RETRO EMULATOR VISION AND GAME

CONFLICT IN VIETNAM

Strategico di guerra per gli 8-bit

Silpheed

Un clone di Space Invaders a poligoni

RECENSIONI: Continental Circus * Contra * Conflict in Vietnam * Crossblaim * Vaxol * Track and Field * Covert Action * Silpheed * Voyages of Discovery * Rise of the Dragon * Cytadela * 3D Body Adventure

EDITORIALE NUMERO 45

Ed eccoci al numero di Natale, l'ultimo di quest'anno 2015 che ha visto un netto miglioramento della fanzine per i contenuti e anche per un impaginazione più grafica e ordinata con un sacco di immagini che sono servite per compensare la perdita dei video. Potete comunque ancora guardarli cliccando sul banner di Retro Trailer.

Un numero Natalizio molto interessante anche se avevo previsto di inserire due giochi a tema o quasi, ma che saranno le prime scelte nel prossimo numero di Gennaio.

In questo numero potete comunque leggere dei genere di giochi che ho sempre un po' snobbato perché li considero tutt'ora molto difficili e complicati per le tantissime opzioni: parlo degli strategici puri, quelli senza grafica dove contano solo gli ordini di comando; gli strategici simulativi che hanno grafica, ma che comunque non è importante per i fine del gioco che rimane sempre legato alle scelte manageriali e tattiche. Li ho voluti provare e ho scoperto che tutto sommato non sono male e ci si può divertire in modo diverso dal soliti giochi di azione.

Come già accennato nello scorso numero il multimedia per Amiga è ormai finito; rimane molto poco da raccontare e in questo numero la sezione multimediale è riservata solo al PC, ma con un programmino che vi piacerà moltissimo per la sua qualità.

Buona Lettura

Sommario Numero 45	Natale 2015
Conflict in Vietnam	**11**
Continental Circus	**5-7**
Contra	**8-10**
Crossblaim	**12**
Cytadela	**29**
Rise of the Dragon	**24-25**
Silpheed	**18-19**
3D Body Adventure	**31**
Track and Field	**13-15**
Vaxol	**12**
Voyages of Discovery	**21-23**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

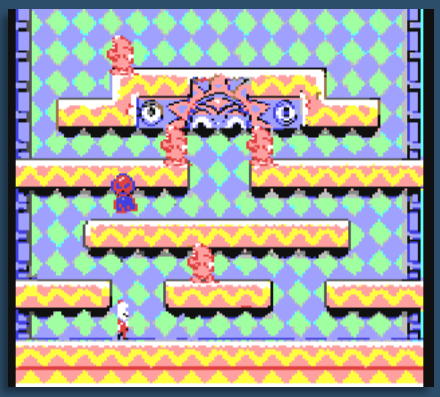
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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



Snow Bros

Snow Bros è un gioco di piattaforme molto simile a Bubble Bobble, ma con un tema più natalizio perché usa palla di neve per inglobare i nemici e poi distruggerli per prendere bonus.
E' un bellissimo gioco perché la struttura dei livello è diversa dal titolo precedente con i livelli divisi in sottosezioni e alla fine un boss per accedere a quello successivo.
L'immagine qui sopra è del Commodore 64 anche se non è un gioco completo.
L'ultima preview risale al 2012 e poi non ci sono state altre notizie.



UFO: Enemy Unknown

Un gioco strategico-RPG giocabile ma molto difficile per l'elevato numero di opzioni e due giochi in uno: uno di gestione del quartier generale e difesa della terra dagli attacchi alieni e uno RGP isometrico alla caccia di essi.
Non un semplice gioco di eliminazione, ma anche di ricerche di nuove tecnologie per migliorare quelle terrestri.



Mille Miglia

Un altro gioco di corse davvero interessante perché ripercorrerete quella storica corsa con le auto d'epoca in un sfida senza tregua e al più piccolo sbaglio rischiate di buttare via tutti i preparativi che avete fatto per essere puntuali al nastro di partenza.

Sperò che nel prossimo o nei prossimi numeri ci siano altri giochi di strategia e RPG vari, ma vedrò di cercare avventure simili a Voyages of Discovery che mi è piaciuto davvero tanto.



Aladdin

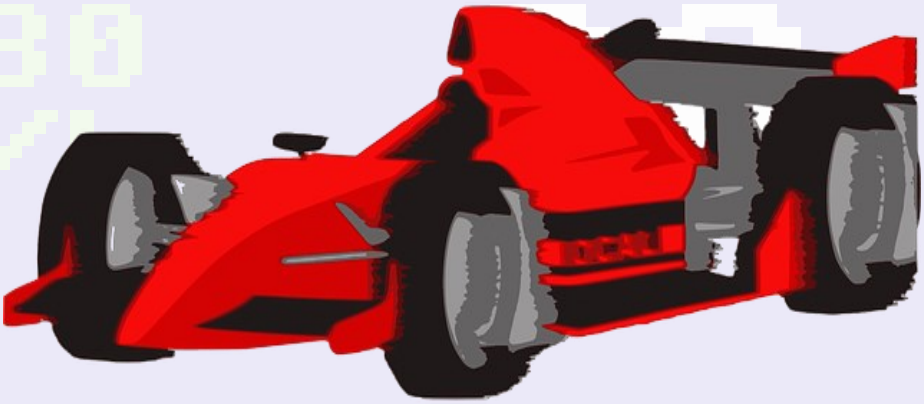
Un gioco che nasce da una licenza su un film, un cartone animato che piace a grandi e piccini.
Un gioco di piattaforme che nella versione Coin-Op ha colpito per una giocabilità unica nel suo genere e una grafica da cartone animato.
Tante le conversioni che hanno saputo tirare fuori il meglio del loro repertorio.



Dinastopoly

E' una simulazione di vita, di lavoro, di affari.
E' un gioco che mi appassionò notevolmente durante il periodo passato con il Commodore 64 e ve lo voglio raccontare.
Nel prossimo o nei prossimi numeri.

REVIEW



CONTINENTAL CIRCUS

Continental Circus è un gioco di Formula 1 uscito in versione Coin-Op, puramente arcade e con una visuale in terza persona che da un ottima esperienza di guida in 3D.
E' una classica corsa contro il tempo, ma è molto realistica perché vi permette anche di fermarvi ai box per eventuali riparazioni.
E' il primo gioco che prevede dei danni fisici quando vi scontrate contro altre vetture o contro oggetti ai bordi della pista.
I danni sono progressivi perché prima si vede del fumo e poi le fiamme. Se non si arriva ai box in tempo per le riparazione rischiate di far esplodere il vostro bolide.

I circuiti su cui gareggiate sono reali e oltre al tempo ci sono anche dei limiti di qualificazione:
In Brasile dovete qualificarvi tra i i primi 80, in USA tra i primi 60, in Francia tra i primi 50, a Monaco tra i primi 40, in Germania trai i primi 30, in Spagna tra i primi 20, in Messico tra i primi 10 e in Giappone tra i primi 3.
Un gioco molto lungo e con una difficoltà che aumenta di tracciato in tracciato.
Arrivare tra i primi 80 sembra facile, ma non lo è perché bisogna correre contro il tempo, evitare di fare danni perché una fermata ai box comporta perdita di tempo.
Un gioco arcade con un pizzico di strategia.





Continental Circus nella versione Arcade era caratterizzato da una funzione di vero 3D e i giocatori potevano usare un visore tipo quello di Battle Zone.
L'auto che si guida è una Honda/Lotus 99T del 1987 e guidata da Ayrton Senna e Satoru Nakajima.

Un gioco molto famoso e quindi tante licenze per la conversione e stranamente niente per le console se non nella compilation "*Taito Legends*" e "*Taito Memories*".
Tante invece le conversione su Home Computers come Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Amiga e PC.
La versione originale ha una grafica molto bella e definita e la capacità di riprendere bene il realismo di una vera corsa di F1.
Queste vetture sono molto basse e sfiorano l'asfalto e di tanto in tanto si vedono delle scintille che il Coin-Op fa vedere regalando sensazione di puro realismo.
La velocità è elevata e si ha proprio la sensazione di guardare una vera corsa.
La guida viene compromessa quando sfiorate il bordo strada e se andate troppo sull'erba rischiate un testacoda o danni più gravi manderanno in fiamme il motore.
Un'altra cosa della versione Arcade è la qualità dell'area di gioco con tutte le informazioni relative alla posizione in classifica, al tempo e al punteggio direttamente disegnate sullo schermo in altissima qualità. Le grandi dimensioni degli sprite danno un impatto visivo molto buono.
E' questa la più grande difficoltà che si è dovuto fare con le conversioni.
I giochi di guida convertiti da Coin-Op non sono sempre dei capolavori anche quando lo stesso originale non è molto elaborato dal punto di vista puramente grafico.
Wec Le Mans, Cisco Heat, Crazy Cars, ma anche Out Run hanno creato tanti problemi su diverse piattaforme soprattutto a 8-Bit dove se non si riusciva a ripetere la bellezza estetica non lo si faceva nemmeno sulla giocabilità.
Ogni tanto ci sono delle eccezioni e con Continental Circus c'è la giocabilità.



Sul Commodore 64 ormai vi sarete abituati a vedere conversioni esageratamente difficili fino all'esasperazione e conversioni di giochi di guida quasi mai all'altezza delle sue possibilità.



Con questa tipologia di corse non ci sono stati mai grossi problemi e anche Circus sul Commodore 64 non delude le aspettative per quanto riguarda la giocabilità.

Teque Software che si è occupata dello sviluppo ha cercato di mantenere ogni cosa del Coin-Op e in parte c'è riuscita come, ad esempio, le informazioni della gara direttamente sullo schermo senza aggiungere pannelli che limiterebbe l'area di gioco.

Il disegno delle vetture purtroppo vi lascerà un poco perplessi perché hanno ben poco in comune con la grafica originale. E' vero che la visuale è in terza persona però sono abbastanza piatte, senza spessore, poco integrate con la strada e le ruote non girano realmente, ma c'è un colore animato per dare questo movimento.



Ci sono diversi oggetti a bordo strada come cartelloni e alberi anche se tra uno e l'altro c'è abbastanza spazio e c'è anche un fondale che cerca di mostrare un aspetto caratteristico della zona dove state correndo.

Ci ho giocato diverse volte in versione normale e con i trucchi per cercare di vedere il più possibile del gioco.

Molto bella la caratteristica del motore che dopo uno scontro fa fumo e se non andate ai box, prende fuoco.

Sul C64 però se la macchina è in fiamme e scontrate contro un palo o un'altra vettura c'è un testacoda e quando ripartite il motore è perfettamente riparato.

Nell'originale quando il motore è danneggiato, un qualunque scontro provoca l'esplosione delle vettura che finisce in mille pezzi e quando ripartite avete un auto nuova. Niente esplosioni sul C64 e quindi vedete un testacoda che ripara l'auto.

L'animazione dell'esplosione originale e' impossibile da ricreare, ma qualcosa di simile poteva essere fatto anche per essere più credibile.

Si vede anche dalle immagini che è ben lontano dall'essere una conversione che ricorda il gioco originale. Ci si riesce nella giocabilità, ma la grafica è un po' posticcia.

Quando è uscito sul C64 mi piaceva molto vedere l'auto che dopo uno scontro fa fumo e poi ci sono le fiamme che diventano sempre più grandi.

Carina la scenetta ai box con i meccanici che cercano di spegnere l'incendio con l'estintore.



Commodore 64= 6,5

Graficamente non ricorda assolutamente il gioco originale, ma ha almeno la giocabilità e difficoltà giusta per farvi divertire per un po' di tempo. Non è molto longevo; una volta finito non ci giocherete più per parecchio tempo.

La versione CPC ha una grafica che ricorda molto meglio l'originale perché la vettura che guidate è dello stesso colore e disegnata un po' meglio di quanto visto sul C64 anche se non è tutto oro quello che luccica (*il colore dell'auto è oro, ma non luccica*).

Non c'è nessun tipo di animazione per le ruote quindi la velocità viene data dalla colorazione del tracciato che riesce a dare una sensazione meno posticcia di quello che provate con la versione Commodore.



E' una versione bella colorata perché ha una varietà maggiore di colori anche per il fondale che è molto più realistico e in questo modo meglio definito.

Tanto colore, ma tutte le vetture presenti durante la corsa sono delle stesso colore: giallo. Tra le altre cose perde anche i testacoda.

Quando l'auto fa fumo, quando è in fiamme e fate un qualunque scontro non ci sono esplosioni o testacoda, ma vedete la vettura traballare come in una crisi epilettica e poi riposizionarsi al centro della pista bella riparata.

Ci si può consolare con la giocabilità che rimane abbastanza buona così come la velocità che si mantiene su buoni livelli.



Amstrad CPC= 6,7

Graficamente è un passo avanti alla mediocre versione C64. C'è una migliore varietà di colore anche se in questa varietà ci si perde.
La giocabilità non è allo stesso livello dell'altra versione e quindi alla fine sono più o meno simili.

ZX Spectrum= 7

E' decisamente meglio del CPC e del C64 dal punto di vista grafico e giocabilità, ma l'assenza di audio di qualunque genere, la grafica in bianco e nero potrebbe non gratificare le buone qualità intrinseche che ha.

La versione ZX spectrum 48k è completamente silenziosa sia nella schermata delle opzioni che durante la corsa, ma non poi un gran danno perché nelle due versioni gli effetti sonori sono solo del motore e degli scontri.
E' la grafica che stupisce sullo Spectrum. E' completamente in bianco e nero ed è molto dettagliata, come già altri casi ha mostrato e molto più fedele all'originale perché la vettura anche se si vede da



dietro è molto più vicina al Coin-Op di quanto potete vedere sul C64 e sul CPC.
Anche la giocabilità è molto buona perché è molto veloce e ha il meglio delle due versioni sopracitate.
La strada è molto ben fatta, da un vero senso di velocità e le ruote sono animate con la stessa routine del C64.
Se dal punto di vista grafico e di giocabilità è una spanna sopra al CPC e al C64, questa grafica senza sonoro non gratifica.
In mancanza di altro ci giocherete e cercherete anche di finirlo però un gioco muto, bello quanto vuoi, non rende.
Il giudizio di REV'n'GE! è buono perché la grafica, la giocabilità sono fattori ben più belli di quelli visto fino adesso.

MSX= 5

Come grafica e sonoro è uguale alla versione Spectrum e già questo lo penalizza. E pure malamente giocabile perché gira lento e a scatti.

Con la versione Amiga il Coin-Op entra nelle case degli utenti perché è una conversione praticamente perfetta ovunque posiate lo sguardo.
La grafica è quella originale, leggermente meno colossale come dimensioni, ma è proprio Continental Circus amato e giocato come Arcade.



La versione Amiga ha tutto a partire, come già detto, da una grafica estremamente dettagliata e precisa.
Stessa meccanica di gioco con fumo al primo impatto e fiamme in secondo tempo, ma al primo scontro di qualunque genere assisterete ad un testacoda e poi l'auto esplodere: finalmente il Coin-Op è entrato in casa mia.
La velocità e la fluidità sono tipiche dell'Amiga e in questo caso vi farà sognare.
Buona la musica iniziale che ricorda molto l'originale e ottimi effetti sonori degni della piattaforma.
Da un Amiga vi aspettate tanti colori e tanti sono e applicati in maniera eccellente soprattutto nel cielo davvero bello.

TOP GAME

Amiga= 9

Meglio di così non si può fare e il Coin-Op è stato ben inserito nel piccolo Amiga così bene che non avrete nemmeno più la voglia di caricare MAME per giocarci.



TOP GAME

Atari ST= 9

Non ci sono differenze come meccanica, struttura, velocità con l'Amiga. Perde solo un po' di colore. Ottima giocabilità. Il Coin-Op entra bene anche nell'ST.

Review



Contra è gioco di piattaforme e arcade per 1 o 2 giocatori che devono superare 10 livelli.
Generalmente sono livelli a scorrimento laterale, ma alcuni di questi sono in 3D, nei quali il giocatore deve percorrere dei corridoi dentro una base nemica distruggendo vari sensori in modo da poter raggiungere il cuore della base.

Nel 2631, un meteorite che contiene un alieno dormiente si schianta in Nuova Zelanda.
Due anni dopo, una organizzazione terroristica che si fa chiamare "Red Falcon" prende il controllo dell' isola con lo scopo di dominare il mondo.
Due eroi, Bill Rizer e Lance Bean, vengono inviati nell'isola per fermare questo piano.

Un gioco di azione e piattaforme molto difficile (*tanto per cambiare* :p) perché basta un solo colpo per uccidervi e perdere eventuali armi potenziate che state usando.
La difficoltà maggiore è anche coordinare i movimenti di salto e sparo per riuscire ed evitare dei colpi vaganti anche dopo aver ucciso chi li ha sparati.



10 livelli di cui 5 a scorrimento laterale, 1 a scorrimento verticale, 2 labirinti in 3D e 2 scene 3D per le due basi.

Un altro gioco di chiaro successo perché la serie conta di 11 giochi che vanno dal 1987 al 2009.
Le conversioni per il NES e l'MSX2 non rispettano a stessa struttura del gioco originale, ma hanno avuto dei cambiamenti.
La versione NES a 8 livelli perché non ci sono le due stanze con i due boss, mentre la versione MSX2 ha ben 19 livelli, ma sono diversi dall'originale.
Poche conversioni classiche: NES per le Console e PC, Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum e MSX2 per i computers.

La versione per Commodore 64 si avvia senza mostrare molto a parte una schermata digitalizzata in bianco e nero di pregevole fattura e una schermata delle opzioni povera, ma con una bella musichetta con la sua tipica buona qualità.
Come da tradizione, la difficoltà è esageratamente impossibile perché ha una pessima gestione del fucile nel fatto che potete sparare un colpo alla volta e le difese ne richiedono tanti per essere distrutte. Il sistema di fuoco era complicato anche nell'originale, ma sul C64 è un po' peggiore. Per finire non si può saltare con il joystick, ma dovete usare la tastiera il che complica le cose in una maniera allucinante.
Provate ad immaginare un'azione frenetica con soldati da ogni parte, torrette che vi sparano in tutte le direzioni e dovete sparare con il joystick e una mano sulla tastiera per fare i salti acrobatici.



Se poi si aggiunge che la resistenza delle difese automatiche e delle strutture è molto più elevata che nell'originale vi rende l'idea di come si possa giocare sul C64 con solo 3 vite a disposizione.
Quando giungete nei pressi di una entrata della base dovete distruggere le torrette difensivi sui muri, quelle che lanciano granate e il tutto lavorando con joystick e tastiera mentre venite attaccati in continuo dai soldati.

Da questo punto di vista il suo voto sarebbero "**zero**".
Per quanto riguarda l'aspetto tecnico si può dire che il gioco è completo e esteticamente molto accattivante perché è fatto bene e si riconosce bene l'originale .
I colori sono tanti e messi bene e ricordano il Coin-Op. Manca il fondale che è completamente nero e i livelli 3D sono totalmente grigi che cercano di replicare l'interno di una base e di un struttura metallica, ma non ci riesce molto bene. Sembra più una drastica riduzione del colore per risparmiare tempo e fare un po' alla svelta.



Il suo pregio rimane la velocità della grafica e l'ottima fluidità.
Non basta la buona realizzazione estetica a salvare questa versione da un insufficienza molto grave.

Commodore 64= 3

Grafica e sonoro sono da 7, ma la giocabilità è orrenda. Anche usando un cheat mode resta impossibile da giocare perché usare joystick per spostarsi e la tastiera per saltare sono improponibili per l'azione frenetica di questo gioco. Poco giocabile persino usando i cheat mode..
La conclusione è quella di prendere il gioco e buttarlo dalla finestra.



versione e quasi impossibile, ma l'impatto estetico potrebbe essere un incentivo davvero importante per impegnarsi.
Non ha la stessa velocità e fluidità del C64, non ha la musica durante il gioco, ma solo degli effetti sonori, ma ora è molto più giocabile.
Nel complesso è un buonissimo Amstrad sfruttato bene nei suoi colori.
Anche la grafica nei corridoi in 3D è semplice, ma decisamente migliore.



La versione MSX2 è davvero incredibile e valeva la pena aspettare fino a questo momento.
E' vero che è diverso dall'originale perché i livelli sono decisamente più lunghi e strutturati in maniera diversa con molte più trappole e soldati.
Anche la grafica al primo impatto è abbastanza diversa, ma non per questo meno bella.
Anzi è strepitosamente fantastica (*aggiungiamo ancora qualche aggettivo?* :p) perché ha un stile cartoon e nemici sembrano più agguerriti di quanto non lo sembrano nel Coin-Op o nelle altre versioni.
E' molto colorato, molto definito e ha una giocabilità che è molto meglio del Coin-Op.

Ora il joystick supporta due tasti, uno per le funzioni base e l'altro per saltare, per scendere e salire dalle piattaforme.
Ci sono due vite e ognuna di queste ha l'energia, quindi vi permette di andare molto più avanti di quanto non fareste con le altre versioni o nell'Arcade.
Musica ed effetti sonori durante l'azione che vi daranno il ritmo giusto per continuare a vedere cosa ci sarà dopo.
Per la prima volta il Top Game di questo gioco è un po' a sorpresa ed è

Contra (o Gryzor) in versione Amstrad è molto colorato anche se abbastanza sgranato però ha una buona accuratezza grafica perché i colori sono molto più vari e molto meglio applicati di quanto visto sul C64, nel paesaggio (*davvero ben fatto con tanto di fondale come l'originale*) e nei personaggi.
Molto più fedele anche nei tipici bonus colorati di rosso che contengono armi



supplementari o energia.

Il controller ora è decisamente migliore perché è sufficiente il joystick per fare tutto quanto, salti e spari nelle varie direzioni.
Gli spari in obliquo sono sempre fatti in movimento, ma sono meglio gestiti e il vostro fucile è credibile perché spara una buona serie di colpi a differenza di uno per volta del C64.
Molto più semplice ora passare da un piano all'altro senza impazzire con la tastiera.

E' molto difficile anche questa

Amstrad CPC= 7

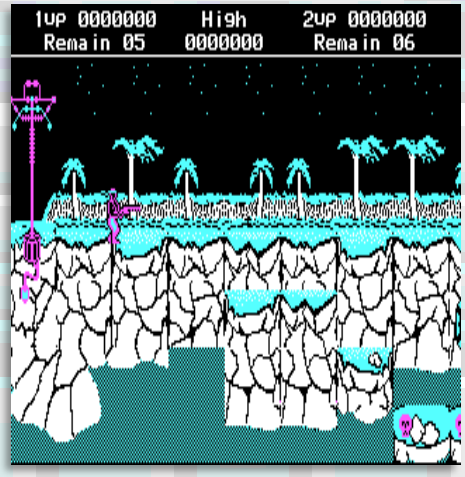
La versione CPC è come doveva essere la versione C64.
E' molto accurato nei colori che migliorano sensibilmente la sgranatura degli sprite. Ha una giocabilità migliore grazie ad un joystick usato meglio.
E' difficile come l'originale e come il C64 però la grafica e il controllo migliori permettono di impegnarsi un po' di più.

l'MSX2.
Un giudizio elevato, ma se lo merita tutto.

TOP GAME

MSX2= 9

Eccellente in tutto, la grafica è molto accurata, molto colorata e definita come un gioco per Console.
Azione frenetica, giocabilità molto elevata grazie ad un controller ben fatto.
Un MSX2 che fa vedere le sue buone qualità.



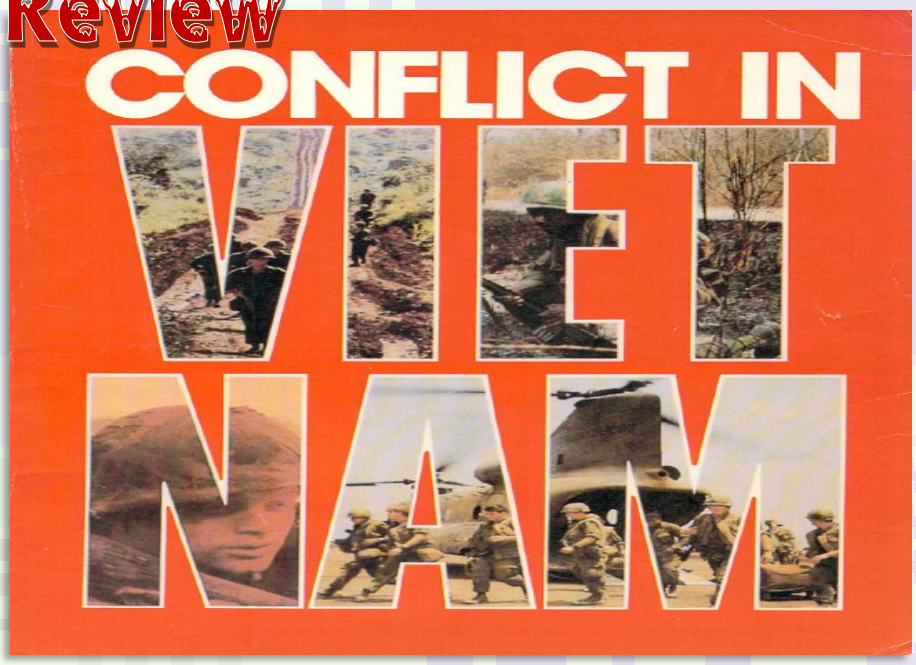
PC DOS= 5

Sul C64 sono stato abbastanza duro, ma l'aspettativa era molto più elevata che su un PC di stessa fascia.
E' poco giocabile per i tasti quasi impossibile da usare in azione veloci e il supporto joystick non è dei migliori.

La versione per DOS è in CGA e anche se abbastanza fedele all'originale come dettaglio generale ha una pessima giocabilità perché se giocate con la tastiera dovrete avere almeno 9 dita perché vanno configurati i singoli tasti per le posizioni in obliquo.
Dato che è gioco frenetico con situazione continue di salti, passaggi a diverse piattaforme. evitare e distruggere delle difese per acquisire armi o energia diventa tutto molto incasinato.
Ricorda molto la difficoltà vista sul C64, però almeno hanno avuto l'idea di mettere 6 vite a disposizione.
L'audio non c'è perché nel 1987/8 oltre al PC-Speaker c'era ben poco quindi non fa differenza sulla giocabilità.
La differenza la fa la velocità che non è proprio il massimo e lo scrolling a scatti non aiuta.

Review

CONFLICT IN VIETNAM



Conflict in Vietnam è un gioco di guerra, in un classico e tipico genere "*strategy and war*" che richiede di essere studiato bene prima di poter anche accendere il computer per poterci giocare.

Per potervi divertire con questo gioco vi dovrete leggere bene le 118 pagine del suo bel manuale (solo in Inglese).

La prima cosa da sapere è che CiV ha 5 battaglie in Vietnam che iniziano nel 1954 e terminano nel 1972. Ognuna di queste ha delle varianti: la prima è sempre uno scenario storico mentre le altre sono scenari storici con alternative di tempo e/o "E se?".

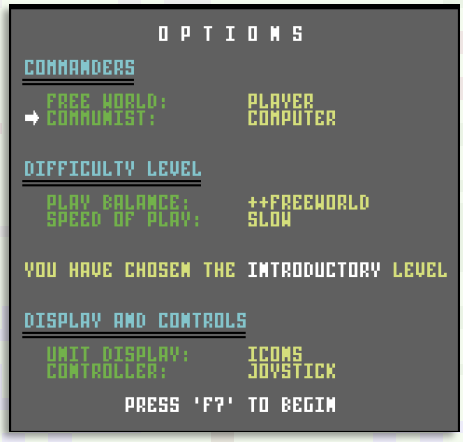
Uno strategico con nomi illustri tra gli sviluppatori come Sid Meier e Edward Bever che hanno cercato di renderlo più vero dal punto di vista storico.

CiV non parte se non darete un codice che è scritto nel manuale e in alternativa potete solo guardare una demo del gioco. Se sbagliate il codice potete comunque giocare alla prima battaglia per un tempo limitato.



Le battaglie sono 5 e si può iniziare da quella che volete, ma la prima è quella consigliata per iniziare a conoscere il gioco e a impratichirsi.

Dopo aver scelto la battaglia e la variante accederete ad un menu dove dovete fare le scelte giuste per iniziare il gioco



al meglio.

Come strategico la grafica è rappresentata da una mappa generale della zona della battaglia che è ben definita perché sono ben rappresentate le varie asperità del terreno come fiumi, colline, alberi e strade e anche le forze alleate e nemiche.

Chi non ha mai giocato a questo genere tipicamente strategico con questo tipo di visuale (come me) si troverà un poco spaesato perché anche i comandi da dare alle truppe sono testuali e bisogna capire chi siete e chi sono loro.

I nemici sono rappresentati in rosso, mentre voi siete in grigio: diverse icone rappresentano le unità. I soldati sono le forze che combattono, ci sono le basi per i rifornimenti e delle case che rappresentano il comando delle truppe.

Il motore del gioco è molto buono perché tiene conto del passaggio delle ore e infatti c'è giorno e notte.

Di giorno la grafica confonde un poco perché i colori dei nemici sono uguali a quelli di alcune parti della mappa, mentre di notte cambiando colore, si capisce molto meglio dove sono i nemici e dove siete voi.

Iniziando dalla prima battaglia e anche impostando un livello molto facile siete in mezzo ai nemici che vi attaccano subito da tutte le parti e non essendo a turni, ma in tempo reale per entrambi potete fin da subito fare le vostre scelte e dare ordini alle varie unità di attaccare o difendersi.

Quando però è in corso una fase di



battaglia del computer bisogna aspettare che finisca di attaccare per poter interagire.

I comandi sono semplici perché cliccando sopra ogni unità avrete una lista di 4 comandi essenziali per difendere, attaccare, spostare e tenere la posizione

Il motore del gioco è molto buono perché oltre a segnare il passaggio del tempo vi informa delle condizioni meteo.

Tutte le versioni= 7

E' uno strategico e come tale molto complicato, ma a differenza di altri vi permette di giocare alla svelta grazie a pochi comandi essenziali e l'unica cosa da imparare è come indirizzare le truppe verso gli obiettivi.

La grafica è essenziale e stilizzata, ma mostra abbastanza bene le varie unità amiche e nemiche.

Poco sonoro, ma alcune versioni hanno effetti sonori di battaglia molto realistici.

Review



CROSSBLAIM

CrossBlaim è un gioco di azione con degli elementi da RPG perché oltre a dovervi sbarazzare dei nemici dovete anche raccogliere del denaro che poi vi servirà per acquistare arme e motori.
Non solo crediti da raccogliere, ma anche una gestione delle risorse.
Durante il gioco potete fermare l'azione ed entrare nell'inventario (proprio come un RPG) e scegliere l'arma che volete usare (se ne avete più di una) e il motore.
Non avete vite a disposizione, ma solo una barra di energia.
Non ci sono informazioni in giro per questo gioco, non ci sono recensioni, non c'è nulla. E' un gioco sconosciuto, ma che ha un buon potenziale di giocabilità.
Devo dire che è molto divertente perché ha una struttura dei livelli davvero simpatica.
E' un azione praticamente ha scorrimento laterale, ma di tanto in tanto ci sono degli ascensori che vi portano nel sottosuolo e poi altre porte che vi portano in altre stanze.
Molta bella la grafica e colorata davvero molto bene e permette di avere una definizione elevata per ogni cosa che osservate.
Diverse sfumature di colore rendono vere le strutture in metallo, le rocce, i mattoni dei pavimenti e dei muri di alcune stanze.
E' una tipica grafica MSX, già vista in Polar Star IV e che gli da una ottima qualità generale.
Musica molto carina e orecchiabile durante l'azione con effetti sonori fatti anche questi molto bene.
Davvero un peccato non conoscere lo scopo e la trama del gioco. Se ci giocherete dovrete scoprire tutto da soli e forse potrebbe anche dare un incentivo in più a giocarci.

MSX= 7,5
Great game for MSX that showcases his entire repertoire graphic and sound combined with excellent playability. It's an arcade with RPG elements and very playable with many different monsters of all kinds.

VAXOL



Come potete vedere dall'immagine sembra di guardare Space Harrier e dato che per MSX non c'è questo gioco, è la sua risposta a questa mancanza.
Voi impersonate un robot molto armato in visuale in terza persona che deve attraversare la superficie di un pianeta affrontando ogni genere di nemico e asperità del terreno.
Questo robot vola e affronta nemici che assomigliano molto a quelli di Space Harrier.
Alla fine del livello dovete affrontare un mostro di grosse dimensioni. Anche qui le similitudini non si sprecano.
Non è un brutto gioco, ma anzi ancora una volta si vede una buonissima realizzazione da Hear Soft che clona uno Space harrier davvero bene con la sua giocabilità, tanti colori e un buon audio che accompagna le missioni.
La grafica è buona, ma la velocità di gioco non è molto fluida e può incidere un pochettino sulla precisione nel colpire gli avversari.
Non ci sono vite, ma una barra di energia che porta al Game Over quando è esaurita.
Se avete un MSX e volevate giocare a Space Harrier, la risposta è Vaxol: Heavy Armed Storming Vehicle.

MSX= 7

Review



Track & Fields è un altro grande gioco che ha avuto un successo strepitoso non tanto per il tipo di gioco o per una grafica ultra fenomenale, ma perché per la prima volta viene introdotto il concetto di multigiocatore che fa nascere nei giocatori un sano senso di rivalità.

Non c'è una trama o una storia dietro questo gioco perché si tratta di una olimpiade dove da 1 a 4 giocatori bisogna competere in sei specialità di atletica leggera in un gioco che diventerà leggendario dato che crea il genere e fu copiato e imitato.

Le sei specialità sono:

"100M piani", "Salto in lungo", "Giavellotto", "110M ostacoli", "Lancio del martello" e "Salto in alto",

Non è una gara vera dove il vostro scopo è collezionare medaglie, ma dovete riuscire e completarle tutte e per farlo bisogna qualificarsi in ogni specialità.



Se non riuscite a qualificarvi nella prima specialità non vi sarà permesso di proseguire.

Nella versione Coin-Op questo si traduceva in un Game Over e quindi ogni gettone era una qualifica senza possibilità di continuare se non inserendo altri gettoni (soldi).

Nel Coin-op non cerano nemmeno tanti tasti: 3 pulsanti. Erano questi la vera anima del gioco perché dovevate premere quelli di corsa in rapida sequenza per riuscire ad avere una certa velocità e il pulsante di azione per saltare e lanciare il giavellotto e il martello.

Non avevate bisogno di una leva del joystick perché tutto era fatto solo di corsa, salti e lanci.

In alcune specialità il pulsante di azione aveva due funzioni: se tenuto premuto per un certo tempo dava l'angolazione in gradi e appena lo rilasciavate facevate il salto, lanciavate il giavellotto e il martello.

La difficoltà maggiore nelle conversioni non fu la grafica, la struttura o il sonoro, ma replicare questo sistema di gioco.

Nelle conversioni si usava il joystick che andava smanettato velocemente a destra e sinistra per riuscire a prendere velocità che portava a distruggerlo molto velocemente.

Ho distrutto qualche joystick proprio a causa di questi giochi.

La versione Coin-Op non era spettacolare solo per il multigiocatore, ma anche la grafica era bella e molto curato ogni aspetto del gioco soprattutto sulla qualità degli atleti, sulle loro animazioni estremamente realistiche e di tanti altri particolari molto interessanti.

Molto realistici i giudici di gara che quando si fanno dei salti in lungo entrano in gioco con il metro e segnano la distanza come fanno nella realtà.

C'è anche parlato digitalizzato e la musica "Chariots of Fire" che i Vangelis composero per il film.

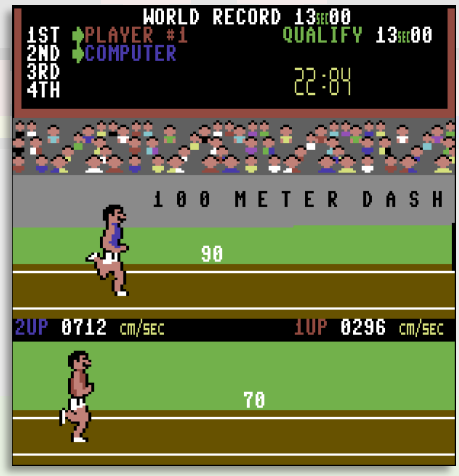
Tutto questo doveva essere preso in considerazione nelle conversioni.

La conversione per il Commodore 64 non delude nella prima presentazione con il titolo e la musica dei Vangelis ben suonata ed eseguita nella sua tipica buona qualità di questa piattaforma.

Da punto di vista sonoro un buonissimo punto di partenza.

A differenza del Coin-Op non giocate con i tasti (*purtroppo per i vostri poveri joystick*) e quindi la scelta migliore sarebbe un joypad compatibile molto più resistente.

Un'altra differenza è la personalizzazione dato che nelle versioni per computer si possono modificare i settaggi.



Nella versione C64 potete scegliere la difficoltà, il numero dei giocatori, il numero dei controller e se partecipare all'olimpiade completa o solo ad un evento.

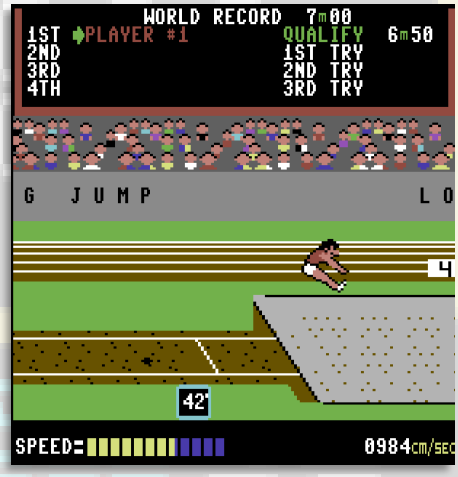
Rispetto al gioco originale è stato fatto un lavoro molto certosino soprattutto per le dimensioni che sono molto generose e di buona qualità. I colori sono un po' pochi anche per un C64 perché gli atleti sono tutti uguali al pixel e quando ce ne sono due cambia solo il colore della maglietta.

Durante il gioco non ci farete tanto caso dato che sarete impegnati a battere il computer o il vostro amico di turno.

In generale comunque la grafica è buona e la giocabilità è allo stesso livello. Da non perdere se avete un C64.

Ci sono però alcune cose che danno un po' noia come, ad esempio, il giudice di gara che è stato eliminato nel salto in lungo e non va personalmente a misurare con il metro la distanza che viene qui automaticamente rilevata (ma questo lo è anche per le altre conversioni).

La velocità di gioco è molta buona anche se ogni tanto c'è una sensazione che vada un po' lento malgrado la fluidità.



In versione Apple II le cose sono un po' diverse e la prima cosa che salta all'occhio è la grafica molto brutta e alquanto stilizzata però quello che conta è la giocabilità perché se c'è si può anche non pensare troppo all'aspetto esteriore.
Devo dire che malgrado sia esteticamente poco attraente ha tutte le animazioni che si possono ammirare nelle varie discipline e sono quelle originali.
La velocità non è molto buona perché non è fluida, ma alla fine non incide più di tanto nel giudizio.
Quello che invece conterà è che questa volta non si usa la leva del joystick per accelerare, ma si usano i pulsanti del joystick anche se non serve proprio a niente perché il computer è imbattibile e non riuscirete facilmente nemmeno a rientrare nel tempo limite.

Apple II= 6

La grafica e la difficoltà incidono molto in questo voto. Si può modificare la difficoltà e anche impostare lo stesso handicap del Coin-Op, ma poi durante l'azione anche premendo i pulsanti come dei forsennati il computer (se giocate da soli) è imbattibile e non riuscirete nemmeno a qualificarvi in tempo.

Commodore 64= 8

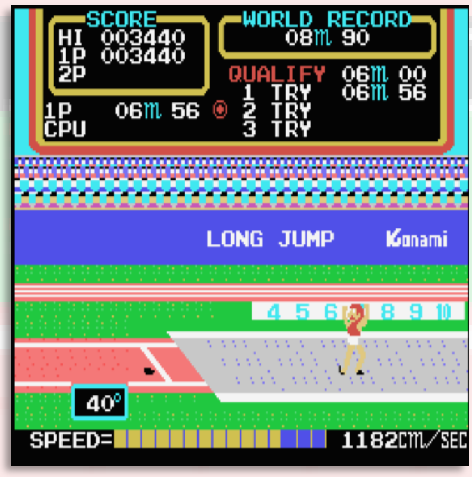
Il gioco che ha dato origine ad un genere è eccellente sul Commodore 64 per una conversione davvero fedele in tutto.
Per limiti hardware alcune cose sono state tagliate e ridotte, ma in generale ne rimarrete piacevolmente colpiti.
La bella musica originale viene ottimamente riprodotta dal SID.
La giocabilità è ottima!



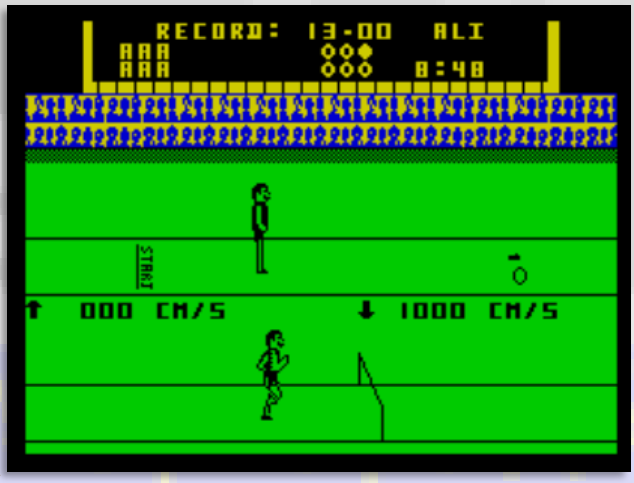




La versione per MSX è probabilmente il Top Game per questo gioco perché è molto più vicina al Coin-Op rispetto a qualunque altra versione per computer.
L'immagine parla da sola: la qualità del disegno è ottimo e tutte le informazioni sono replicate esattamente come lo erano nell'originale e vi sembrerà proprio di essere davanti a quel cabinato.
Gli atleti sono disegnati molto bene, hanno più varietà di colore che li contra distingue, ma non solo nei vestiti, ma anche nel colore della pelle e rende questa versione molto più internazionale di altre.



Tutto è stato replicato molto bene e anche i font sembrano proprio gli originali.
Peccato solo che manca nel salto in lungo il giudice che scende a misurare di persona la distanza.
La musica è quella originale e suona bene con la tipica qualità MSX che non è inferiore al Commodore 64 e tra l'altro viene suonata molto più spesso.



TOP GAME

MSX= 9

E' eccellente, quasi una replica 1:1 del gioco originale.
Se ci sono delle differenze sono solo per i limiti hardware perché per il resto è Track and Field con tutti i suoi pregi e difetti.
Un MSX che stupisce ancora e si mette davanti a tutti gli altri Computer a 8-Bit.

Track & Field su ZX Spectrum è divertente inizialmente e poi si vedono un po' troppo i suoi limiti di giocabilità.
La grafica è povera, molto stilizzata, ma ricorda molto quella del C64 per quanto riguarda gli atleti.
La giocabilità è dura prova quando ci sono delle specialità che prevedono dei salti o l'uso del sistema di calcolo degli angoli che non danno mai il risultato sperato.
Non supererete mai la seconda specialità, ossia il "salto in lungo" per il fatto che qualunque angolazione si scelga il salto sembra fatto da un amorfo.
Dopo svariati tentativi vi stancherete presto.
La giocabilità dipende dal controller, dalla difficoltà e anche dall'aspetto grafico e come è stato fatto per cercare di replicarla al meglio.
Se si gioca con la tastiera non è male perché si usano i tasti che vi permettono di raggiungere buone velocità.
Con il joystick le cose sono più complicate perché dovrete smanettare come matti sperando che non si rompa.
Dulcis in fondo non c'è nessun tipo di sonoro ne prima, ne durante ne dopo.
C'è solo un suono quando fallite uno dei tre tentativi di alcune specialità.

ZX Spectrum= 5

E' nella sufficienza nella prima specialità e poi crolla a vedere atleti completamente amorfi che tentano di superare prove che con la loro tecnica non potranno mai superare.
La grafica è veloce, ma troppo stilizzata e non c'è niente che la compensi.

Atari 8-Bit= 6,5

Non è un olimpiade completa e le sei specialità si scelgono liberamente nell'ordine che volete con i tasti da 1 a 6.
Grafica inferiore ad un Commodore 64 e anche l'animazione non è molto convincente.
Niente musica, ma solo dei jingle all'inizio delle specialità.
Giocabilità buona, ma strana gestione del controller che in alcune specialità sembra un po' in ritardo, quindi va premuto un po' prima per avere l'effetto voluto dopo.



Review

COVERT ACTION

Covert Action è un simulatore di agente segreto anti terrorismo pieno di enigmi da risolvere e anche una dose di azione arcade.

Nel gioco impersonate Maximillian (o Maxine) "Max" Remington, il miglior agente segreto del mondo.

La CIA vi informa che c'è un gruppo di persone sospette e dovete fermarle.

Il vostro scopo è quello di trovare le prove girando per le varie case, effettuare intercettazioni, decodificare messaggi che scoprite.

Un gioco che richiederà parecchio tempo per essere compreso e per capire come muoversi.

Dovrete quindi cercare di casa in casa delle prove, applicare sistemi di intercettamento (con dei sotto giochi ad enigmi) ecc.

Se venite scoperti da queste persone dovete fuggire con l'auto cercando di seminarle oppure di ucciderle.

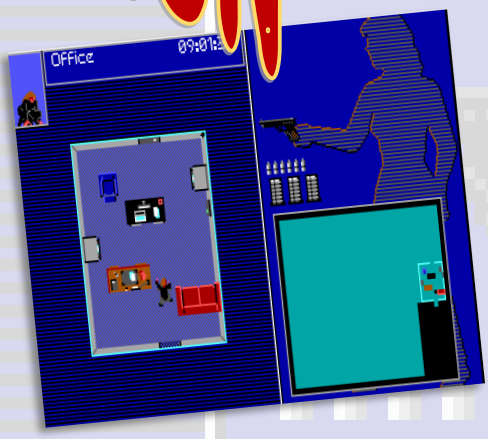
Come armi avete una pistola con silenziatore e tre tipi di granate diverse più altri gadget ultra tecnologici degni di ogni buon agente segreto.



E' un gioco dove la grafica conta fino ad un certo punto però se quella che c'è è fatta bene, tutto a vantaggio della giocabilità e della longevità.

Per la versione PC ci sono varie modalità grafiche mentre per Amiga è solo in versione OCS anche se richiede il kickstart 2.0 e 1 MB di chip RAM e Fast RAM.

E' un simulatore investigativo però ha degli elementi anche RPG perché dovete crearvi il personaggio dato che potete scegliere se essere Maximillian oppure Maxine e quattro livelli di difficoltà.



Il gioco vi permette anche di fare pratica in quattro altrettante abilità: combattimento, scuola guida, criptografia ed elettronica.

Questa prove di pratica sono le stesse scene che poi farete durante il gioco.

Le prime due sono di azione, mentre le altre due sono di ingegno e sono complicate e vi faranno perdere il sonno se vi piace questo genere di gioco.

Dopo aver scelto il personaggio da usare per il gioco completo dovrete anche scegliere a che livello (difficoltà) di abilità volente usare durante la missione.

Dopo una chiaccherata con il capo inizia l'avventura e avrete anche un assistente.

Nelle prime fasi di gioco questo assomiglia molto a Carmen Sandiego con la scelta delle locazioni dove andare, ma poi una volta raggiunto il posto delle indagini cambia tutto.

Una volta scelto dove andare potete decidere se appostarvi, controllare la zona per vedere chi entra e chi esce, manomettere il sistema di allarme e intercettando le varie chiamate che vengono effettuate e ricevute da questa locazione.

Se avete voglia di azione, forzate la serratura ed entrate nei vari appartamenti.

La visuale diventa dall'alto e un gioco di azione arcade di esplorazione, ma anche di combattimento perché dovrete affrontare i nemici se venite scoperti.

In questa modalità potete camminare in piedi, accucciati o strisciare. Se entra nella stanza un sospetto potete nascondervi dietro qualche mobile oppure ucciderlo in silenzio.

Potete esaminare ogni cosa nella stanza in cerca di indizi.

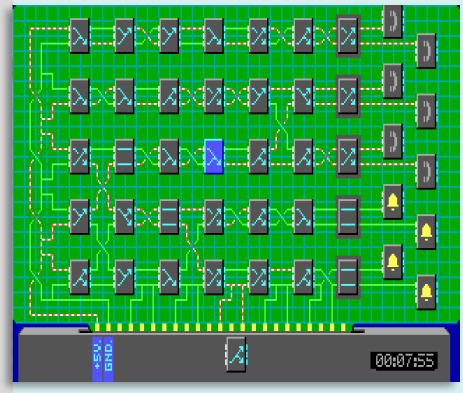
Ci sono 4 scene di gioco, due di azione e 2 di ragionamento.

Devo dire che ero abbastanza scettico su questo gioco per quanto riguarda la difficoltà di capire cosa fare, ma è bastata una sola sessione per vedere il grande potenziale di Covert Action e della mano di Sid Meier che ancora una volta tira fuori dal cappello un'altra piccola magia.

Un gioco avvincente perché unisce un avventura, una simulazione e azione arcade in un solo gioco ben mescolato per immedesimarvi in un episodio di uno 007 e sventare piani terroristici.

Molto difficile perché gli enigmi





sono complicati soprattutto quelli criptografici e quelli di manomissione elettronica degni del miglior agente segreto.

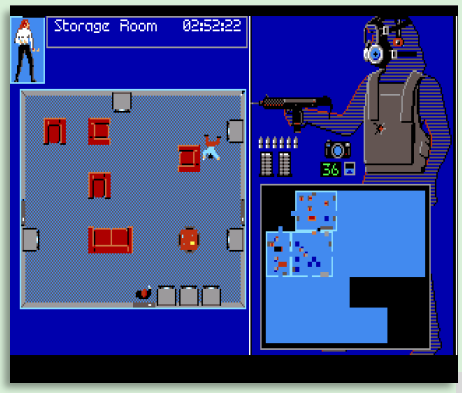
La grafica è molto ben realizzata e animata nei vari menu di scelta di azione che volete intraprendere tra le quattro disponibili.
La versione PC usa una grafica EGA a 16 colori di buona fattura, molto ben animata e non richiede tanta potenza: 10 Mhz e 1 MB di RAM sono più che sufficienti per divertirsi davvero molto.



Anche la versione Amiga è davvero bella perché ha una qualità sonora che riproduce i suoni in maniera credibile e una resa estetica migliore perché i colori sono puliti e più nitidi.
Il gioco è esattamente lo stesso con tutti i pregi e difetti.
Nella versione PC non si nota molto, ma nella versione Amiga il vostro capo assomiglia molto a un noto personaggio politico di qualche anno fa e non vi voglio rovinare la sorpresa (*ha una curiosa voglia in testa* :P).



Dal punto di vista estetico non cambia poi molto perché osservando bene la sua grafica si vede che è più definita, ma, i colori sono sempre quelli.
La cosa che cambia è la qualità degli effetti sonori che rendono gli spari più credibili così come gli allarmi.
Tornando al gioco c'è da aggiungere che come agente potete girare per il mondo in cerca di prove e torna di nuovo quello stesso sistema visto in Carmen Sandiego con la selezione dei vari scali.
Bella in Covert Action l'animazione con l'areo che vola tra una città all'altra.
Ovviamente non è stato possibile replicare le varie citta in dettaglio e quindi le immagini delle varie case e palazzi sono sempre le stesse.



Amiga con una qualità sonoro davvero bella, ma purtroppo non c'è la musica in background durante le varie azioni come su PC.
Non cambia l'atmosfera del gioco, ma che probabilmente sarebbe stato un qualcosa in più per la sua qualità che si sente inizialmente.

PC DOS= 7,5

E' una simulazione di agente segreto con azione arcade e di ingegno.
Alla prima partita potrebbe deludervi perché vi aspettare ben altro, ma dopo un attenta valutazione scoprirete delle grandi potenzialità di divertimento.
La scena di esplorazione delle case e dei palazzi è molto avvincente perché ogni appartamento è una sorpresa.
Le scene di ingegno vi faranno capire cosa significa essere uno 007.
La grafica è buona e molto animata e sempre accompagnata da un tema musicale in background.

Amiga= 7,5

L'aspetto estetico inizialmente lo fa sembrare un altro gioco, ma poi le scene che vedete durante l'avventura sono esattamente quelle viste su PC con la stessa palette. Sono più nitide rispetto all'EGA, ma il livello qualitativo è quello.
Molto ben fatta invece la qualità audio degli effetti sonori degni del Paula. Peccato però che manca la musica che accompagna l'azione anche se non rovina l'atmosfera.

Review



Silpheed (conosciuto anche come Silpheed: Super Dogfighter) è uno shoo't em up con uno scrolling verticale in 3D poligonale. La grafica e la particolare visuale rendono bene ed è un piacere giocarci.

Voi pilotate una astronave spaziale attraverso vari livelli che diventano via via più difficili e potete anche raccogliere potenziamenti vari che vi permettono di superarli meglio.

Il vostro scopo è salvare la Terra dall'invasione degli alieni (*trama veloce e per niente innovativa, ma se lo può permettere*)

E' un gioco un po' particolare perché a parte la versione per PC è uscito per delle piattaforme poco comuni come il l'FM-7, il PC-88, l'Apple IIgs e il TRSI-80 CoCo.

Ha una grafica, un sonoro e una giocabilità tipica per questi sistemi però vederlo per PC e non per Amiga o Atari lascia un po' tristi.

Il motivo perchè non fu realizzato per Amiga e Atari ST è per motivi di licenze e per la paternità del gioco.

Silpheed esce originariamente per il PC-8801 e già per questo non era una piattaforma preferita per le conversioni su Amiga.

Subito dopo sono arrivate le altre conversioni.

La versione originale, ossia quelle per il PC-8801 usava una grafica 3D poligonale.

Il gioco si avvia sul PC-88 davvero bene con una musica che vi colpisce molto per la sua eccellente qualità e una melodia che è ben sincronizzata con la grafica 3D vettoriale e che assomiglia molto ad un tema musicale di cartone animato di azione e bisogna ascoltarla mentre guardate l'introduzione. Vi farà venire una voglia pazzesca di iniziare a giocare.

Non solo musica, ma buoni effetti sonori e anche parlato digitalizzato.

L'azione di gioco è quella di Space Invaders, ma con una giocabilità molto superiore per il fatto che vi potete muovere in tutte le direzioni ed essendo in 3D c'è una buonissima prospettiva perché allontanandovi vedrete la vostra navicella diventare più piccola e stessa cosa anche per i nemici.

La grafica è 3D poligonale e a differenza dell'introduzione non sono vettori trasparenti, ma grafica piena e di diverso colore.



Una cosa che vi colpisce è il dettaglio che ha questo gioco.

Non sono sprite di grosse dimensioni, ma ogni gruppo di navicelle ha la propria struttura e forma e delle vostra si vede il propulsare che pulsa anche nelle sue piccole dimensioni.

Il gioco non si ferma a questo perché ha molto altro.

I bonus sono rappresentati da dei meteoriti rossi che sono poi i potenziamenti delle armi, del motore e degli scudi energetici.

Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere e una volta fatto ritornerete alla vostra nave appoggio per le riparazioni.

Grafica come già detto molto bella e dettagliata.

La musica è la parte che vi colpirà maggiormente perché c'è durante ogni fase dell'azione e cambia durante gli scontri contro i vari boss.



TOP GAME

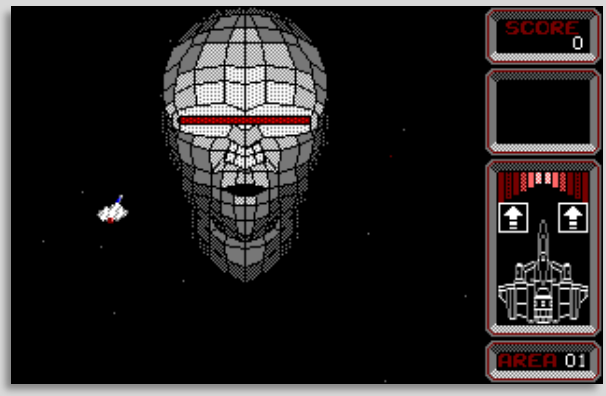
PC-88= 8,5

Stupefacente questo gioco sulla sua piattaforma di nascita perché tutto quello che vedete e ascoltate sono di ottima, se non eccellente qualità.

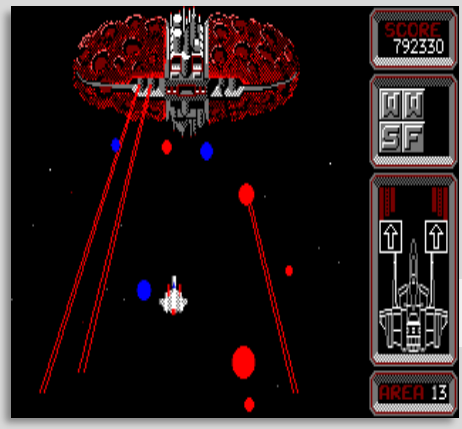
La giocabilità è sugli stessi livelli per una visuale che mostra un buon dettaglio 3D.

L'accompagnamento musicale vi farà compagnia e in qualche modo vi aiuterà a non smettere mai di giocare se non quando perderete tutte le vostre vite.

Non è molto innovativo come trama e struttura di gioco, però assicura una lunga longevità.



La versione per Apple IIgs è uguale a quella che avete letto sul PC-88 che rimane la versione migliore.



Migliore per la qualità dell'audio anche se sul IIgs è molto buona.
Differenze più nette nella grafica 3D perché sul PC-88 è più colorata, più varia. Si tratta di poca cosa però ogni tanto lo si nota con alcuni oggetti.
I vettori 3D si muovono bene anche se decisamente più lento perché quando ci sono troppi oggetti su schermo si ha un forte rallentamento e l'introduzione a tutto schermo va a abbastanza a scatti.
Il parlato digitalizzato sul IIgs è migliore di quello che ascoltate sul PC-88.

Apple IIgs= 8

E' un ottimo gioco anche in questa versione che si fa giocare dannatamente bene anche se rispetto alla versione originale ha qualche colore in meno e decisamente meno fluido.
La musica è buona e ha un buon parlato pulito.
Giocabilità elevata e buona longevità perché ci giocherete di nuovo anche dopo averlo finito.

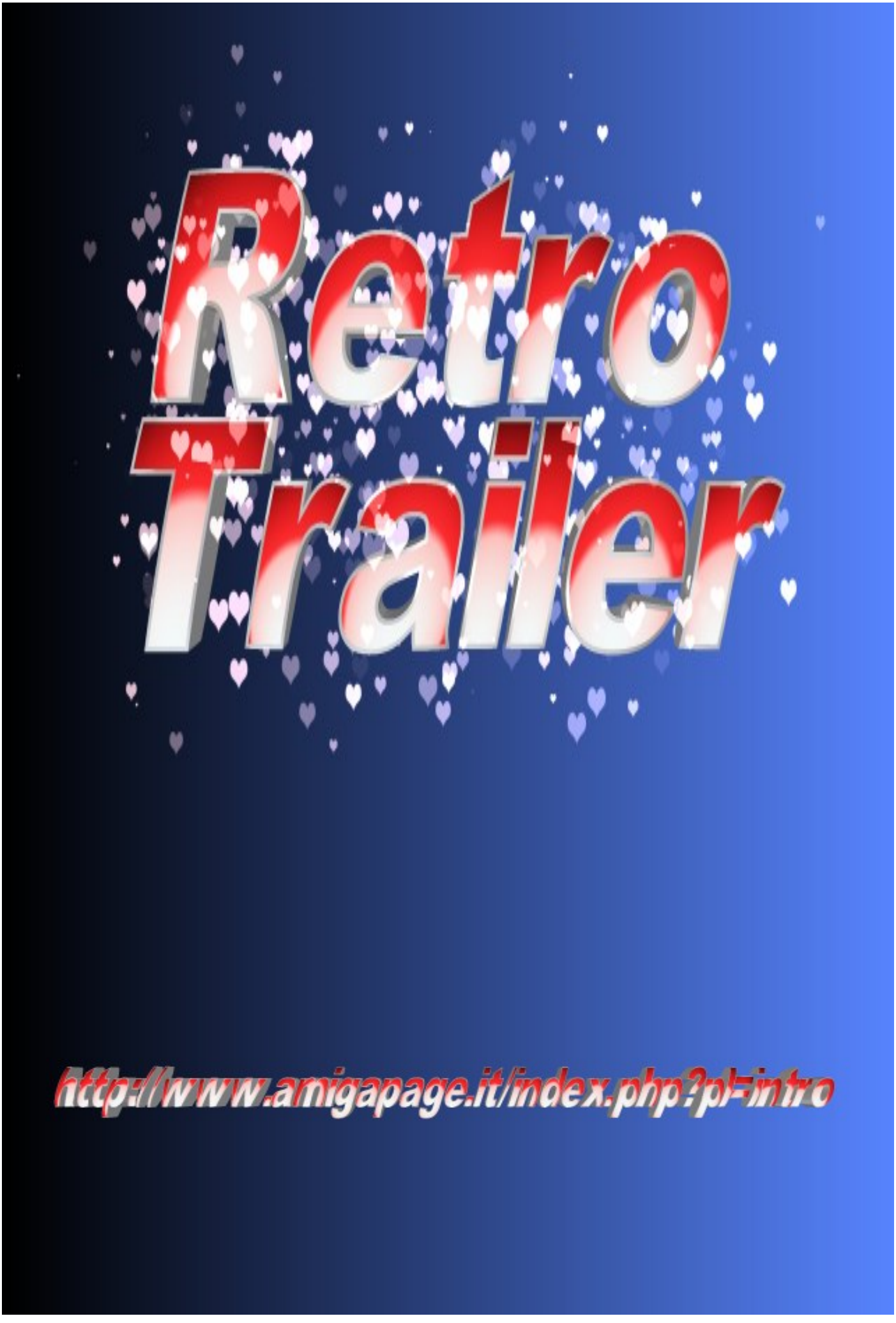
Devo dire che appena caricata la versione PC pensavo di vedere un gioco di buona grafica simile al gioco originale perché spesso e volentieri giochi pc convertiti da giochi Giapponesi sono fatti bene.
E infatti il gioco dal punto di vista grafico è molto vicino alla versione per il PC-88 ed è difficile trovare delle differenze.
Buona anche la qualità della musica che riproduce ottimamente il tema musicale e il parlato digitalizzato è molto più simile all'originale che non a quello perfetto del IIgs.
La versione DOS però ha qualcosa di più: ha i sottotitoli, quindi se non riuscite a capire quello che dice lo potete leggere.
La grafica come già detto è molto simile, molto più fedele rispetto all'Apple IIgs e più o meno hanno anche gli stessi colori e quasi la stessa tonalità.
La versione del PC-88 comunque rimane leggermente meglio anche da questo punto di vista.



Un gioco che trova tre piattaforme diverse che hanno mantenuto chi più e chi meno la stessa struttura di gioco, la stessa grafica, la stessa qualità musicale e stessa giocabilità.
Unico punto negativo della versione DOS sono gli effetti sonori che sono poco armoniosi.

PC= 8,3

**Anche su PC una conversione davvero buona, molto più fedele al gioco originale per qualità grafica.
Musica buona, effetti sonori un po' meno, ma eccellente giocabilità.
Le differenze sono minime tra le varie versioni, ma quella per il PC-88 rimane quella migliore perché ogni cosa è perfetta.**


Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Review



Voyages of Discovery (*conosciuto anche come Exploration*) è un gioco di simulazione e strategia che si volge durante il periodo della navigazione e inizia dal tempo di Vasco de Gama e Colombo fino alla Rivoluzione Francese.
Un avventura che copre circa 300 anni di scoperte e colonizzazioni.
Voi deciderete il destino di un Impero perché dovrete finanziare i viaggi, assemblare gli equipaggi, organizzare spedizioni via terra e via mare su nuovi territori, fondare delle colonie e ogni tanto anche combattere contro altri esploratori Europei per il controllo globale.

Questo gioco vi sarà molto familiare perché assomiglia a Pirates!, Civilization, Colonization, Conquest of the New World e Gold of the America.
Il motivo è molto semplice: il gioco fu rilasciato inizialmente dalla Interactive Magic di Bill Stealey che era il cofondatore della MicroProse con il leggendario Sid Meier.
Lo scopo di Interactive Magic era di ricatturare l'attenzione dei giocatori su un genere che aveva reso famosa la MicroProse.
Due sole versioni per questo gioco: Amiga pubblicato da Black Legend e per DOS pubblicato da Interactive Magic.

La versione per Amiga esce su ben 4 dischi e si avvia subito senza troppi preamboli o introduzioni. Una belle schermata principale con una musica davvero bella con la melodia principale suonata da un flauto che sembra suonato dal vivo. Molto molto bello.
La prima cosa da fare è scegliere il personaggio tra i cinque disponibili: C. Columbus, Vasco de Gama, Le Maire, James Cook e Bougainville.



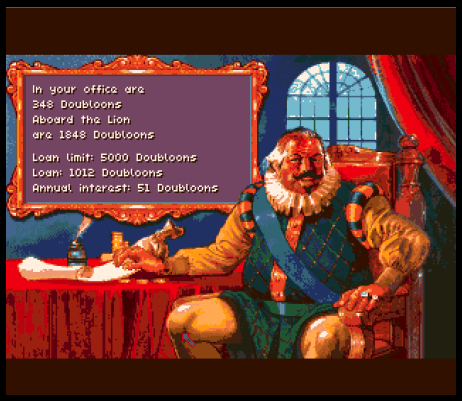
Potete anche giocare con tutti e cinque e scegliere quali far giocare al computer per creare una sfida di conquiste e territori da colonizzare.
Appena scelto il personaggio da interpretare si inizia subito dal porto di partenza con una mappa molto dettagliata con la città e la nave ancorata al suo porto.
Tutte le opzioni nella mappa sono disponibili in un menu a tendina e molte voci sono oscurate perché inizialmente non potete usarle.
Tuttavia quelle attivabili sono tante e coprono molto bene una vasta area di scelte.
Ogni volta che iniziate un viaggio e/o arrivate in nuove terre gestirete la colonia che fonderete da questi menu.
Da questa visuale che vi servirà per spostarvi da un posto all'altro si passa però ad una visuale in prima persona che mostra la città o il villaggio che se di grandi dimensioni potete spostarvi a destra e sinistra per trovare ogni casa e locale dove interagire.
Lo scopo che avete è trovare un equipaggio per poter andare a scoprire nuove terre oppure intraprendere rotte commerciali note per cercare di accumulare ricchezze.

Il vostro destino però è chiaro: dovete conquistare delle terre per la vostra nazione e quando andate a trovare lo storico della città vi mostra la situazione rispetto ad altri stati.
Scegliendo Colombo siete al servizio della Spagna nel 1480, quindi prima della scoperta dell'America e dovete rendere grande questa nazione.
La prima cosa da fare è visitare la città o il villaggio in modo minuzioso per scoprire dovete potete andare e i personaggi con cui interagire.
Ogni locazione e ogni personaggio vi permetterà di proseguire l'avventura in cambio di denaro e bisogna un po' imparare a commerciare, a trovare accordi con le banche per il denaro da portare sulla nave.



Dovete andare nei pub a cercare soldati, equipaggio giovane e vecchi lupi di mare che con la loro esperienza vi danno delle dritte.
All'inizio del gioco si tende ad esagerare con il numero di equipaggio, soldati e artiglieria e vi ritroverete subito senza dobloni.

Visitando le varie locazioni scoprirete molte cose da acquistare e relativi prezzi. Da qui dovete imparare a scegliere quelli giusti e anche avere a che fare con le banche con prestiti e tassi di interesse.



C'è la possibilità di trasferire del denaro dalla banca alla nave e viceversa.
Se si preleva troppo denaro ne avrete meno in banca e poco per gli interessi.
Potete chiedere dei prestiti, ma c'è un limiti di 5000 dobloni.
Prima di cominciare a fare spese pazze meglio dare un occhiata a tutte queste informazioni e poi incominciare le vere trattazioni.
C'è da considerare un altro problema: i viveri.
Per affrontare un viaggio dovrete avere l'acqua in grande quantità, cibo, vestiario e anche munizioni se avete dei cannoni o dei soldati.
E siamo appena all'inizio dell'avventura.
Quando siete pronti a salpare lo farete dalla mappa principale scegliendo un punto dove muovervi.
Per ogni turno avete a disposizione un certo numero di mosse finite le quali toccherà l'altro giocatore.
Sembra tutto abbastanza gestibile e non poi così difficile - invece lo è perché le navi hanno un limite di galleggiamento e strafare vuol dire andare a fondo.
Io ho voluto esagerare e la mia prima spedizione è finita in fondo al mare, perdendo un sacco di soldi, soldati, cannoni ed equipaggio.
A questo punto dovete ricominciare tutto da zero, acquistare una nuova nave oppure cercare nell'usato.
Anche nel 1400 c'è l'usato, ma non è sempre disponibile, quindi se ci sono navi usate approfittatene, altrimenti dovrete puntare sul nuovo.
Se non avete i soldi per riparare la nave avete perso e a questo punto vi rimangono due possibilità: ricominciare da



capo oppure provare chiedere un prestito.
La nave più economica costa 5750 dobloni e se non raggiungerete questa cifra nemmeno con il prestito il gioco è terminato ancora prima di partire.
Esattamente quello che è successo a me durante i preparativi per questa recensione: ho fatto a tempo a vedere solo la partenza e l'affondamento.
Al secondo tentativo le cose sono andate meglio perché non ho esagerato con gli acquisti almeno per vedere come si gestisce un nuovo territorio.
La prima cosa da fare è assemblare un equipaggio abbastanza numeroso perché oltre all'equipaggio che deve occuparsi della nave dovete avere gli uomini che devono sbarcare a terra e creare delle colonie. Tenete presente che per governare una nave sono sufficienti solo 6 persone, quindi tutti gli altri li



potete usare per esplorare i nuovi territori.
Quando incontrate dei villaggi con gli indigeni avrete due possibilità di interagire: un contatto pacifico o la conquista.
Il contatto pacifico richiede dei doni e se non li avete dovrete per forza attaccare e conquistarlo con la forza.
Quando riuscirete a prendere il controllo dei villaggio dovete costruire una città, quindi con chiese, negozi, miniere d'oro e argento, piantagione ecc.
Tutto questo però ha dei costi e quindi dovete avere sempre un buon numero di dobloni a bordo della nave.
Dal budget iniziale dovete fare gli acquisti necessari al viaggio e alla creazione di nuove colonie per arricchire voi stesse e l'Impero.
A grandi linee questo è Voyages of Discovery.
Tecnicamente la versione Amiga sta su 4 dischi e l'accesso è continuo e per ogni opzioni che scegliete richiede i tre dischetti. Il quarto lo usa quando ci sono delle notifiche sugli obiettivi raggiunti o uno status report sulla situazione.
Graficamente molto bello, molto dettagliato e le schermate grafiche sono tutte animate con personaggi e azioni tipiche del periodo e della lo-



cazione.

La versione Amiga ha però un difetto enorme, abissale: niente musica e niente effetti sonori in ogni momento del gioco. Dopo la bellissima introduzione sembrava il preludio a grandi melodie ed effetti sonori indescrivibili e invece niente di tutto questo.
Voglio precisare che la giocabilità e la longevità di questo gioco sono indiscusse quindi musica o non musica rimane un titolo da giocare e impegnarsi tantissimo.

Amiga= 8,5

Davvero bello questo gioco di simulazione, strategia e commercio. Potete scegliere tra 5 grandi esploratori, ma sarete voi a farli diventare dei grandi uomini o delle nullità. Da un grande potere, una grande responsabilità :D
Grafica tipicamente Amiga, con tante belle animazioni in ogni situazione. Peccato davvero per la mancanza di musica ed effetti sonori.



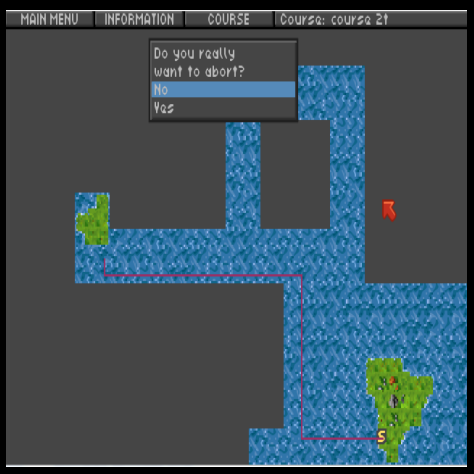
La versione per PC è un po' diversa perché è solo su CD-ROM, ha le tracce audio e la grafica a 256 colori che comporta qualche aggiunta a livello estetico che non guasta mai.
Questo è un tipico gioco che su PC si è scelto di distribuire solo su questo supporto che viene usato abbastanza bene.
Non solo tracce audio, ma anche un accenno di multimedialità perché prima di iniziare a giocare potete guardare l'introduzione e guardare una galleria delle navi presenti nel gioco.
Tra la versione Europea e Americana ci sono delle differenze nei menu e nell'eseguire alcune azioni.
Introduzione da guardare perché spiega la situazione marittima di quei tempi. Simpatica realizzazione perché è formata da semplici animazioni su immagini statiche, ma accompagnata da una bella musica.
Il gioco è esattamente uguale a quanto letto nelle pagine precedenti. L'unica cosa che cambia oltre ad avere le tracce audio per ogni schermata grafica e i 256 colori è uno strano sistema per navigare che vi obbliga a creare dei percorsi senza via d'uscita.
E' un sotto gioco dove dovete disegnare sulla mappa dove muovere la nave e crea qualche grattacapo perché questi percorsi vi obbligano a creare dei percorsi chiusi.



Non potete creare dei percorsi aperti in cerca di nuovi territori, ma questi devono essere chiusi da qualche parte.
Questa parte però confonde il giocatore perché la versione Americana è diversa da quella Europea.
Cambiano i comandi di navigazione.
Nella versione Europea ci sono i comandi via mouse per spostare le unità di mare e di terra, mentre nella versione Americana lo si fa con il tastierino numerico.
Quando avete trovato nuove terre potete a questo punto usare la funzione di creare delle rotte commerciali usando l'apposito comando e quindi non sarete obbligati a ripercorrere a mano l'intero percorso.
Per quanto riguarda tutto il resto del gioco vale quanto già letto.
La versione su CD ha anche qualche altro vantaggio grafico: se ci sono degli avvenimenti importanti vedrete delle animazioni tra un turno e l'altro come la sepoltura in mare di un compagno, gli indigeni che attaccano gli esploratori, la nave in mezzo ad una tempesta, ecc.
Tecnicamente è molto buono, ma come avete letto per la versione Amiga anche su PC è tutto silenzioso durante l'esplorazione.
La musica di qualità c'è solo quando bisogna interagire nella mappa punta e clicca.
La grafica usa i 256 colori e da notare quanto la versione Amiga sia così poco distante dalla grafica PC.
E' un gioco del 1995 e tuttavia è sufficiente un 286 per giocarci bene.







TOP GAME

PC= 8,8

Non ci sono differenze con la versione Amiga dal punto di vista della giocabilità e voglia di giocare.
E' superiore per la grafica a 256 colori, ha le tracce audio da CD anche se non in tutto il gioco e ci sono animazioni di ottima qualità che si inseriscono durante lo svolgimento dell'esplorazione.
E' sufficiente un 286 per giocarci più che dignitosamente.

Rise of the Dragon

Rise of the Dragon è un avventura grafica punta e clicca in prima persona e che da un esperienza di gioco diversa dai classici punta e clicca in terza persona.
La storia si svolge in un futuro lontano, anche se in realtà non così tanto come vi immaginereste.
Siete nel 2053 e la città di Los Angeles è un centro di crimini e corruzioni.
Voi siete l'investigatore privato William "Blade" Hunter che deve investigare sulla morte della figlia del Maggiore Vincenzi che è stata brutalmente mutilata.



Durante lo svolgimento della vostra missione non solo scoprirete l'assassino, ma sventerete una cospirazione che riguarda una droga e una potente organizzazione criminale.

E' un avventura che ha tra le caratteristiche più importanti una grafica davvero bella perché usa personaggi digitalizzati e fondali disegnati a mano.
Ci sono pochi enigmi da risolvere perché è più incentrata sulle scelte che dovrete fare.
Un'altra difficoltà è che ha un orologio interno e questo vi obbliga ad essere in un certo posto e fare certe azioni al momento giusto e se sbagliate non avrete più speranza di terminarlo.
Ricorda molto Cruise for a Corpse che richiedeva di fare certe azioni e di essere in certe locazioni al momento giusto e sbagliando il gioco era praticamente finito anche se poi vi permetteva di andare avanti.



Non sono avventure fiscale, ma correggere un errore è molto difficile perché ad un ora sbagliata, ad esempio, mancate la scoperta di un indizio, o perdete per sempre la possibilità di interagire con un personaggio in un determinato posto.
Una cosa molto interessante di Rise of the Dragon è che è uscito anche per una Console e sorprende un po' per il fatto che non sono piattaforme ideali per un punta e clicca.





Aspettate la recensione nella sezione Console Forever per saperne di più.
Non solo punta e clicca, ma ci sono anche due scene di azione a scorrimento laterale che non sono obbligatorie però ci sono delle penalità se le volete bypassarle.
La versione per Amiga sono ben 10 dischetti installabili su HD (*per fortuna, ma ci potete giocare anche da dischetto*).

Come ben sapete su Amiga gli HD c'erano già quando è uscita questa avventura ma erano talmente costosi che poche persone potevano permettersene uno e così dolenti o nolenti ci si rassegnava ad un cambio disco pazzesco.
Io ho giocato ad avventure grafiche su Amiga 500 su 11 dischi facendo cambi a ripetizione, ma mi sono divertito lo stesso (*un lettore floppy esterno aiuta parecchio*).

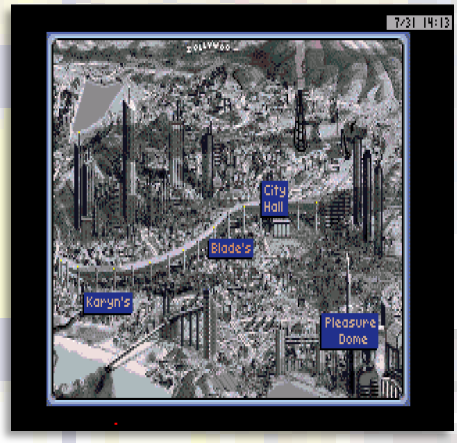
Dall'introduzione il gioco si vede uno stile da fumetto con le strisce (termine di chi realizza fumetti) anche se sono singole e a 1/4 di schermo, ma si vede una grafica molto dettagliata e con personaggi che sembrano molto reali.
Appena terminata l'introduzione sarete nel vostro appartamento e vi siete appena svegliati (*certo che con quell'elicottero che vi passa davanti alla finestra come si fa a dormire in santa pace!?*) e prima di uscire bisogna vestirsi e prendere tutti gli oggetti che vi serviranno per il vostro compito che vi verrà assegnato con un video messaggio che leggerete al computer.
Molto bello anche il funzionamento di questo hardware futuristico che va acceso e poi con un comodo telecomando bisogna vedere i videomessaggi.
Videomessaggi molto reali con grafica digitalizzata.
Prima di uscire dovete prendere il cappotto e indossarlo e così sarete pronti ad iniziare questa avventura da detective.
Per la città vi potete muovere attraverso un sistema di trasporto futuristico e potete scegliere la destinazione attraverso un pannello di controllo che trovate all'entrata di ogni stazione.
A differenza di altre avventure non ha selezione di verbi da usare come in Myst e tutto viene gestito sullo schermo con i due pulsanti del mouse: quello sinistro per raccogliere o usare degli oggetti e quello destro per avere informazioni su di essi.
C'è l'inventario che è rappresentato da un icona in bassa a destra.
Ricordatevi bene di indossare i vestiti

prima di uscire perché se non lo fate appena siete in strada sarete arrestati e il gioco terminerà.
Per vestirvi bisogna mettere il vestiario nell'inventario e poi da qui bisogna accedere ad piccolo gioco dove vi vedete semi nudi e dovete vestirvi. Lo si attiva esaminando i vestiti con il tasto destro del mouse.
E' una cosa semplice e automatica, ma dovete prendere il pacchetto di vestiti (giacca, pantaloni e calze) e portali sul corpo dove assisterete ad una animazione e poi alla fine indossare il cappotto allo stesso modo.

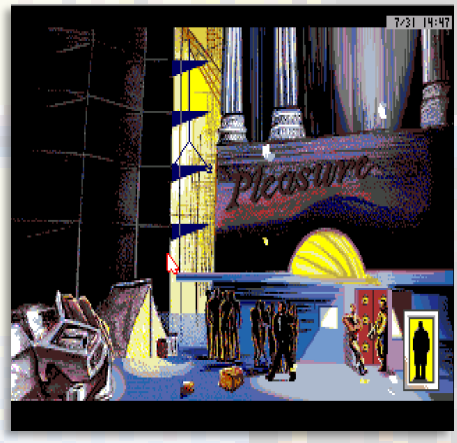
Preparativi un dischetto per i salvataggi perché se ricominciate da capo dovete sorbirvi altri 2 o 3 cambi disco.
La grafica del gioco è davvero bella ed è molto migliore di tante altre classiche avventure che sembrano cartoni animati, con bei colori, ma semplici.
In RotD ogni oggetto è riprodotto molto bene e così dettagliato che sembra vero anche per i materiali che sono usati. Un gioco disegnato a mano e si vede la qualità in questo.



Non si tratta di grafica immobile perché ci sono animazioni, dalla vostra stanza vedrete ogni tanto degli elicotteri e in lontananza una strada piena di macchine che fanno avanti e indietro.
E' un avventura che assomiglia anche alle prime avventure della Sierra in cui si poteva morire facendo la cosa sbagliata anche perché le locazioni sono pericolose quindi se vi sporgete dal terrazzo potete cadere, se uscite di strada senza cappotto verrete arrestati e anche rischi di conflitti a fuoco.
Sempre comparato ad altre avventure punta e clicca gli oggetti su cui interagire sono evidenziati dal cambio del puntatore e questo evita di perdere tempo a cercare oggetti che sono solo decorativi.
Musica di buona qualità sempre presente e che cambia per ogni locazione con effetti sonori molto buoni.
E' molto difficile perché tutto deve es-



sere fatto nell'ordine giusto e ogni sbaglio vi comporta il dover ricaricare tutto da capo e 10 dischi sono tantissimi per questo.
Se lo installate su HD le cose migliorano sensibilmente.
Tenente presente che per le prime 3 stanze e l'introduzione dovete cambia quasi tutti i dischetti.
Su un Amiga 500 con la memoria divisa in 512+512 i caricamenti non restano in memoria e per ogni cosa anche la più insignificante deve caricare almeno da un paio di dischi.
La giocabilità è molto alta ed è un piacere giocarci anche con un cambio disco abbastanza snervante.
Come dicevo la grafica nella versione



Amiga è davvero bella, molto colorata e anche ben animata. Di certo superiore alla media.

Le immagini sono relative alla versione Amiga. Le altre possono differire per numero di colori e dettaglio.

Amiga= 8

Davvero un ottima avventura grafica un po diversa dalle altre per la sua struttura basata sull'essere nel posto e nel momento giusto.
Grafica molto bella e superiore alla media con buona qualità audio.
10 dischi sono tanti, ma chi ha un HD può aggiungere mezzo punto in più.

PC= 9

La versione DOS può avvalersi della qualità a 256 colori e anche una buona qualità musicale che la rendono ancora più affascinante dell'eccellente versione Amiga.
Anche le richieste sono piuttosto basse anche se cambia il dettaglio del gioco in automatico.
Per giocare è sufficiente un 286 di fascia bassa, ma alcune animazioni e dettagli non sono disponibili se non avete almeno un 386 o superiore.

TOP GAME

Macintosh= 9,5

E' uguale alla versione PC con la stessa grafica e animazioni, ma ha la musica di qualità eccellente di gran lunga meglio anche della versione Amiga.
il Top Game per questo gioco è del Macintosh!

Amiga CDTV= 6,5

La versione CDTV è uguale alla versione Mega CD e una soluzione del gioco molto diversa dalle altre. Meno dettagliato a livello grafico della versione floppy e poche animazioni.

GIOCHI SU CD

Nel numero scorso avete letto come il CD non si è imposto subito e facilmente al posto dei floppy, ma è stato importante per liberarsi di quei giochi o programmi che richiedono anche più di 10 dischetti.
In questo numero Natalizio conoscerete alcuni titoli dove il CD-ROM è solo un sistema alternativo rispetto al floppy disk e che non ha di fatto cambiato l'esperienza di gioco.
Ci sono giochi solo su CD come "**Omar Shariff on Bridge**", un gioco di carte realizzato dai ben esperti Oxford Softworks, che non sfrutta niente del CD perché il gioco occupa circa poco più di 1 MB.
Questo è un gioco un po' sconosciuto ai più, mentre "**Turrican 2**" lo conoscete tutti?
Ebbene su PC è uscito solo in versione CD, ma occupata circa 3 MB dello spazio totale.
Ci sono altri giochi che invece sono più inspiegabili perché dopo essere usciti in versione floppy escono in versione CD occupando di fatto lo stesso spazio occupato su HD.
Scelte di marketing e per cercare di spostare la produzione dai floppy ai CD e nei primi tempi le cose andavano in questo modo.
Ci sono ancora altri titoli molto famosi che continuano con questo trend: floppy e CD che installati occupano lo stesso spazio e non hanno nessun tipo di extra che faccia la differenza.
"**Nascar Racing**" è un altro gioco che appoggia questo tipo di marketing.
Insomma alla fine i primi tentativi di portare i giochi su CD non hanno favorito di certo la scelta obbligata almeno finchè usciva nel doppio formato.

Ad un certo punto però le cose cambiano non in base alle annate, ma dalle Software House che decidono di sfruttare le potenzialità di questo supporto ottico.
Avete già conosciuto nel numero scorso il gioco "**Lord of the Rings**" in versione CD e uscito nel 1990 quando altri piattaforme il CD non era sfruttato allo stesso modo.
Nei primi anni 90 fa la sua comparsa l' Amiga CDTV, un Amiga basato interamente sul CD, non è una console nel verso senso del termine come invece lo sarà il CD32 anche dal nome:

Amiga CDTV
CD32

Uno è un modello Amiga, il secondo è una console basato sulla tecnologia Amiga.

Il CDTV mostra le potenzialità di questo supporto anche se inizialmente viene sfruttato in ambito educativo e multimediale.
I giochi ci sono, ma sono i giochi su floppy con l'aggiunta di tracce audio, ma sono pochi e tanti sono le versioni floppy spostate su CD che rimangono praticamente vuoti.

Malgrado anche l'Amiga punti al CD dovrà passare ancora parecchia acqua sotto i punti prima di vederlo sfruttato come si deve e ben oltre il marketing.
Anche la Nec e la Fujitsu credono in questo nuovo supporto ottico; la prima aggiunge il CD al PC-Engine e la seconda crea l' FM-Town.
Tra computer d'elite con poco software e sistemi basati su CD in oriente che non vengono esportati o con il contagocce fa si che il CD rimane nell'ombra e la scelta di supportarlo rimane solo nelle Software House.
Alcune ci credono, altre invece sono più scettiche e continuano la produzione su floppy e il CD rimane come seconda uscita con aggiunta di qualche extra come manuali in PDF o l'Acrobat Reader su PC, mentre su Amiga nascono i CD educativi per ragazzi e i primi software multimediali.
Tantissime saranno le compilation di dischi raccolti in uno più CD per una facile consultazione, ma che dipendono dai floppy.
Amiga trasferisce molti floppy su CD compressi e per essere usati devono essere ricopiati su dischetto sempre per un problema di mercato di altissimi costi per gli accessori che non gravano più di tanto su alte piattaforme.

L'Amiga era un computer tutto sommato economico, ma gli accessori invece costavano troppo e questo ha impedito anche un largo sviluppo di queste tecnologie.
Gli HardDisk erano cari, erano inizialmente SCSI e le compilation su CD richiedevano di essere scompattati da qualche parte.
Su Amiga CDTV tante compilation richiedono il dischetto per essere usati e non ci sono alternative.
Un PC costava di base molto di più, ma i suoi accessori costavano molto meno di quelli Amiga e l'HardDisk su PC era usato fin da subito.
E' per questo che molti giochi su CD erano installabili su HD e del CD non veniva usato nulla.
Molte compilation per PC si scompattavano direttamente in "**C:**" e facendo del CD un ottimo supporto per l'installazione del software.
Alcune piattaforme hanno patito i costi degli accessori e quindi un notevole ritardo nello sfruttamento totale della tecnologia che il CD permetteva.

Console Forever

Track and Field per l'Atari 2600 è tante cose, ma non un bel gioco.
La grafica è tipica della console quindi rientra nelle sue caratteristiche. E' la giocabilità che invece non va per nien-



te perché l'atleta nelle specialità che richiedono una certa abilità dimostra di essere un incapace.

Se nelle prima specialità mostra una grafica veloce, colorata e ben animata, lo sconforto sarà con voi dalla seconda prova.
Il Salto in Lungo sarà la fine del gioco in



quanto non riuscirete mai a superare questa fase.
Non importa il grado di angolazione che darete, non importa la velocità che avrete perché il salto andrà sempre male.
Male anche la sua animazione.
Non posso nemmeno dire se dopo va meglio perché questa seconda specialità è letteralmente impossibile da superare.

Atari 2600= 5

Sua è la velocità e la fluidità della grafica. Un poco stilizzato, ma inizialmente sembra dotato di una giocabilità elevatissima.
Alla seconda specialità scoprirete che non è così e vedere che razza di ginnasta è questo atleta non ci giocherete più.

TOP GAME

NES= 9

Semplicemente fantastica conversione: Insieme alla versione MSX è la più fedele al Coin-Op per una grafica molto dettagliata, animata come poche altre versioni e buona la giocabilità.
Non ha una modalità olimpica e potete scegliere le specialità che volete.

Avete letto su questo numero del gioco Contra (o Gryzor) e ora potete leggere la sua versione NES.
Questa versione ha una giocabilità Arcade ed è estremamente difficile e arrivare in fondo anche al primo livello sarà davvero dura.
Ci sono i "continue" che non servono assolutamente a niente nel primo livello perché ricominciate da capo.
Molte sono le difese automatiche che vi metteranno in crisi fin da subito.
La giocabilità unità ad una velocità e fluidità della grafica vi fanno superare bene i primi ostacoli e la rapidità dello sparo è buono per colpire efficacemente ogni tipo di nemico.



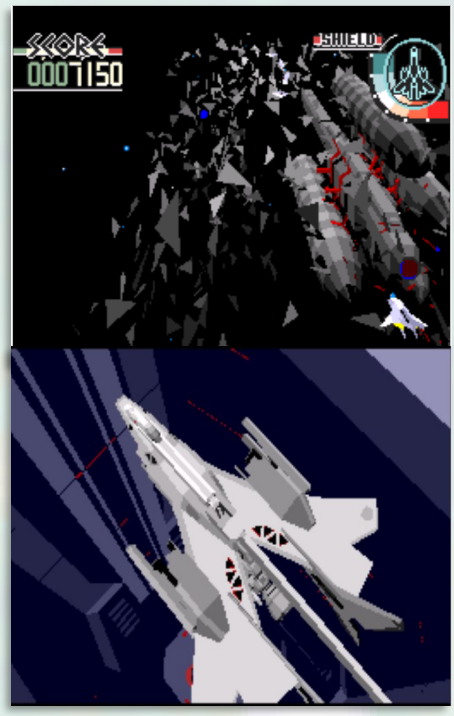
Un altro gioco che vede il NES sfruttato come poche altre piattaforme con una grafica molto colorata tenendo conto della sua limitata palette e una definizione del paesaggio e degli sprite molto alta.
E' la difficoltà però il maggior ostacolo perché i livelli sono più lunghi e abituati alla versione Coin-Op si cerca di arrivare alla fine il più velocemente possibile e vi porta a mettervi nei guai da soli.
Buona anche la musica di bella qualità che vi accompagna per tutto il gioco insieme a buoni effetti sonori.

NES= 8

Difficile e i continue non servono a molto. Bella la grafica con buoni colori applicati molto bene e una definizione tipicamente da NES che significa ottimo dal punto di vista estetico.
Molto difficile, alle volte anche fin troppo stressante, ma vi invoglia ad andare a vanti e cercare di finirlo.
Lo rigiocherete anche dopo averlo finito.



Silpheed è uscito anche per il Sega Mega CD che è principalmente lo stesso gioco visto sul PC, il PC-88 e l'Apple IIgs.
Quello che cambia è che sul Mega CD viene usata una grafica pre-renderizzata per i fondali e una poligonale per le astronavi.
In pratica è uno shoot'em up 2D con grafica 3D.
E' molto riduttivo pensare a questa versione in questo modo perché il CD in questo caso viene sfruttato davvero bene come ho scritto nello scorso numero per quanto riguarda questo aspetto.



L'introduzione è bellissima perché oltre alla musica di qualità CD c'è tantissima grafica che se pre-renderizzata è coinvolgente e rende il tutto molto cinematografico.
Durante il gioco ci sono un sacco di poligoni e ci sono sullo sfondo pianeti giganteschi e anche altre astronavi che vengono attaccate dalla forza di invasione aliena che esplodono in mille pezzi. Fanno parte anche questi del fondale e se vi siete entusiasmati con la versione classica di questo gioco, su Mega CD ci sbaverete sopra.
Tanta grafica non solo nell'introduzione, ma anche scene di intermezzo e di inizio missione che esaltano tutto quanto.
Musica come già detto con qualità CD e effetti sonori ottimi con anche tanto parlato digitalizzato della medesima qualità.

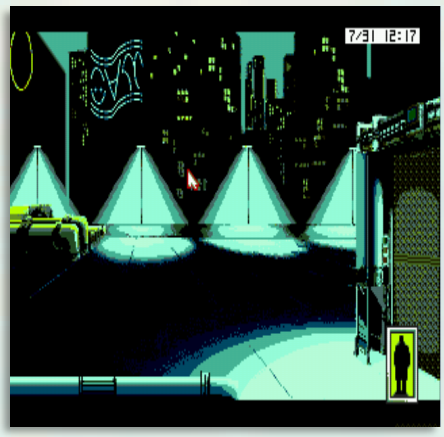
Mega CD= 10

Sono pochi i giochi Mega CD sfruttati al massimo e questo è uno di quelli. Sembra un gioco Coin-Op in tutto e per tutto e non coinvolge e strabilia solo per la grafica, ma anche per la giocabilità elevatissima.
Iniziando a giocare avrete la sensazione che le mani si fondano con il joypad. Non riuscirete a farne a meno.

Avete mai visto un'avventura grafica punta e clicca su una console? Io no davvero.
Eppure si è tentato di portare questo genere tipicamente Amiga, PC e Atari ST sul Sega Mega CD.
L'avventura grafica in questione è Rise of the Dragon che avete di certo letto in questo numero.
A priori devo dire che non oso immaginare come sia interagire con un joypad al posto del precisissimo controllo via mouse o tastiera e ancora prima di provarlo tremo al pensiero.
Bando agli scetticismi è ora di vedere come gira su una console.
E' un avventura che si presta bene ad



essere giocata su questa piattaforma perché la visuale in prima persona non crea problemi di puntamento. Ci sono un po' troppi tasti che vanno memorizzati, ma una volta capito quali usare, l'interazione è buona.
Graficamente interessante con una grafica molto dettagliata e abbastanza colorata anche se c'è una forte predominanza del verde.
Qualitativamente inferiore alla versione Amiga.
Musica di qualità CD e parlato al posto



dei sottotitoli.
Da provare.

Mega CD= 7

Un punta e clicca giocabilissimo su una console anche se non molto convincente. Buona la grafica in generale, ma inferiore alle versione per computer.
Ha musica, parlato ed effetti di qualità CD.

REMAKE



Cytadel è stato il primo gioco clone di Doom per l'Amiga 500 e vederlo girare su un hardware OCS con 1 MB di RAM era veramente qualcosa di incredibile.
Ha un introduzione cinematografica che i vari cloni di Doom non hanno perché essenzialmente questi sono giochi dove bisogna solo massacrare i nemici con tutte le armi possibili immaginabili.



Citadel ha qualcosa in più, una trama, uno scopo da raggiungere.
La grafica era incredibile da vedere su un Amiga 500 con grafica OCS perché le texture sono complete sui pavimenti, soffitti, pareti e oggetti vari.
Non è un vero 3D come Doom perché i mostri sono bitmap.
Tutta questa grafica si paga in termine di prestazioni.
Su un Amiga 500 di base ci si gioca solo a 1/4 di schermo e la velocità non è molto buona.
Bisogna avere almeno un A1200 accelerato per goderselo appieno.
Cosa ha di diverso da altri giochi del genere?
Ha una struttura che ricorda Wolfenstein 3D, Corridon 7 e Catacomb 3D.
Le texture sono molto varie, sono molto particolareggiate e per certi versi anche meglio di quelle viste in Doom.
Fu la dimostrazione che anche Amiga poteva gestire giochi del genere a partire già da un A500 con un introduzione quasi a tutto schermo.
Nel 2013 esce un remake del gioco per Windows che mantiene esattamente la stessa struttura e grafica del gioco originale.
E' rimasta la fantastica introduzione con la stessa grafica originale e anche il gioco non è cambiato. E' migliorato l'aspetto generale della grafica che sfrutta DirectX però si è scelto giustamente di ricreare quegli stessi colori e tonalità di texture originali.



La musica originale era da oscar e tale è rimasta in questo remake.
Chi ha giocato a questo gioco su Amiga 500 e lo ho trovato molto bello, ma troppo lento e non ha più un Amiga, può rigiocare al suo remake che è rimasto esattamente uguale.

TOP GAME

Windows = 10

I remake sono sempre spettacolari perché si usano le tecnologie moderne per ricreare quelle passate senza stravolgere troppo e esaltare i ricordi.
Questo Cytadela vi appassionerà subito guardando la strepitosa introduzione constatando che non è cambiato nulla anche nei corridoi della prigione con i suoi ospiti che cercheranno di farvi la pelle.


Multimedia
Compilation
Office

Review

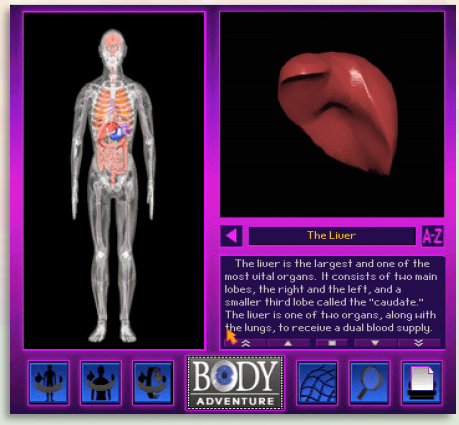
3-D Body Adventure

Nello scorso numero avete letto ben due programmi che analizzano l'anatomia umana in modi diversi e anche in questo numero un altro programma dedicato al corpo umano. Questa volta in 3D e che richiede l'uso di occhiali speciali.

3D Body Adventure vi permette di esplorare il corpo umano in 4 modi: due sono giochi, c'è una galleria in 3D che richiede l'uso degli occhialini e l'esplorazione vera e proprio con un simpatico sistema tutto via mouse.

La galleria in 3D prevede dei filmati che possono essere visti a tutto schermo oppure all'interno del piccolo monitor dello studio medico.

16 video che coprono buona parte del corpo umano realizzati davvero bene e vi posso assicurate che il 3D è ottimo soprattutto se avete buoni occhiali.



L'esplorazione via mouse è molto interessante perché spostando il mouse a destra e sinistra ruotate il corpo umano e sposandovi in alto e in basso vi spostate tra i diversi strati del corpo, dalle ossa ai muscoli.

Se siete nella visuale completa del corpo e volete scoprire come funzionano gli organi interni, con un piccolo movimento in avanti vi troverete con la visuale trasparente del corpo e gli organi interni.

Un click del mouse bloccate l'immagine e la scelta dell'organo interessato è facilitato dai sottotitoli.

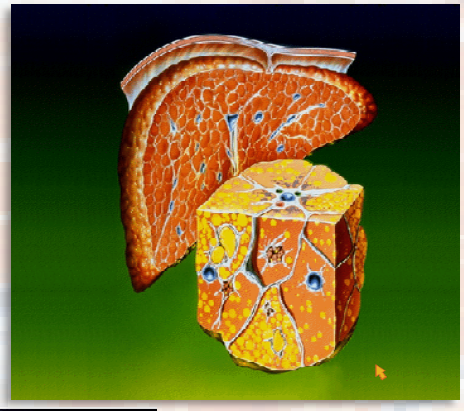
Una volta fatta la scelta potete vedere l'organo in primo piano, lo potete rigirare come volete e ascoltare la sua descrizione oltre che leggerla.

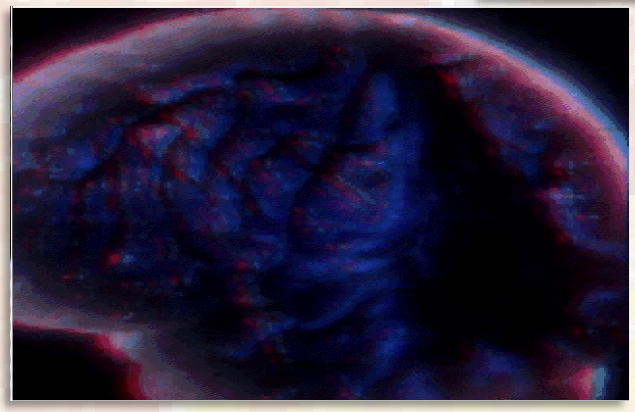
Multimedialità in ogni senso sia per gli occhi sia per le orecchie.

Se non vi basta l'esame generale che stata osservando potete entrare in una visione wireframe molto più dettagliata, potete guardarlo in 3D e fare degli zoom in avanti e indietro.

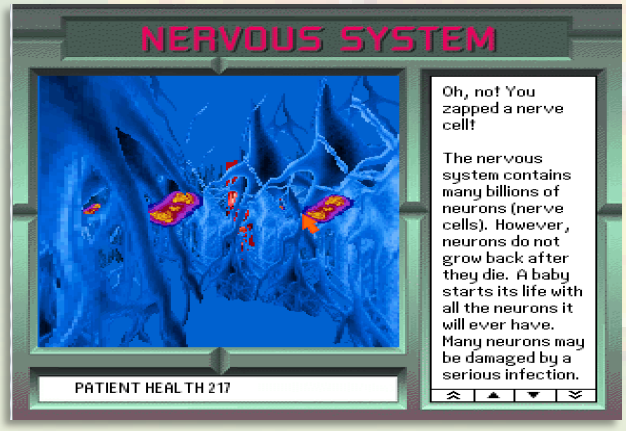
Non finisce qui perché per ogni scelta potete ascoltare la descrizione generale e quella relativa al suo funzionamento all'interno del corpo umano e della sua utilità.

Le immagini scelte possono anche essere ingrandite, guardate in 3D e se previsto, le potete vedere in sezione e analizzate più in dettaglio.





Insomma se avete davvero una voglia pazzesca di scoprire come funziona il corpo umano nella sua interezza questo è il programma che fa per voi.



PC DOS= 10

Esplorare il corpo umano in 3D e nel modo classico con questo CD è davvero fantastico. Ce ne è per tutti i gusti e c'è tantissimo materiale da leggere e ascoltare.

Una buona quantità di video 3D, tantissime immagini e anche due giochi di cui uno siete un medico che deve salvare dei pazienti anche con scene di azione 3D.

Eccellente anche nella realizzazione che non vi farà rimpiangere quelle applicazioni tipiche per Windows.


Al prossimo imperdibile numero
#46
Gennaio 2016