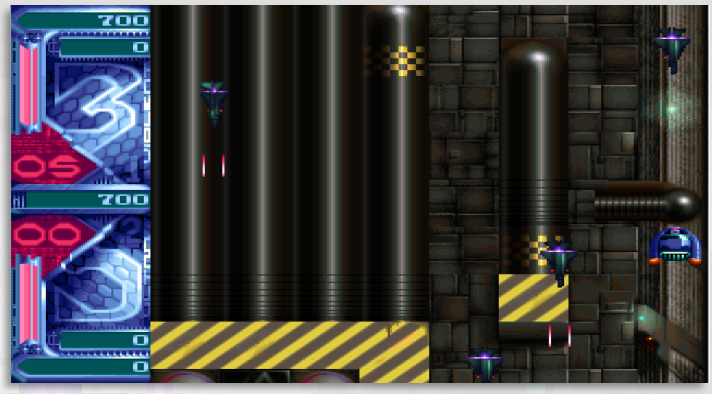
L'Amiga ci sguazza in questo trambusto iniziale e continua la sua strada sui floppy perché tutto sommato il CD non è ancora determinante.

Stessa cosa per le console che dominano il mercato con le cartucce.



Ultra Violent Worlds è un classico shoot'em up a scorrimento verticale non di grande caratura, ma con una grafica davvero bella e di ottima qualità.
Forse si tratta anche di un titolo raro perché esce solo su un CD-ROM Amiga/PC compatibile.
Per tranquillizzarvi dico subito che non ci sono differenze di qualità tra le due versioni durante l'azione di gioco.
Nel suo genere non è nemmeno un grande shoot'em up soprattutto per l'Amiga che ne ha di molti più validi.
L'ho scelto per questa sua dualità, per essere solo su CD-ROM e soprattutto dopo quello che avete letto nella pagina precedente.

Nel 2305 la Terra ha raggiunto un livello molto alto di prosperità che però non durerà molto dato che il 21 Febbraio, la Terra viene invasa dagli Zanaxiani, un popolo molto violento.
Nel giro di poche ore le forze terrestri tra Marte e la Terra sono sopraffatte da questi esseri.
La stazione spaziale orbitante della Terra viene distrutta da un raggio laser Zanaxiano e ridotta in polvere.
Senza più difese la Terra è meta di conquista da parte di questi terribili alieni.
Moltissime navi spaziali Zanaxiane arrivano nei pressi della Terra e alcune navi madre modificano l'orbita della Luna che viene fatta precipitare sulla Terra creando un disastro che porta all'oscuramento del cielo e ricoprendo l'atmosfera di polvere.
Il vostro scopo è quello di liberare la Terra e Marte da questi alieni.

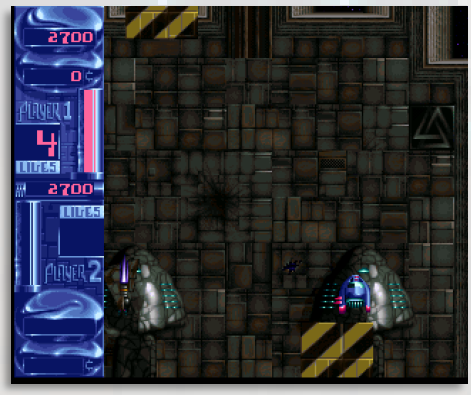


Quello che avete appena letto è la storia di questo gioco.
Nella versione PC questa viene raccontata grazie ad un lunghissima introduzione con una grafica davvero spettacolare e che viene maggiormente apprezzata dopo aver letto la storia.
Nella versione Amiga che condivide lo stesso CD non c'è nulla. Non c'è nessun filmato.
L'introduzione formata da immagini ad un 1/4 di schermo con una bella musica di sottofondo.
Il CD condiviso ha ben 11 tracce audio che sono ascoltabili solo nella versione PC, mentre per l'Amiga bisogna accontentarsi della qualità da floppy disk.
Non disperatevi troppo perché, come già detto, non ci sono differenze tra le due versione, a parte l'introduzione e la qualità audio.



La versione Amiga è AGA e quella PC in VGA, quindi per entrambi ci sono i 256 colori.
La versione AGA richiede tuttavia tanta RAM: Almeno 2 MB di Fast RAM, quindi in totale ben 4 MB di memoria.
Su PC richiede molto di più, almeno 8 MB di memoria liberi, quindi ne dovete avere fisicamente di più e un Pentium 90 anche se per il processore forse è una richiesta un po' esagerata.

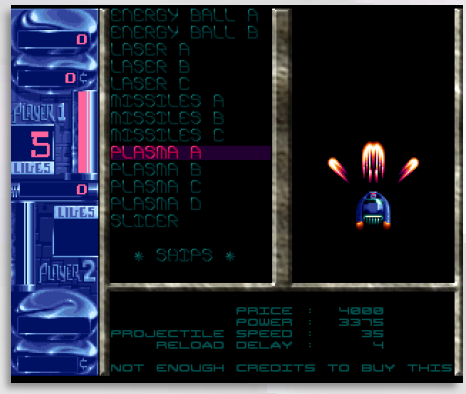
Il gioco ha una struttura quasi da Coin-Op perché prima di iniziare la missione accederete ad un menu dove potete scegliere tra diverse astronavi e tantissimi tipi di armamento in base ai soldi che avete e per ogni voce viene indicato il prezzo.
Una volta terminato il livello potete accedere a questo negozio per affrontare al meglio quello successivo.
I soldi si trovano distruggendo qualche nemico o le mine spaziali che sono protette da potenti scudi.
L'area di gioco è molto più ampia di quella che si vede sul monitor, quindi potete spostarvi a destra e sinistra per trovare un varco più sicuro per superare indenni i vari livelli.



E' un gioco che ha solo 4 livelli, ma sono molto lunghi.
Tecnicamente come detto molto buono nella parte grafica durante l'azione con un dettaglio elevato per ogni cosa che vedete sul monitor.

Molto ben realistico il movimento della navetta che guidate perché si vedono i retro razzi quando rallentate e quelli laterali quando vi spostate a destra o sinistra.
Come arma predefinita ce ne è una che copre un vasto raggio ed è importante averne una così potente perché i nemici sono tanti e certe formazioni vi attaccano improvvisamente come dei kamikaze, quindi migliori sono le armi e più



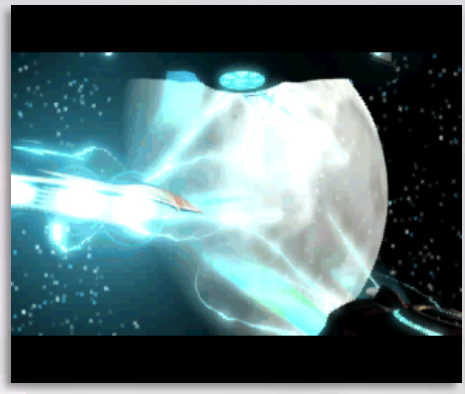


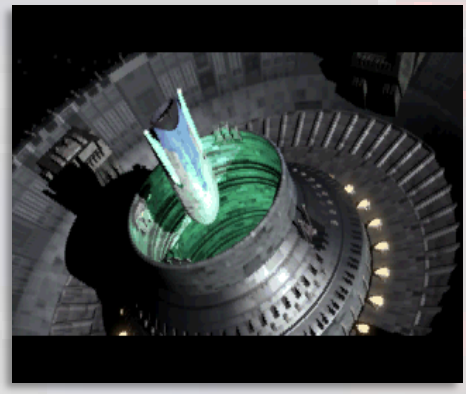
facile sarà superare i vari livelli.
La difficoltà ricorda abbastanza quella di alcuni giochi Team 17, quasi impossibili da portare a termine, e UVW non è da meno.
A differenza di Project X (*l'avevate capito che era questo il gioco super mega difficile di Team17?*) c'è un area di gioco molto grande e ci sono dei punti in cui arrivate in fondo al livello senza essere colpiti oppure facendo il minimo sindacabile per non perdere una delle 5 preziose vite.

Due versioni identiche per il modo di giocare, ma così diverse per come viene sfruttato il CD.
La versione Amiga non è una versione ridotta di quella PC perché le scene dell'introduzione non sono fotogrammi presi dalla versione PC, ma sono state create per questa versione.
Peccato che sia sullo stesso CD della versione PC e non possa sfruttare le tracce audio e non poter anche visualizzare la bella e lunghissima introduzione.











PC= 6,5

Non basta una bella introduzione lunga e affascinante per trasformare un shoot'em up in un capolavoro. L'azione di gioco è mediocre, non offre niente di nuovo di quello già visto e le richieste hardware sono esagerate.
Da vedere e da provare, ma non entrerà nella storia degli shoot'em up.

Amiga= 6

L'azione di gioco è uguale a quella vista su PC, ma perde le tracce audio e le bella introduzione.
Meno elaborata della versione PC anche nell'interfaccia grafica e niente musica durante il gioco.
A differenza del PC, su Amiga ci sono shoot'em up di gran lunga migliori.

Review



Mega Man è un gioco di azione e piattaforme e creato nel 1987. Da allora sono usciti 117 seguiti a loro volta divisi in sotto serie.
Il personaggio è diventato così famoso che appare in altri videogiochi, diventa un cartone animato, un fumetto e giocattolo.

Mega Man è un robot blu che deve fermare i piani del Dr. Willy saltando sulle varie piattaforme ed eliminando i suoi robot: Dyna Man, Sonic Man e Volt Man.



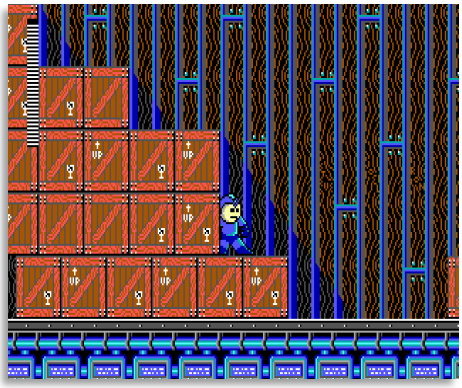
Ognuno di questi ha una chiave che serve per accedere ad altri livelli.
Una volta sconfitti tutti, potete accedere alla stanza del computer centrale per lo scontro finale.
Una caratteristica di questo piccolo eroe è quella di poter assorbire i colpi avversari e poi usarli contro di loro.

E' un gioco uscito principalmente solo per le console, ma il rappresentante dei computer è stato il PC anche se forse poteva essere convertito per altri home computer.
La versione PC, tuttavia, è differente dalla prima versione uscita sul NES dove Mega Man è nato perché ci sono solo tre boss da sconfiggere e pochi extra da trovare.

La versione PC supporta la grafica CGA, EGA, VGA e Tandy e permette di preselezionare e configurare i dettagli grafici e sonori prima di iniziare il gioco.
Appena iniziate a giocare dovete raggiungere una struttura dove potete scegliere quale dei boss affrontare, ma prima di raggiungere tale obiettivo c'è un bestia da sconfiggere che quando vi raggiunge non ve la staccate di dosso.
Anche correndo fa un balzo e vi raggiunge.
Distruggendola non cambia, perché subito ne appare un'altra. Perderete più vite che metri percorsi.
L'azione migliore è correre e raggiungere alla svelta la struttura.
Ogni volta che si perde una vita si ricomincia tutto da capo del quadro dove si è arrivati.
Sembra anche che ci siano i "*continue*" infiniti perché io ho perso un sacco di volte e continuava a farmi continuare anche se poi sempre da capo del livello raggiunto.
La selezione dei boss è simpatica perché Mega Man deve puntare gli occhi verso il suo nemico.
Una volta scelto non si arriva direttamente allo scontro, ma bisogna fare un lungo livello tra labirinti e piattaforme infestate da ogni genere di mostri.



Se era difficile all'inizio del gioco nei livelli dei boss lo è ancora di più.
C'è da dire però che tre boss sono pochi e questa difficoltà, alle volte fin troppo esagerata, dovrebbe allungare la longevità perchè Mega Man su PC Floppy c'è solo questo episodio.



Per gli altri dovete avere un PC con CD-ROM.
Se usate il joystick avete due pulsanti funzionanti, uno per sparare e uno per saltare che è davvero essenziale.
Via tastiera le cose sono più complicate, ma non più di tanto.
Graficamente molto carino, con una grafica da cartone animato giapponese in miniatura, buffi personaggi, ma che lo rendono molto affascinante.
Il sonoro c'è solo come cicalino interno.

PC= 7

Mega Man è di certo un bel richiamo e in versione DOS è molto carino, con una grafica ben disegnata, veloce e vi porta nel suo tipico mondo.
Peccato per l'eccessiva difficoltà che dovrebbe renderlo più longevo perché 3 boss sono pochi rispetto all'originale.
Per me è troppo frustante questa difficoltà e Mega Man o no, potrebbe stancarvi presto.
L'alternativa è Commander Keen e Dangerous Dave.



Hysteria è un classico beat'em up dove il giocatore non usa pugni e calci per abbattere gli avversari.
Tante sono le caratteristiche di questo gioco a partire dalla grafica molto colorata, buon dettaglio e tanto parallasse.
Un Commodore 64 tirato a lucido soprattutto nell'audio con una musica davvero bella e tutta da ascoltare durante la schermata del menu anche se alla lunga si ripete.
E' la musica di accompagnamento durante il gioco che vi farà perdere vite e tempo perché bisogna fermarsi e ascoltarla perché ne vale la pena.
E' uno di quei giochi che viene caricato più di una volta anche solo per ascoltare la sua bella musica che il SID riproduce davvero bene.

Per quanto riguarda la trama, questa vede una setta fanatica che cerca di cambiare il futuro dell'umanità modificando il suo passato.
Voi siete l'unico superstite della polizia temporale che viene scelto dalla federazione di Legge e Ordine (*sembra il titolo di telefilm "Law and Order"*) per combattere questa entità in tre zone:



nell'Antica Grecia, nel Medioevo e nello Spazio.
Dovete anche cercare nove pezzi di



questa entità prima di poter affrontarla nello scontro finale.
Ovviamente le popolazioni native di queste ere non supportano questi viaggiatori temporali e quindi vi attaccheranno come un nemico con una ferocia mai vista prima.

E' il prezzo che un eroe deve pagare per salvare la sua stessa umanità senza poter essere ripagato dalla gratitudine di questa gente ignara del suo scopo.
Dato che non usate ne pugni ne calci, avete solo un kit di conversione che trasforma i colpi e corpi dei nemici rispettivamente in un fascio energetico e in scudi.
Dalla schermata iniziale avete solo due opzioni: musica o effetti sonori perché purtroppo insieme non li potete avere. Dato che la musica è ottima, vi consiglio di scegliere questa.
E' un beat'em up a scorrimento laterale con vari strati di parallasse e i livelli sono molto lunghi perché bisogna trovare tutti i pezzi del boss di questo livello ed è rappresentato da un viso che lentamente si forma nel riquadro a forma di specchio nel pannello di controllo. Quando è stato completato si trova un oggetto finale che lo materializza. Una volta sconfitto si passa al livello successivo. I vari livelli non sono proprio costruiti per riprodurre la popolazione originale perché, ad esempio, nell'Antica Grecia ci sono degli scheletri armati di scudi e spade e non gli antichi greci. Ci sono anche altre creature mitologiche come unicorni.
Nel Medioevo ci sono cavalieri, arcieri, ci sono i draghi sputafuoco e sempre questi scheletri che non vi mollano mai.
Nello spazio ci sono dischi volanti e robot che assomigliano vagamente ai Dalek.

Devo dire che graficamente è molto buono, e lo vedete anche dalle immagini, ben disegnato e ben colorato perché le varie zone sono ben rappresentate da monumenti e costruzioni tipiche.
Buone anche le animazioni del personaggio principale e di tutti gli altri.
Ci sono diverse sfumature per l'eroe che sembra proprio un forte guerriero e anche i nemici sono ben caratterizzati e si riconoscono bene.
Quello che invece non è molto buono è la giocabilità perché alla fine si tratta di percorrere un intero livello senza fine a cercare pezzi per formare un viso che vi permette di passare al successivo.
Molto difficile perché i nemici vi stanno praticamente addosso senza lasciarvi un metro a rifiatare.
Avete uno scudo energetico che non è infinito, ma si può ricaricare trovando dei potenziamenti rilasciati da certe statue che contengono anche i pezzi per farvi passare al livello successivo.
Lo scudo si attiva quando vi fermate e vi mettete di fronte al monitor e in questa



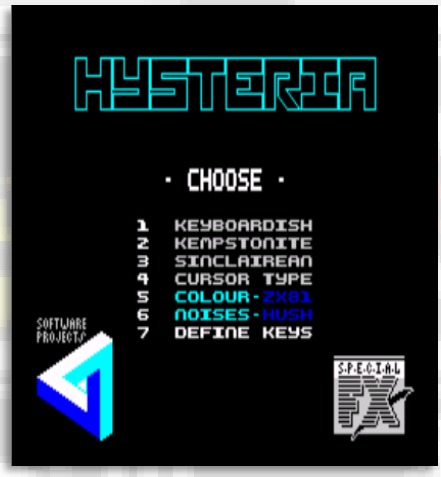
fase potete anche cambiare le armi che trovate in giro.

I tre livelli sono decisamente pochi e con la difficoltà e lo scopo per ogni livello la sua durata aumenta, ma la difficoltà eccessiva e il fatto di avere solo una vita non è che lo aiutano ad essere rigiocato spesso.
Con il tempo si impara a gestire questa sola vita colpendo gli avversari al momento giusto, evitare di perdere energia combattendoli e anche fermarsi e usare lo scudo nei momenti giusti.
Un'altra negatività è che il tre livelli sono tutti uguali nel modo di giocare: correre e saltare per prendere statue che contengono pezzi del viso del boss, pezzi di armi e bonus vari.
Anche i nemici si comportano nelle tre zone allo stesso modo: scheletri, unicorni e mostri alati nel primo; cavalieri, scheletri e draghi nel secondo: dischi volanti e robot nel terzo.
Tutti questi si comportano allo stesso modo e dopo un po' si comincia a notare una certa noia.
La grafica compensa parecchio, la musica è eccellente e su questa ci metto la mano sul fuoco.

Una cosa che non mi piace di certi giochi è che quando sono finiti dovrebbero farvi ritornare alla schermata principale e invece ricominciano da capo come se il gioco continuasse.
Sembra quasi che non avevano più benzina per terminare il gioco in maniera solenne e si ricomincia da capo e tanti saluti.

Commodore 64= 7

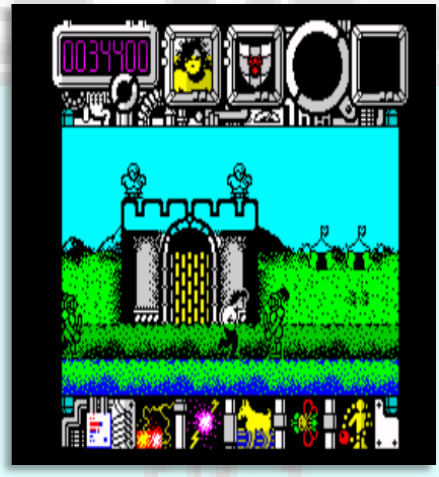
Grafica e sonoro sono molto buoni soprattutto la musica davvero eccellente quella durante l'azione.
Molto ben fatte anche quella della schermata del titolo e quella dei punteggi.
Un buon Commodore 64 nella grafica e nel sonoro, ma una giocabilità scadente per l'eccessiva difficoltà e nella mediocrità dell'azione tutta minuziosamente uguale nei tre livelli.



Hysteria esce anche per lo ZX Spectrum con una grafica tipicamente trasparente, un'area di gioco decisamente piccola, ma ha una incredibile giocabilità e devo dire migliore di quanto visto sul C64.
E' vero che la grafica è trasparente, ma ha una buona definizione e la difficoltà è molto ben calibrata.
I nemici sono tanti, ma si possono facilmente saltare per evitarli e non sono così assatanati come sul C64 dove ce ne sono troppi e infiniti.
Nella versione ZX gli scheletri escono fuori dal terreno che danno proprio il realismo che manca un po' sul C64 e poi improvvisamente ritornano sotto terra per risbucare fuori più avanti.
Sul Commodore 64 non sono riuscito a vedere il boss finale di un livello nemmeno usando un trainer, mentre nella versione ZX senza nessun aiuto, ho raggiunto la fine del livello, ho sconfitto il boss e passato al livello successivo.

La versione ZX è inferiore come qualità grafica, come sonoro, ma una giocabilità decisamente superiore e non di poco.
Troppo spesso sul C64 la difficoltà è esageratamente alta e che porta presto alla frustrazione.
Anche sullo ZX alla fine si tratta di fare le stesse cose, ma tra la difficoltà ben calibrata e una giocabilità migliore lo rendono più convincente per iniziare una partita e cercare di portarlo a termine.





TOP GAME

ZX Spectrum= 8

Graficamente è di certo meno colorato, gli sprite sono trasparenti, ma ha una giocabilità e difficoltà ben calibrata che la rendono la versione più bella e divertente.
Se con il Commodore 64 ad un certo punto vi chiederete cosa dovete fare per andare avanti, sullo ZX non servirà.





Reach for the Skies è un simulatore di volo militare per Amiga, PC e Atari ST che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale e si focalizza sulla famosa "Battle of Britain".

La simulazione propone quattro momenti di questa battaglia e potete scegliere se essere piloti della Royal Air Force o della Luftwaffe.

Questa scelta non comporta missioni diverse a seconda dell'unità però cambia la grafica dei menu e cambia anche la musica. Questa selezione permette di giocare alle stesse missioni da un punta di vista diverso e che di riflesso le raddoppiano.

Ci sono diversi aerei da pilotare che vanno dagli Hurricane e Spitfire ai Ju88



e BF110 i quali hanno ognuno un proprio abitacolo riprodotto molto bene con le loro tipiche caratteristiche.

Come ogni simulatore di volo ci sono tanti settaggi e un modalità per fare pratica dove il vostro aereo è indistruttibile.

La modalità pratica è in realtà uno dei tre settaggi della difficoltà: Pratica, Controllore e Pilota

Non cambiano le missioni in base a queste scelte, ma cambia il realismo della missione che è più realistico nella modalità più difficile.

Prima di iniziare la missione bisogna pianificarla nel sommario di missione: bisogna scegliere una rotta, impostare degli obiettivi e stabilire un attacco.

Inizialmente è un complicato capire come funziona dato che l'impostazione



tattica della Royal Air Force usa comandi diversi rispetto alla Luftwaffe che sono tra l'altro molto più intuitivi.

Quando finite una missione oppure verrete uccisi potete rivedervi in azione attraverso delle fotografie, dei video oppure leggere un reportage della missione e del combattimento.

Per fare questo vi viene chiesto di tenere i dischetti sprotetti oppure usare un disco di registrazione per foto e video.

Se siete ancora vivi potete passare ad una nuova missione, altrimenti dovrete ricominciare tutto da capo.

La versione Amiga ha richieste strane, perché anche se è OCS richiede almeno 1 MB di Chip Ram per funzionare, ma se avete un A1200 non ci sono problemi.

Una versione Amiga che ancora prima di giocare si mette in mostra con una bella musica di ottima qualità.

Il gioco sta su 3 dischetti e l'accesso al disco è buono, a patto di avere almeno un lettore esterno, e l'azione non viene spezzettata più di tanto.

Molto buona e colorata la grafica e decisamente curato il dettaglio dei velivoli che riproducono bene gli interni con le loro strumentazioni originali e anche la grafica nelle visuali esterne li riproduce altrettanto bene.

Guardate le immagini di un aereo Inglese e di uno Tedesco.

Come si muove?

La velocità è molto buona, molto veloce.

I poligoni si muovono fluidamente anche quando si ingrandiscono fino ad occupare buona parte dello schermo.

Merito del processore, ma anche dalla semplicità del paesaggio completamente piatto.

Ci sono delle costruzioni poligonali sul terreno, ci sono strutture che rompono la monotonia e ci sono anche appezzamenti di terreno di diverso colore soprattutto quando ci sono delle città o zone costiere.

Una simulazione di volo militare su Amiga molto valida anche grazie a Rowan che crea produzioni sempre di



fascia alta.

La versione per Atari ST è di certo mono colorata e lo si vede subito appena fino di caricare e viene mostrata la schermata dei crediti con il nome del gioco.

Molto bella la musica che anche se infe-



riore alla versione Amiga è bella da ascoltare per una volta tanto.

Non ci sono differenze rispetto a quando già detto, ma dovete sapere che non tutte le missioni prevedono la procedura manuale della missione scelta.

In ogni momento della simulazione si possono modificare i settaggi del dettaglio e del sonoro.

La versione ST, a parità di dettaglio, è decisamente più scattosa, meno brillante nella velocità. Malgrado il suo Mhz in

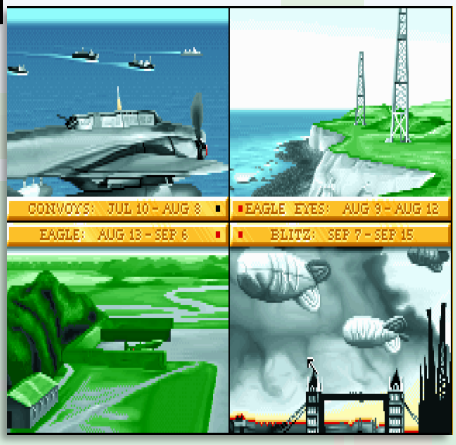


più della versione Amiga non fa la differenza come in altri simulatori di volo.

Come detto, Rowan, è un indice di qualità nei simulatori di volo come Grolier e Giunti lo sono per le enciclopedie multimediali.

La versione per PC DOS invece è decisamente un passo avanti rispetto alle altre due dato che riproduce molto bene la musica e gli effetti sonori e se la gioca molto bene con la versione Amiga da questo punto di vista.

Ha una lunga introduzione che stupisce per la sua realizzazione: dopo alcune schermate in colore seppia che raccontano la storia di questa famosa battaglia c'è un immagine poligonale di un aereo sempre nello stesso colore Lentamente il colore sfuma per prendere i colori della grafica che poi sarà nella simulazione, cambia inquadratura e si avvia una stupenda introduzione che mostra la grafica in movimento, le varie inquadrature e visuali esterne, voli radenti e formazioni di aerei.



Tutto è abbellito dalla grafica a 256 colori che rende anche gli stessi aerei più ricchi di particolari come gli stemmi delle due forze aeree.

Ha anche un settaggio grafico molto più complesso perché ci sono più cose da mostrare come strade, ferrovie, fiumi, cielo e terra.

La grafica in gioco è sbalorditiva per quanto riguarda le visuali esterne mostrano gli aerei quasi con una grafica che sembra in tutto e per tutto texturizzata o usa ombreggiature straordinarie.

In gioco c'è anche parlato digitalizzato di tanto in tanto.



Questa volta la versione DOS di questo gioco si merita in pieno il Top Game non solo per la qualità grafica e sonora, ma anche per un livello di dettaglio degli aerei che non si vedeva spesso in simulazioni di questo periodo.

Eccellente simulazione su PC.

Amiga= 7,5

Un gioco eccellente per la qualità dell'audio e della grafica. Tutto gira molto bene e senza troppi affanni. Diversi aerei disponibili ognuno con la propria caratteristica. Se avete un Amiga e amate i simulatori di volo è l'occasione giusta per divertirvi.

Atari ST= 7,5

Non ci sono differenze con l'Amiga a parte i colori. Questa volta la musica è di buona fattura e decisamente orecchiabile. Stranamente sembra leggermente più lento della versione Amiga malgrado 1 Mhz in più.

TOP GAME

PC= 9

Eccellente in tutto dalla grafica al sonoro. 256 colori fanno la differenza e la grafica degli aerei è qualcosa di incredibile, mai visto tanta qualità in altre simulazione del periodo. Guardatevi l'introduzione che è sufficiente a estasiarvi.

Review



Venom Strikes Back

Si tratta del gioco basato sulla serie TV a cartoni Animati "Mask" ed è un gioco a piattaforme e beat'em up a scorrimento laterale.
M.A.S.K. È una organizzazione guidata da Matt Trakker che combatte contro una organizzazione criminale conosciuta come V.E.N.O.M.
A differenza degli altri due giochi che erano basati sui veicoli trasformabili, in Mask III siete Matt Trakker che deve salvare suo figlio rapito dall'organizzazione criminale e portato in una base sulla Luna.
E' un gioco basato sulle maschere che danno dei poteri speciali a chi le indossa: volare, passare attraverso i muri, invisibilità e altri poteri.
Ogni livello ha delle caratteristiche e difficoltà che si possono superare solo con determinate maschere, quindi bisogna imparare a conoscere i livelli e i poteri di questi marchingegni.

I livelli sono pieni di nemici, ma non di esseri umani: robot, difese automatiche terrestri, giganteschi cannoni, caverne di lava, palle di fuoco e vulcani.

Ogni maschera che trovate ha il potere di dominare questi livelli.
Le maschere che trovate sono diverse, ma potete portarne solo quattro e le potete usare in ogni livello come volete, ma quando ne trovate una quinta e decidete di prenderla dovete lasciarne un altra al suo posto.

Bisogna scegliere bene quale tenere e quale lasciare perché se non avete la maschera giusta per quel livello dovrete ricominciare tutto da capo oppure tornare indietro.
Ogni livello ha delle porte di ingresso e uscita.
La versione MSX di questo gioco è ben realizzata e con una grafica semi trasparente, ma ben definita e con una quantità molto varia di nemici.
Molto simpatica la grafica negli interni con varie decorazioni animate.
La versione migliore per gli 8-Bit è quella per il C64, molto più avanti nella grafica e nel dettaglio, ma su MSX si difende bene perché non è una semplice copia, ma hanno cambiato la forma del paesaggio, hanno aggiunto e tolto alcune cose e non è male rigiocare allo stesso gioco con qualcosa di diverso.
Ben fatta anche la musica che riprende bene quella della Serie.

MSX= 7,5

Un Venom Strikes Back rivisto e modificato in versione MSX che per chi ha giocato sul C64 sarà bello riscoprire.
Più che discreta la grafica e l'audio.
Buona la giocabilità e tanti nemici diversi e più vari che altrove.

Valis: The Fantasm Soldier



Yuko Ahso è una studentessa come tante altre e un giorno la sua amica Reiko si presenta da lei con Rogles, un Re Oscuro.
Non appena Reiko svanisce, Yuko viene attaccata dai mostri e per lei non ci sono speranza di salvezza: è destinata ad essere uccisa.
D'improvviso appare magicamente una spada che si chiama "Valis" che difende la ragazza dai mostri e la trasporta in uno strano mondo dove viene nominata la Guerriera Valis per sconfiggere Rogles.
Se fallisce il mondo degli umani e il mondo dei sogni vivranno nel caos.

E' un gioco di piattaforme e beat'em up dove bisogna saltare e affettare i nemici.
I poteri della spada possono aumentare grazie a particolari bonus che si trovano sparsi per i vari livelli.
Alla fine di ciascun livello c'è un boss da sconfiggere.
Un gioco per MSX che ha una qualità davvero ottima per la musica e ben azzeccata per accompagnare l'azione.
Graficamente è più che discreto per i fondali ben disegnati e colorati in ogni parte e che aiutano a riprodurre bene quello che rappresentano.
Lo sprite principale, Yuko, è in bianco e nero, ma ben disegnato. Male invece i mostri che sono completamente verdi e si confondono un po' troppo con il fondale perché sono di un verde non ben definito.
A incasinare le cose c'è anche il fatto che lo scrolling va abbastanza a scatti e ad un certo punto non si capisce più nulla tra lo scrolling lento e i nemici scaraventano la ragazza da ogni parte.
Conosco questo gioco per averlo visto su SNES in versione CD-ROM e questo è proprio il primo gioco della serie.
Difficile dare un giudizio perché da una parte la grafica è ben fatta e colorata, ma il movimento a scatti rende tutto incasinato e spesso ingiocabile.
Da provare.

MSX= 7

Il gioco è indubbiamente bello per la musica di qualità e la grafica ben colorata dei fondali.
Male i colori dei mostri che sono di un verde che si confondo con il fondale e lo si vede anche dall'immagine e molto male lo scrolling a scatti che ad un certo punto sembra far rallentare tutto quanto.
E' il primo della serie e ha il suo fascino.



Commando

Commando un gioco che non ha bisogno di molte presentazioni perché è forse uno dei più conosciuti, dei più giocati al mondo e che è stato convertito per ogni piattaforma possibile immaginabile.
Si tratta di uno shoot'em up a scorrimento verticale in cui siete un soldato armato di fucile e alcune granate con lo scopo di spazzare via tutti i Nazisti che trovate per i vari livelli.
Il campo di battaglia è molto grande e i nemici si appostano ovunque sfruttando il paesaggio come riparo; li trovate infatti nascosti dietro gli alberi, tra i cespugli e nei bunker.
Procedendo verso la fine del livello potete trovare altre granate che sono necessarie per farvi strada tra i tanti spietati nemici. Il fucile ha munizioni infinite.

E' stato il primo e il solo gioco che la Capcom concesse in licenza alla Data East.
Qualcuno avrà forse riconosciuto il personaggio per averlo visto in qualche altro gioco. Il protagonista di Commando è Super Joe da "*Bionic Commando*" e "*Speed Rumbler*".
Avevo detto che il gioco è stato convertito un po' ovunque e leggete i numeri: 22 versioni su Console e 15 versioni su Computer: Forse è un record!



Inizio subito dalle versioni a 8-Bit per arrivare alle versioni (sulla carta) migliori.



La versione per il Commodore 64 è davvero una ottima conversione perché ha una grafica molto colorata e anche definita mantenendo bene anche i vari ostacoli sul terreno come alberi, cespugli, colline, bunker e vari veicoli che sono pronti a stirarvi per bene.
Le animazioni sono state ben riprodotte e sono proprie le stesse dell'originale.
Musica sempre presente durante l'azione di qualità ed effetti sonori standard che riproducono i suoni delle armi.
Come di consueto, sul C64, la difficoltà è sempre un poco esagerata perché ci sono tantissimi nemici e farete parecchia fatica ad arrivare in fondo ad ogni livello.
Alla fine non ci sono boss da sconfiggere, ma un enorme cancello dove escono un orda di soldati che vanno sconfitti tutti. Se riuscirete a sopravvivere a questo assalto finale di livello potrete precedere oltre.
Il primo livello è difficile e il secondo ancora di più perché arrivano carri armati e altri veicoli da dove meno ve lo aspettate rischiando di diventare concime per le piante.

Senza guardare le altre versioni già punto il dito a questa versione come una delle migliori a 8-Bit per una buona resa grafica accompagnata da una buona musica.

TOP GAME

Commodore 64: 8

E' molto difficile, ma guardando l'originale è stata fatta una buona conversione perché c'è tutto quello che vi aspettate. Guardando le immagini senza leggere il titolo, si capisce subito che è Commando e su Commodore 64 è fatto molto bene.
Anche le animazioni di quando colpite un nemico sono proprie le stesse che potete ammirare nel Coin-Op.



La versione per l'Amstrad CPC è brutta e pietosa.
A parte gli scherzi non è un CPC sfruttato come si deve: la grafica è rozza e poco definita, ma lo vedete da soli.
I colori sono vivaci, ma invertiti rispetto all'originale.
La musica è discreta mentre gli effetti sonori sono orrendi.
Ascoltate il rumore delle bombe che esplodono: fanno venire il mal d'orecchie.
Come se non bastasse il gioco non è nemmeno fluido perché non appena ci sono troppi oggetti su schermo (i nemici) il gioco rallenta alla grande.
Carine le animazioni di quando colpite un nemico e gli sprite dei veicoli sono molto grossi e decisamente migliori di quelli visti sul C64.
Come sull'altra versione la difficoltà è molto elevata. Lo era anche nel Coin-Op, ma in queste conversioni sembra quasi che consci dei risultati estetici deludenti alzino questo livello al massimo per farlo durare di più e forse invece ottengono il risultato contrario.
Dateci un occhiata, ma dopo qualche



partita converrete con me che questa volta è una conversione da insufficienza

Amstrad CPC 464= 5,5

Delude sulla giocabilità per i vistosi rallentamenti quando lo schermo si riempie di nemici e oggetti. La grafica è molto rozza. Gli Effetti sonori sono orrendi. La musica è carina, ma da sola non può reggere tutto.
Spegnendo il sonoro guadagna mezzo punto in più



La versione ZX è davvero buona e se non fosse per la sua tipica grafica se la giocherebbe con il Commodore 64 per vincere il Top Game per gli 8-Bit.
L'impostazione del gioco fin dalla schermata principale è uguale a quella del CPC, ma ora è fatto decisamente meglio dal punto di vista grafico.
I colori sono quelli che sono, ma quelli presenti sono buoni soprattutto gli sprite in movimento che sono ben definiti e molto curati.
Non c'è musica durante l'azione e gli effetti sonori non sono orrendi come sul CPC e fanno il loro dovere.
Ottima la giocabilità e la difficoltà è molto meglio calibrata del C64 e del CPC perché si arriva al secondo livello con delle vite a disposizione.
Le animazioni sono molto buone, la velocità è ottima garantendo quindi un sano divertimento.



ZX Spectrum 48k= 7,5

La giocabilità e il gusto di giocare c'è sullo Spectrum come sul C64 che rimane meglio per la sua qualità grafica e sonora.
Lo Spectrum è esteticamente inferiore, ma non lo è dal punto di vista divertimento e anche leggermente meglio per la difficoltà meglio calibrata.

Commando in versione Commodore 16 è molto diverso come impostazione.
E' stato fatto un lavoro incredibile per la grafica che anche se molto meno precisa e curata rispetto al fratello maggiore si difende come può, ma lo sforzo ripaga.



Ricorda molto la versione per C64 a grandi linee e questo va fatto notare.
E' diverso come gioco perché ora è una specie di duello.
I livelli sono esattamente come li vedete nell'immagine e non si ne avanti ne indietro.

Come funziona questo gioco?
Dovete eliminare tutti in nemici che sono presenti nell'area di gioco e una volta fatto si passa automaticamente al livello successivo.
Dato che non è uno shoot'em up a scorrimento dovete muovervi in modo tale da evitare i colpi e poi eliminare i Nazisti.
La difficoltà e l'unica che c'è è che malgrado sono fermi nelle posizioni vanno centrati perfettamente.
E' un adattamento del gioco originale che non è poi così malvagio come inizialmente sembra.
Non c'è nessun tipo di musica e gli effetti ricordano abbastanza quelli del C64.



per arrivare alla fine dei livelli.

.

Prima di passare alla recensione delle versioni migliori, voglio farvi conoscere la versione per Apple II che è molto interessante perché inizialmente rischiava di togliere il Top Game dal C64.
Tecnicamente è fatto bene perché la grafica in generale ricorda parecchio quella del C64 e l'Arcade.
I personaggi sono fatti molto bene, ben animati, ben colorati e sono di grosse dimensioni rispetto all'area di gioco.
La cosa che colpisce molto è che la grafica è elaborata come sul C64, curata e definita allo stesso modo.
E' più tarchiata, il paesaggio è meno bello, la retinatura aggiunge del colore che senza sarebbe stato un bianco e i personaggi sembrano poco integrati sul terreno di gioco rispetto agli stessi alberi che hanno un ombra.
Non guardando troppo i dettagli realizzativi è fatto tutto sommato molto bene e quello che piace sono le dimensioni degli sprite.
Ha un altro fatto importante che gli da la piena sufficienza: quando morite ripartite esattamente dal stesso punto e non qualche metro prima e da un grande vantaggio

Commodore 16= 7

E' un Commando rivisto e adattato per questo computer, ma non è un idea così malvagia come inizialmente potete pensare dopo una partita.
Questo sistema viene incontro ai limiti hardware del C16, ma crea un nuovo livello di sfida interessante.
Mi piace questa scelta e gli regalo mezzo in più.

BBC Micro= 6

Versione deludente perché gira lentamente, e ha dei colori che sono un pugno negli occhi anche se l'idea era molto buona. Ci sono gli appezzamenti di terreno di colore diverso. Giallo e verde non sono una buona combinazione anche perché il giocatore è verde.
La grafica in generale comunque è simile ad un Amstrad CPC.
Scarsa la giocabilità.

Apple II= 6,5

Diciamo che è il voto giusto perché la grafica è in parte bella e in parte no. Sprite di grandi dimensioni che si muovono bene, un po' lentamente, ma buone sensazioni di giocabilità.
Paga la parte realizzativa in generale.
Commando su questa piattaforma non sfigura in nessun modo.
Non ruba il Top Game dalla versione per C64!

Prima di vedere com'è la versione per il NES, la migliore conversione per gli 8-Bit fino adesso è quella per il Commodore 64.
E' però con le versioni a 16 bit che le cose diventano sensibilmente migliori perché possono sfruttare i loro chip grafici e sonori molto meglio di quanto si poteva sperare in passato.

La versione per Amiga è davvero molto bella soprattutto per la qualità nel disegno.
L'impatto grafico è notevole perché fin da subito si vede l'elicottero che porta il soldato sul campo di battaglia e quando atterra, tutti gli alberi subiscono gli effetti del vento che le pale generano; subito e via grandi animazioni degni del Coin-Op.
E' la parte estetica che vi colpisce perché tutto è stato realizzato per essere il più bello da vedere e di conseguenza

TOP GAME

Amiga= 9

Conversione eccellente per grafica e audio. Animazione iniziale fantastica soprattutto quando atterra l'elicottero.
La giocabilità è ad alti livelli perché la difficoltà è ben calibrata e poi l'aspetto estetico aiuta tantissimo.
Su Amiga non si può usare un secondo pulsante di fuoco per le granate, ma il sistema adottato di tenere premuto per qualche secondo per attivarlo è molto buono.

Atari ST= 9

E' tutto uguale alla versione Amiga e malgrado la qualità del sonoro è tipica dell'ST, è davvero ben fatta. Gli effetti sonori sono leggermente meno belli.
Alla fine del livello la musica cambia, ma gli effetti sonori non sono accantonati come su Amiga.



PC= 6

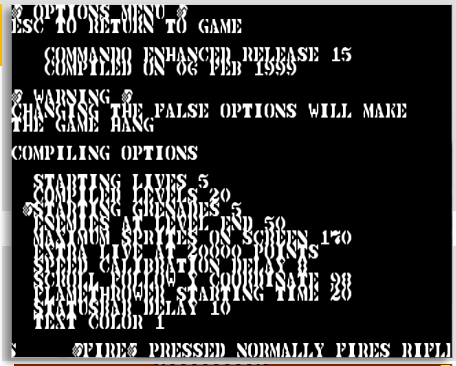
La versione PC è esattamente la versione Apple II con una grafica CGA che la rende più definita e più veloce, ma è esattamente lo stesso gioco.
La giocabilità dipende dal controller. Con la Tastiera è impossibile giocare, i tasti sono messi molto male e non tutti i joystick sono supportati.



anche da giocare.
Anche il terreno di gioco è ben riprodotto con i vari appezzamenti di terreno credibili e tutte le animazioni sono ben fatte.
Molto bello l'effetto dello sparo del fucile dato che si vede la fiammata ogni volta che si preme il grilletto. Tutto questo ne esalta il suo valore.
Come visto anche sul C64, c'è la musica e gli effetti sonori in gioco di ottima qualità.
Sulla musica c'è un particolare: quando si arriva al cancello per passare al livello successivo, cambia la musica, ma spariscono gli effetti sonori.
La giocabilità è degno del Coin-Op, difficoltà ben calibrata, non troppo facile e non troppo difficile, ma avete tante vite perché comunque ci sono molti proiettili vaganti che purtroppo sono abbastanza precisi al pixel quando vi colpiscono.

Commando Enhanced= 6,5

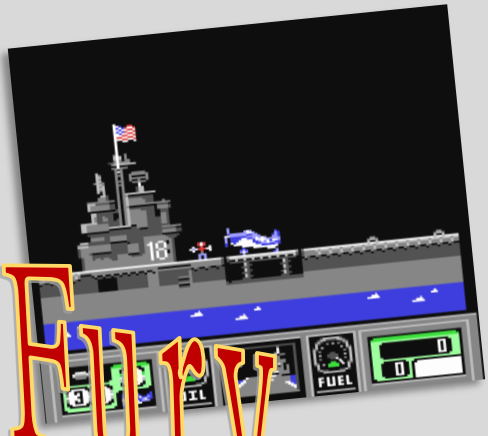
Nel 1999 esce una versione Enhanced per DOS che aggiunge i colori, un audio decisamente buono con effetti digitalizzati e la musica inziale viene in parte cantata.
E' una versione che ha tantissime opzioni per personalizzare il gioco come se aveste una Action Replay già integrata.
Potete ora scegliere la difficoltà tra facile, medio e difficile, se fare una partita di allenamento o modificare ognuna di queste opzioni.
Ce ne è per tutti i gusti.
Esteticamente non è paragonabile ad un Amiga e nemmeno al C64. E' un remake che migliora il gioco originale nella grafica. La velocità di gioco è alquanto scadente e ne risente la giocabilità.





Wings of Fury

Wings of Fury è un gioco arcade in cui il giocatore pilota un aereo durante la Seconda Guerra Mondiale.
Non si tratta di un simulatore di volo perché è un gioco di azione per il fatto che è ha scorrimento laterale e quindi non ha tutti gli aspetti tipici di un simulatore anche se in parte potrebbe esserlo.
Come gioco di azione non ci sono tutti quei comandi di un tipico gioco simulativo e quindi bisogna solo decollare e poi sconfiggere i nemici.
Il vostro scopo è quello di annientare le forze Giapponesi distruggendo i loro bunker armati di ogni difesa che si trovano su alcune isole.



Gli obiettivi richiedono armi diverse: gli hangar e altre costruzioni devono essere bombardate con le classiche bombe, mentre per i bunker si possono usare i missili.
Quando i soldati nemici escono allo scoperto dovete ucciderli con la mitragliatrice che ha munizioni infinite.
Non solo questo come obiettivi perché



dovrete anche distruggere le navi Giapponesi con i siluri e ingaggiare battaglie aeree.
Ogni missione inizia dalla vostra portaerei che vi serve per i rifornimenti e per questo va protetta dagli attacchi dei Giapponesi.
E' un gioco abbastanza violento perché ci sono scene di guerra e non c'è nessuna pietà per avversari.
Quando bombardate gli hangar e i bunker, i giapponesi che fuggono devono essere uccisi.
In alcune versioni di questo gioco, come sul GameBoy Color, è stato modificato per censurarlo abbastanza pesantemente.
A leggere quest'anteprima di Wings of Fury sembra davvero un capolavoro e lo è perché proprio per il tipo di azione arcade che lo rende più bello che una classica simulazione complicatissima e dispersiva per la grafica o la grandezza dei territori.

Prima di giocare bisogna impostare il il livello di difficoltà e ce ne sono 7, quindi a sufficienza per venire incontro a tutte le esigenze.
Una volta scelto a che difficoltà giocare siete immediatamente nell'hangar della portaerei.
Qui dovete scegliere che tipo di armamento da usare dato se ne può usare solo una per volta, quindi non è facile come si potrebbe pensare.
La scelta condiziona il combattimento e per raggiungere gli obiettivi dovete ogni volta riatterrare e cambiare tipo di arma.
L'unica arma che avete sempre indipendentemente dalle altre è la mitragliatrice.
Una volta scelta l'opzione che desiderate, l'aereo esce dall'hangar e siete pronti a decollare.
Il decollo da una portaerei non è facile e una volta in volo se vi alzate di quota la visuale cambia ingrandendo l'area di gioco per mostrare la distanza dagli obiettivi e anche per effettuare bombardamenti su vasta scala.
Quando vi avvicinate la visuale cambia e diventa in primo piano.
Il volo è abbastanza realistico perché se andate troppo piano precipitate e le picchiate potrebbe portare a degli stalli.
Non è una simulazione, ma per certi aspetti sul volo dell'aereo in parte lo è.

La versione per Commodore 64 è realizzata molto bene a partire dalla sequenza di uscita dall'aereo dall'hangar della nave e tutta la procedura di decollo è molto realistica con il marinaio con le bandiere che da il via libera.
L'aereo è fatto molto bene ed è un modello reale ben riprodotto nei suoi colori.
La grafica è un po' minuta e quindi tutti i dettagli grafici dell'aereo non sono visibili, ma considerati i limiti della macchina è un dettaglio notevole.
Anche il volo è realistico e dovete impegnarvi nella fase di decollo che è molto difficile perché dovete avere una buona velocità per alzarvi dalla pista altrimenti cadrete in acqua.
Dettagli notevoli in tutto anche nelle strutture nemiche, delle isole, degli aerei nemici e anche degli alleati.





Tornando alla grafica c'è da far notare che il fondale è completamento nero, ma non incide sulla giocabilità. Ogni tanto vedrete dei lampi rossi e io subito ho pensato fosse il preludio ad un tem-

porale. In realtà si tratta delle esplosioni degli attacchi dei Giapponesi contro la mia base di supporto.
Il paesaggio generale comunque è credibile e dettagliato con la visuale massima e quando la visuale torna in primo piano le isole sono ben rappresentate e sembra di volare tra gli alberi.
La velocità generale è comunque non molto fluida segno che è un gioco molto tosto da gestire perché non sembra, ma di grafica ce ne è tanta e tanti sono poi le cose che vanno distrutte.
Niente musica durante il gioco, ma solo effetti sonori standard per il rumore del motore e delle esplosioni varie.

La parte più difficile di questo gioco è imparare a pilotare l'aereo e nei comandi del joystick.
Bisogna sempre tenere l'aereo in accelerazione tenendo la leva verso la direzione scelta e poi abbassarsi e alzarsi per evitare gli ostacoli, gli altri aerei e cercare di distruggere gli obiettivi.
A forza di ripetere le missioni si impara a padroneggiare il velivolo.
Gli attacchi possono avvenire sia dalla visuale più grande sia da quella in primo piano.
Quest'ultima però richiede una grande abilità perché bisogna volare tra gli alberi, scendere in picchiata e risalire alla svelta.
Inizialmente vi sembrerà che i comandi non rispondano a tempo, ma è solo questione di imparare. Una volta fatto riuscirete anche scendere in picchiata e passare dalla visuale generale a quella ingrandita senza farvi prendere dal panico dal rapito cambio di scena.

La versione Amstrad CPC ha un avvio più Arcade con la presentazione testuale e una schermata davvero ben disegnata e accompagnata da una musica bella e ben ritmata che ricorda un po' quei vecchi film di guerra navale dove l'eroe a bordo del suo aereo vendica i



compagni morti.

Un Amstrad molto bello da vedere e da giocare perché ora la velocità è molto buona e l'aereo ha fin da subito una forte accelerazione che permette di decollare più facilmente anche se la procedura non cambia.
La grafica in generale è molto colorata, molto di più di quando potreste vedere sul C64 e permette di ammirare una ricostruzione più fedele del paesaggio.



La portaerei è colorata come forse era nella realtà, quindi con quella colorazione mimetica grigio verde che avrete visto anche in tanti film.
Stessa cosa per gli aerei che li riconoscete subito soprattutto quelli Giapponesi, bianchi con lo stemma della bandiera stampata sulla fusoliera.



Il vostro aereo è fatto bene anche se lo stemma americano è meno visibile, ma è comunque stampato sulla fusoliera.

In generale ha una bella grafica colorata, veloce e fluida, ma la sensazione è quella di una sgranatura globale che lo rende un po' meno appetibile rispetto al C64 che rimane una spanna sopra.
Il fondale fa vedere una guerra combattuta di giorno, mentre sul C64 di notte, ma poi fa poca differenza perché cambia solo il colore.
Ben fatto comunque in generale con sprite molto grandi e molte più strutture sulle isole che appena vi avvicinate cominciano a spararvi contro.
Ha una bella musica iniziale, mentre gli effetti sonori sono forse la parte meno riuscita.
E' leggermente più giocabile del C64 per il fatto che una volta raggiunta la velocità di volo, questa rimane costante e non c'è più bisogno di continuare ad accelerare e questo vi permette di affrontare più facilmente le battaglie e ammirare meglio il gioco.

Commodore 64= 8,5

E' davvero uno dei giochi che amerete di più sul C64 perché di questo genere di azione non ce ne sono molti o forse proprio nessuno.
Grafica di altissimo livello soprattutto degli aerei e una cura davvero precisa in ogni cosa che rendono questo gioco molto credibile.
Non ha grafica molto veloce, non è fluida come vorreste vedere, ma vista la mole di dati che ha, conta davvero poco o niente.

Amstrad CPC= 8,8

L'impatto grafico è leggermente peggio del C64, però in generale ha qualcosina di più. I colori sono buoni e danno più varietà agli oggetti. La giocabilità è migliore per il fatto che non bisogna sempre tenere la leva del joystick in perenne accelerazione per non cadere. E' meno realistico, ma essendo un arcade non deve essere troppo snervante.
Le isole sono piene di strutture, ci sono le piste con gli aerei e quando si precipita ci sono le esplosioni, il fumo, il fuoco.
Tecnicamente leggermente meglio sul CPC.



La versione per Apple II sembra un gioco PC dell'epoca in grafica CGA, ma ha una qualità generale davvero buona.
Peccato che sia tutto silenzioso di musica ed effetti sonori, ma solitamente non ha grande qualità da questo punto di vista e per il tipo di gioco non ci rimette niente.
La grafica è in linea con le altre versioni a 8-Bit.
E' mente curata, però sono stati aggiunti dei particolari decorativi molto carini come altri aerei parcheggiati sulla pista delle portaerei (che dovrebbe rappresentare le vite che vi rimangono) e anche in questa versione una volta raggiunta la velocità di volo rimane costante e dovrete riaccelerare solo quando questa diminuisce troppo per non precipitare.
I colori sono strani per alcune cose, mentre per altre sono più che azzeccati.
La giocabilità è buona anche priva di qualunque tipo di sonoro.
Un gioco abbastanza complesso con varie procedure di decollo, di rientro per i rifornimenti, combattimenti aerei e navali ed è tecnicamente davvero eccellente anche su piattaforme che forse potevano mettere in difficoltà gli sviluppatori.
Quando si precipita sull'Apple II si vedono le scintille, le fiamme e poi il fumo.





Apple II= 8,2

Le versioni a 8-Bit sono molto buone e molto vicine come realizzazione tecnica.
La grafica ha colori da CGA, ma la cura grafica c'è e si vede in ogni situazione.
Manca completamente l'audio, ma non è un problema.
La difficoltà è buona e giocabile.
Non è ai livelli di C64 e CPC, ma si difende molto bene.



La versione per Amiga si avvia esattamente come visto sul CPC, con la presentazione testuale che racconta gli avvenimenti storici in cui si svolge il gioco. Tutto accompagnato da una musica che lentamente parte in sordina e poi si rivela con la schermata del titolo.
Una musica che in versione Paula fa sentire tutta la sua qualità.
Peccato che duri poco questo ascolto perché se non si fa nulla si avvia da solo.
La musica è bella e dovrebbe essere l'utente a decidere se iniziare a giocare o ascoltarla.
Evidentemente il sample musicale non è abbastanza lungo e quindi quando questo finisce si avvia il gioco.

E' la grafica che colpisce di più di questo gioco anche perché durante l'azione ci sono solo gli effetti sonori che tra l'altro sono ben fatti.
Le qualità grafica di un hardware a 16-Bit si vedono subito: il dettaglio è curatissimo con un nave che sembra veramente galleggiare sull'acqua, il mare con le onde.
Gli aerei sono eccellenti e ora si vede bene lo stemma stampato sulla fusoliera e tutti i dettagli dell'aereo malgrado non siano di grandi dimensioni.
E' molto simile alla versione C64 anche come disegno delle isole e delle strutture qui presenti che sono messe nelle stesse posizioni



La prima cosa che colpisce davvero tanto è la qualità del disegno degli aerei soprattutto quello protagonista davvero



bello e la portaerei che è così accurata che riproduce bene ogni più piccolo dettaglio.
Wings of Fury su Amiga è sempre ricordato come una grande produzione ludica ed è vero. Il gioco esalta al massimo tutto quello di ottimo che c'era già nelle versioni a 8-Bit.
La grafica è sicuramente buona, ben definita e ha l'acqua del mare molto realistica e si vede anche intorno alle isole.
Il fondale poteva essere curato meglio, un po' semplice anche per un Amiga.
E' vero che l'azione si svolge lungo il mare, però vedere qualche nuvola sullo sfondo e nuvole alte quando ci si alza in quota gli avrebbe dato sicuramente un realismo maggiore.

Amiga= 9

La grafica Amiga si vede soprattutto nella cura del mare e degli aerei con gli stemmi stampati sulla fusoliera.
La grafica in generale è molto dettagliata e anche i soldati che ci sono sulle isole sono curati e ben animati.
La giocabilità è ottima anche se è un po' difficile da pilotare soprattutto quando si è sulle isole e questo ricorda abbastanza la difficoltà che c'è sul C64.

E la versione per Atari ST?

Purtroppo nessuna versione per questa piattaforma.
E' strano davvero non poter vederlo perché se ha avuto eccellenti risultati anche su C64 e Amstrad poteva essere un capolavoro anche su ST.



La versione PC anche con una grafica a 16 colori ha una qualità davvero notevole e ottimamente colorata.
Non ha le stesse sfumature della versione Amiga, ma ha lo stesso dettaglio e la stessa cura nei particolari.
L'aereo protagonista come quelli nemici sono riconoscibili dallo stemma sulla fusoliera che sono tipici degli aerei dell'epoca, le navi appoggio sono proprio quelle originali.
Buona rappresentazione del mare e del movimento realistico delle navi.
Il fondale ricorda esattamente quello del C64, quindi completamente nero, mentre l'Amiga era blu come sul CPC.
Il controllo dell'aereo è tramite tasti cursore, il tasto spazio e il tasto return, quindi nessun problema da questo punto di vista.
E' un bel gioco perché di solito i giochi PC di questo periodo sono quasi a livello di Apple II, grafica CGA e niente sonoro.
Con Wings of Fury si vede una realizzazione davvero eccellente anche se non supporta l'audio, quindi niente musica e gli effetti sonori sono tramite PC-Speaker.

Esiste anche un remake di questa versione che trasforma la grafica esattamente nella grafica Amiga con qualche cosa in più come ogni remake ha, soprattutto nelle opzioni per impostare il gioco come si vuole.
Cambia la grafica che si può scegliere tra 16 e 32 bit, ma non stravolge poi



quanto di bello si vede con l'Amiga.
Cambia la musica iniziale che ovviamente è di qualità molto superiore alla media di queste versioni, è stato migliorato notevolmente il passaggio dalla visuale larga e ravvicinata che ora è un ingrandimento in tempo reale, ci sono finalmente le nuvole che possono nascondere degli aerei nemici.
Più realistici sono i comandi che ora sono manuali: bisogna accendere i motori con il tasto "e" e poi attivare/disattivare il carello con il tasto "g".
Graficamente se lo guardate sembra la versione Amiga riproposta come remake per PC, ma non è così'. E' una versione che sfrutta molto bene Windows e le DirectX soprattutto per la qualità grafica e sonora.





La versione per lo Sharp X68000, il computer in versione Giapponese è alquanto diverso perché questa volta voi siete i Giapponesi contro gli Americani e non cambiano semplicemente le fazioni, ma c'è un miglioramento della qualità estetica.
La grafica cambia in meglio con un dettaglio durante il gioco che è uno dei migliori fino adesso visti e forse quasi pari a quello del remake per PC.
Nella versione europea gli aerei Giapponesi sono bianchi, mentre ora il vostro è verde e molto preciso con lo stessa disegno della bandiera e le decorazioni sulle ali: davvero bello e curato.
Stessa cosa anche per gli aerei e le postazioni nemiche.
Le navi e la vostra nave appoggio sono molto meglio curate, più precise, sono stati aggiunti particolari che le rendono ancora più vere delle meglio versioni uscite: Amiga e PC.
Un'altra cosa è la musica che ora non ha più la melodia tipicamente Americana, ma ne ha un'altra e durante l'azione è sempre presenta insieme agli effetti sonori molto bene realizzati.
Il fondale non poteva essere da meno perché ci sono le nuvole in qualunque



livello non solo nella visuale larga, ma anche in quella da vicino e il cielo è ben sfumato (non come il Remake) e fa la sua bella figura.
L'unica nota stonata è il mare che è meno bello della versione Amiga, ma poi tutto il resto è davvero su un altro livello perché il volo è un po' più difficile che in altre versioni e questo richiede un po' di pratica in più.
Per quanto riguarda la lingua è solo in Giapponese, ma non ci sono problemi.



TOP GAME

Sharp X68000= 9,5

E' eccellente in tutto, dalla grafica alla musica agli effetti sonori.
Essendo un gioco Giapponese affronta la stessa battaglia dal punto di vista del proprio paese e questo lo rende quasi un gioco nuovo e diverso con obiettivi simili, ma al contrario di come vi siete abituati.
In questa versione Giapponese la grafica è ancora più curata di quanto non lo sia stata la versione classica occidentale.
Da non perdere!

E' il Top Game assoluto

Review



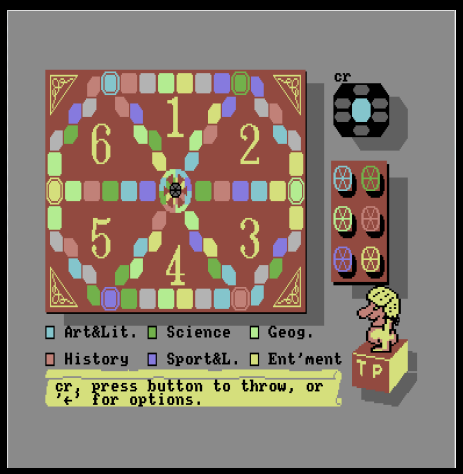
Trivial Pursuit è sostanzialmente un Quiz dove dovete rispondere in modo corretto a delle domande che il computer vi pone.
Se fosse un semplice Quiz la recensione finirebbe qui e invece è un po' più complesso da spiegare.
Il Quiz in questione è un gioco da Tavolo dove ogni giocatore ha una pedina vuota che deve riempire con degli spicchi colorati che si ottengono rispondendo correttamente a delle domande che vengono formulate quando la pedina del giocatore si trova negli incroci del percorso. La tavola di gioco è formata da tanti rettangoli colorati e ogni colore è un argomento.
Quando la pedina si trova in ogni altro punto, rispondere correttamente significa poter continuare ad andare avanti con lo scopo di raccogliere 6 spicchi per completare la pedina.
Quando avete tutti i 6 spicchi dovete rispondere ad una domanda finale in qualunque punto del percorso.
Se rispondete bene avete vinto, altrimenti dovete continuare il turno (se giocate insieme ad altre persone) fino a quando non risponderete in modo corretto.
La versione per Computer riprende più o meno queste regole di base, ma poi ogni Software House lo personalizza come meglio crede.
In alcune versioni è proprio la diretta trasposizione del gioco da tavolo in digitale, in altre è stato costruito un mondo virtuale con personaggi, narratori che formulano le domande come se foste protagonisti di un quiz televisivo.



La versione per i computer (*della serie classica è uscito solo per il Master System come rappresentante delle console*) è in Inglese quindi è complicato nel capire la risposta e nel rispondere. E' facilitato perché si legge, ma per chi non è avvezzo a questa lingua diventa tutto più difficile.

Come il gioco da tavolo, anche nella versione digitale esistono diverse edizioni come la Genus, la Baby Boomer e la Young Player.
In questa recensione prendo in esame la Genus Edition che è la più completa. Le altre sono edizioni più specifiche per i più giovani.
La versione per Commodore 64 provata è quella su cassetta, o meglio cassette. Ha una bella schermata di caricamento finita la quale (molto lentamente) arrivate alla schermate delle opzioni e alla scelta del nome e del colore della pedina che volete usare.
Una volta fatto vi trovate davanti alla tavola da gioco che è più o meno uguale a quella del gioco da tavolo.
In questa versione non ci sono i dadi, ma c'è un assistente che seleziona a caso un numero tra i 6 disponibili (il gioco è fortemente basato sul numero 6).
Questo assistente è anche un po' impaziente perché se non vi muovete incomincia a impazientirsi che se fosse lui a dover giocare (*e incominciate a vedere un po' l'humor che questo gioco mostra di volta in volta*).
In base al numero che ottenete, il computer vi da delle scelte e sta a voi decidere dove andare.
Al primo lancio potrebbe capitarvi di arrivare subito ad uno degli incroci per vincere uno spicchio.

Essendo un gioco su computer si ha accesso a delle risorse che nella versione da tavolo non ci sono come la musica, gli effetti sonori, le animazioni.
Alcune domande riguardano delle melodiche che il computer vi fa ascoltare, potrebbero esserci della animazioni o altre multimedialità che dovrete risolvere.



Le domande vi vengono formulate in una seconda stanza molto dettagliata che ne ricorda una reale, una stanza regale, signorile.
In versione digitale questo gioco da tavolo ha sempre delle sorprese e quando c'è di mezzo la multimedialità nelle do-

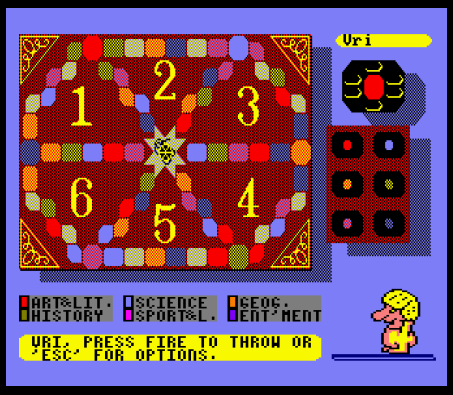


mande è sempre un piacere giocarci.
Dato che non potete rispondere verbalmente e non potete nemmeno scrivere del testo, le risposte sono sempre due: vero o falso (yes e no).
Il sistema però va capito perché "vero" e "falso" sono associati rispettivamente alla prima e alla seconda affermazioni della domanda.
Esempio: il gioco vi chiede a quale nazione appartiene un inno che dovete ascoltare tra Brittany e Wales.
Il "Vero" è associato a Brittany e "Falso è associato a Wales.
Il gioco funziona in questo modo: se pensate che Brittany è la risposta giusta dovete selezionare "vero (yes)", mentre se pensate che appartiene a Wales dovete scegliere "falso (no)".
Questa versione è molto bella non solo per l'aspetto grafico molto gradevole, ma anche per i tanti contenuti multimediali delle domande.
Se volete giocare ad un Quiz su computer, Trivial Pursuit è la risposta perfetta alla versione da tavolo.

Commodore 64= 8

Dura dare un giudizio perché è Trivial Pursuit in tutto e per tutto migliorato grazie a contenuti multimediali, semplici ed essenziali, ma aiutano tantissimo a trovare le risposte.
Le domande non sono difficili e sono accessibili senza problemi anche da chi l'Inglese lo conosce poco. Raccomandato!

La versione per Amstrad CPC 464 si avvia esattamente come sul C64 con una bella schermata di caricamento molto colorata e piena di suspance di come potrà essere questa versione e



se saprà sfruttare le sua capacità.
Devo dire che non le sfrutta molto bene perché ha un aspetto un po' troppo bonario e un po' superficiale nella grafica.
Ci sono delle differenze abbastanza nette rispetto al C64 che è molto curato anche nell'estetica che è la parte che non conta nulla, perché poi alla fine sono solo le risposte giuste che portano alla fine del gioco.
Evidentemente non è proprio così perché anche un quiz ha bisogno di qualche cosa che attiri l'attenzione.
Il CPC in questione lo fa, ma un po' sottotono.



Alle volte i colori forti e accesi mettono in evidenza la bellezza grafica, ma con Trivial Pursuit non è proprio un buon CPC.
Questa versione è stata un po' semplificata nel passaggio tra una stanza e l'altra cosa che sul C64 invece è molto più precisa.
Alla fine però quello che conta è la gestione delle domande e delle risposte.

Amstrad CPC 464= 7,3

Il gioco è quello che conosciamo bene per le tante partite al tavolo, ma l'estetica lo rovina un pochetto con dei colori molto vivaci, ma con delle tonalità alle volte sgradevoli.
Esteticamente semplice ed essenziale che comunque non rovina la qualità del Quiz.



Con la versione ZX Spectrum ci si rende conto quanto la versione CPC sia stata esteticamente troppo ridotta.
Anche questa versione usa dei colori fin troppi forti soprattutto il giallo è davvero un pugno negli occhi però l'interfaccia è chiara, si legge bene e poi le pedine dei giocatori anche non giocanti sono tutte presenti e disegnate molto bene con gli spicchi da riempire.
Per tutto il resto vale quanto detto per la versione CPC.



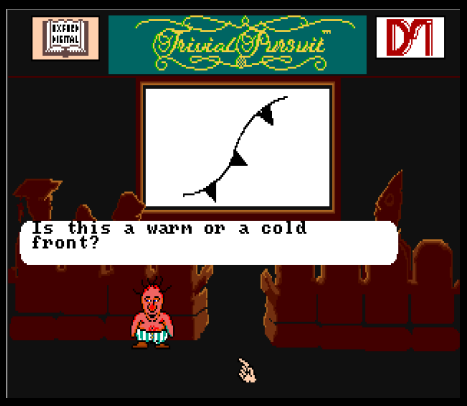
Cambiano i colori, sono più riposanti e di buona qualità grafica.

ZX Spectrum= 7,5

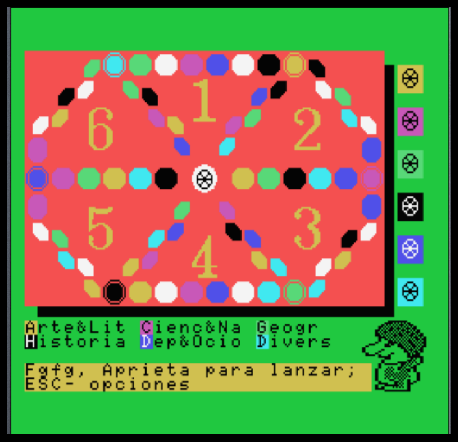
Come già detto non si può giudicare un gioco di Quiz dalla grafica, ma se questa è più pulita, più definita possibile aiuta anche nella scelta delle caselle dove andare. Alla fine lo ZX è leggermente meglio e più comprensibile del CPC e quindi va premiato.

MSX= 7,5

E' uguale alla versione Spectrum, quindi stesso punteggio e stesso giudizio.





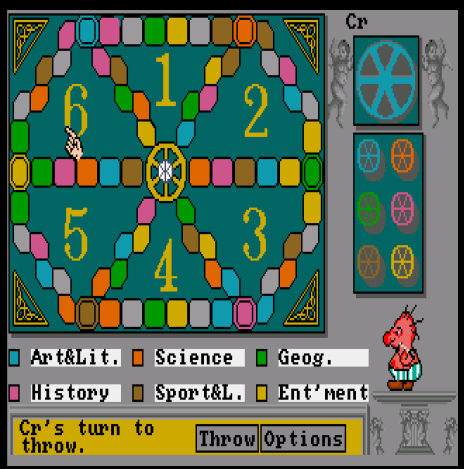


Avevo detto che non ci sono problemi con l'Inglese, ma con l'MSX potreste avere qualche problema con lo Spagnolo..
Io avevo questa versione e quindi ho provato questa.
La morale è che il gioco è esattamente quello già fino ad ora, assomiglia moltissimo alla versione Spectrum con una buona definizione della tavola da gioco e della stanza delle domande.

La versione per Amiga in versione floppy sta in un solo disco e non cambia assolutamente nella struttura rispetto alle versioni a 8-Bit.
La qualità a 16-Bit però si nota fin da subito per una tavolo da gioco molto bella come qualità di disegno e di colori con le giuste sfumature.
A differenza delle altre versioni inferiori cambia l'assistente e la pedina scelta è animata al centro del percorso e nel pannello informativa è evidenziata in primo piano quella del giocatore e quando vincere uno spicchio lo vedrete bene e chiaramente.
Non l'ho detto nelle altre versioni, ma il colore delle 6 pedine e degli spicchi è dello stesso colore dei 6 argomenti.
Nel percorso non ci sono solo i colori delle domande, ma ci sono anche delle caselle senza colore che sono dei bonus che permettono di lanciare il dado una seconda volta.

La qualità grafica dell'Amiga esalta molto bene già l'ottima versione C64 e lo si vede bene.
Sono le due versioni migliori in assoluto per la grafica molto accurata degli ambienti e per la qualità musicale.
La versione Amiga ha una qualità audio migliore e quando si ascoltano le melodie è davvero molto gratificante.
Le varie stanze sono ottime e quella che sembra un cinema ricrea l'atmosfera molto bene e azzeccata quando ci sono delle domande che riguardano la grafica o le animazioni.





A seconda delle domande o degli argomenti ci sono stanze diverse oltre a quella vista in precedenza.

Amiga= 9

Per le versioni su cassetta e disco questa è la migliore con una grafica degli ambienti e della tavola del percorso.
L'estatica aiuta in questi giochi e la qualità grafica e sonoro dell'Amiga lo rendono un gioco da giocare più e più volte soprattutto in compagnia di amici.

La versione per PC è anche questa un po' diversa a causa della scheda grafica usata che impone di cambiare i colori della tavola originale con dei simboli.
La grafica è CGA, ma con un'altra palette diversa dai solito e quindi con un rosso, arancione, verde e blu.

Non cambia la sostanza perché gli argomenti non sono più associati a dei colori.
Anche le pedine non hanno più i colori, ma anche questo sono associate a questi simboli.





E' la versione Commodore 64 in versione CGA per PC.
Si tratta della stessa identica grafica ed è come guardare allo specchio quella versione con però delle differenze dovuto al tipo di PC dell'epoca.

PC DOS= 7,7

E' la versione Commodore in grafica GGA. Non mi sembra giusto però dargli lo stesso voto dato che qui è stata cambiata in peggio la tavola e il riconoscimento degli argomenti e delle pedine.
L'audio è peggio perché usa il cicalino interno.

Nel 1992 esce per PC DOS la versione "Deluxe" che usa i 256 colori, riproduce perfettamente l'originale tavola di



cartone che rappresenta il percorso e la stanza dove vengono formulate le domande è stata migliorata con la nuova grafica e c'è pieno supporto alle schede audio.
Cambia anche l'assistente che è proprio l'avvoltoio che c'è su CD32 e CDTV.

Dopo la "CD-ROM Edition" per CDTV e CD32, nel 1997 esce la versione per Windows 3.1 che sfrutta bene il CD e l'audio disponibile per una interessantissima versione che non usa la grafica di Windows, ma una che esalta il gioco. Anche i file multimediali associati alle domande sono a pieni colori di ottima qualità.
Questa nuova edizione permette di



giocare al gioco classico oppure alla modalità veloce che salta diversi passaggi per arrivare direttamente a formulare le domande.

In questo numero avete letto di Mega Man in versione PC, ma ora lo conoscerete dove è originariamente è nato e se esiste in qualche altra versione.



Mega Man per NES è più completo rispetto alla versione per PC perchè ci sono 6 boss da affrontare contro i tre dell'altra versione.
Non solo personaggi in più, ma un modo di giocare completamente diverso.
E' un vero gioco di piattaforme molto fluido, con una grafica bella e colorata con animazioni dei personaggi e dei mostri molto curate.



E' la giocabilità però il vero punto di forza di Mega Man sul NES perché da una voglia di giocare come solo un Top Game può fare.
Un NES che stupisce ancora, ormai avrete già letto su queste pagine di quanti giochi su NES siano spettacolari malgrado i limiti hardware che ha, per la cura nella realizzazione, nel applicare i suoi pochi colori in modo perfetto e unire un gioco di piattaforme e beat'em up nel modo migliore.
Musica ed effetti sonori durante l'azione che aiutano parecchio nel gioco e una difficoltà molto ben calibrata, non troppo facile e nemmeno troppo difficile.
La versione PC era molto difficile, molto frustrante.
La versione originale sul NES è tutta un'altra cosa.

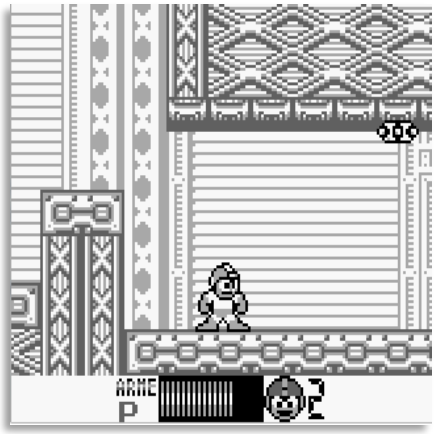
TOP GAME

NES= 9

E' la versione originale e ha una grafica bella, pulita, curata e colorata bene malgrado il NES non abbia una palette ricca di colori.
E' di una giocabilità che si trova solo nei Top Game!

GameGear= 8,7

Ottima questa versione anche se ha solo 4 boss da sconfiggere e cambia anche la grafica perché si svolge in altre locazioni, è bella, molto ben curata e ha un buon sonoro.
E' difficile, molto di più di quanto visto nella versione NES.



Bellissimo il gioco anche sul GameBoy . E' in bianco e nero, ma la grafica è spettacolare, realizzato davvero bene ed estremamente dettagliato.
La giocabilità è ottima e condita con una buona musica e buoni effetti sonori.
Come sul GameGear ci sono solo 4 boss, ma poco importa perché Mega Man su queste console sta a Sonic sul Megadrive.
Non è una questione di velocità frenetica, ma proprio un livello di giocabilità che è difficile da esportare su altre piattaforme diverse dall'originale.
MegaMan su PC ne è la dimostrazione: fatto abbastanza bene, ma non da quelle sensazioni che potete avere dal NES, dal GameGear o dal GameBoy.
Provare per credere!

GameGear= 8,7

Su GameBoy è in bianco e nero, ma ha un livello di dettaglio curato ottimamente in tutto, dalla grafica, alla musica agli effetti sonori.
Difficoltà ben calibrata e giocabilità elevatissima.



La versione NES di commando è davvero ben realizzato anche questo e mostra ancora una volta una cura nel dettaglio che stupisce.
A differenza di altre conversioni la grafica è disegnata bene. Se in altre versioni ci sono appezzamenti di terreno solo disegnati, sul NES ci sono proprio campetti di erba alta e peccato solo che non sia come "Ikari Warriors" dove l'erba nasconde il corpo.
Non solo questo perché ci sono anche laghetti che sono letali perché non sapete nuotare e quindi l'annegamento è



a certo se tentate di passare dall'acqua.
I personaggi sono colorati bene anche se poi il colore è abbastanza uniforme, ma sono ben dettagliati e hanno tutte le animazioni.

E' un po' difficile e vi farà sudare per arrivare ogni volta in fondo al livello, ma ci sono 4 vite.
In più questa versione ha anche una funzione di salvataggio dato che all'inizio del gioco si può scegliere se iniziare una nuova partita o ripartire dal punto dove siete arrivati.

NES= 8,5

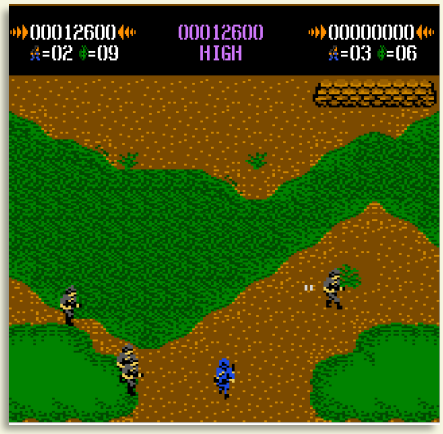
Ancora una volta un NES che lascia stupefatti per una conversione con i controfiocchi. Bella la grafica, bei i colori e un campo di battaglia molto vario e anche più ricco di particolari che altre versioni.



Commando in versione Atari 2600 ha un impatto estetico subito un poco fuorviante e la sensazione di qualcosa di approssimativo, ma giocandoci ci si rende subito conto che c'è l'azione tipica del gioco anche se è tutto molto semplificato.
I livelli sono completi di tutte le loro caratteristiche anche se a livello grafico è stato semplificato nei dettagli, mentre rimangono degli oggetti determinanti come ponti, alberi e bunker.
La grafica è veloce, fluida e stessa cosa per i movimenti.
Non ci sono più le animazioni e quando si colpisce un nemico questo semplicemente sparisce dallo schermo.



Buona invece la grafica dei personaggi che seppure un po' sgranati si muovono abbastanza bene lo schermo.
Molto semplificato anche il sistema di gioco che mostra sullo schermo pochi soldati nemici, quindi 1 o 2 al massimo, però il commando visto nel Coin-Op c'è anche in questa versione.
Ci sono gli effetti, una sorta di accompagnamento musicale e jingle audio di tanto in tanto.



Ben diverso è la versione per l'Atari 7800 che migliora il gioco come non si era visto in altre conversioni a 8-Bit.
Musica di grande qualità con buoni effetti sonori durante il gioco, grafica molto colorata e uno stile di gioco che assomiglia più che mai alla versione Coin-Op.
Buonissima anche la difficoltà che forse è una delle migliori che esalta la giocabilità.

Atari 2600= 7

Atari 7800= 8,8

La versione per il 2600 ha una buona giocabilità come l'originale, ma la grafica per quanto adeguata alla console è abbastanza semplice e molto ridotta.
La versione per 7800 invece ne esalta le qualità soprattutto rispetto ad altre piattaforme a 8-Bit come il NES e anche il Commodore 64.
Buone qualità anche dal reparto audio che ripropone il tema musicale in maniera più che buona.



Questa immagine forse non vi farà capire quando è ben fatta la versione per l'Atari 8 bit, in particolare l'800 XL in questo caso, che forse è ancora più bello delle altre ottimamente valide versioni di questa generazione a 8-Bit.
La grafica è abbastanza minuta anche rispetto all'Atari 7800 che ha anche un area di gioco più bella anche nei punteggi.
Grafica di piccole dimensioni, ma molto accurata nei movimenti e nella cura del dettaglio.
Ci sono delle chicche come le esplosioni delle bombe che fanno anche delle fiammate molto credibili.

La cosa però che colpisce è la giocabilità che è forse una delle migliori in assoluto grazie ad avere una difficoltà giusta e anche la fluidità dei movimenti che vi permette di evitare facilmente i colpi avversari.
Sono arrivato alla fine del primo livello senza perdere nemmeno una vita.
Non è successo con nessuna delle piattaforme provate che fossero computer o console.

TOP GAME

Atari 8 Bit= 9

Forse può essere esagerato come punteggio, ma non è solo la grafica, non è solo l'ottimo audio, ma soprattutto la giocabilità davvero senza aggettivi.

Una sola console per rappresentare il gioco di Quiz, Trivial Pursuit, ossia il Sega Master System.
La versione per questa console mostra una buona qualità estetica unita ad un buon gioco di Quiz.

La struttura del gioco rimane esattamente quella vista nelle varie versioni ed edizioni.



E' forse l'unica versione a 8-Bit che rispetta l'originale forma del percorso e caratterizzato da una buona definizione delle pedine che sono chiaramente riconoscibili nel colore scelto.
Gli argomenti sono rappresentanti da uno dei 6 colori e sono mostrati dall'assistente che sul Master System è ancora lui, ossia il simpatico avvoltoio visto nell'edizione CD-ROM per il CDTV e il CD32.

La stanza di formulazione delle domande è quella originale, ma migliorata dalle buone capacità grafiche della console per rendere anche questo momento bello esteticamente.



Questa versione differisce dalle altre per il tempo.
Sulle altre versioni c'è un opzione per attivarlo o disattivarlo, mentre qui si può solo scegliere una durata.
Il passare del tempo è evidenziato con lo stile del gioco e con un po' di Humor: è una lumaca che deve raggiunge il traguardo.
Come tradizione è un genere dove la grafica conta fino ad un certo punto e nelle versioni classiche passa in secondo piano.
Ma quando la grafica comincia ad avere delle caratteristiche da riprendere il gioco originale da tavolo, allora diventa anche questa un metro di paragone.

La grafica sul Master System è molto bella, ben curata.
C'è anche la musica di sottofondo durante le fasi statiche del gioco e smette solo quando entrate nella stanza dove il simpatico avvoltoio in giacca e cravatta vi formula la domanda.

SMS= 9

Ottima versione del gioco che sfrutta bene le caratteristiche della console per mettere in campo una buona grafica credibile e il divertimento assicurato da Trivial Pursuit.

La versione per CDTV cambia radicalmente le cose.
Se pensavate che la versione per Amiga su floppy fosse bella non avete mai visto la versione CDTV.
E' una versione completamente differente sia nella grafica sia nel modo di formulare le domande.
Essendo un gioco su CD sfrutta appieno questa opportunità con tanto parlato



digitalizzato di eccellente qualità, scenette simpatiche e umoristiche a cartoni animati e animazioni in grafica 3D.
Il narratore questa volta è un avvoltoio molto simpatico e pieno di humor all'Inglese come poi lo sono i suoi ospiti.
Questo personaggio vi spiega come giocare e durante la partita vi da dei suggerimenti.
E un gioco dove non c'è testo, a parte le domande e risposte, e tutto viene parlato quindi è richiesta una buona conoscenza della lingua.
La dimensione della percorso è molto grande e come nel gioco reale da tavolo si leggono perfettamente i disegni che sono stati riprodotti magistralmente e



la vostra pedina si muove sul percorso per raggiungere di volta in volta la casella con la domanda.

Quando accettate la casella con la domanda si apre una scenetta animata tra il vostro assistente e un personaggio che a che fare con l'argomento scelto. Sono scenette buffe, non sono mai cose serie.
Molto bella la scenetta con Napoleone che arriva con il suo modo di camminare e dopo qualche scambio di battute con l'avvoltoio gli spara, ma senza fare nessun danno.
A questo punto si avvicina allo schermo per parlarvi facendo bene attenzione a non farsi sentire dall'altro.
Sono cose buffe, divertenti e che aiutano a cercare di scoprire quante più animazioni ci sono.
Davvero un peccato che sia solo in Inglese.
La domanda poi viene fatta dal personaggio ospite con la sua voce, con la sua tonalità e ancora una volta vi senti-



rete partecipi attivamente al gioco come se fosse reale.
La domanda viene fatta su un immagine che vi aiuta un poco a capire di cosa si sta parlando, ma non è detto che sia determinante a trovare la risposta giusta.
Questa volta c'è un vero lancio del dado che avviene con un grafica in 3D che rimbalza verso lo schermo e si ferma proprio davanti a voi mostrando il numero.
Parliamo di realizzazione tecnica?
Direi che non serve, basta guardare le immagini e ne ho già parlato abbastanza durante questa prova.
Eccellente in versione CDTV.



CDTV= 9,5

Dicevo che la grafica non è importante per un Quiz, ma per la versione CDTV non è così. Se il gioco per C64 era un capolavoro, questa raggiunge un livello qualitativo fuori scala.

TOP GAME

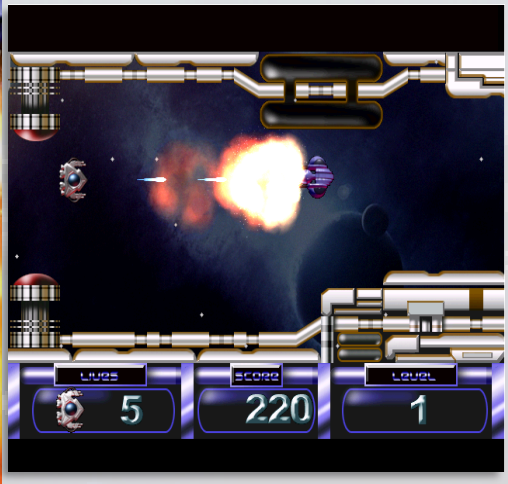
CD32= 9,5

La versione CD32 è uguale alla versione CDTV

Review



Tuttavia con “Io” forse si è un po’ troppo esagerato.
Bisogna provarlo.



Chi si ricorda del gioco per Commodore 64 chiamato “Io”?
Sono sicuro che ci saranno tanti “io” a dirlo.
“Io” era uno shoot’em up a scorrimento laterale caratterizzato da una grafica che riproduceva molto bene l metalli e sembrava un Commodore 64 quasi evoluto ad una nuova generazione architetturale.
Era anche molto difficile e arrivare anche alla fine del primo livello era quasi impossibile.
Nel 2007 esce un remake del gioco per Windows che mantiene la struttura del gioco uguale a quella originale, mentre la grafica e il sonoro ovviamente migliorati per sfruttare appieno l’hardware moderno.



Quella sensazione fortemente metallica che potevate quasi toccare sul C64 la riproverete con la versione per Windows.

Il gioco è stato migliorato esteticamente e anche la qualità del suono che rimane però lo stesso dell’originale.
Gli stessi jingle, gli stessi effetti sonori con le stesse tonalità. E’ migliore il suono come output, ma è proprio quello.
Come l’originale rimane anche la difficoltà che è elevata e sarà dura riuscire a passare il primo dei 4 livelli disponibili.
Alla fine di ogni livello dovete sapere che c’è un boss davvero tosto da abbattere.
La grafica è ovviamente la parte forse più bella perché ora il fondale ricorda bene di essere nello spazio profondo, le varie strutture come gli alieni sono di altissimo livello qualitativo.

C’è da dire che rispetto a molti altri remake forse la grafica è fin troppo migliore e sprite di grosse dimensioni.
A me piacciono questo tipo di remake dove la grafica e il sonoro sono migliorati all’estremo.

TOP GAME

Windows = 10

Come ogni remake moderno è superlativo soprattutto dal punto di vista grafico e sonoro che finalmente da proprio quella sensazione di essere nello spazio. I fondali sono incredibilmente realistici così come l’astronave appoggio e tutte le strutture metalliche presenti.
E’ molto difficile come l’originale e va provato per vedere se merita il punteggio.


Multimedia
Compilation
Office

Review

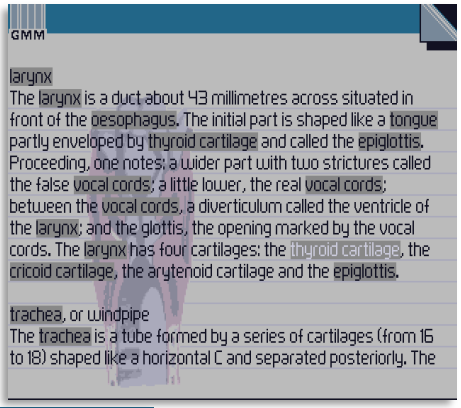


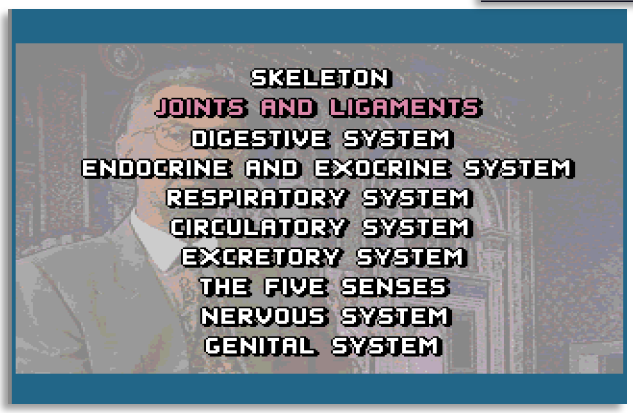
The Human Body è un prodotto multimediale per CDTV di Giunti Multimedia che vi porta alla scoperta del corpo umano attraverso un esplorazione dettagliata e con solo 3 opzioni.
Potete scoprire il corpo umano attraverso il menu "navigazione", l'"indice analitico" e "il tour guidato".
Quando si avvia questo CD si assiste una bella sequenza in 3D che lentamente prepara il titolo che vedete nell'immagine e subito dopo, un narratore in carne ed ossa vi spiega di cosa si tratta.
Questa volta è un video di grandi dimensioni, non più a 1/4 di schermo come siete abituati e anche con un buon livello di qualità.
E' quasi come assistere ad un documentario.
Dovete decidere in fretta perché dopo qualche minuto parte il tour guidato che



è divertente perché potete vedere le funzioni principali del programma e in pratica guardare un documentario senza dover interagire.
Se siete qui però volete interagire e vedere come.
Con la navigazione libera potete scoprire ogni parte del corpo umano con un indice per argomenti molto completo che riguardano le parti principale del suo funzionamento.

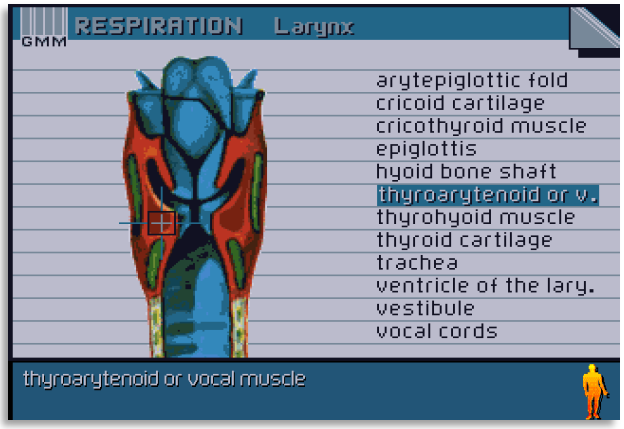
Il testo è interattivo e le parole che hanno a loro volta una propria descrizione sono già colorate in modo diverso e quando le selezionate potete avviare un ulteriore analisi.
L'esplorazione per indici è solo una navi-





gazione dalla A-Z e il tour guidato è una demo del programma che spiega le principali funzioni ed è una specie di documentario con immagini e musica di sottofondo.

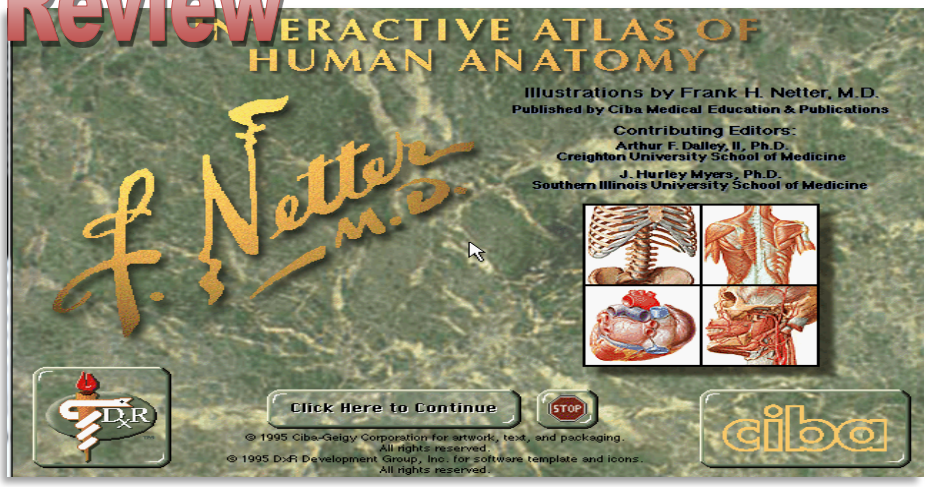
Ognuna di queste parti ha degli argomenti molto dettagliati per analizzarli in dettaglio.
Se una di queste prevede organi o sistema di funzionamento dovrete scegliere prima di tutto una di queste e a loro volta hanno ulteriori voci per esaminare come funzionano dettagliatamente.
Quando si sceglie una parte del corpo si vede un disegno estremamente dettagliato con il narratore che spiega brevemente di cosa si tratta.
Le descrizioni dettagliate dell'organo o delle ossa, muscoli, nervi e tutto il resto viene fatto attraverso un file di testo trasparente sopra l'immagine che state esplorando.



CDTV= 9,5

Eccellente programma ultra dettagliato con disegni di qualità e dove è previsto ci sono animazioni tipiche dei documentari scientifici del periodo.
Tanto parlato e per la prima volta un narratore in carne ed ossa che spiega questa enciclopedia.

Review

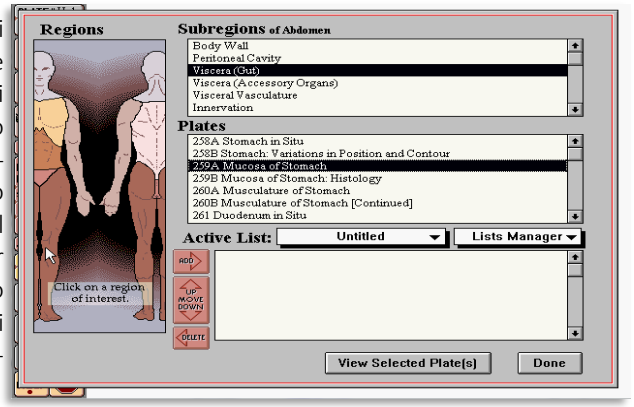


The Interactive Atlas of Human Anatomy non è la risposta PC all'ottimo prodotto per Amiga.
E' vero che la qualità dell'interfaccia su PC è decisamente migliore e che i disegni del corpo umano sono meglio di quanto vi potete immaginare, ma è troppo laborioso e manca completamente di sonoro.
E' come sfogliare un libro di anatomia avanzata.
Dopo essere entrati nel programma le varie icone ora sono tutte su una striscia verticale sul lato sinistro e sono spiegate una per una per capire come funzionano, ma con la pratica le si impara molto bene.

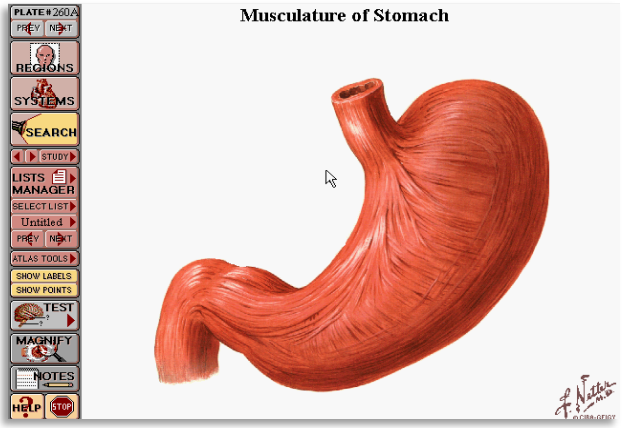
Il corpo umano in questo CD viene esplorato in due modi: esterno ed interno.
Questa è una buona cosa soprattutto



perché c'è molto più materiale da scoprire e quindi giusto dividere le due cose.
La navigazione avviene attraverso un buon sistema che grazie al mouse vi permette di scegliere una parte del corpo in esterno e poi selezionare manualmente, attraverso un file manager, la parte che volete esplorare.
Stessa cosa per gli organi interni.



Le sotto voci relative alle singole parti del corpo sono tantissime e lo vedete nel file manager quante sono per ogni singola parte.
Una volta scelto l'argomento si seleziona "*view selected plate*" e vedete l'immagine dettagliata dell'organo o di ogni altra cosa che volete scoprire.
Le immagini, come già, detto sono di altissima qualità e c'è anche un sistema per ingrandire delle parti dell'immagine spostando il mouse.
Questa opzione è molto buona per cercare qualche particolare in immagini complesse.
Non è un opzione predefinita la funzione di mettere i nomi e indicazioni delle varie parti di un immagine.
Questo è utile per imparare come si chiama tecnicamente una parte del corpo, ma anche per giocare ad un quiz.
Per ogni selezione si può partecipare ad un test per vedere se avrete imparato qualcosa su un organo o su un sistema



di funzionamento.
Selezionate l'apparato respiratorio, selezionate i nomi e le indicazione delle varie parti, studiatele bene e poi fate un test per vedere se avete studiato o imparato qualcosa da questo atlante.
Non c'è altro da dire perché essenzialmente è tutto qui: un atlante del corpo umano molto dettagliato, un poco laborioso per alcune opzioni, ma nel complesso un ottima sistema per studiare e imparare qualcosa su una macchina perfetta o quasi.

Windows 3.x= 9,7

Un altro ottimo prodotto sul corpo umano impreziosito con disegni di altissima qualità e una scelta di argomenti quasi infinito che prende in esame anche quello che pensavate non potesse esistere.
Peccato manchino i commenti parlati, ma forse questo avrebbe tolto spazio al materiale presente.


Al prossimo imperdibile numero
#45
Natale 2015