REV'n'GE! #46

Retro Emulator Vision and Game



XENOMORPH

Un simpatico RPG molto simile a Dungeon Master

X-MEN

I mutanti del Professor X contro Magneto e Arcade

RECENSIONI: Aladdin * Snow Bros * Vette! * Hypersport * Hundra * UFO: Enemy Unknown * 1000 Miglia * Xevious * X-Men * Xeno-morph * Better Homes

EDITORIAL E NUMERO 46

E dopo il Natale, il Capodanno tra pranzi, panettoni, spumanti vari, è ora di ritornare alla normalità non solo per quanto riguarda il cibo, ma anche per la fanzine che ritorna alla sua sobrietà testuale.

E' un numero molto interessante per la qualità e i giochi scelti per questo numero; giochi famosi sia come conversioni da Coin-Op sia come originali sviluppati per una specifica piattaforma.

A parte giochi che hanno fatto la storia e che hanno come al solito dimostrato che convertire giochi da Coin-Op non è la strada più semplice da seguire perché le aspettative sono troppe e poi si rimane quasi sempre delusi indipendentemente dalla piattaforma. Alle volte deludono gli 8-Bit, ma anche i computer e console di migliore generazione.

Un numero ricco di bei giochi per varie piattaforme e un Top Game a sorpresa su un 8-Bit in un gioco dove i 16 Bit comandano dalla loro prima apparizione. Ho voluto premiarlo perché era scontato che fosse massacrato dai concorrenti e invece si è difeso davvero bene.

Bei giochi anche nella sezione Console Forever e un prodotto multimediale utile e importante per mantenersi sani mangiando e che viene proprio a fagiolo dopo le festività Natalizie

Buona Lettura

Sommario Numero 46	Gennaio 2016
1000 Miglia	**17-20**
Aladdin	**5-7**
Better Homes	**32-33**
Hundra	**11**
Hypersport	**11**
Snow Bros	**8**
Vette!	**9-10**
UFO: Enemy Unknown	**12-16**
Xenomorph	**26-27**
Xevious	**22-23**
X-Men	**24-25**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

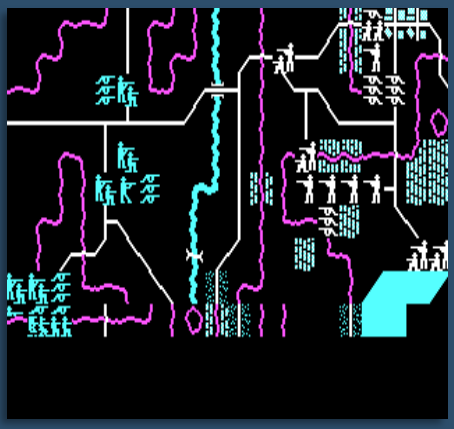


Top Game è il nuovo sistema per giudicare il migliore gioco assoluto o relativo



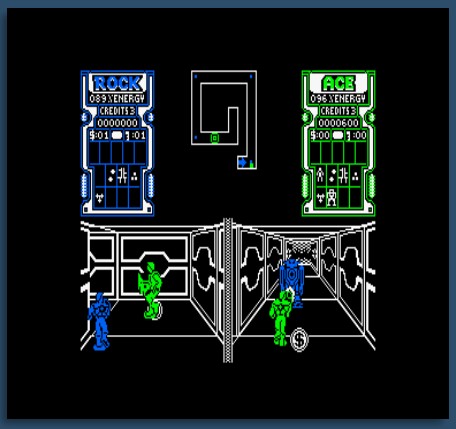
Convoy Raider

Si tratta di un gioco di azione navale dove in qualità di comandante dovete distruggere la navi, i missili e sottomarini nemici.
Un'impostazione di gioco che ricorda uno da tavolo.
E un gioco che tre visuali diverse: in prima e in persona e una dall'alto.
Forse in uno dei prossimi numeri vedrò un po' di andare a scoprirlo per bene.



Battle of Antietam

Un altro gioco di guerra strategica, un classico delle guerra civile americana.
Il gioco ha solo 11 turni, ma ognuno dura 1 ora reale, quindi un gioco di 11 ore reali.
Oggi sembrano pochi, ma nel periodo in cui è uscito durava un eternità.
Anche questo è un titolo che bisogna analizzare bene e vedere quanto possa interessare ai giocatori.
Di certo la SSI è un indice di qualità che fatto degli strategici il suo business.



Xybot

Xybot è un gioco arcade in 3D da 1 a 4 giocatori e permette di giocare in simultanea con un secondo giocatore, ognuno nella sua parte.
Se giocate da soli non cambia la visuale, ma la parte riservata al secondo giocatore rimane in attesa che qualcuno si colleghi.
Anche questo è un Coin-Op e convertito sulle più note piattaforme dell' epoca.



Salamander Deluxe Pack Plus

Quando si parla di Console come Playstation, Saturn, o DreamCast ci si aspetta sempre grafica 3D spettacolare.
Io voglio vedere come sono invece i giochi in 2D o 3D semplice per vedere se sono in grado offrire una buona giocabilità e divertire anche senza strafare nella grafica.
Salamander Deluxe per Sega Saturn sarà in prova il prossimo numero per vedere fin dove può spingersi la Console in questo shoot'em up a scorrimento laterale.



Aladdin

Aladdin è un gioco di piattaforme a scorrimento laterale basato sul film d'animazione della Disney del 1992.
Voi impersonate Aladdin, il protagonista del film e del gioco, nel tentativo di recuperare la lampada del genio e salvare la principessa Jasmine dal perfido Sultano Jafar che vuole il potere del genio per conquistare il trono e sposare la principessa.

Il gioco riprende le principali scene del film come il mercato di Agrabah, la caverna delle meraviglie dove è custodita la Lampada del Genio e lo scontro finale contro Jafar che per l'occasione si trasforma in un potente e gigantesco serpente.
Il Sultano ha al suo servizio molti uomini che cercheranno in ogni situazione e in ogni momento di fermarvi; per questo motivo avete solo due armi: una spada e delle mele.
La spada serve per colpire gli avversari nelle vicinanze, mentre le mele per gli avversari alla distanza e anche per lo scontro finale.
Queste non sono infinite, ma vanno raccolte durante il percorso.
Oltre alle mele ci sono anche delle gemme che sono i soldi che vi servono per acquistare delle vite aggiuntive o anche una bella scorta di mele.





A differenza di tanti altri giochi dove le vite sono spesso nascoste o vengono vinte ad un certo livello del punteggio, in Aladdin le potete acquistare molto facilmente perché costano molto poco e la difficoltà del gioco è tale che più ne avete e più facilmente arriverete a finirlo senza troppi patemi.
Alla fine di ogni livello c'è un mini gioco: una slot machine che vi permette di vincere delle altre gemme o delle vite aggiuntive.

E' importante avere più vite possibile perché tra i vari livelli c'è il viaggio sul tappeto che è uno dei più difficili perché dovete evitare degli ostacoli ad una velocità talmente elevata che non si possono quasi vedere.
In vostro aiuto ci sono le mani del Genio che vi dicono di spostarvi in alto e in basso.
Alcune volte però non vi dicono nulla e sta a voi decidere cosa fare in base a quello che percepite sullo schermo.
E' uno dei livelli dove si perdono più vite che in altri punti.
E' difficile però anche qui ci sono vite ed extra da prendere se siete veloci.
Esiste una versione Coin-Op, ma dovrebbe essere un cabinato costruito sulla versione Genesis quindi l'originale dovrebbe essere questa versione.
Altre cose interessanti sul gioco è che le animazioni 2D presenti nel gioco sono state disegnate dagli stessi animatori della Disney e gli artisti che lavorarono al film.
La musica della versione PC non è suonata dai MIDI, ma da file AMF che sono molto simili ai MOD della versione Amiga.
La musica del NES fu composta su Atari ST e poi convertita.

I primi segnali che l'Atari ST veniva riconosciuta come una piattaforma molto buona per comporre musica.
Nel gioco ci sono tanti riferimenti ad altri giochi della Disney.
Un gioco complesso che taglia fuori le architetture ad 8-Bit (a parte il NES che ha però un chip grafico a 16-Bit). Piattaforme come Amiga, DOS, Genesis, NES, GameBoy e GameBoy



Color si sono divise la posta il palio.
Curioso che manchi per Atari ST che è stata usata per comporre la musica per il NES.
Il destino ha uno strano senso dell'umorismo.

Dopo aver provato e recensito la versione per il Genesis (che trovate nella sezione Console Forever) nella quale c'è l'intervento diretto degli artisti della Disney, provare altre versioni sembra



quasi scontato che non possano avere lo stesso effetto, soprattutto la versione per Amiga.

Questa versione esce solo in versione AGA per cercare di dare il massimo dal punto di vista grafico grazie ai potenziali 256 colori e sfruttare bene il chip audio per musica ed effetti sonori di alta classe.

La versione per Amgia si presenta nel migliore dei modi con una musica molto bella e cantata che riproduce molto bene la canzone originale.

C'è da dire che però, a differenza della versione Genesis, non si riesce ad ascoltarla tutta perché dopo un po' parte una demo.

Entrando nelle opzioni dopo qualche secondo di inattività ritornate alla schermata principale.



In pratica cerca di impedire che possiate stare fermi a ascoltare la bella e stupenda musica.

Tra le opzioni questa volta ci sono dei settaggi per scegliere se usare il joystick o un joypad per saltare o lanciare le mele.

L'impatto iniziale è buono, ma l'area di gioco è abbastanza piccola rispetto alla versione a tutto schermo della console di riferimento.

Se non avete un joypad le cose si complicano davvero molto perché dovete gestire spada e mele con un solo tasto, ma uno per volta.

Con la tastiera dovete sceglier se usare la spada o le mele e questo complica tantissimo l'azione perché se scegliete li frutto userete solo quello, altrimenti solo la spada.

Con il joystick sono un po' più difficili i salti sulle piattaforme mobili, ossia quelle che si sgretolano quando ci posate il piede sopra.

Dato che richiedono un salto potente e preciso, con il joystick le cose sono complicate e vi portano spesso a ripetere l'azione più e più volte diventando abbastanza snervanti.

A parte questa divagazione, la gestione del joystick non rovina il gioco che è eccellente soprattutto nella grafica, nelle animazioni e nell'audio.

E' molto bello da guardare e ha una velocità e fluidità della grafica tipicamente Amiga e forse alle volte anche troppo veloce.

Ci sono delle differenze con la versione originale perché malgrado l'AGA e ben 2 MB di Chip RAM disponibili mancano molte animazioni di intermezzo che sono state ridotte all'essenziale e l'area di gioco è stata ridotta aggiungendo un pannello dove ci sono le informazioni



sull'energia e le armi in uso.

Un altro taglio è sui livelli bonus: mancano i livelli della scimmietta Abu. Hanno mantenuto solo le Slot Machine.

E' vero che il Genesis ha una cartuccia e l'Amiga no però ci sono tre dischi, un hardware a 32 bit, 2 MB di chip RAM e un processore molto potente rispetto alla console di riferimento.

Se fosse stata la versione OCS tagli e ritagli erano anche giustificabili, ma su un gioco esclusivo per Amiga 1200 non va bene.

Tecnicamente è molto buono, un ottima grafica, curata e animata molto bene e i più piccoli particolari ci sono e le animazioni dei vari personaggi sono tutti rimaste invariate.

Perde qualche bella animazione umoristica di quando si perde una vita, ma sono piccolezze che comunque non inci-



dono più di tanto nel giudizio globale.

Ha una area di gioco più piccola e questo da un po' noia.

Ha poco parallasse, il cielo non è animato e poco colorato rispetto alla versione Genesis.

E' una versione AGA, ma i 256 colori non si vedono molto e viene il dubbio che in realtà è AGA, ma con molti meno colori di quanto vi aspettereste.

La gestione del joystick/joypad non è molto buona anche come precisione.

La musica è gli effetti sono di ottima qualità che come realismo sono migliori della versione Genesis che comunque rimane migliore nell' immergere il giocatore nell'avventura.

Amiga AGA= 8

E' solo AGA e forse è per questo un po' deludente per un area di gioco che è stata volutamente ridotta, mancano diverse animazioni umoristiche e mancano dei livelli bonus.

La grafica è molto buona, colorata e ottimamente animata. Anche qui però l'AGA non si vede molto perché non sembra avere più colori del Genesis, ha poco parallasse e un fondale tra cielo e sabbia poco definito, molto semplificato.

Musica buona e in certi tratti anche cantata, ma non da la stessa sensazione di immersione che si ha con la versione Genesis.

La giocabilità è molto buona e rimane invariata anche se la gestione controller non è delle più felici.

La versione DOS è esattamente uguale alla versione Amiga nella grafica generale e anche nell'audio dato che usano un formato molto simile che garantisce una ottima qualità.
Se dal punto di vista prettamente esteriore e di audio non ci sono problemi, questi saltano fuori nelle prestazioni.
Non sperate di giocarci con un 286. Se volete divertirvi dovete avere almeno un 386 con una bella Sound Blaster.
A differenza della versione Amiga e Genesis la demo si avvia dopo la schermata delle opzioni e dopo lo scorrimento dei crediti che permette di ascoltare tutta la canzone nella sua bella qualità e



anche cantata.
Le opzioni sono ottimizzate per questo PC con la possibilità di scegliere se giocare via tastiera o joystick e/o di riconfigurare i tasti come meglio volete.

L'area di gioco è esattamente uguale a quella vista su Amiga anche se è leggermente più piccola come dimensioni quindi sfrutterete molto meglio una caratteristica del personaggio di alzare lo sguardo per vedere cosa ci sta poco più in alto di lui.
Stesso pannello di controllo e stesse informazioni.
A parte questo, la grafica, l'accuratezza del dettaglio, le animazioni dei personaggi e quelle scenette divertenti e umoristiche già ammirate nella versione Genesis ci sono anche nella versione per DOS.

La giocabilità è molto buona perché una volta iniziato a giocare vi divertirete molto per ritrovare su un PC la bellezza che avete di certo giocato con la versione originale.
La musica è anche questa molto ben fatta perché immerge nel gioco come sul Genesis, ma con la qualità Amiga.
Sulla versione DOS non è stato tagliato nulla e infatti ci sono tutti i livelli bonus con la scimmietta Abu e la grafica ora è esattamente quella che c'è sulla versione originale del Genesis.
Diversi livelli di parallasse e un fondale molto colorato e un cielo ben sfumato con nuvole degne di tale nome.
Se avevo dei dubbi con la versione AGA, quella DOS sono certo che sono 256 perché la Disney non scherza e su PC se la VGA permette di usare tutti i colori, questi vengono usati tutti.
Questo dimostra che la versione per il Genesis è ancora migliore di quanto possiate pensare perché visivamente avrete difficoltà a vedere delle differenze con la versione VGA e AGA.

Questo non vuol dire che la versione Amiga AGA è fatta male, perché non noterete nemmeno in quel caso delle differenze tra le altre due. Noterete un fondale poco definito e superficiale e tagli di livelli e di animazioni.







TOP GAME

PC DOS= 9,5

Tra le due versioni per computer, il Top Game è di certo la versione DOS perché la grafica VGA fa il suo dovere con i 256 colori e una qualità generale di animazioni e scenette animate davvero divertenti come lo era del resto nell'originale.
L'unica cosa che il PC perde rispetto alla versione Genesis è un area di gioco più piccola e tagliata da un pannello informativo un poco invadente.
Musica ed effetti sonori di qualità ottima che creano la giusta atmosfera

Review



Avrete sicuramente giocato tutti al famoso gioco di piattaforme Bubble Bobble nel quale dovevate inglobare i nemici dentro delle bolle sparate da due piccoli draghi e raccogliere poi punti e potenziamenti.
Un gioco che aveva 100 livelli e due boss, uno a metà e l'ultimo alla fine.

Con Snow Bros riprendete più o meno la stessa filosofia del gioco precedente, ma con interessanti novità.
Dovete sempre inglobare i nemici e poi scaraventarli via per raccogliere punti e potenziamenti.
Quello che cambia è che i protagonisti non sono due draghi, ma due principi e invece che sparare bolle, sparate delle palle di neve che lentamente ricoprono i mostri in palle di neve che poi deve essere distrutte scaraventandole contro le pareti o altri mostri.
Cambia leggermente l'azione perché una palla di neve può rotolare contro altri mostri e distruggerli. In Bubble Bobble bisogna per forza inglobare tutti i mostri prima di distruggerli.
Cambia anche la struttura dei livelli: ci sono 50 livelli e ogni 10 di questi bisogna affrontare un boss di fine livello.
In pratica sono 5 grossi livelli divisi in sottosezioni.



Il gioco è uscito in versione Coin-Op e poi convertito sulle principali Console tra il 1991 e il 1993. Non era prevista nessuna conversione per Computer, ma fu rilasciata una versione per Amiga, una versione inedita.
Il gioco fu regolarmente convertito per essere venduto nel 1991, ma poi il progetto fu misteriosamente abbandonato.
Nel 2006 esce gratuitamente tra i giochi "*Amiga Games That Weren't*"
Esce anche una preview del gioco per Commodore 64 che leggerete, ma non si sa bene se è stato mai realizzato.
La versione "preview" è datata 2012 e oggi nel 2015 non si sa molto altro.

Voi impersonate uno due principi, Nick e Tom, che vivono con due bellissime principesse.
Un bel giorno il perfido King Scorch congela i due principi e rapisce le principesse.
Nick e Tom scoprono di avere il poter di manipolare neve e ghiaccio e diventano i due Fratelli di Neve (Snow Bros) per andare a salvare le principesse e sconfiggere King Scorch.

Tecnicamente molto buono perché aveva una grafica che ricordava il periodo Natalizio dato che era basato sulla neve, i mondi erano ghiacciati e la neve è da sempre associata al Natale.



La versione per Amiga è realizzata molto bene con una bella introduzione animata che spiega brevemente la situazione e chi siete in realtà.
Prima di giocare date un occhiata alle opzioni perché ce ne sono solo 2, ma sono interessanti: una permette di scegliere il grado di difficoltà e l'altra il tipo di controller.
Tecnicamente è molto buono perché ha una grafica che ricorda molto l'originale con le piattaforme che sono uguali nei colori e nei dettagli.
Il fondale è meno dettagliato, molto meno colorato, ma quello che si vede rende molto l'idea di profondità.
La giocabilità che c'è nel Coin-Op fu replicata senza nessun tipo di problemi e Snow Bros su Amiga è la copia quasi perfetta.
A parte differenze nel numero dei colori e un fondale più semplice e poco colorato il gioco era praticamente lo stesso.
Musica ed effetti sonori che scandiscono l'azione regalando ore e ore di divertimento.

Amiga AGA= 8,5

Incomprensibili i motivi per l'abbandono di un gioco così bello su Amiga, una conversione ottimamente realizzata.
La giocabilità e la longevità sono assicurate anche se alla lunga diventa un po' noiosetto perché per 50 livelli fate sempre le stesse cose.
I boss di fine livello aiutano molto a tenere vivo l'interesse.

Commodore 64

In realtà quel poco che si può vedere è solo una schermata grafica dove si vede un livello originale ben disegnato e che ricorda molto il gioco finale.
Non potete fare nulla se non saltare da una piattaforma all'altra e sparare.
A questo livello di sviluppo non possibile interagire in nessun modo.
Bella la musica.

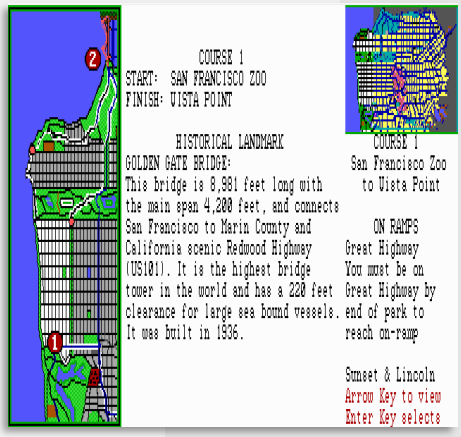
VETTE!

Vette è un simulatore automobilistico che si svolge nella città di San Francisco.
Voi guidate una corvette contro il computer o contro un amico attraverso una accurata riproduzione della città.



Avete quattro tipi di modelli e per ciascuno potete vedere le sue caratteristiche e fare un test di potenza del motore.
Quando avete scelto che modello guidare, dovete scegliere il livello di difficoltà e scegliere l'auto che dovrà guidare il vostro avversario tra quattro vetture diverse: Porche 928, Lamborghini, Testarossa e Ferrari F40.

Prima di iniziare la gara contro l'avversario dovete scegliere uno dei quattro percorsi disponibili che si svolgono in alcune aree della città e che comprendono costruzioni storiche o monumenti che sono riportati nella tabella pre-gara.
Nella corsa 1, ad esempio, la partenza è



allo Zoo della città e l'arrivo è a "Vista Point".
Durante il percorso attraverserete il "Golden Gate Bridge" e correte anche sull'autostrada.
Nella tabella riassuntiva prima della gara potete leggere le informazioni storiche su questo ponte e per quanto riguarda l'autostrada vi viene indicato dove si trova la rampa per entrare in questa rete stradale.

Una volta scelto uno dei quattro percorsi siete seduti alla guida della vostra auto con una visuale in prima persona con un bel cruscotto ricco di informazioni molto utili per la guida e anche ben realizzato.
Il gioco è completamente poligonale e come tale ha tante visuali esterne alcune molto utili, altre molto meno perché di fatto impediscono di guidare correttamente.
Prima di parlare dell'aspetto estetico c'è molto ancora da dire su questo gioco.

Voi guidate per le vie della città, ma non è una gara ufficiale e riconosciuta perché la città vive come se foste normali cittadini a bordo della vostra auto.
Ci sono i pedoni sui marciapiedi, gente che vi attraversa la strada e tutte le altre auto, camion, autobus pieni di gente che percorrono le strade cittadine che sono anche abbastanza trafficate.
Voi dovete gareggiare con vostro amico tra tutti questi pericoli cercando teoricamente di non arrecare danni agli altri e anche evitare le pattuglie della polizia se fate delle infrazioni soprattutto sulla velocità.
Come in tutte le città ci sono strade che sono a senso unico e quindi non dovreste passarci, anche se non ve lo vieta nessuno, però potete immaginare le conseguenze: una strada a senso unico è piena di vetture che vi impediscono di guidare correttamente.
Ci sono anche i semafori che però non sono visibili come oggetti 3D. Questi sono indicati sul cruscotto e quando ce ne è uno appare la sua icona con il colore di quel momento.
Non ci sono incidenti gravi. Quando scontrate un'altra vettura o stirate un pedone rallentate o vi fermate e questo comporta il vantaggio del vostro avversario.



Si può morire solo nel caso che cadete nell'acqua, ma succede solo in alcuni punti della città.
Per evitare di perdere tempo dal cruscotto ci sono informazioni a tale riguardo.
Vi viene indicato quando una strada è a senso unico e la direzione consigliata da prendere e anche la velocità.
Prima parlavo di teoria del codice



stradale perché non è così fiscale come sembra.
Più volte o incrociato una pattuglia di polizia a tutta velocità senza che facessero niente. Ho schiacciato un pedone, ma non succede nulla.
Quello che fa effettivamente effetto è il perdere tempo e il vostro avversario che si allontana sempre di più.
Quando colpite un pedone sul marciapiede questo cade per terra e non scompare, ma rimane li. Alcune volte ho intraviste delle ambulanze, segno che c'è un po' di realismo in questo gioco soprattutto per l'accuratezza nella ricostruzione della città.
Lo Zoo della città è ben disegnato con le tipiche cancellate un po' ricurve verso l'alto.

Il gioco è totalmente poligonale, quindi si corre in mezzo alle case e tra tutte le vetture di ogni tipo completamente in 3D e molto accurate anche queste soprattutto le auto della polizia e ambulanze, ma anche autocisterne, autobus, camion di ogni genere.
Non sono poligoni molto complessi se guardati con la visuale in prima persona, mentre con la visuale esterna dall'elicottero li

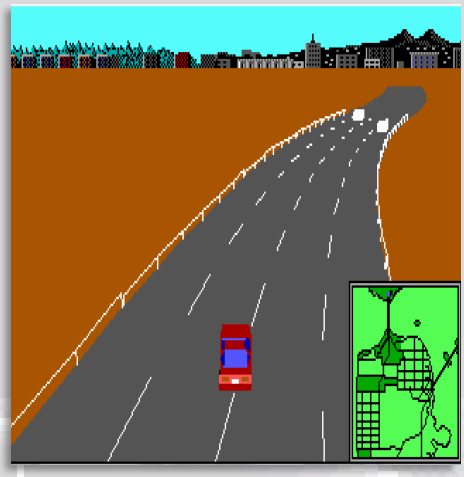
vedete molto più dettagliati e pieni di tanti particolari.
Non solo un ricco dettaglio grafico delle vetture, ma anche del paesaggio con alcune costruzioni tipiche con il Golden Gate Bridge o altre strutture.
C'è da dire ancora che la città non è tutta uguale e ci sono i grattacieli, ci sono le strade in collina, quindi salite e discese ripidissime come avrete visto in tanti film che si svolgono in questa città.
Ci sono i parchi pubblici, ci sono delle vie alberate, c'è la costa, ci sono le barche che aiutano a non rendere tutto troppo uguale. E tutta questa varietà di oggetti 3D aiuta a ricreare una città in maniera davvero accurata e forse l'unico gioco fatto in questo modo.

Malgrado tutta questa mole di grafica 3D non gira male su un PC di fascia molto bassa.
Sarà sufficiente un 286 per godervi la città di San Francisco in tutto il suo splendore grafico anche se solo in EGA.
Nota dolente purtroppo l'audio che è uno sfascia timpani.
Il rumore del motore è orribile e vi farà venire voglia di zittirlo.
Come ultima cosa c'è da dire che come predefinito si gioca solo contro il computer.
Per giocare con un Amico bisogna essere collegati in rete via modem.
Le opzioni di gioco sono disponibile durante la corsa con un menu a tendina con effetti in tempo reale: si può scegliere se giocare con i tasti, con il mouse e con il joystick che va subito calibrato.
La connessione con l'amico viene fatta allo stesso modo durante la corsa e da questo menu.



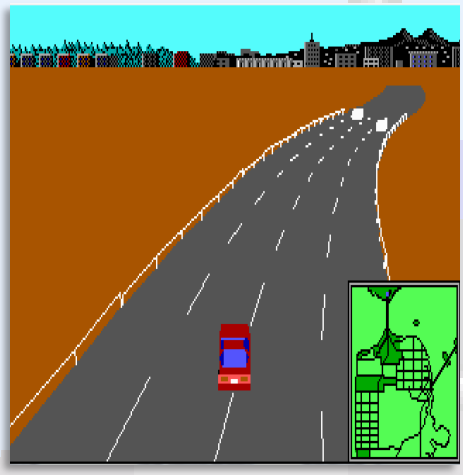
PC DOS= 9

E' una cosa un po' insolita, ma viene arricchita da una grafica 3D poligonale semplice come struttura, ma complessissima come dettaglio generale che vi farà vedere una città così accurata che forse non l'avete mai vista in giochi di questo periodo.
La giocabilità è semplicemente fantastica e avrete la possibilità di giocare e cercare di vincere rispetto il codice della strada oppure infischiarvene.



La versione per Macintosh è ancora migliore di quanto è la versione DOS.
Se pensavate che il meglio fosse stato fatto non è così.
Il gioco non cambia di una virgola da quanto avete già letto. Quello che cambia è la grafica e il sonoro.
Il sonoro è decisamente migliore di quello interno di un PC dell'epoca e ora tutti i suoni sono realistici a partire dal rumore del motore o dei vari crash dopo uno scontro.

E' la grafica che in versione Macintosh è impressionante.
I colori sono 16, ma rispetto all'EGA sembrano molti di più perché sono meglio applicati e l'alta definizione li rende più belli da guardare.
Aumenta anche la definizione dei dettagli delle vetture che ora non solo sono più belle da guardare, ma ce ne sono molte di più.
Capita molto spesso in questa versione



di vedere molto più macchine in uno stesso punto.
Sarà per la grafica EGA, sarà per la risoluzione, ma in questa versione per Mac, che dovrebbe girare ottimamente su un Mac II, si notano vari modelli di auto come maggiolini che nella versione DOS non ho visto o non ci ho fatto caso.
Anche i colori che vengono usati per certe auto aiutano molto a riconoscerle.
Anche le visuali esterne sono molto molto buone e quella vista dall'elicottero non solo è una semplice visuale, ma cambia anche il pannello di controllo dato che pilotate un elicottero che riprende la corsa dall'alto e quindi vedete le vostre mani sulla cloche.
Malgrado tutta questa grafica si perde tuttavia qualche cosa.
La strada non è definita come su DOS soprattutto con le visuali esterne che diventano molto più semplici e perdono parecchio dettaglio.
Su PC mi sembrava un lavoro incredibile per l'hardware, ma vedendolo in versione Mac mi sono ricreduto. Sembra un altro gioco, un altro livello di accuratezza quasi impossibile da replicare per una piattaforma diversa dal Mac.

TOP GAME

Mac= 9,5

Se la versione DOS vi era piaciuta, con questa rimarrete a bocca aperta (*e attenti ai moscerini*) per una qualità grafica notevole unita ad una giocabilità che grazie a vari fattori diventa ancora più eccellente di quanto non lo è su PC.

Review



HYPERSPORT

Hypersport è un gioco multi evento dedicato all'atletica leggera con delle specialità diversa da quelle viste in Track and Field.
Anche in questo gioco atletico ci sono sei specialità: nuoto, tiro al piattello, ginnastica, tiro con l'arco, salto triplo e pesi.
Sono specialità davvero belle e che richiedono l'uso del joystick nella versione per computer nelle discipline di corsa in maniera forsennata che alla lunga vi distruggeranno il joystick.
Non male questa versione sull'Amstrad CPC 464 con una grafica bella colorata e anche dettagliata sia per gli atleti che per tutti gli elementi di contorno.
Non ha un avvio classico, non c'è una schermata di presentazione o la scelta di opzioni, ma si avvia subito con la scelta del nome e poi subito alla prima disciplina che è il nuoto.

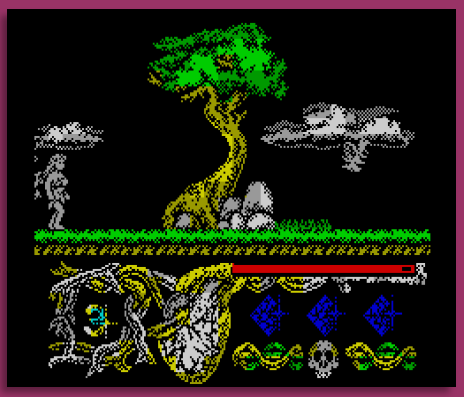
A differenza di Track & Field ci sono da tenere conto le reali difficoltà che un atleta può avere facendo una certa disciplina.
Nel nuoto, ad esempio, dovete respirare e quindi di tanto in tanto dovete prendere aria.
Non si può fare a caso, quindi il sistema vi avverte di prendere aria. Va fatto esattamente al momento giusto perché se viene fatto a caso, vi fermate e perdete la gara.
Sono sei specialità molto difficili perché vanno eseguiti in maniera diversa rispetto a Track and Field dove spesso basta prendere velocità e poi fare un salto o lanciare il giavellotto.

Buona realizzazione tecnica anche se è completamente muto di musica, manca il tema del gioco che anche in questo titolo è Chariots of Fire che diventa la canzone ufficiale di tutti i giochi di questo genere.,
Ci sono gli effetti sonori discretamente ben fatti e la giocabilità è buona una volta capito come usare joystick e tasti.

Amstrad CPC= 7

E' un bel gioco di atletica leggera con sei nuove specialità rispetto a Track and Field.
Buona la giocabilità perché sono discipline che vale la pena provare.
Sono molto difficili e richiedono parecchia pratica.

HUNDRA



Hundra è un gioco che riguarda il mito degli dei del nord guidati da Odino.
Ha una trama molto complessa, ma brevemente, il padre della protagonista viene ingannato da Loki nell'entrare in un giardino proibito.
Gli dei del Nord sono adirati contro di lui e lo esiliano per sempre dalle terre Vichinghe.
La figlia sa che suo padre è innocente e vuole dimostrarlo anche perché essendo esiliato se dovesse morire non potrà raggiunge il Valhalla, il paradiso dei guerrieri del nord.
Gli dei capiscono che hanno fatto un errore, che sono stati troppo severi, ma ormai la loro decisione è irrevocabile.
L'unico modo per salvarlo è trovare le tre gemme che furono rubate agli dei.

Si tratta di un beat'em up e piattaforme con una giocabilità discreta e che assomiglia a "Turrican" e "Antiriad".
Al primo la struttura di gioco con tante piattaforme e un stile di azione, mentre al secondo per i nemici che una volta distrutti riappaiono subito e che non vi lasciano mai il tempo di respirare.
L'aspetto grafico è molto buono con un dettaglio accurato sia per quello che è disegnato sull'area di gioco e per il pannello informativo che rende tutto lo schermo quasi colossale. Ogni cosa è stata elaborato molto bene sui dettagli.
Esteticamente sembra un capolavoro, ma basta giocarci un pochetto per rendersi conto che la grafica più di tanto non può compensare un azione molto banale.
A differenza dei tanti colori presenti sullo schermo, un po' atipicamente per lo Spectrum, il personaggio principale è trasparente anche se come tale è disegnato e bene animato.
La longevità non è elevata, dopo qualche ora girovagando per questo mondo si nota un po' di ripetitività non solo nell'azione, ma anche nelle piattaforme.

ZX Spectrum= 6

Un simpatico gioco di piattaforme e beat'em up carino non molto coinvolgente anche se la storia farebbe pensare il contrario.
Alla lunga vi stancherete per un tipo di azione un po' troppo noiosa anche perché i nemici sono infiniti e riappaiono subito.

Review



X-Com: Ufo Defence o UFO: Enemy Unknown è un gioco di strategia e RPG isometrico a turni.

Nel 1998, un periodo in cui ci sono tanti avvistamenti di ufo, ci sono diverse storie di rapimenti alieni e dopo che varie nazioni hanno tentato inutilmente di intercettarli viene organizzata una conferenza in cui queste decidono di creare un gruppo paramilitare, una Unita di Combattimento Extraterrestre (X-COM) avendo una base, due caccia e un trasporto con alcuni soldati.

Il loro scopo è localizzare e distruggere le basi aliene.

E' un gioco molto complesso perché ne include due: uno di strategia e gestione delle risorse e l'altro un RPG per andare a caccia di alieni sulla Terra.

La parte strategica tattica si svolge all'interno di un quartier generale dove bisogna organizzare le risorse umane, costruire velivoli di intercettamento e cattura degli alieni, cercare e progettare nuove tecnologie per sconfiggerli più facilmente e anche cercare di reperire materiale alieno per scoprire i loro punti deboli.

Nel corso del gioco scoprirete che gli alieni hanno il potere di manipolare la mente delle persone e obbligarle a fa fare quello che vogliono e nel caso dei soldati questi possono attaccare i propri compagni oppure suicidarsi.

Non ci sono difese di fronte a questa tecnologia, ma una sola speranza: catturare vivi alcuni alieni per cercare di scoprire come difendersi dal controllo mentale.



Quando siete pronti a scendere in battaglia lo farete in due modi: una prima fase di intercettamento dell'ufo nei cieli cercando di distruggerlo. Ci sono diversi tipi di astronavi nemiche che vanno dalle più piccole alle più grandi.

Non riuscirete mai a distruggere le astronavi di medie dimensioni che dopo uno scontro aereo solitamente precipitano al suolo.

Quando un ufo precipita dovete subito lanciare un plotone di soldati sul luogo dello schianto per cercare dei superstiti e/o cercare di catturare un alieno.

La cattura di un alieno richiederà parecchio tempo, parecchia pratica e anche nuove tecnologie che missione dopo missione vengono scoperte e costruite.

Ovviamente tutto si base sui soldi e dovete avere un certo budget per iniziare la costruzione della base e averne per i rifornimenti.

Essendo un gruppo paramilitare viene sovvenzionato con il successo delle missioni.

Fallire una missione significa perdere molto denaro e ridurre la possibilità di difendere il vostro pianeta.

Non tutti gli Alieni sono disposti a farsi sparare contro.

Inizialmente il gioco prevede due fasi: intercettamento e combattimento nei cieli e poi una fase di caccia a terra.

Non sempre riuscirete a vincere perché alcune astronavi saranno talmente potenti che vi distruggeranno i caccia, fuggiranno dagli intercettamenti facendovi finire il carburate e le munizioni.

Con il successo delle missioni potete rifornirvi di carburante, di munizione e di nuovi velivoli.

Ad un certo punto gli intercettamenti in aria non ci saranno più e gli alieni attaccheranno direttamente le città più grandi e abitate.

Queste missioni non solo sono importanti per il denaro, ma per la vittoria finale.

Perdere citta importanti del mondo comporta la fine del gioco e l'invasione globale con l'annientamento della razza umana.

Questo è X-COM: Ufo Defence.

E' un gioco molto complesso e quindi sviluppato solo su hardware in grado di poter gestire non solo la parte estetica, ma anche la parte strategica e tattica che richiede una potenza di calcolo per gestire le varie operazioni e anche l'IA del computer.

UFO esce solo per Amiga, CD32, DOS, Playstation e Windows.

Quando è uscito il gioco ci fu un grosso bug: quando si sceglieva il livello di difficoltà più difficile in realtà il gioco partiva da quella più facile.

Esce in seguito una patch non ufficiale per risolvere questo problema.

Le due versione per Amiga, OCS e AGA (*UFO: Enemy Unknown*), soffrivano di questo bug. Solo la versione Americana (che si chiama X-*COM: UFO Defence*) pare risolvesse questo bug, ma è una versione molto rara e forse non è mai stata rilasciata.

Un'altra cosa curiosa è che l'idea per la creazione di questo gioco venne guardando *Laser Squad 2* per Atari ST.

Ci sono due versioni per Amiga: OCS e AGA.

Non si tratta solo di differenze grafiche perché la versione per l'Amiga 500 ha qualcosa in più della versione per Amiga 1200.

La versione AGA sta su 4 dischetti, mentre quella per Amiga 500 su 5 dischetti.

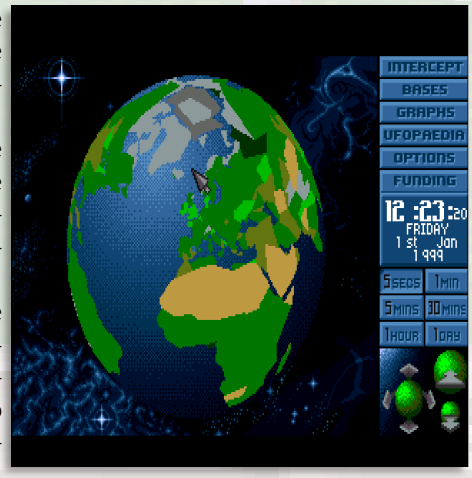
Questa differenza fa si che con la versione OCS potete ascoltare la musica durante le missioni a terra che compensano la differenza estetica con l'AGA e aiuta ad incrementare già la buona atmosfera che ha.

La versione per Amiga 500 esce dopo il buon successo della versione AGA e per il fatto che ci sono molti più Amighisti con un Amiga 500.

Questa conversione comporta un taglio



estetico abbastanza netto e anche un peggioramento della musica nella fase di intercettamento che è una delle mie preferite.
Malgrado il chip Paula si uguale per entrambi la musica durante l'intercettamento in versione AGA è favolosa, ma che comunque è uguale in tutte le altre versione tranne che la versione OCS.
La versione per Amiga OCS ha integrate tre localizzazioni: Inglese, Francese e Tedesco.
Quando finisce di caricare ci sono le prime opzioni della scelta del linguaggio e se iniziare una nuova partita o caricarne una salvata.
La prima schermata del gioco è quella del Geoscape, ossia l'immagine della terra in 3D che può essere ruotata in tutte le direzioni e anche ingrandita e rimpicciolita.



Questa mappa serve per stabilire in quale nazione creare la vostra base e anche localizzare gli alieni.
Appena la vostra base operativa r creata inizia lo scorrete del tempo accelerato in modo predefinito di 5 secondi.
Il sistema genera ufo a caso e quindi può capitare che passino giorni prima di rilevarne uno oppure pochi minuti.
Quando succede si pare una finestra che vi dice che c'è un ufo in orbita e vi da delle informazioni sulle sue dimensioni, la direzione e la velocità.
Inizialmente sono molto piccoli e via via diventano sempre più grossi e potenti.
Potete decidere di intercettarli o lasciarli andare, ma a forza di evitarli si arriva ad un punto di non ritorno perché perdete il denaro e gli alieni diventano sempre più potenti fino ad attaccare direttamente le città.
Se perdete il controllo è finita.
Bisogna imparare a giocare con queste alieni con piccole astronavi che precipitano in lunghi quasi desertici quindi senza civili o altre persone ad intralciarvi.
Non è facile perché bisogna imparare.
Una volta che avete deciso di intercettare l'alieno dovete velocemente andare nell'opzione "Intercept" e scegliere uno dei due caccia "Interceptor" e poi scegliere il puntino rosso sulla mappa (il puntino rosso è l'alieno).
Potete decidere la velocità di intercettamento: da quella quasi reale ad una accelerata. Normalmente è sufficiente segliere "5 mins".
Si apre una nuova finestra di azione in cui dovete effettivamente combattere contro l'alieno.
Ci sono diverse opzioni di combattimento che vanno da un attacco prudente ad un attacco massiccio.
Anche qui bisogna imparare perché un attacco prudente può non danneggiare l'alieno e farlo fuggire. Un attacco normale potrebbe distruggere un piccola navetta, ma perdete la possibilità di fare pratica a terra e recuperare materiali alieni.
Il materiale alieno viene automaticamente recuperato con il successo delle missioni a terra.
L'attacco forte distrugge una piccola navetta e consuma troppe munizioni.
Non sorprendetevi troppo se un piccolo ufo riesce a fuggire.
Anche questo è un po' a caso: nel 90% non succede, però capita e quindi rimboccarsi le maniche e inseguirlo.
Ho provato la versione Playstation e un piccolo ufo mi ha impazzire perché ho dovuto inseguirlo e combatterlo 5 volte prima di costringerlo ad un atterraggio di fortuna.
Una volta scelto il tipo di attacco è tutto automatico. Dovete solo guardare quello che succede.
Può succedere che una volta vinto uno scontro, l'ufo precipita in mare e quindi avete perso un'occasione.
Per giocarsela a terra nella fase RPG dovete per forza farli cadere sulla terra ferma.
Se il combattimento è sul mare, lasciatelo andare e inseguitelo di nuovo.
Quando ci riuscite dovete andare di nuovo nell'opzione "Intercept" e scegliere "Skyranger".
Con la versione su dischetto ricordatevi che il terzo dischetto deve essere sprotetto altrimenti il gioco non va avanti.

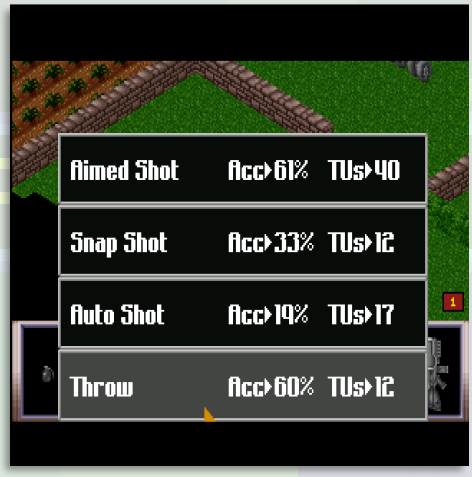


E' un rischio perché potrebbe fare danni. A questo punto creativi un dischetto per i salvataggi o una copia di questo disco.
Dopo il forfait della versione OCS finisco la recensione con la versione AGA.
E' inutile riprovarci perché 5 dischetti sono tanti e poi la velocità di gioco è molto lenta nei fotogrammi.
Quando si intercetta un alieno nella battaglia aerea, c'è l'ingrandimento con la mappa della Terra in 3D e su un Amiga 500 è estremamente lento e in più carica di continuo.
Con la versione A1200 è molto più veloce malgrado i 4 dischetti.
La gestione della mappa è notevolmente meglio e quando si interagisce con le opzioni e i combattimenti non vi addormentate.
Nella versione AGA ci sono poi anche i





256 colori e una musica diversa da quella che ascoltate con l'Amiga 500, ma è quella originale, quella che sentirete con ogni altra versione.
Con i 256 colori si è anche potuto ricreare il passaggio delle ore e potete vederlo in tempo reale sulla mappa.
Ad ogni ora che passa alcune parti del mondo si oscurano e altre si illuminano come se la terra girasse su se stessa e intorno al sole.
Nella versione Amiga questo effetto si nota, ma dovrebbe essere più realistico nella versione DOS.
Dopo essere riusciti ad abbattere il primo ufo siete pronti alla missione terrestre.
Ancora una volta da notare che i caricamenti da disco sono molto lunghi e per chi ha poca pazienza meglio che non lo carichi nemmeno.
Meglio installarlo su HD e in versione WHDload.
Per la recensione mi devo sorbire i lunghi caricamenti.



Prima di sbarcare dovete, opzionalmente, verificare che ogni membro del plotone sia ben armato.
Ho detto opzionalmente perché nella configurazione predefinita siete già pronti a combattere però potete cambiare l'arma per ogni singolo soldato e/o aggiungere armi supplementari.
Questo sistema ricorda molto quegli RPG dove bisogna impostare manualmente gli oggetti sul corpo oppure nelle varie tasche o zainetti.
E' un procedura che allunga l'entrata in scena, ma bisogna sempre controllarla perché può dipendere la buona riuscita della missione.
Dopo aver dato l'ok vi ritrovato a bordo dello Skyranger e dovete far uscire uno o più di un soldato sul terreno di gioco e andare a cercare, in un sistema a turni, gli alieni che sono nascosti.
La grafica che notate è già impostata per visualizzare i contenuti di astronavi e abitazioni. Ci sono altri due piani di visione, ma inizialmente sono inutili perché non vi permettono di vedere la grafica al piano terra.
Quando dovrete cercare gli alieni su più piani allora si potrà passare da uno all'altro con più facilità.
Il pannello di controllo è pieno di opzioni, ce ne sono così tante che spesso riuscirete a fare missioni senza nemmeno usarli tutti.
Alcuni sono essenziali, altri meno, ma vanno scoperti un po' alla volta e con la pratica riuscirete a capire il loro significato.
Ritornando al gioco noterete che ci sono molte zone oscurate, ed è qui che arriva il bello.
In pratica voi vedete in chiaro solo quello che guardate, mentre le altre zone alle vostre spalle o dove non girate lo sguardo sono buie ed è li che si nascondono gli alieni.
Quando vi girate illuminando le zone buie può capitare di vedere un alieno anche se effettivamente non viene inquadrato subito.
Appare sullo schermo un icona che se premuta centra la visuale sull' alieno.
Per ogni turno avete dei movimenti limitati che includono anche il girare la testa.
Se inquadrate un nemico e avete finito i movimenti siete spacciati perché lui potrebbe uccidervi, prendere il controllo delle vostra mente oppure lasciarvi in pace.
Ai livelli più facili può succedere che al primo incontro non succede nulla, ma più delle volte, se può, vi attacca con tutte le sue forze.
La tattica migliore sarebbe quella di far scendere 3 soldati in modo da essere coperti.
Se finite le mosse con uno, con gli altri due potete difenderlo e attaccare il nemico.
Il sistema a turni vi permette una certa liberta di gestire una tattica appropriata.
Quando siete pronti ad attaccare potete scegliere se sparare oppure lanciargli una granata e queste opzioni dipendono molto dalle mosse a disposizione.
Con il fucile avete tre tipi di accuratezza e dipendono dalle mosse che avete a disposizione così come le bombe.
Il computer frega un po' sulle regole dei turni perché vi spara anche nel vostro turno, quindi bisogna fare molta attenzione quando li individuate e dovete sempre avere una buona scorta di mosse per una rapida contro offensiva.

In ogni momento potete decidere di abortire la missione e rientrare alla base perdendo ovviamente un sacco di denaro.
Più missioni fallite e poco lontano arriverete.
Vi avevo già detto quanto è lento a caricare?

Non solo strategia, tattica e combattimento, ma anche gestione delle risorse, miglioramento della base, armamento dei vari caccia e assegnazione di un equipaggio.



Questa gestione viene fatta attraverso un sistema simile a Dune II dove costruite le varie parti della base che poi dovete aggiungere a quelle preesistenti.
Ogni struttura già disponibile è pronta per essere usata per le sue specifiche funzioni.

Un gioco immenso che in realtà include non due, ma ben 3 giochi e quello che avete letto qui è solo una piccola parte di quello che è in realtà questo Enemy Unknown.



Amiga AGA= 8

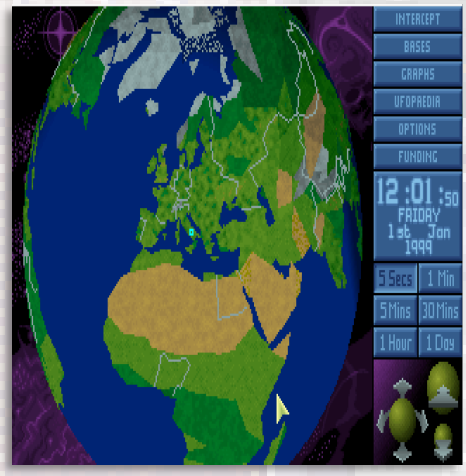
La versione AGA è davvero bella e con i 256 colori ogni dettaglio è subito in prima vista.
E' uno strategico e un RPG ed è difficilissimo per la moltitudine di icone e opzioni. Una volta capito il sistema diventa un gioco completo e fantastico per le innumerevoli soluzioni per superare le varie missioni.

Tecnicamente la versione Amiga è ottima, indipendentemente dalla versione perché sia in AGA che in ECS si nota un buon dettaglio grafico in tutte le fasi di gioco.
La versione OCS uscendo dopo la versione AGA deve fare i conti con la palette limitata rispetto ai 256 colori e quindi soffre su certe animazioni che richiedono le varie sfumature per renderle più belle.
La riconversione in OCS ha portato un netto peggioramento visivo, forse anche un po' troppo rispetto a molti altri giochi però la qualità AGA è davvero così bella che era difficile potersi avvicinare il più possibile.
La versione AGA, di contro, è davvero bella, nitida, pulita, i 256 colori servono a ricreare un ambiente il più bello possibile, permette di creare routine visive per il passaggio del tempo.
La Terra in 3D è fatto molto bene, i poligono sono nudi e crudi, ma sono molto più definiti di quanto potete vedere nella versione OCS.
La musica è sempre presente durante la fase tattica e strategica di qualità sublime e, come già detto, durante la lunga recensione è di qualità molto superiore alla versione OCS suonata sempre dal solito chip audio.

Amiga OCs= 6,5

Non cambia la struttura di gioco, ma 5 dischi sono tanti soprattutto se hanno un accesso lentissimo. La grafica e le animazioni hanno subito un taglio drastico.
La lentezza del processore vi farà preferire la versione AGA senza pensarci molto.

La versione DOS è strutturalmente uguale alla versione Amiga AGA, quindi con 256 colori, ma questa volta la grafica è ancora più bella di quanto vista



prima.
E' possibile a parità di colori essere ancora più bella e dettagliata?
Il Geoscape su PC non usa poligoni nudi e crudi, ma delle texture che abbelliscono la Terra in modo decisamente più credibile.
Non finisce qui perché ha anche l'introduzione animata che spiega brevemente la situazione mondiale, gli alieni e la nuova organizzazione paramilitare che viene creata.
Quella famosa routine per il passaggio del giorno e della notte ora funziona decisamente meglio perché i colori che vengono usati per questo sistema ce ne sono molti di più.
Anche le fasi a terra sono un po' diverse perché sono più cupe, più tenebrose e tengono conto dell'orario.
Se atterrate di notte sarà tutto buio e illuminerete solo piccole porzioni intorno a voi e mano a mano che procedete si illumina quello che vedete e si oscura quello che prima era illuminato.
La tensione è ancora più palpabile per il

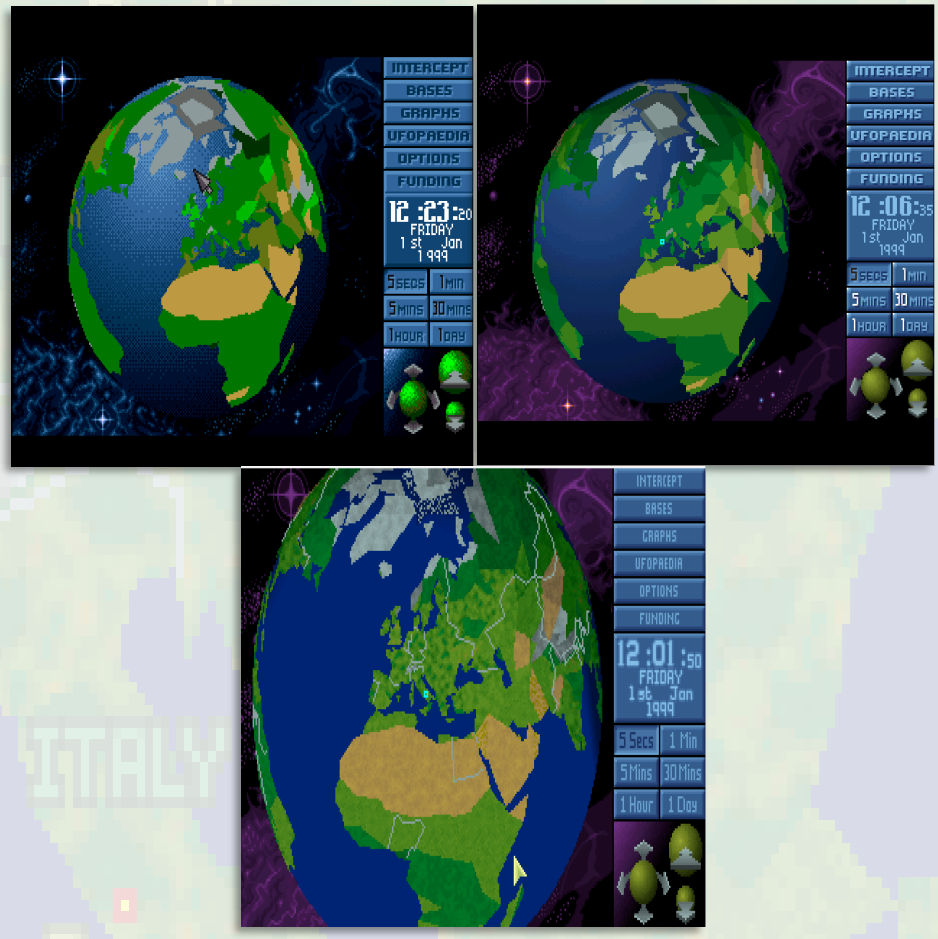


fatto che durante le missioni terrestri c'è la musica, una musica cupa, tenebrosa, misteriosa che non fa altro che aumentare la tensione.
Queste zone buie e semibuie sono l'ideale per le imboscate che gli alieni vi faranno provare anche ai livello più facile.
Non esiste in questo gioco la parola "*facile*" perché bisogna stare sempre molto in allerta.

Grafica davvero superba in ogni situazione che anche se a 256 colori rende molto di più della versione AGA. Buon sonoro cupo, tenebroso che alimenta l'adrenalina durante le varie missioni.



La qualità audio è molto buono, di poco inferiore alla versione Amiga.
Per funzionare richiede almeno un 386 e più di 2 MB di memoria.
Rispetto ad un A1200 dove la velocità è eccellente con un 68020 a 14 Mhz, su un PC richiede qualcosa di più.
Essendo un 386 il mimino per farlo partire, un DX33 dovrebbe essere l'ottimo per non avere grattacapi anche se non avrete troppi problemi anche sul



TOP GAME

PC= 9

La grafica è ha 256 colori come su Amiga, ma sono applicati meglio e ci sono molte più sfumature che rendono tutto quanto cupo e tenebroso. La musica durante ogni fase del gioco aiuta a tenervi sempre sulle spine ad ogni passo.
La gestione del tempo è buono anche nelle missioni a terra.
E' talmente complesso e lungo che ha un alto indice di longevità e durerà parecchi mesi.

Tecnologia

Questo gioco è uno dei pochi che usa la luce dinamica che viene fatta usando 16 sfumature di 16 diverse tonalità (16x16= 256) come palette.
Gli artisti crearono tasselli isometrici i cui colori potevano essere cambiati gradualmente incrementando la palette di questi.
Alcuni potevano essere mostrati sempre più scuri simultaneamente sullo schermo.
Tra tutte le versioni provate solo la versione DOS padroneggia bene questa tecnologia.
La versione Amiga AGA lo fa un poco nel geoscape, ma non sulle missioni a terra e la versione Amiga OCS non lo fa in nessun caso.

Review



1000 MIGLIA

1000 Miglia è un corsa automobilistica basata su un vero evento che si svolgeva negli anni '20 attraverso l'Italia.
E' come un Giro d'Italia in versione automobile.
Si percorreva la nazione con auto che oggi vi sembra impossibile poter usare per una gara così massacrante in termine di ore e di risorse.
Si gareggiava in qualunque condizioni atmosferiche e con auto che erano tutto tranne che comode, ma erano le migliore di quegli anni.
Nel 1991 la Simulmondo cerca di rievocare questo evento con questo gioco.
Non ha avuto tante versioni ed è uscito solo per Commodore 64, Amiga e PC. E' uscito anche per Playstation diversi anni dopo, ma non è di Simulmondo; ha una grafica poligonale, ma ci assomiglia abbastanza perché fondamentalmente è un gioco in terza persona con visuale in 3D.

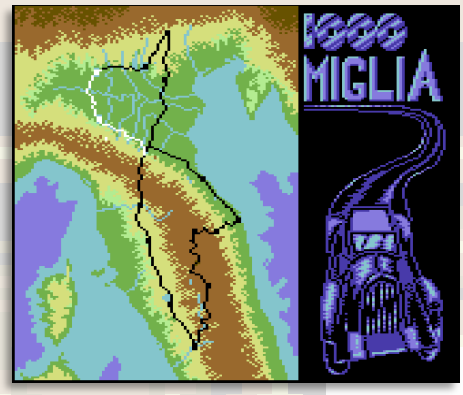


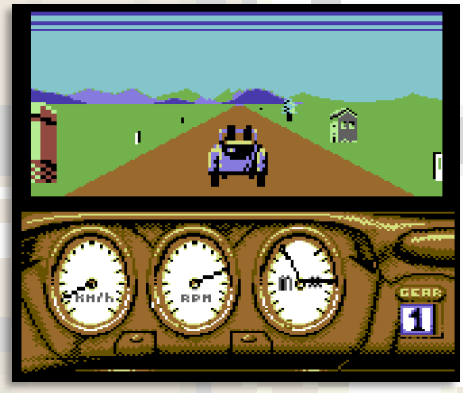
Dopo una bella introduzione formata da una bella animazione della corsa con 4 o 5 strati di parallasse e immagini con i diversi partecipanti si arriva al menu di gioco che ha svariate opzioni per personalizzare la gara come vi piace.

Nella prima schermata delle opzioni i 4 settaggi sono relativi agli anni in cui si svolge questo gioco che va dal 1927 al 1931.
Per partecipare a questo evento potete scegliere tra i veri piloti che gareggiarono a questa corsa tra il 1927 e il 1933; potete selezionare una singola annata con i piloti reali di quel preciso anno oppure scegliere fra tutti i partecipanti degli anni disponibili.
Potete anche creare il vostro pilota e cambiare anche la lingua tra Inglese e Italiano.

La schermata di creazione piloti (bisogna crearne 2, uno è chi guida e l'altro è il navigatore) è molto completa perché oltre a scegliere i nomi dovete anche decidere che tipo di vettura usare e personalizzarla come volete nelle sue caratteristiche.
Se create un pilota inizierete la vostra avventura nel 1927 e la terminerete nel 1933.
Non è una semplice corsa, ma una lunga avventura che vi darà anche la fama di miglior corridore della famosa "1000 Miglia".
Siete pronti finalmente sulla linea di partenza con la prima tappa che leggete poco prima di accendere il motore.
Nella tabella di tappa potete vedere la sua lunghezza, la sua difficoltà, il tipo di strada e le condizioni meteo.
La tappa viene mostrata anche graficamente sulla cartina geografica dell'Italia.
E' una corsa molto realistica perché ci sono anche degli incidenti come la rottura del motore o bucare una gomma.
Queste riparazione vengono fatte automaticamente, ma portano via del tempo che poi sarà importante per continuare o no l'avventura.
Niente cambio automatico e questo rende il tutto più complicato perché dovrete cambiare la marcia nelle circostanze più critiche ricordando che se non avete una buona velocità non riuscirete nemmeno a inserire quella successiva perdendo un sacco di tempo.
La corsa vera è in terza persona dietro l'auto e a differenza di altri giochi del genere avete anche visione del cruscotto con tutte le informazioni necessarie.

Molto buona la realizzazione tecnica per il Commodore 64 con le strade che sono ondulate, piene di curve che vi renderanno la vita difficile e con questo gioco avete anche una buona cura del dettaglio grafico perchè ci sono tanti oggetti a bordo strada come cespugli, alberi, pali del telefono e case di vario tipo.
Le dimensioni degli oggetti a bordo strada ricordano Out Run sempre sul C64.





La velocità della grafica è ottima, veloce e c'è il senso della velocità. Anche se le ruote non girano effettivamente, c'è quella stessa routine vista in Continental Circus e che fa bene il suo dovere.
E' un po' monotono perché raramente

troverete altri corridori lungo il percorso e sembra più una gara solitaria contro il tempo.
Per quanto riguarda la grafica dell'auto c'è da dire che è sempre quella così come la grafica del cruscotto.
Nella selezione delle auto se scegliete un auto rossa con il tetto, durante la gara la vedete azzurra e senza tettuccio.
Con questo gioco però l'auto non è posticcia come in Continental Circus, ma la vedete parzialmente anche di profilo quando fate le curve e gli da una terza dimensione.

Dopo la bella musichetta inziale durante la corsa c'è solo il rumore del motore che è abbastanza noioso.

Commodore 64= 7,5

E' una corsa storica realmente accaduta e usa i reali piloti che la corsero e questo gli da di certo un valore in più rispetto a molti altri giochi.
Ha una giocabilità molto buona per la velocità e la reale sensazione di velocità. E' abbastanza difficile per il cambio manuale.
Buona la grafica, buon uso del colore e tantissimi oggetti a bordo strada.
La grafica che si vede durante la corsa non corrisponde molto alle scelte nelle opzioni, ma viste le dimensioni globali di questo gioco è un prezzo giusto da pagare.

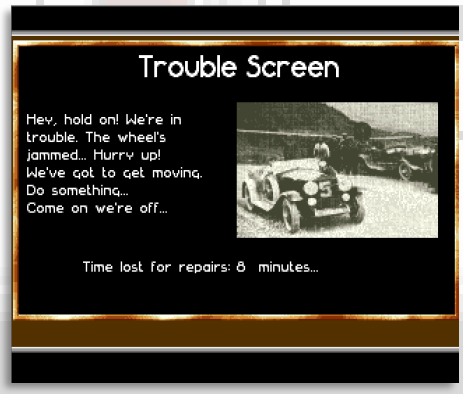


La versione per Amiga, in realtà uscita prima della versione C64, mostra una qualità decisamente superiore e quindi facile capire perché sul C64 si è dovuto scendere a diversi compromessi grafici.
Non solo la grafica, ma anche l'audio ha una qualità ben degna del Paula. Davvero bello da ascoltare per tutta la durata dell'introduzione.

Introduzione davvero carina perché inizia con una grafica in bianco e nero e poi arrivano i colori, i tantissimi colori e con gli stessi strati di parallasse visti sul C64.



Quello che cambia è la velocità di questi strati dato che ognuno va ad una velocità diversa e rende questa animazione davvero realistica come se guardaste fuori dal finestrino dell'auto un paesaggio che vi scorre lateralmente.
Ci sono immagini durante il caricamento, ci sono altre immagini davvero belle che mostrano quanto buon lavoro è stato fatto dal punto di vista estetico anche in parti non essenziali.
Anche per l'Amiga la scelta delle opzioni non corrisponde alla grafica che vedete durante la corsa, ma sono dettagli. Sarebbe stato più bello avere una esatta corrispondenza con le opzioni, ma la qualità della grafica che vedrete vi farà dimenticare presto questa cosa.



Esteticamente la versione Amiga è davvero bella con un cielo che sembra molto più vero rispetto a tanti altri giochi di guida, un paesaggio decisamente più curato e pieno di oggetti come case, alberi e spettatori.
Ognuno di questi ha anche una grande cura del dettaglio.
Durante la corsa vedrete altre auto superarvi e ne supererete anche voi.
Sempre per quanto riguarda il fondale ci sono in lontananza delle belle montagne e che sembrano molto più reali che semplici disegni di abbellimento.
Durante la corsa vedrete anche durante le curve più strati di oggetti posti a distanze diverse regalando una qualità estetica eccellente.

Non sono però molto soddisfatto di questa versione per Amiga perché sul C64 è stato fatto qualcosa di meglio.
Non ha una terza dimensione che si vedeva nella versione a 8-Bit.
Quando curvate l'auto rimane sempre in terza persona e sembra quasi che sia la strada a spostarsi per mantenere la visuale sempre centrata sull'auto.
Non è un bel vedere soprattutto perché l'auto su Amiga sta meglio sulla strada perché risente delle sue ondulazione e i due piloti si muovono durante la corsa dando un maggiore realismo.
Un altro difettuccio è che non ci sono effetti sulle collisioni. Se andata a sbattere contro alberi o case, non vi fermate, non rallentate, ma ad un certo punto appare una schermata dei danni in cui vi dice che dovete perdere "*un certo tempo*" per le riparazioni.
Tra i vari incidenti di percorso c'è l'uscita di strada che vi porta talmente fuori rotta che rientrare è utopistico.
OK per il realismo, però dovrebbe essere più arcade, meno preciso sulla difficoltà anche perché avete il cambio manuale che vi impedisce di risolvere un problema del genere in breve tempo.
Molto buono il fatto che bastano 512k di memoria e quindi gira su una vasta gamma di Amiga.
Ha una grafica eccellente e un buon uso

del colore e superiore a molti giochi per Amiga dove questo genere è sempre stato da Top Game.
La giocabilità è buona però questo sistema di guida un po' strano vi lascerà perplessi vista l'ottima qualità estetica.

Amiga= 7

Graficamente è sbalorditivo e molto più bello anche di tanti altri giochi sulla stessa piattaforma che possono essere considerati delle Killer Application.
Questa volta però la grafica e la velocità sono rovinati da un sistema di guida che mantiene la visuale della vettura in terza persona assoluta in ogni condizione anche durante le curve più difficili.
Non è realistico ed è brutto da vedere per la qualità estetica che mostra una notevole accuratezza grafica.

Ben diversa è la versione DOS che rispetto all'Amiga sembra un altro gioco perché è molto più curata grazie alla grafica a 256 colori e molto carina l'introduzione che inizia in bianco e nero e passa a colore con una bella sfumatura molto fluida.
Ci sono sempre gli stessi 4 strati di parallasse anche se nella versione DOS due di questi sono le montagne nello sfondo che hanno due strati, mentre il cielo è notturno con le stelle.
Non è di certo l'introduzione a mostrare delle differenze.
Con la versione DOS si può scegliere se usare il cambio manuale o il cambio automatico e questo cambia radicalmente la giocabilità perché di fatto è un agevolazione il non dover pensare a scalare le marce in base alla velocità e alle curve.

E' però con la corsa che si vedono le differenze che sono tante.
Innanzitutto c'è da dire che le vetture sono più complesse di quanto visto su Amiga perché hanno una visuale sempre in terza persona ma permette di vedere più particolari dell'auto come i sedili posteriori e finalmente le ruote che girano molto realisticamente.
Le vetture avversarie sono esattamente uguali all'auto del giocatore della versione Amiga.
La grafica del paesaggio è molto più bella con più particolari e dettagli.
Gli alberi son di diversi tipi e di grandi dimensioni così come le case.
Ci sono oggetti poligonali di grosse dimensioni come colline e ponti sui fiumi.
Anche le montagne e colline sullo sfondo sembrano più poligoni che semplici decorazioni.



Il terreno che costeggia la strada ha più sfumature, ci sono più appezzamenti di terreno diversi.
Tra le strutture a bordo strade ci sono anche i cartelli stradali che non sono sempre inserite in questi giochi, ma davvero bello vedere che si è cercato di replicare delle strade di campagna nel modo più preciso possibile.
L'auto si comporta più o meno come su Amiga anche se durante le curve si vede una terza dimensione anche se appena accennata. Di certo molto meglio qui che su Amiga e soprattutto non c'è quella sensazione che sia la strada a curvare su un auto ferma.



Ci sono meno curve rispetto all'Amiga, generalmente è quasi tutto dritto. Se c'è qualche curva la si nota poco.
Sulla strada di contro ci sono un sacco di altre vetture e può capitare più di una volta di trovarvi dietro a 4 o 5 machine da superare.
Ogni scontro contro altre vetture o strutture a bordo pista comporta un rallentamento e dopo un po' appare la schermata dei danni da riparare.

Insomma è una versione davvero bella e realistica grazie ai 256 colori che permette una loro migliore redistribuzione nell'area di gioco.



Grazie all'elevato numero di colori c'è anche l'effetto nebbia che non appare subito, ma durante la corsa arriva lentamente fino a coprire tutto.
L'effetto è buono perché si vede sfocato.
Due tipi di colore per la vostra auto: blu e rossa.
Quando è blu gli avversa-

ri usano auto rosse mentre se guidate un auto rossa gli avversari sono di un marrone chiaro.
Anche da questo punto di vista c'è una maggiore varietà cromatica che va tutto a vantaggio della giocabilità e longevità.
A differenze di un Amiga però su PC ci sono i problemi di prestazioni e di memoria.
Non ce ne sono con questo gioco durante la corsa dove bastano 10 Mhz e 2 MB di RAM.
Se avete un 286 potreste notare dei rallentamenti anche sonori durante l'introduzione, ma poi per tutte le corse e

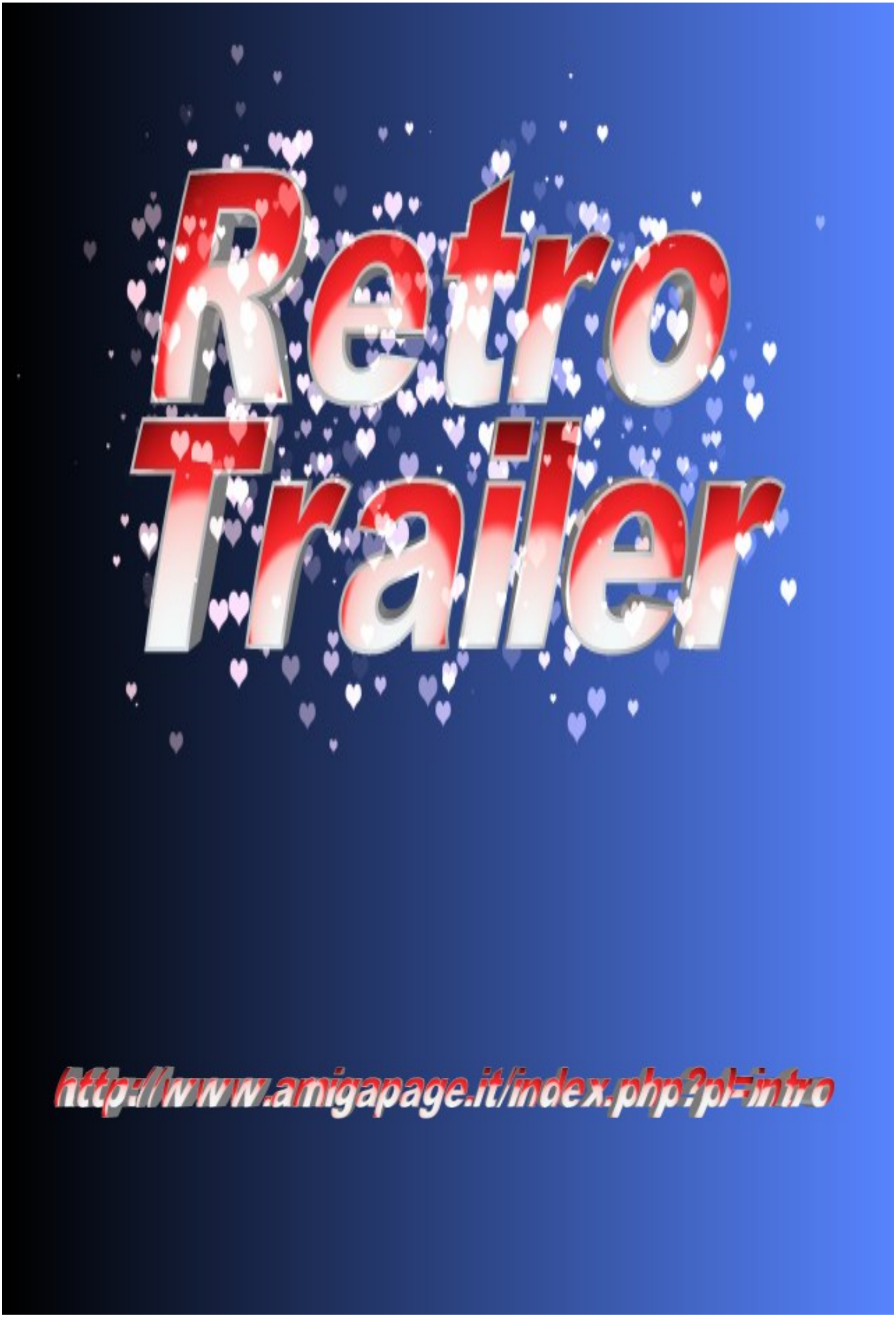


gli effetti speciali non ci sono problemi.
E' la versione più giocabile delle tre perché ha la scelta del cambio automatico.
Cambia radicalmente il modo di giocare perché siete più spregiudicati e vi lanciate a tutta velocità senza guardare gli avversari o eventuali danni come la fusione del motore.

TOP GAME

PC= 9

E' la versione più bella, quella più realistica non solo grazie ai colori, ma anche a tanti piccoli particolari come le ruote che girano realmente, una vettura che si vede essere veramente sul tracciato e che si muove.
Tracciati più reali grazie a colline e ponti in grafica 3D poligonale.
Giocabilità elevatissima grazie al cambio automatico.
E' il Top Game per questo gioco.


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

Review



Centinaia di anni fa sulla Terra prosperava un antica civiltà che produce il GAMP (Produzione Generale di Matrice Artificiale) che decise di lasciarla quando questa fu coperta dai ghiacci trovando un nuovo pianeta chiamato Xevious.
Alcuni umani decisero di non partire e rimanere. Questi sono gli antenati.
Dopo molti anni gli abitanti di Xevious hanno deciso di tornare a casa, sulla Terra.
Nel frattempo, il pilota Mu, la sua compagna androide Eve e Mio, uno Xeviano che si oppone al regime GAMP tornano sulla terra dopo una missione in tempo per scoprire la forza di invasione sul loro pianeta.
Per sconfiggere gli Xeviani invasori c'è un nuovo prototipo di caccia chiamato Solvalou.

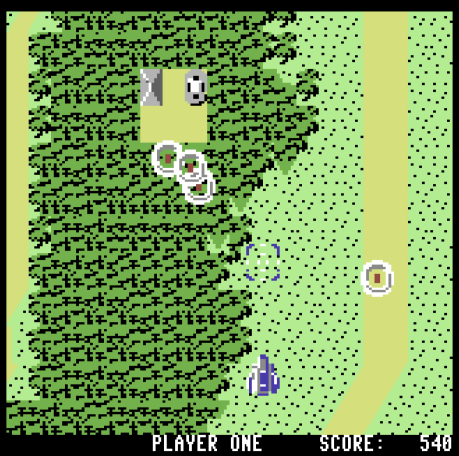
Voi pilotata questo caccia armato di cannoni per distruggere le astronavi nemiche e bombe per distruggere le bersagli a terra.
La versione Arcade di questo gioco ha 16 livelli pieni di nemici di ogni genere: ci sono quelli standard che sparano proiettili lenti, sfere nere che sparano un moltitudine di proiettili veloci e altri che non possono essere distrutti, ma solo evitati.
Anche i bersagli terrestri sono vari e sono rappresentati da basi fisse e veicoli che generalmente sparano proiettili lenti.
Ogni tanto appare un'astronave gigantesca che va distrutta colpendola al centro.
Se perdete una vita e non avete completato almeno il 70% del livello ricominciata da capo. Se invece avete completato più del 70%, quanto morite ripartite dal livello successivo.
Una volta completati tutti i 16 livelli il gioco ricomincia dal livello 7.





Xevious non è stato il primo shoot'em up a scorrimento verticale (è del 1982), ma uno dei primi a usare una grafica prerenderizzata e di mirare con cura i bersagli aerei e terrestri grazie ad un preciso mirino.
Un grafica rivoluzionario per l'epoca con gli sprite renderizzati con un livello di dettaglio eccezionale grazie all'uso accurato dei colori, delle ombre e delle variazioni di palette.
Un'altra rivoluzione sono i personaggi nascosti che come tale non sono nemmeno indicati nelle istruzioni, ma vengono rivelati mano a mano che procedete nel gioco.
In uno dei 16 livelli, "Solvalou" sorvola le linee Nazca, i geroglifici del terreno che si trovano nel deserto omonimo e che furono creati tra il 200 e il 600 D.C.
Tantissime le conversioni di questo shoot'em up sia per le Console sia per i computer.
Un gioco di grafica rivoluzionaria che permise di essere ricreato sulle più note piattaforme casalinghe degli anni '80.
Nota curiosa è che è uscito un po' ovunque tranne che per Amiga.

La versione per Commodore 64 non poi tanto diversa dall'originale con una schermata del titolo che a parte il numero di colori è proprio quella e anche in grafica durante l'azione non è male anche se dubito sia grafica renderizzata.
Ovviamente mancano tante sfumature, mancano le ombre, ma il sistema di gioco è lo stesso.
La giocabilità in queste conversione da Coin-Op va un po' a farsi benedire perché la difficoltà è esagerata.
La velocità di gioco non è altissima e i nemici non sparano come dei dannati, ma gli schemi di attacco e i proiettili hanno una strana tendenza a seguirvi e vi impedisce anche di superare le prime ondate che non dovrebbero essere insuperabili.
Diventa estremamente difficile colpire degli avversari che si spostano dove vi spostate voi, ma anche difficili da colpire.
Buono invece la gestione del controller dato che per sparare le



bombe dovete tenere premuto il pulsante di fuoco.
Un'altra buona cosa è la musica e gli effetti sonori durante il gioco.
Bene o male è una conversione che graficamente va abbastanza bene, mentre dal punto di vista giocabilità è abbastanza scadente.

Provata anche la versione FM-7 per cambiare un po' dalle solite piattaforme di riferimento per vedere un po'



come se la cava con questo gioco.
Molto carina la schermata del nome che ricorda molto bene l'originale con anche le istruzioni per giocarci.
Questa schermata inganna perché il gioco non è della stessa qualità.

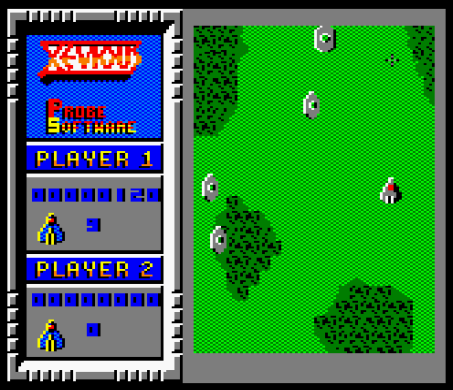


E' più colorato della versione C64 però questi mancano sulla vostra astronave e su quella dei nemici.
In questa immagini forse non le vedete ma c'è la Solvalou e 3 astronavi nemiche.
Il fatto è che graficamente non è male, ma in molti casi soprattutto quando si sorvolano le foreste non si capisce assolutamente niente. Peccato perché il dettaglio c'è.
Nelle aree aperte dove non ci sono gli alberi si nota la buona qualità.
A parte la grafica c'è un altro fattore che lo rovina: la velocità.
L'azione non è molto fluida e l'astronave sembra avere una velocità di inerzia.



Quando accelerate o decelerate va per inerzia anche se togliete le mani dal joystick o dalla tastiera.
Anche questo vi confonde e vi fa sbagliare.
Se vi mettete in un angolo e andate a farvi un giro, quando tornerete sarete ancora li, senza aver perso vite.
C'è la sensazione che l'IA sia completamento a zero, i nemici quasi vi ignorano se vi mettete in un punto particolare.
Tra la bella grafica con colori confusionari, una velocità di gioco non esaltante e un IA a zero non c'è molto altro da aggiungere.
Malgrado tutto ciò se lo guardate riconoscete Xevious.

Anche la versione CPC non è male dal punto di vista grafico anche se hanno dovuto fare un taglio netto dell'area di gioco per tenerlo bello fluido.



Il risultato è buono in termini di velocità e scarso di giocabilità.
Giocando con questa versione mi son reso conto che dopo un po' ci si annoia perché alla lunga capirete che è tutto uguale.
Questa versione ha anche tra l'altro una diversa gestione del controller. Sparando con i cannoni sparerete anche i missili allo stesso tempo che rende inutile mirare e colpire.
Quando volete distruggere una postazione terrestre basta avvicinarsi che la colpirete.
La grafica è colorata bene, i colori ci sono e le animazioni sono belle fluide.
A lungo andare vi verrà l'abbiocco come è venuto a me mentre giocavo a queste conversioni.
Tecnicamente sono fatte bene, ma fanno perdere la voglia di andare avanti.

Ben diversa è la versione Atari ST.
Il gioco originale è stato ben ricreato su questa piattaforma in ogni dettaglio.
I colori sono ottimi e che riproducono molto bene il paesaggio e i nemici sono ben disegnati e animati. I bersagli terresti sono uguali alla versione Coin-Op.
Anche la giocabilità è la stessa e stesso sistema di puntamento con il mirino che diventa rosso quando si punta un bersaglio terrestre.
Gli schermi di attacco sono casuali e non sono a ricerca del bersaglio.
La difficoltà è buona e vi permette di andare avanti e divertirvi.
Ci sono i dettagli anche i più piccoli come le torrette a terra che sembrano delle cupole, ma che si aprono al centro e fanno uscire i missili.
Effetti sonori e musica durante l'azione con quest'ultima di buona qualità e di accompagnamento con il giusto volume.
L'area di gioco è anche sull'ST ridotta da un pannello di controllo un po' invasivo, ma era la tendenza delle conversioni da Coin-op anche perché forse a tutto schermo non era più fluido come speravate che fosse.

Versioni in prova

Le conversioni a 8-Bit provate sono più o meno buone sullo stesso livello anche se alla lunga diventano noiose. Sul C64 è difficile, sul CPC annoia e sull'FM-7 è confusionario.
Sull'Atari ST è ottimo perché tutto è ben replicato anche nei più piccoli particolari e la giocabilità se ne avvantaggia.
Non sarà molto longevo perché 16 livelli sono tanti e lunghi.



X-Men è un gioco basato sugli personaggi dei fumetti della Marvell in una storia che vede Magneto e Arcade rapire il professor X e i suoi X-Men che cercano di salvarlo.
Si tratta in parte di un Beat'up up a scorrimento laterale, ma ha anche degli elementi di avventura perché bisogna anche cercare e raccogliere degli oggetti che servono per costruire un macchinario per fermare i piani di Magneto. Per trovare tutti i pezzi dovete girare per 500 scene piene di azione e combattimento.

Potete usare tutti gli X-Men che volete in qualunque momento e premendo il tasto di "spazio" accedete al pannello di controllo per usare tutte le opzioni che vi servono durante il gioco come l'icona per raccogliere gli oggetti o i poteri speciali degli X-Men.
Ogni personaggio giocabile ha le sue caratteristiche, ma occhio alla barra di energia e quella dei poteri speciali.

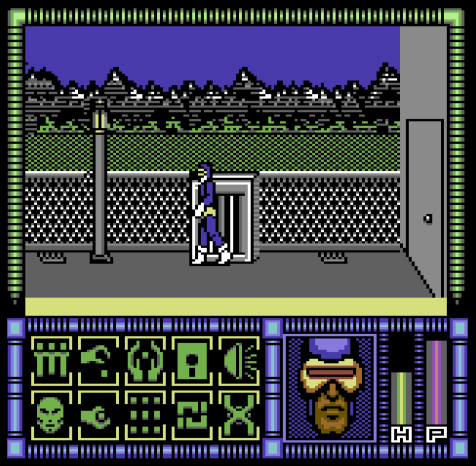
Il gioco è uscito solo per il Commodore 64 e per il DOS.
La versione per Commodore 64 è solo in versione disco e carica di continuo anche per ogni operazione che fate durante il gioco. Anche accedere alle varie icone richiede un caricamento che in versione cassetta sarebbe stato impossibile o comunque troppo complicato da gestire.

—PARAGON SOFTWARE—
PROGRAM BY:
DON UEENSCHELL
ARTWORK BY:
STEVE SUNY
MUSIC BY:
DEREK SCHOFIELD
CONCEPT BY:
F.J. LEANON, MARK SERENET
PROFESSOR XAVIER, STORM, WOLVERINE, CYCLOPS, NIGHTCRAWLER, DAZZLER, COLOSSUS, SENTINELS, ARCADE, MAGNETO, JUGGERNAUT, DIAMOD, TODD, MYSTIQUE, SILVER SAMURAI, WHITE QUEEN, PYRO, BLOB, AVALANCHE, WENDIGO, AND ALL MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF THE MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. AND ARE USED WITH PERMISSION.
COPYRIGHT © 1989
MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

Molto simpatica la schermata dei copyright che ricorda molto quella di presentazione di giochi moderni basati sui personaggi Marvel.
E' un gioco estremamente complicato non appena vedete caricata la prima scena con un pannello di controllo e 10 icone anonime senza sapere cosa sono e cosa servono.
Tenete conto che ogni opzioni richiede un caricamento che per fortuna è abbastanza breve.
Le icone sono: "Team Status", "Change Point Man", Take Object", "Drop Object", "Use Object", "Inventory", "Micro-Cerebro", "Use Mutant Power", "Game Options" e "Sound".
Non sono in ordine come li vedete sul gioco però ci sono tutte e starà poi voi scoprirle tutte e imparare ad usarle.
Essenzialmente si tratta, come già detto, di un beat'em up che dal punto di vista grafico è molto buono perché i personaggi sono fatti bene e molto riconoscibili dalle loro uniformi tipiche.
Subito non potete usare i poteri speciali anche quando vi attacca un nemico e quindi dovrete sbarazzarvene usando



pugni o calci.
L'azione di gioco ricorda molto "Dr. Doom's Revenge" per il modo di muovervi, combattere. Il tipico movimento un po' a scatti. Il movimento è buono però mancano dei frame di animazione e questo diventa più evidente con alcuni nemici.
Le collisioni non sono poi questa grande cosa perché, ad esempio, inizialmente usate Cyclops e con i pugni tirati orizzontalmente eliminate i topi che sono a livello del terreno anche se potete tirare una specie di calci.



Questo X-Men non è un clone di Street of Rage o di Final Fighting, ma i combattimenti sono una cosa in più al vero scopo: trovare degli oggetti che vi permettano di superare delle scene.
Ognuna di queste ha degli enigmi da risolvere e per mettere in difficoltà l'eroe certi oggetti sono protetti da animali selvatici ostili e altri esseri che sono consenzienti di essere vostri nemici.
La grafica è buona, ben colorata e alcune opzioni sono chiare mentre altre da scoprire.
I fondali non sono molto elaborati però hanno diversi strati di colore.
Niente sonoro e solo qualche sporadico effetto sonoro.
Devo dire che mi sono arenato subito, alla prima difficoltà quando entrando in una scena vi dice che c'è una cassa e qualunque opzione voi usate non riuscirete a fare niente.

Commodore 64= 6

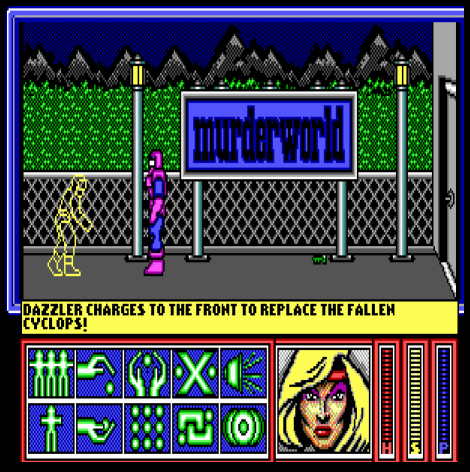
In questo primo numero del 2016 questa piattaforma non ha trovato giochi che siano dei capolavori.
In questo caso non è colpa della piattaforma, ma è proprio un genere di gioco un po' frustrante per degli enigmi, secondo me, senza senso e poi aggiungeteci anche uno stile di combattimento che fa un po' ridire sia per il modo di muoversi e attaccare.
Come Beat'em up ricorda troppo Dr. Doom's Revenge, guardo caso sviluppato dalla Paragon.
Il motore è sempre quello riadattato per quest X-Men.

La versione DOS vi farà dannare un po' fin da subito perché ha strane pretese per quanto riguarda l'hardware.
Se non avete i requisiti richieste per l'audio vi dovete sorbire il PC-Speaker per la musichetta iniziale.
Se avete una scheda audio tipo l'Ad-lib, viene riconosciuta, ma non attivata e quindi avrete solo il cicalino interno.



Questa versione è un po' diversa da quanto visto sul C64 perché è meno confusionario e i personaggi li potete usare fin da subito con i loro poteri.
Le icone sul C64 più delle volte quando ci si clicca sopra vi viene detto che per il momento non potete usarlo, mentre con la versione PC si può fare.

Anche se a livello di grafica non è poi così distante da quanto visto sulla versione a 8-Bit è fatto leggermente meglio e sono state aggiunte delle informazioni su schermo migliori.
Gli oggetti da trovare sono ben evidenziati e li vedete sulle scene e molte informazioni che prima avevate solo via testo ora sono anche animazioni.
Quando usate il "Micro-Cerebro" per cercare altri mutanti nelle vicinanze



appare sullo schermo un radar che cerca fisicamente un altro personaggio.

Quando usate gli oggetti o volete usare un potere speciale appare un puntatore che vi chiede di indicare il punto dove usare l'oggetto e dove indirizzare il vostro potere.

Con la versione PC si riesce finalmente a capire come funzionano alcuni comandi che prima erano senza senso e più di una volta vi dice che avete i poteri, ma non li potete usare malgrado l'energia sia al massimo.
Come già accennato prima, la grafica è a scelta tra EGA e Tandy a 16 colori e CGA a 4 colori.
L'EGA è fatta molto bene come i personaggi principali perché tutto il resto non cambia molto da quanto visto sul Commodore 64.
Sulla versione DOS ci sono più frame di animazione, ci sono più mosse, sono più realistiche e assomiglia molto di più ad un beat'em up rispetto a quanto visto sull'altra versione.

Se riuscite a fargli usare la scheda audio sarà tutto di guadagnato anche dal punto di vista sonoro.



DOS= 7

Su PC il gioco rende molto di più anche per una grafica ben più definita e precisa oltre che ad una animazione generale e di mosse disponibili.
Alcune funzioni sono già attivabili immediatamente e le icone sono più comprensibili.
Se la versione C64 vi delude sappiate che la versione PC è da prendere seriamente in considerazione.

XENOMORPH



Xenomorph è un RPG in 3D come Dungeon Master in tempo reale.
Come la serie sopracitata i movimenti e le rotazioni non sono come gli FPS, ma girate a 90° in tutte le direzioni.
E' un tipico gioco di questo genere con due mani per combattere e un inventario per gli oggetti.

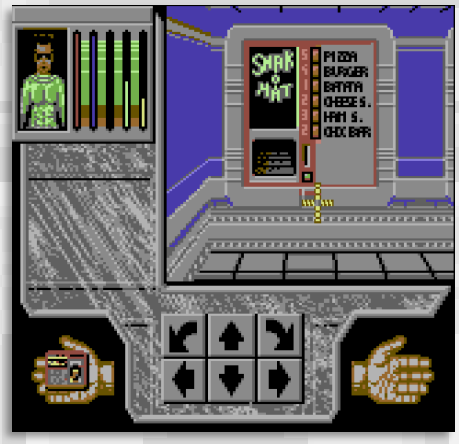
E' un avventura futuristica perché con la vostra astronave danneggiata siete atterrati sulla stazione mineraria Atargis.
Questa piattaforma è desertica e non risponde alle chiamate radio.
Siete obbligati ad entrare nelle miniere



per trovare un modo per lasciare questo asteroide e anche scoprire cosa è successo alle 200 persone che vivevano e lavoravano qui.

Lo scopo del gioco è di trovare dei pezzi per riparare la vostra astronave. Non solo questo tuttavia.
Dovete trovare dell'acqua e del cibo per sopravvivere, delle munizioni e armi per difendervi da eventuali minacce.
Dovete anche trovare tute di sopravvivenza, pass di sicurezza e un sensore di movimento.
Come RPG è normale vederlo girare su un Amiga, un Atari ST, un PC, ma la cosa sorprendente è che gira anche su un 8-Bit, il Commodore 64.
Non è cosa strana vedere il 3D su questa piattaforma, ma è un atipico vederla in un RPG che sicuramente non è l'ideale da gestire per questo hardware.
Giocarci sul C64 è sicuramente complicato perché un RPG via joystick non è il massimo delle vita però un gioco che si avvia con una introduzione animata è indice di qualità.
In Xenomorph non c'è un eroe preciso e prima di iniziare a giocare dovete scegliere un protagonista tra maschi e femmine.
La prima cosa da dire è negativa perché il gioco sta su 2 dischi e il cambio disco è continuo.
Il primo disco è su un solo lato, mentre il secondo sta su entrambi i lati quindi farete 3 cambi disco.
Il primo disco sembra però solo per caricare il gioco perché poi chiede sempre i due lati del disco 2.
Tuttavia questo può essere mitigato dalla qualità grafica che potete ammirare in ogni momento molto dettagliata e in 3D. Le scene esterne sono molto dettagliate e realistiche.
Devo dire che mi ha sorpreso il Commodore 64 in un gioco RPG 3D fatto molto bene e che graficamente sembra anche meglio di Dungeon Master per una grafica molto curata e colorata e che ricorda bene l'ambiente dove agirete.
Ci sono porte da aprire, sportelli con cui interagire e scoprire macchinette per cibo e bevande a pagamento.
Non avente denaro e quindi dovete girare per la base in cerca di moneta o tessere che vi permettano di accedere ai viveri.
Inizialmente non siete vestiti e quindi la prima cosa è cercare una tuta che vi copra.
E girare e girare tra i corridoi in cerca di indizi e oggetti per proseguire.
Il cambio disco c'è di solito quando si cambia piano, ossia si passa ad un livello superiore o inferiore.
Il labirinto 3D non è tanto pesante da gestire; si vede che non è veloce come su un Amiga o un PC però non essendo un FPS è sufficiente la velocità di movimento che è buona per essere un 8-bit a 1 Mhz.
Quello che stressa un po' è il cambio disco incessante ogni volta che c'è qualcosa da fare.
Aprire scaffali, aprire porte, salire e scendere dalle scale comporta spesso la richiesta di girare il disco tra lato A e lato B.
Inizialmente per la grafica che si vede lo si fa volentieri, ma dopo un po' diventa snervante soprattutto quando prendete una tessera dalla mano e poi la riponete.
La grafica compensa molto questo cambio di disco però alla lunga scoraggia.
E' vero che la grafica è buona però è tutta uguale e ci si perde abbastanza presto nella struttura iniziale.
Il gioco è praticamente muto perché non c'è musica e gli effetti sonori sono solo quando si aprono le porte o si interagisce con i vari pannelli, in sostanza sono molto sporadici.
E' un bell'RPG 3D che porta una bella e dettagliata grafica su un hardware di certo non ideale per questo tipo di giochi e che si difende molto bene.
Paga nel cambio disco perché il dettaglio va caricato.



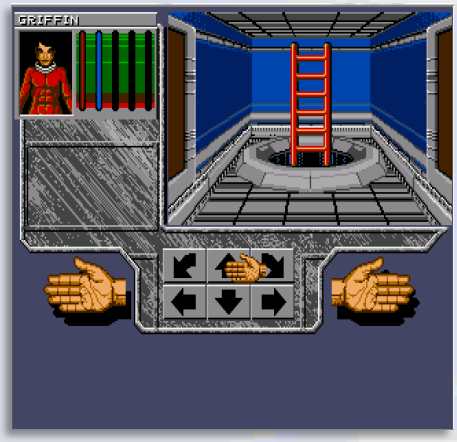


TOP GAME

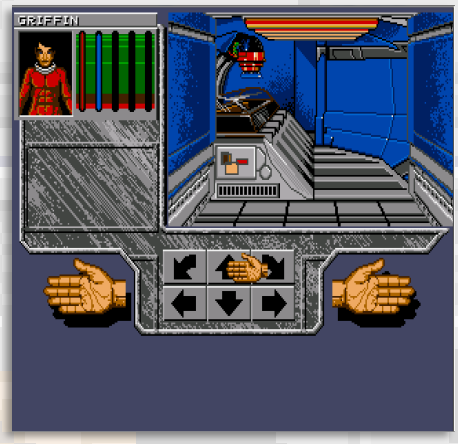
Commodore 64= 8

Un bell'RPG 3D su un C64 è cosa rara soprattutto con questa bella grafica dettagliata e colorata.
Giocare con il joystick non è come usare mouse e tastiera però per il tipo gioco va benissimo.
Interessante da giocare e c'è la voglia di scoprire questo gioco per benino.
Il cambio disco però è snervante e vi chiede di girare il secondo disco in continuazione.

La buona cosa è la velocità che su Amiga è in tempo reale nei movimenti perché appena cliccate in una direzione



questa viene subito eseguita senza stare a pensarci un po' su.
Anche questa versione sta su 2 dischi e il cambio disco è uguale. Carica in continuazione per ogni azione che fate. Se avete un lettore esterno non vi accorgerete di nulla a parte qualche breve istante di caricamento. Se non lo avete diventa un po' snervante.
Dopo la bella musica inziale durante il gioco sarete più tranquilli perché non c'è più niente a parte gli effetti sonori ben fatti.
Come per la versione C64 anche questa è un buon RPG alla Dungeon Master e per chi ama questo genere è da giocare.
Per tutti gli altri che non masticano il



girovagare per labirinti tutti uguali è meglio cercare qualcos'altro.

Amiga= 8,1

La versione Amiga cambia nel numero dei colori e nella qualità grafica, però rimane esattamente uguale alla versione per C64.
Anche il numero dei dischi e il cambio disco è rimasto identico.
E' un gioco riservato agli amanti di Dungeon Master, mentre per tutti gli altri è da valutare.

Atari ST= 8

Esattamente uguale alla versione Amiga a parte la qualità audio.

PC= 8

E' uguale alla versione Amiga e ST anche nella grafica VGA a 16 colori.
Si accontenta di un PC di fascia molto bassa.
Un po lento lo spostamento del mouse, ma per il resto è un gioco RPG destinato agli amanti di questo genere.

La versione Amiga di Xenomorph è un po' deludente nella prima presentazione dato che perde l'animazione iniziale, ma ci guadagna un buon audio di quali-



tà
Rispetto al Commodore 64 c'è qualcosa in meno anche nel gioco perché perde la prima selezione dei personaggi.
Vi farà molto piacere entrare in azione perché vedrete una grafica molto simile alla versione a 8-Bit come disegno generale.
La versione Amiga ha però tanti colori che migliorano la giocabilità perché è più facile riconoscere certi oggetti e anche l'interazione con alcuni macchinari risulta più semplice.
Alcuni pannelli di controllo sono chiari da leggere e si comprende meglio la loro funzione e come poterli usare.
Non si tratta però di un drastico miglioramento perché in generale sono molto simili.

Il Top Game di questo gioco ho deciso di darlo al Commodore 64 perché RPG alla Dungeon Master così ben riusciti ce ne sono pochi.



Nella versione originale, quindi quella per Megadrive, si nota fin da subito l' ottima qualità della Disney per una grafica molto colorata e ottimamente animata.
Una cosa molto buona delle versioni su Console è la possibilità di configurare il joypad e usare al meglio i suoi tre tasti e nelle opzioni si può cambiare l'ordine di questi per venire incontro all' esigenze dei giocatori.
La bella musica che riprende quella del



film viene riprodotta in continuazione durante la schermata del titolo e durante la scelta delle opzioni.
Musica tipica del Megadrive, di buona qualità e molto orecchiabile.

E' un azione tipicamente di piattaforme, ma anche di beat'em up perché oltre a saltare su ogni piattaforma che trovate, che poi sono i tetti delle varie case, dovete anche eliminare tutti i nemici che trovate e che sono splendidamente animati e in modo abbastanza umoristico tipico di un cartone animato della Disney.
Ogni occasione è buona per vedere come gli artisti si sono dati da fare.
Vedrete, ad esempio, la guardia cicciona che perde la cintola dopo un colpo e si distrae dal secondo che lo uccide; la guardia muscolosa che sembra imbattibile e quando vi insegue sui carboni ardenti che saltella in preda ai dolori.
C'è anche lo "smilzo", una guardia alta e magrissima abilissima con i coltelli che vi aspetta mentre fa il giocoliere e puntualmente viene sconfitta al primo tentativo.
Potete saltare sulla schiena dei dromedari addormentati che vomiteranno addosso alle sventurate guardie che verranno eliminate gratuitamente dai vostri inconsapevoli alleati del momento.
Nella corsa per arrivare alla fine del livello dovete anche evitare le massaie che buttano fuori dalle finestre le case delle pentole.
Dato che avete delle mele con voi e non sono infinte vi posso già dire che saranno essenziali per eliminare Jafar. Più ne avete e più facilmente finirete il gioco. Le vite sono importanti, ma le mele sono determinanti.

Tra un livello e l'altro oltre alla Slot Machine per vincere vite e gemme, c'è ogni tanto un livello bonus dove il protagonista è la scimmietta di Aladdin.
Lo scopo è quello è di evitare una pioggia di pentole e vincere gemme e infine una vita.
I livelli sono costruiti per replicare bene l'ambiente dove si svolge il film e i livelli sono abbastanza lunghi quindi molto spesso ci sono dei checkpoint che vi permettono di ripartire da quel punto se perdete una vita.
I negozi per le vite e per comprare delle



mele sono sparsi nei vari livelli e alcuni sono nascosti da ascensori segreti e in posti che non pensate che abbiano qualcosa da visitare.
Dovete esaminare ogni stanza, ogni locazione, ogni possibile passaggio per trovare qualche sorpresa.
L'energia è rappresentata dal fumo della lampada e di tanto in tanto ci sono dei bonus per recuperarla.

Questa versione è davvero uno spettacolo per gli occhi e le orecchie: la grafica è coloratissima, ci sono diversi strati di parallasse, il cielo è animato e i disegni del fondale e dei personaggi ricordano davvero tanto il cartone animato.
Ci sono tantissime animazioni durante il gioco e quelle di intermezzo o quando si perde una vita. Ce ne sono tante e sono proprio belle in ogni senso.
La musica è di buona qualità e ogni livello ha la sua che è perfettamente integrata per dare la giusta atmosfera all'azione.
Non è di qualità sbalorditiva, ma la melodia e gli strumenti usati sono proprio azzeccati per il gioco e danno un ritmo all'azione in maniera egregia.
Ottimi anche gli effetti sonori.

TOP GAME

Genesis= 9,5

E' il gioco originale e si trovava in qualche rara versione Coin-Op. La grafica è sbalorditiva. E' colorata, è animata come un cartone animato uscito dalle abili mani di un artista della Disney.
Ci sono animazioni e scenette umoristiche in ogni momento che vi fanno divertire.
Bella la musica che da un ritmo all'azione e vi immerge nella sua bella atmosfera da favola.

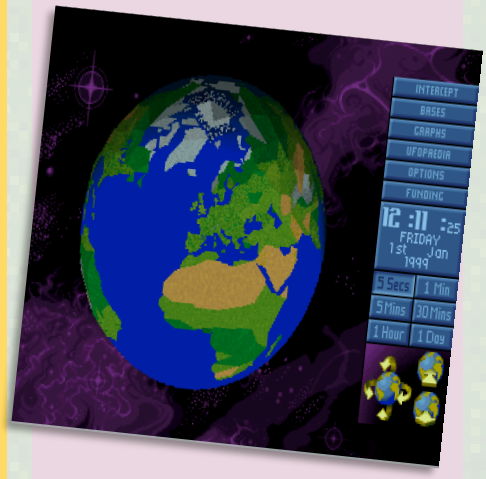


UFO: Enemy Unknown esce anche per il CD32, la console Amiga ed è la copia quasi esatta della versione PC perché ha la sua stessa introduzione e poi come avete letto nel numero scorso, è uno quei giochi che occupa lo spazio dei floppy disk e il CD non viene sfruttano per niente.
A parte questo è un ottimo gioco che sfrutta una grafica e dettaglio a 256 colori, ha una musica davvero bella e come già detto un introduzione degna di UFO.
C'è da chiedersi se era necessario usare il CD-ROM per aggiungere l'introduzione.
Peccato che questa versioni non sfrutti la luce dinamica dato che è leggermente meglio della versione floppy AGA.

CD32= 8

E' uguale alla versione floppy per Amiga AGA. Aggiunge la bella introduzione vista su PC.
Per il resto vale quanto detto per la versione floppy.

La versione Playstation è uguale alla versione PC con una qualità audio migliore perché usa le tracce audio e con migliori effetti sonori.
A parte la qualità audio il resto del gioco non cambia niente. Anche il Geoscape ha lo stesso dettaglio nelle texture e non sembra usare tanto bene la luce dinamica.
Le missioni terrestri sono esattamente quelle viste su Amiga, belle chiare, soleggiate, dove tutto visibili quasi subito.
La versione DOS è più cupa nell'esplorazione a terra, ma potrebbe anche dipendere dall'orario.
Il Geoscape sembra oscurarsi un po' come la versione Amiga.





Graficamente è uguale alle versioni a 256 colori (anche se la versione DOS mi pare migliore per la gestione delle luci), ma la differenza in questo caso l'audio che su Playstation è davvero di qualità eccellente.

Playstation= 8,5

E' uguale alla versione CD32; usa le tracce audio e ha buoni effetti sonori. Per il resto sembra leggermente inferiore dal punto di vista grafico alla versione DOS per la gestione della luci.



Il gioco della corsa attraverso le campagne Italiane Mille Miglia esce anche per Playstation anche se cambia leggermente il nome e un po' anche la struttura di gioco che diventa più Arcade, più Coin-Op.
Potete giocare in modalità "Arcade", "una sfida a 2 giocatori", "un prova a tempo" e un "campionato".
La corsa è quella tipica già vista nella versione Simulmondo, ma un azione di guida ben diversa.
Nella modalità arcade dovete scegliere



il percorso da fare e le vetture divise in tre fasce di anno che vanno dal 1927 al 1957.
Le auto del 1927 saranno ovviamente diverse da quelle del 1957.
Avete quindi una buona gamma di scelta.
Le vetture sono configurabili nei colori e quello scelto lo vedete durante la corsa, ma la Playstation era una console potente quindi poteva permettersi di mettere sullo schermo tutto quello che voleva.

Finite le selezioni di scelta c'è l'ultima che è se usare il cambio manuale o quello automatico.
A differenza della versione classica, questo gioco non ha percorsi tra città a città, ma sono tracciati chiusi in cui bisogna percorrerli in un certo tempo o arrivare primi dopo un certo numero di giri.
Ogni corsa parte dalle città e poi si sposta alle campagne e ogni tracciato è ben riconoscibile perché ci sono monumenti o strutture che ricordano quella città, ad esempio, la città di Roma vedrete il Colosseo, il Vaticano, il Campidoglio e non è fondale, ma grafica 3D.
Tecnicamente è quasi perfetto come quasi tutti i giochi Playstation grazie ad una grafica 3D davvero buona, un po' sgranata per la bassa risoluzione, ma così dettagliata che la compensa.
La gara è accompagnata dalla musica che sono tracce audio che riproducono melodie tipiche di quegli anni anche per gli strumenti e vi immedesima nella corsa dando quel ritmo



giusto per affrontare le difficili curve.
E' un arcade puro e per questo non si esce di strada perché ci sono i guardrail e ogni strusciata contro i bordi della strada vi rallentano così tanto che difficilmente riuscirete a rientrare in corsa e qualificarvi.

La cosa sicuramente più bella è la buona grafica delle auto che sono ben riprodotte in base alle classi di età e che cambiano se scegliete tra gli anni '20 e gli anni '40.
Nel "Campionato" le auto non sono personalizzabile, mentre nell' "Arcade" potete farlo e scegliendo un qualunque colore poi lo vedete durante la corsa.
Se volete rivivere la classica corsa in giro per l'Italia provate questa versione Playstation che vi piacerà non solo come grafica, ma anche come giocabilità.



Playstation= 9,5

E' probabilmente la corsa automobilistica dedicata alla 1000 Miglia più bella in assoluto per una grafica 3D poligonale molto curata e precisa con un audio che riproduce in maniera impeccabile il periodo della corsa.
Giocabilità molto elevata grazie alla possibilità di guidare con il cambio manuale e automatico.
La longevità è eterna perché è un tipo di azione che lo fa preferire alla versione classica per computer che ha una gestione di guida che alla lunga può diventare noiosa.
La versione Playstation ha un azione di guida alla Need for Speed però è più tematica e le varie città sono ben riprodotte.


Multimedia
Compilation
Office



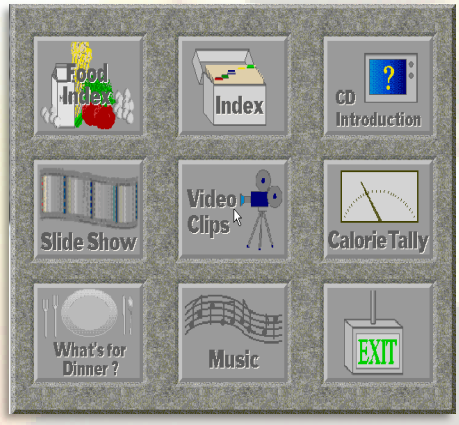
In qualche numero fa di REV'n'GE! vi avevo fatto scoprire un programma multimediale di cucina per Amiga molto interessante.

Better Homes è prodotto simile con una interfaccia grafica decisamente efficace che propone una varietà di ricette che avrete modo di conoscere in vari modi.

Iniziando dal primo menu "Food Index" voi potete scegliere le ricette tra delle categorie di cibo, di calorie, di nutrimento e preparazione.

Quando selezionate una categoria avrete una lista di cibi che vi portano ad una pagina dove potete vedere l'immagine del cibo con l'indicazione delle sue calorie.

Potete a questo punto leggere la sua ricetta in modo dettagliato e vedere un ingrandimento dell'immagine per ammirare i dettagli.



Potete anche controllare la lista della spesa perché di base le ricette sono fatte per un certo numero di persone e da qui potete vedere come cambia la quantità del cibo in base al numeri di persone.

Per ogni ricetta, se previsto, potete vedere dei passaggi della preparazione con alcuni video anche se non sono relativi a quella ricetta in particolare, ma sono spiegazioni su come usare certi attrezzi di cucina, alcuni tipi di taglio della carne o delle verdure, il miglior modo di creare un ripieno per la carne o la temperatura ideale per cuocere, ecc.

Sono tuttavia consigli generali che però sono diversi come numero a seconda del piatto che volete preparare.

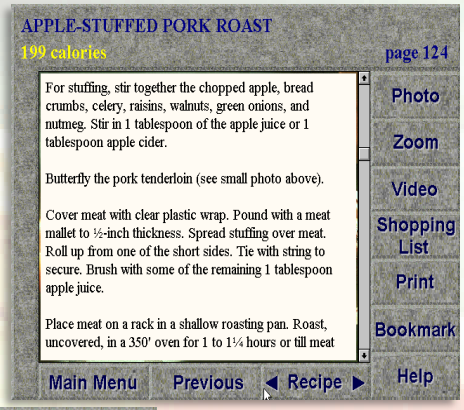
Leggendo un testo molte volte vi sfuggono dei passaggi o vi chiedete come fare quello che la ricetta dice.

I video aiutano a capire alcuni modi di cucinare in modo corretto.

Le ricette le potete seguire al computer oppure stamparle.

Le ricette le potete esaminare non solo per il tipo di cibo, ma viste in ordine alfabetico, in ordine di energia nutrizionale e di tempo di preparazione.

Potete vedere tutti i piatti del CD come una galleria fotografica con le indicazione delle calorie e anche della pagine dove si trova la ricetta.





Better Homes è un libro digitale e come tale ogni ricetta ha la sua pagina precisa dove andare a cercarlo.

Potete vedere anche una galleria di video che riguardano appunto una guida per imparare a cucinare e le varie tecniche per farlo nel modo migliore.

Per ogni tipo di cibo (non le ricette complete) potete vedere in dettaglio le calorie e tutto quello lo riguarda come proteine, carboidrati, colesterolo, ecc.

Tra tutti in menu di scelta ce ne è uno molto importante e che riguarda la scelta di ricette in base ad alcuni criteri come le calorie, il colesterolo, il grasso e il sodio.

Molti cibi sono dannosi alla salute e il programma vi elenca delle ricette in base alle vostre scelte per dimagrire o mangiare in salute.

Potete scegliere, ad esempio, delle ricette sotto le 400 calorie, che abbiamo poco colesterolo, pochi grassi e poco sodio.



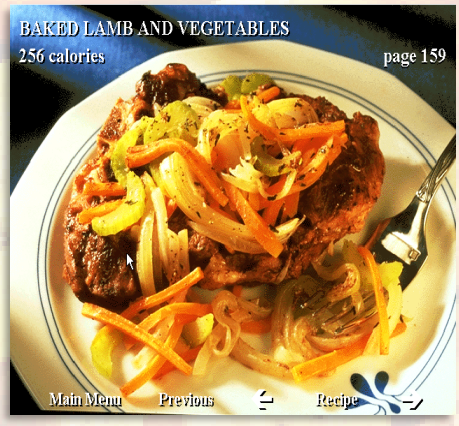
Questa scelta ha solamente 31 ricette che vanno cercato nella lista alfabetica.

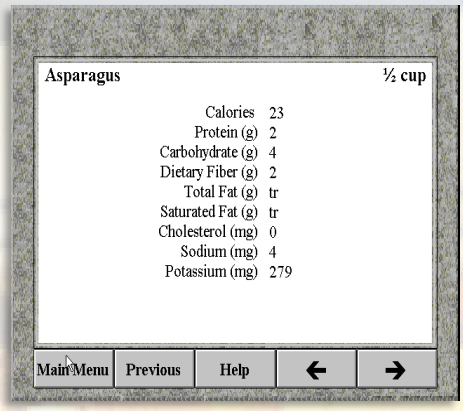
Se scegliete un cibo che non ha ricette il programma ve lo segnala subito, quindi dovete cercare fino a quando non trovate qualcosa.

Se non avete voglia di cercarlo manualmente fate una ricerca automatica e lui trova le ricette in base alla

vostra scelta.
I biscotti, ad esempio, rientrano nell'esempio fatto.

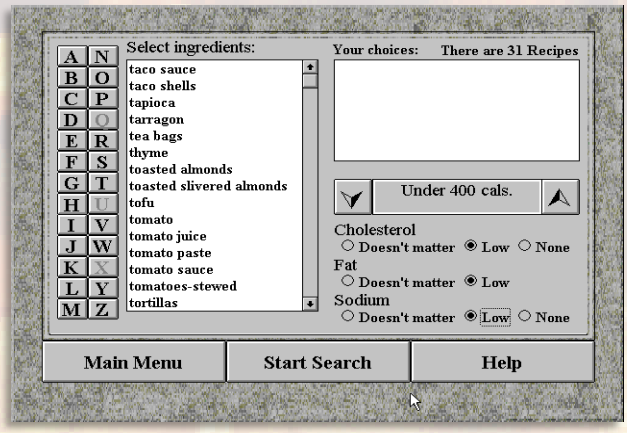
Questo prodotto ha anche un'altra caratteristica davvero interessante: Ha una vasta raccolta di musica che vi accompagna in ogni occasione quindi potete ascoltare durante la lettura delle ricette.
Se non volete ascoltare nulla, la potete disabilitare in ogni momento, ma dato che è comunque un prodotto multimediale e spesso manca in tante produzioni il mio consiglio è di ascoltarla perché merita.
Non sono tracce audio, ma la qualità è più che buona.
Il programma è fatto molto bene, l'interfaccia è molto semplice da usare, i comandi sono scritti sullo schermo e la qualità delle immagini e dei video è ottima.





Windows 3 = 10

**Se amate la cucina o volete imparare a cucinare questo è il programma ideale per farlo.
Le ricette sono chiare e precise e in vostro aiuto ci sono anche dei video che mi mostrano alcune tecniche che spesso sono sottovalutate.
Se cercate cibi e piatti per le vostre diete, non volete ingrassare mangiando bene, questo Better Homes è perfetto.
La guida di ricette per mangiare sano è molto utile.**




Al prossimo imperdibile numero
#47