REV'n'GE! #47

Retro Emulator Vision and Game

SALAMANDER

Un classico che ispira nel tempo e nello spazio

YBOTS

L'innovativo gioco 3D del 1987 fa nascere un nuovo genere

RECENSIONI: Conqueror * Battle Command * Convoy Raider * Battle of Antietam * Operation Thunderbolt * X-Out * Xybots * Legacy of the Ancients * Lazy Jones * Lazer Force * Salamander * Commodore Information Point

EDITORIALE NUMERO 47

Sono riuscito a fare anche a Gennaio, malgrado non ne fossi sicuro, due numeri. E' stata dura perché ad un certo punto non sapevo più come andare avanti e quali giochi o programmi poter inserire. La scelta fatta mi sembra molto buona e interessante perché potrebbe farvi venire la voglia di andare a giocare proprio a questi giochi.

Un numero molto ricco di giochi per hardware a 8-Bit soprattutto per il Commodore 64 che è giusto ricordare come la migliore piattaforma di questa architettura anche se non sempre è stata sfruttata come si deve. Molti giochi provati sul C64 non erano nativi, ma usciti dopo le versioni a 16-Bit che ha comportato un lavoro enorme di conversione con risultati che spesso non rendono giustizia alla sua fama.

Come vi avevo promesso, una recensione di Salamander per il Sega Saturn che presenta una compilation di tre giochi che tra l'altro è uscita anche per Playstation con risultati davvero eccellenti. Sega Saturn vs Playstion è un classico, ma devo dire che nel 2D se la cavano benissimo entrambe.

All'ultimo momento e forse anche un po' in ritardo sulla tabella di marcia della fanzine è la parte multimediale. Devo dire che non sapevo cosa fare. Volevo a tutti i costi inserire un programma multimediale per Amiga che ormai sono stati quasi tutti affrontati da REV'n'GE!

Come già detto in altri editoriali per CD32 o CDTV sono rimasti dei libri interattivi educativi che non so quanto possano interessare. Ho tentato qualche compilation, qualche Cover Disk, ma alla fine ho scelto due Demo Disc che fanno conoscere il CDTV e l'Amiga 600 in modo molto dettagliato. Non ero convinto che fosse la scelta giusta, ma scoprendo questo programma mi sono ricreduto ed è molto utile per chi vuole saperne di più, ma anche a cui li ha già.

Buona Lettura

Sommario Numero 47	Gennaio 2016

Battle Command	**7-10**
Battle of Antietam	**11**
Commodore Information Point	**30-31**
Conqueror	**4-6**
Convoy Raider	**11**
Lazer Force	**24**
Lazy Jones	**23**
Legacy of the Ancients	**22-23**
Operation Thunderbolt	**12-14**
Salamander	**25**
X-Out	**15-18**
Xybots	**20-21**

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



Legacy of Terror

Si tratta di un RPG 3D uscito solo per il DOS e come tale ottimizzato per avere un impatto grafico molto buono.
Non solo grafica, ma anche tante funzioni che lo rendono da provare per tutti gli amanti del genere Dungeon Master.



Xyphus

Un altro RPG, ma questa in 2D e solo per Commodore 64.
Assomiglia parecchio al genere Ultima e l'ho scelto proprio per vedere quanto c'è di quella ottima serie e soprattutto se ha una giocabilità simile o molto migliore.
Dalla grafica sembra anche carino e dettagliato, ma non sempre l'estetica da giuste informazioni.



Zeewolf

Un gioco per Amiga in grafica 3D isometrica che assomiglia molto a Conqueror recensito in questo stesso numero.
Una grafica curatissima e dettagliata.
Ha una grandissima giocabilità e su Amiga può essere considerato una killer application perché riprende un vecchio classico migliorandolo davvero tanto.
Non sembra, ma un Amiga 500 è in difficoltà con questa grafica 3D.



XP8

Non mi ricordo se è già stato recensito su REV'n'GE!.
Si tratta di uno shoot'em up a scorrimento verticale con una grafica digitalizzata con fondali ultra dettagliati.
Vi anticipo che la giocabilità del gioco dipende molto dalla sua difficoltà ed è molto difficile.
Il gioco è in versione OCS e AGA.

Review



Conqueror è un simulatore di carri armati in grafica poligonale con visuale isometrica in terza persona.
I controlli del carro armato emulato sono reali e due giocatori possono usare lo stesso veicolo: uno controlla il cannone e l'altro guida.
Lo scopo del gioco è molto semplice: distruggere i nemici usando una squadra di carri armati a vostra disposizione.
Potete anche usare una mappa per dare ordini ai vostri carri per muoversi e attaccare dei bersagli.
Le risorse non sono infinite e vanno guadagnate distruggendo i nemici e poi applicate prima di passare al livello successivo.

Una simulazione che nasce originariamente per l'Archimedes nel 1988 e che sfrutta bene il suo hardware a 32 bit, quindi un gioco fortemente ottimizzato per questa piattaforma.
Un anno dopo esce anche per Amiga, Atari ST e DOS tenendo conto della grande fatica di convertirlo da una piattaforma più potente.
L'attesa sarà ricompensata da una buonissima conversione.

E' una simulazione molto realistica soprattutto dal sistema di movimento perché riprende esattamente il funzionamento di un vero carro armato del periodo.
Il controllo migliore è via tastiera perché nei carri armati della Seconda Mondiale non c'era un sistema di guida singolo, ma due motori ognuno per i due cingoli.
Ogni leva ne controlla uno e quindi bisogna usarli insieme per andare avanti, indietro e girare a destra e sinistra.
Un tasto per muovere il cingolo destro, un tasto per quello sinistro e un altro per il moto in avanti.
Altri tasti per muovere la torretta del cannone e sparare.
La giocabilità diventa buona quando avete imparato a gestire i tasti e anche dall'hardware che avete.
Se lo fate girare un ARM3 non si sono problemi di fluidità, mentre se lo fate girare su un ARM2 la giocabilità ne risentirà parecchio perché il gioco è molto lento, ma non gira a scatti.
Il gioco richiede almeno 2 MB di memoria.





Tecnicamente come già detto molto buono perché ha una grafica molto colorata e dettagliata con un terreno con appezzamenti di vario tipo, alberi diversi per forma e colore, vari tipi di carri armati (Russi, Americani e Tedeschi) ben realizzati come complessità dei poligoni e ben ombreggiati.
C'è anche una grande varietà di costruzioni di ogni tipo ben riprodotte.
Tra le opzioni di gioco c'è la scelta di abilitare o meno l'audio, scegliere le forze durante la battaglia, il tipo di azione e la scelta tra una strategia automatica o manuale.
Quando scegliete di giocare con una strategia manuale dovete dirigere la vostra squadra nei punti indicati e potete scegliere solo la velocità di movimento.
Un gioco interessante perché inizialmente sembra un semplice arcade, ma nasconde una complessità elevata che lo scomodo sistema di controllo, realistico, vi metterà nei panni di un velo pilota di carro armato nel mezzo di una battaglia.
L'area di gioco è piccola, ma è una scelta non è una limitazione.

Arcorn 32-Bit= 8

E' una simulazione di carro armato estremamente realistica per il sistema di guida che vi farà un poco impazzire finchè non avrete capito come funziona.
Molto bello graficamente con un ricco dettaglio in ogni più piccolo particolare.
Non una semplice simulazione perché tra le varie opzioni c'è anche la selezione manuale della strategia per poter dirigere la vostra squadra.
Un gioco un po' diverso dal solito anche per tipo di visuale a scorrimento.
Anche per questa piattaforma la longevità e giocabilità dipendono molto dall'hardware, ma anche nella versione più lenta dovrebbe essere molto alta.

Un anno dopo esce la versione per Amiga che deve fare i conti con un gioco fortemente ottimizzato per un hardware superiore e potente.
Di buono è che richiede solo 512k di



memoria e ha la localizzazione in Inglese e Tedesco.
La conversione comporta un miglioramento della gestione del controller perché con l'Amiga è possibile scegliere se giocare con tastiera, mouse oppure il joystick.
Dato che la simulazione è realistica, per usare il joystick dovete essere in due perché o si usa il joystick 1 per guidare o il joystick 2 per sparare oppure i due joystick per gestire la guida a destra e a sinistra.
Se giocate da soli la scelta è la tastiera con il mouse opzionale.
Si può anche scegliere di avere una guida manuale e un attacco automatico o viceversa.

Di certo con la versione Amiga si cerca di migliorare la giocabilità venendo incontro ad ogni esigenza per migliorarla.



Potete anche modificare i tasti.
C'è subito da dire che essendo un gioco poligonale, non c'è nessun aiuto da parte dai custom chip e quindi tutto viene gestito dal processore, dai suoi 7 Mhz.

La versione Amiga gira più o meno come su un ARM2 come velocità e anche un po' a scatti.
E', tuttavia, molto giocabile anche se bisogna imparare a guidare il nel modo corretto il carro armato e quindi la cosa migliore è impostare lo sparo automatico in modo tale da impratichirvi con la guida.
Per quanto riguarda l'aspetto grafico è stato fatto un ottimo lavoro perché tutto è ben riprodotto anche nei colori. Si nota un peggioramento nella qualità dei carri armati e nelle ombreggiature, ma il risultato è comunque molto buono.
Meno buona è la velocità, ma come detto l'Amiga deve affidarsi completamente al processore centrale che con i suoi 7 Mhz non può garantire una buona fluidità quando sul campo di battaglia ci sono tante cose in grafica 3D complessa.
I carri armati sono composti da tanti poligoni, ci sono gli alberi che hanno la loro forma reale e per farlo hanno tanti poligoni così come gli altri nemici e le varie strutture.

Buona anche la qualità audio anche se ci sono solo gli effetti sonori



per quanto riguarda il motore e le esplosioni.

Amiga AGA= 7,5

Ottima conversione da un gioco fortemente ottimizzato per l'Acorn 32-Bit. Buona la grafica che mantiene tutti i colori e anche un dettaglio quasi identico.
Perde qualche cosa sulla qualità dei carri armati che sono meno precisi e raffinati, ma si tratta di poca cosa.
E' tutto in 3D e l'Amiga fatica parecchio.

La versione Atari ST è uguale alla versione Amiga in ogni opzioni e anche nella grafica che ci perde qualche colore, ma ne guadagna in velocità dato che il suo processore è leggermente più veloce di quello usato nell' Amiga 500.
Velocità quindi leggermente più fluida e anche una migliore risposta delle impostazioni.



Atari ST= 7,7

Vale quanto detto per la versione Amiga, ma dato che il processore è un po' più veloce ne guadagna la velocità.
I suoni sono di qualità ST però li ho apprezzati di più in questa versione in quanto meno chiassosi.

DOS= 7,5

Uguale alle versioni per Amiga e ST con supporto per ben 5 adattatori grafici tra cui la VGA a 16 colori.
La velocità è ottima già a 10 Mhz.



Battle Command è un altro simulatore di carro armato con grafica 3D poligonale e che può essere considerato un seguito di Carrier Command (visto in uno degli scorsi numeri) per il fatto che gli sviluppatori sono gli stessi.

Non è un seguito ufficiale però ci sono delle similitudini con l'altro loro gioco: si svolge in un prossimo futuro, in un realtà alternativa e il giocatore pilota un carro armato in un paesaggio completamente piatto con colline naturali e artificiali.

Battle Command è però tutt'altro gioco perché questa volta non si pilota dei droni, ma siete fisicamente all'interno di questo carro e dovete eliminare tutti i nemici.

Un carro armato molto difficile da usare non tanto per il realismo di movimento ma perché la torretta con il cannone non può girare liberamente, ma solo nella direzione che state guardando.

La trama è molto breve perché il gioco si svolge in un prossimo futuro durante una guerra tra il Nord e Sud in una realtà alternativa, ma la tecnologia usata non è tanto diversa da quella di un mondo reale.



Anticipo un po' le caratteristiche tecniche sul fatto che è un gioco poligonale su tutte le piattaforme sui cui è uscito e anche sul Commodore 64 dove gli stessi autori avevano completamente stravolto la grafica 3D di Carrier Command trasformandolo in un gioco 2D in bitmap.

E' un mondo molto semplice, completamente piatto. Ci sono delle colline, ma sono solo di abbellimento perché l'azione si svolge solo in un percorso pianeggiante.

Come ogni gioco 3D ci sono delle visuali esterne, ma anche questa volta sono state fatte delle scelte tecniche che in alcune piattaforme sono state rimosse.

Una cosa molto buona di questo gioco è che il movimento del carro armato è arcade e quindi più facile da guidare rispetto a Conqueror visto nella recensione precedente; ci sono però varie interazione sul cruscotto che devono essere attivate o con il mouse, con i tasti o con il joystick.

Per alcuni la giocabilità ricorda molto Battle Zone e al primo impatto sembra così perché anche in quel gioco il cannone sparava solo nella direzione che guardate e anche la visuale principale lo ricorda parecchio.

Il gioco esce nel 1990 per i sistemi a 16-Bit e nel 1991 per le piattaforme a 8-Bit.

La versione per Amiga deve sfruttare bene il suo hardware e già la fa perché per questo gioco poligonale sono sufficienti 512k di memoria: buon punto di partenza.

Tre sono le localizzazioni: Inglese, Tedesco e Francese.

Molto bella la schermata del titolo con un carro armato in 3D con tanti poligoni di vario colore per dare una profondità realistica del veicolo (non ci sono le ombreggiature, ma questi colori diversi applicati in determinati punti danno una bella visuale di insieme) che ruota molto bene.

Eccellente anche la musica di qualità Amiga.

Non ci sono opzioni, ma solo due scelte: iniziare una partita o caricarne una salvata.

Se non fate nulla si carica una dimostrazione del gioco con le visuali esterne che fanno capire come sarà il gioco e anche come l'Amiga gestisce questa grafica 3D.

Le animazioni che ci sono nella schermata delle opzioni cambiano di volta in volta e sono tutte di altissima qualità.

Il gioco sta su 1 solo disco e i caricamenti sono abbastanza veloci.

Appena dato il via gioco vi appare un menu di selezione delle missioni che sono 15 e non sono poche. Noterete che questa schermata si chiama "Mission Disk 1" che farebbe pensare ad un secondo disco che non c'è; forse era prevista un'espansione.

Ogni volta che cliccate su una missione potete vedere nel piccolo monitor un' anteprima in 3D degli obiettivi e poi scegliere se leggervi la missione oppure entrare subito in azione.

Da queste animazioni già potete vedere come gira il motore 3D e già vi anticipo che gira abbastanza a scatti e lo noterete anche quando si avvia la dimostrazione.

Dopo aver scelto la missione dovete equipaggiare il vostro carro con le varie munizioni e avete 4 posti per le varie armi, ma queste hanno un peso e voi avete un limite quindi dovete sceglierle in base a quanto ne potete portare.



L'azione di gioco si avvia con una bellissima sequenza in cui il vostro carro viene paracadutato sul campo di battaglia. Un animazione bella, ma molto lenta e a scatti.

Con la visuale in prima persona cambia tutto perché è velo-

Battle Command

ce e fluido.
Come vi aveva già anticipato, lo scenario è completamente piatto e ci sono delle colline poligonali che incontrate, ma sono degli ostacoli perché se ci andate ci sbatterete il naso contro come fosse un muro.
Si tratta di poligoni, ma servono solo a rendere meno piatto il paesaggio.
Ci sono invece durante il campo di battaglia tanti altri oggetti poligonali come gli alberi che possono essere distrutti così come strutture e carri nemici.
Questi oggetti esplodono in tanti pezzettini che sono forme geometriche più semplici, ma sempre vettoriali come triangoli, quadrati e rettangoli. Tutto rimane perfettamente in 3D.
Ci sono le visuali esterne, ma l'Amiga in queste situazioni soffre tanto quando ci sono tanti oggetti in 3D da guardare. Non è una situazione allarmante o di scarsa giocabilità, ma con una paesaggio



piatto e con pochi oggetti 3D guasta un po' questa lentezza.
Non ci sono opzioni sul dettaglio prima di giocare, ma ci sono durante il gioco.
Con il tasto funzione "**F7**" potete entrare nel menu per decidere se togliere del dettaglio: potete ridurre la complessità degli oggetti 3D, disabilitare i vari dettagli del terreno, togliere l'audio e cambiare il tipo di controller tra tastiera, joystick e mouse.
Il mouse a parer mio è quello migliore perché da una sensibilità maggiore ed in questo caso molto buono per pilotare e interagire con il cruscotto per scegliere le varie armi che avete installato.
Nel cruscotto avete un radar molto potente che vi mostra molto bene la situazione: in rosso in carri nemici



e in giallo i colpi che loro vi sparano contro e grazie a questo radar potete evitarli perché già vedete la loro direzione.
A differenza di altri giochi, questo radar è davvero ottimo e vi regala una voglia di giocare e di riuscire nelle missioni come pochissimi altri giochi.
Il cruscotto non è indistruttibile perché ad ogni colpo si danneggia e potete perdere l'uso del radar che complica le cose.
Una simulazione di carro armato arcade molto bella e la grafica 3D anche se non particolarmente complessa gli da una carica di giocabilità elevatissima.
15 missioni sono tante e vi terranno incollati al gioco finché non le avrete finite.
L'Amiga soffre un po' nel 3D, ma vi consiglio di tenere il dettaglio al massimo anche perché non ho visto miglioramenti sostanziali abbassandolo. In più a dettaglio massimo i carri armati nemici sono molto ben fatti anche a distanza e le esplosioni sono fatte molto bene.

Amiga= 8,5

Battle Command è il simulatore di Carro Armato più bello che ci possa essere su Amiga anche se non ha una grafica 3D sbalorditiva e nemmeno veloce.
La struttura di gioco però è unica e quando incominciate ad ingranare diventerà missione dopo missione sempre più bello e allettante.

La versione ST questa volta non ha nessun vantaggio rispetto all'Amiga malgrado un processore più veloce. Anche su ST bastano e avanzano 512k di memoria.
Il gioco è uguale alla versione Amiga ovunque posiate lo sguardo e il dettaglio è lo stesso di qualità.
L'unica differenza che si sente è l'audio di qualità ST, ma comunque buono che regala un buon accompagnamento di effetti sonori.



Grafica 3D buona e stessa velocità come su Amiga.
Il giudizio è lo stesso.



Atari ST= 8,4

E' uguale alla versione Amiga in tutto e per tutto anche nella velocità della grafica.
Leggermente peggio per quanto riguarda l'audio, ma rispetto ad altri giochi è di buona qualità.

La versione DOS si mantiene sugli stessi ottimi livelli della versione Amiga per qualità grafica e dettaglio.
Questa versione supporta molti adattatori grafici tra cui la classica CGA, EGA, VGA a 16 e 256 colori, MCGA, Tandy ed Hercules. Supporta anche joystick, tastiera e mouse e una scelta audio tra Ad-lib, Roland e PC Speaker.
La versione PC copre varie configurazioni e dovrebbe fare felici un po' tutti.
Durante il gioco non vedrete grosse differenze con una VGA a 256 colori, ma se ci fate caso c'è ne una ben evidente.
Con io 256 colori la grafica è pulita, più dettagliata e non ci sono retinature sparse per il gioco e lo si nota nella prima introduzione al gioco.
Durante la simulazione non vedrete grosse differenze, ma i 256 colori o comunque una palette superiore ai 16 colori aggiustano e curano meglio alcuni piccoli particolari.
Se avete una scheda audio gli effetti sonori durante il gioco vi ripagheranno della spesa e comunque danno un impatto migliore che ascoltare il cicalino interno.
La parte audio comunque non incide sul gioco che rimane molto buono anche con il PC-Speaker.
Per quanto riguarda le prestazioni c'è da dire che non ha grosse pretese. Io faccio riferimento ad un PC tipo a 10 Mhz dove gira in maniera egregia anche a 256 colori.









PC= 8,6

La versione DOS è leggermente meglio delle altre a 16-Bit perché ha una vasta scelta di modi grafici che vanno da 4 a 256 colori e supporta ben 2 schede audio molto note.
E' un po' meglio in versione a 256 colori e con un PC di fascia bassa gira molto bene.
Leggermente meglio tecnicamente, ma come giocabilità e longevità siamo sugli stessi livelli delle altre versioni.

Nel 1991, un anno dopo le versioni a 16 -Bit, esce Battle Command anche sulle più modeste piattaforme a 8-Bit che devono gestire una grafica poligonale ben fatta, ma per loro fortuna non così complicata da essere convertita in modo più che dignitoso anche per le prestazioni.

La versione per Commodore 64 la si trova in versione disco e in versione cartuccia; la versione provata è quest'ultima per velocizzare i caricamenti.
Il C64 non è un Amiga e l'abito non fa il monaco, ma vedere la prima animazione su questa piattaforma è scoraggiante, ma è il gioco vero e proprio che dovrà dimostrare di esserci in ogni situazione.
La versione per Commodore 64 ha solo 7 missioni al posto delle 15 delle altre versioni anche se mi aspettavo di vederle tutte essendo una versione su cartuccia.
Questa versione a 8-Bit è un drastico taglio rispetto alle versioni a 16-Bit perché è stata tagliata l'animazione iniziale dove il carro viene paracadutato sul campo di battaglia e un ridotto numero di oggetti 3D nel paesaggio.
Questo è comunque fatto bene, ben colorato e anche se i carri armati nemici sono grigi, retinati sono proprio gli stessi visti un anno prima con la loro stupenda grafica a 16-Bit.
E' un hardware molto limitato e con tutte le difficoltà nella conversione il risultato è più che



ottimo.
Il cruscotto è ottimamente riprodotto e funziona molto bene e l'interazione con le armi e altre funzioni del carro ci sono proprio tutte.
Ci sono meno oggetti 3D, sono più semplici, sono poco dettagliati e con pochi colori, ma il gioco visto su Amiga e PC è presente anche sul Commodore 64.
La giocabilità è più che discreta e anche se con poche missioni vi divertirete parecchio.

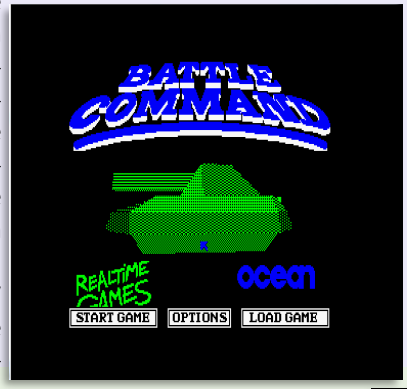


La grafica non è velocissima, ma per un Commodore 64 questo dettaglio poligonale è comunque pesante da essere gestito e in linea generale lo fa discretamente bene.

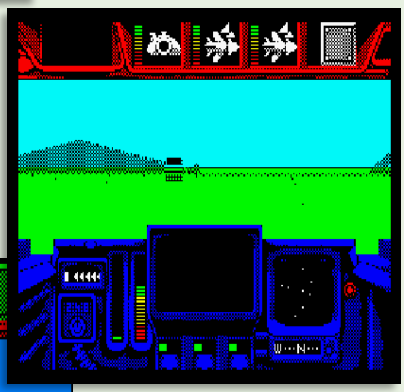
Commodore 64= 8

La differenza generazionale tra un 16-Bit e 8-bit si vede, ma tutto sommato a parte i colori e i dettagli dei carri armati è lo stesso gioco nel bene e nel male.
E' una grafica 3D che non è molto veloce, ma il divertimento e la giocabilità sono ad un buon livello.
Peccato che la versione cartuccia abbia solo 7 missioni.

Battle Command non gira sulla versione base dell'Amstrad CPC e richiede 128k di memoria. Dovete avere almeno un 6128 per poter giocare a questa simulazione.
Malgrado i 128k di memoria la grafica iniziale è monocromatica, un carro armato verde in ogni lato e si muove ad 1 frame al secondo, forse anche meno. Graficamente di qualità elevatissima, ma forse scelta sbagliata se queste sono le prestazioni.
10 sono le missioni in questa versione su dischetto che lasciano perplessi perché vi viene da chiedervi perché solo 7 nella versione C64 su cartuccia?



Un mistero che rimarrà tale per sempre.
Per quanto riguarda il gioco c'è da dire che è abbastanza buona, più colorato della versione C64 con un buon dettaglio anche se i carri armati nemici mi piacevano molto di più quelli sul C64.
L'amstrad CPC ha un buon impatto visivo sul campo di battaglia che ha colli poligonali più belle e anche più oggetti 3D che l'altra versione.





Anche la velocità di gioco è buona e abbastanza fluida che vi permette di giocare abbastanza tranquillamente.
Come sul C64 è stata rimossa l'animazione iniziale e i proiettili sparati sono dei cubi.
Un CPC che usa i 128k per avere molti colori sullo schermo e per riprodurre davvero bene i vari tipi di mirino.
Cruscotto ben colorato anche questo, ma perde l'interattività dato che il cursore di scelta non c'è più e le varie armi e opzioni vanno selezionate con i tasti numerici.

Amstrad CPC 6128= 8,2

Sfrutta i 128k per avere bei colori e un buon dettaglio sul campo di battaglia. Lentissimo nella prima animazione e poco colorato, si riscatta bene durante la simulazione con tanti colori anche se il verde fa da padrone.

ZX Spectrum 128= 7,5

Stessa struttura di gioco vista sul CPC, decisamente più veloce la grafica iniziale, ma brutto in gioco che diventa troppo grigio e perde anche parecchio dettaglio del cruscotto.
A parte la qualità grafica il gioco non subisce peggioramenti ed è una simulazione buona per tutti, dallo Spectrum al PC.

Review



CONVOY RAIDER

Convoy Raider è un gioco arcade navale con più visuali e tre mini giochi.
Il vostro paese è in guerra e voi siete il capitano di una nave.
Potete tenere sotto controllo la situazione nemica attraverso tre radar: uno per i sottomarini, uno per gli attacchi aerei e l'ultimo per i missili.
Avete una mappa generale che vi permette di vedere dove sono situati eventuali nemici e potete anche raggiungere gli obiettivi.

Quando siete vicini a dei bersagli o siete sotto attacco parte l'allarme e prontamente vi viene sollecitato di tornare alla schermata dei radar e agire di conseguenza.
Da qui potete scegliere il tipo di contro attacco che è facilitato dal fatto che si accende l'allarme di quello in corso.
Se si accendono tutti e tre dovete tentare di fermare i nemici sia da attacchi sottomarini sia da attacchi aerei.
Le azioni sono puramente arcade in prima e in terza persona e una visuale 3D generale.
Non ha una grafica sbalorditiva, ma quello che c'è è fatto molto bene ed è essenziale per divertirvi e farvi passare un po' di tempo con un gioco che a tratti potrebbe anche sembrare un gioco tattico.
Molto carino il mini gioco in 3D dove a bordo di un elicottero dovete sganciare delle bombe di profondità e colpire un sommergibile che si sposta in 3D dal fondo alla superficie e viceversa.
Un combattimento davvero ben fatto.
Non sarà facile abbattere gli avversari perché sono veloci e poi bisogna mirare molto bene con le armi a disposizioni che non sono spesso molto veloci nel puntamento e i mini giochi hanno tutti una percentuale di ingegno nel puntamento che li rende più duraturi.
Se fosse tutto semplificato nel giro di pochi minuti vi stuferete e invece in questo modo si prolunga l'interesse.

Tutte le versioni= 6,5
E' un buon gioco arcade navale con 3 mini giochi che hanno una sorta di meccanismo di ingegno per essere giocati al meglio e che prolunga parecchio l'interesse di imparare ad usarli al meglio e vincere la guerra.

Battle of Antietam



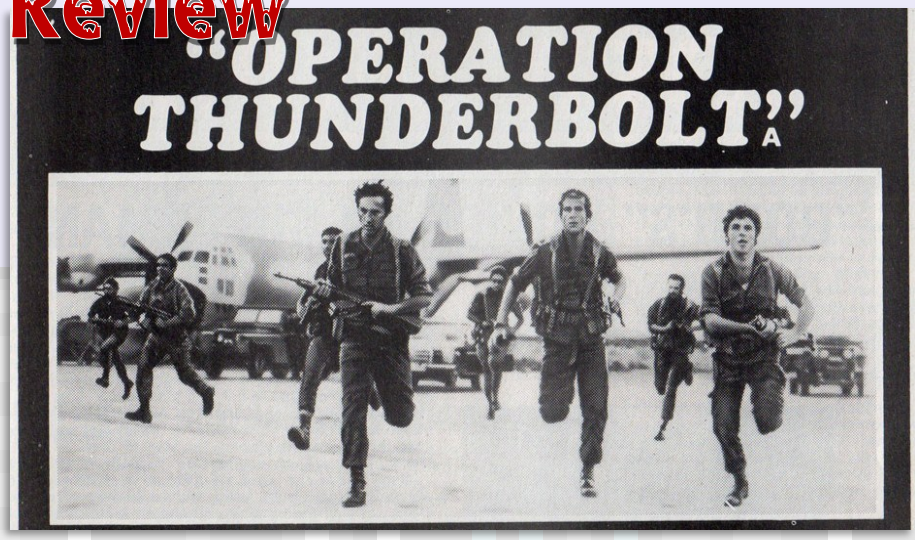
Battle of Antietam si svolge durante la più sanguinosa giornata della Guerra Civile nella piccola città di Sharpsburg nel Maryland lungo Antietam Creek.
Questa battaglia si svolge in 11 ore, ma ogni ora è reale.
Si tratta di un gioco puramente strategico di guerra e come tale ha una scelta iniziale di opzioni per giocarla al meglio.
Si può giocare in due umani oppure contro il computer o guardarlo giocare da solo.

Molte sono le impostazioni iniziali che vi permettono di personalizzare la battaglia e venendo incontro alle varie esigenze per il realismo di gioco.
La versione provata è quella per Apple II che ha una grafica molto definita e precisa e buona qualità dei font.
E' un tipo di gioco dove la grafica conta poco e quella sullo schermo rappresenta l'essenziale per riuscire a vedere le unità amiche e nemiche e i vari spostamenti.
Tra le opzioni iniziale ce ne sono un paio che vi permettono anche di nascondere i movimenti durante il turno dell'avversario.
Non si gioca con il joystick, ma solo con la tastiera come tipico di queste piattaforme, ma che a differenza di altre giochi è molto più intuitivo e di facile comprensione anche per chi non mastica l'Inglese.
I combattimenti sono automatici e la vittoria o la sconfitta dipendono delle forze in campo e come sono tatticamente impostate.
E' uno strategico e come tale non richiede nemmeno l'audio e infatti è tutto silenzioso sia di musica che di effetti sonori anche se un peccato non poter sentire almeno i rumori di battaglia.
E' un gioco che piacerà moltissimo agli amanti di questo genere e a quelli che non sopportano quelli con le celle esagonali.

Apple II= 7
E' un puro gioco di strategia militare molto accurato con 11 turni molto lunghi, ma necessari. **Sembra difficile, ma non lo è perché le informazioni e i comandi sullo schermo sono chiari e precisi e le tante opzioni vi permettono di personalizzarlo come volete.**

Review

"OPERATION THUNDERBOLT"



Operation Thunderbolt è il seguito di "*Operation Wolf*" perché l'eroe della precedente missione viene di nuovo convocato per una nuova crisi terroristica in quanto alcuni di questi hanno catturato un aereo passeggeri da Parigi a Boston minacciando di uccidere tutti gli ostaggi se non verranno liberati i loro compagni che ora sono in carcere.

I terroristi hanno dirottato l'aereo a Kalubya in Africa e hanno nascosto gli ostaggi in varie locazioni.

Oltre all'eroe della precedente "Operation Wolf" ora c'è un suo amico che lo aiuterà.

Questo gioco è vagamente basato su un fatto veramente accaduto perché nel 1976 fu dirottato un volo della Air France e un anno dopo fu realizzato un film chiamato Mivtsa Yonatan. Il titolo in Inglese era "Operation Thunderbolt".

La struttura di gioco rimane esattamente quella vista in Operation Wolf, quindi con delle mitragliatrici collegate al cabinato e dove bisognava sparare a tutto quello che si muoveva di ostile.

Rispetto ad Operation Wolf ora si guida una jeep e si può andare a bordo di un gommone sul fiume.

Come in Operation Wolf le mitragliatrici erano molto belle da vedere perché erano molto simili a quelle originali, buone le vibrazioni durante gli spari e bisogna impugnarle molto saldamente per riuscire ad avere una buona precisione.

Ci sono otto livelli e due finali che dipendono da quanti ostaggi riuscirete a salvare.



Un'altra differenza con il precedente gioco è che i livelli sono alternati con una visuale tipica di Operaion Wolf con una nuova in 3D con una strada e palazzi ai lati che scorrono come un gioco di guida. Un approccio alla battaglia ben diverso da quello precedente che però piace molto.

Un buon gioco che viene convertito sulla maggior parte delle più note piattaforme dell'epoca.

Salta completamente la versione PC che poi verrà inclusa in una compilation del 2005.

Tra le console esce per l'Amstrad GX4000 e per il Super Nintendo.

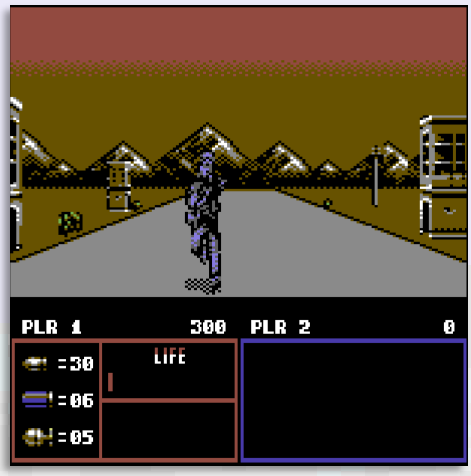
La versione per il Commodore 64 si avvia in modalità molto sobria con una semplice schermata con il nome di gioco e 4 opzioni essenziali.

Buona e ben suonata questa prima musica iniziale e che potete ascoltare fino a quanto non avrete premuto il pulsante del vostro fidato joystick.

Molto interessante l'opzione del controller perché tra quelli compatibili c'è anche una "lightgun" e due impostazioni mouse.

I fortunati che hanno un C64 con mouse e pistola si divertiranno con una precisione assoluta.

Al primo assalto al gioco rimarrete abbastanza delusi dalla giocabilità dato che con il joystick non si ha una buona velocità per puntare i nemici.



Dal punto di vista grafica colpiscono molto le dimensioni dei personaggi che sono molto grandi e anche ben dettagliati e con vari colori tra uno e l'altro anche se poi sono disposti in modo uniforme: un saldato grigio, uno viola e uno azzurro.

Era così anche nell'originale però sul C64 azzurro vuol dire in modo completo, quindi pelle e vestiti.

Le scene in 3D non sono molto fluide però danno lo stesso impatto che si aveva nel Coin-Op e a discapito di come sono applicati i colori c'è una maggiore voglia di giocarci.

Questa versione perde completamente anche tutte le varie animazioni presenti nel gioco originale che lo completano un po' anche se ai fini di giocabilità non servono a niente.

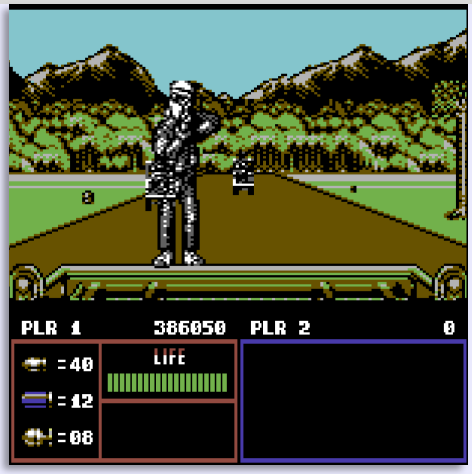
Queste conversione da Coin-Op a 8-Bit sono incentrate sul gioco e cercare di invogliarvi a giocare il più a lungo possibile.

Queste scenette di intermezzo sono belle le prime volte, ma poi alla seconda volta le salterete.

Sul C64 non avrete mai questa voglia di saltarle perché non ci sono.

Se le schermate a scorrimento vi piaceranno parecchio per il buon dettaglio dei nemici e anche i frame di animazione, le scene a scorrimento laterale mostrano una qualità molto inferiore a Operation





Wolf e caratterizzate anche da un disegno un po' troppo approssimativo a differenza delle scene a scorrimento in 3D che sono invece molto ricche di dettaglio.
Molto belli anche i paesaggi di queste scene a scorrimento e le immagini che vedete parlano chiaro.
C'è una differenza notevole tra questi due tipi di scene.
Durante le scene a scorrimento orizzontale avrete sempre una fluidità ottima, mentre in quelle 3D la velocità va un po' a scatti e potrete notare anche qualche difetto negli sprite che vengono anche visualizzati male.
A parte la grafica che bene o male è fatta bene e ripeto molto bella e dettagliata nelle scene in 3D c'è da dire che è molto difficile come la maggior parte dei giochi Coin-Op che vengono convertiti per Commodore 64.
La precisione del joystick è da far piangere e questo aumenta a dismisura la già sua alta difficoltà.
Si può anche ridefinire i tasti che di solito su questa piattaforma migliorano drasticamente la giocabilità.
Non ho provato a giocarci con i tasti, ma credo che la precisione sia molto migliore anche se poi il puntatore rimane lento a spostarsi da un punto all'altro.
E' un tipo di gioco che richiede un controller che si sposti velocemente tra un bersaglio e un altro e un joystick non lo potrà mai fare come un mouse o una lightgun.

Commodore 64= 6,5

E' uguale a Operation Wolf nella struttura, ma ha una grafica molto bella e dettagliata nelle scene in 3D a scorrimento, mentre diventa bruttino in quelle orizzontali.
I colori sono un po' la piaga di questa piattaforma perché hanno una palette ripetuta spesso tra paesaggio e fondale.
Giocabilità un po' scadente se giocate con il joystick che è tutto tranne che preciso e la difficoltà molto alta del gioco la peggiorano ulteriormente.

Operation Thunderbolt per l'Amstrad CPC 464 si avvia esattamente come sul C64, quindi molto sobriamente, ma con una qualità audio decisamente inferiore.
Non male la schermata delle opzioni sul CPC che sembra molto Arcade più di quanto precedentemente visto.
Al primo avvio del gioco rimarrete estasiati dalla grafica molto buona e molto colorata tanto che i nemici hanno un colore per le uniformi, la pelle e anche il copricapo tipico di queste armate.
Meno bello il disegno della strada che cerca di far vedere lo scorrimento.



A dispetto della versione C64 che come colori è decisamente più brutto da vedere, ha pochi frame di animazione.
Sul CPC però c'è tutto come i cagnolini che attraversano la strada, le armi che dovete raccogliere sparandogli.
Anche il mirino di gioco è fatto molto bene e replica bene l'effetto dello sparo che vedevate quando usavate i mitragliatori con il cabinato del Coin-Op.
Un'altra cosa che ha dell'incredibile è che è di una fluidità perfetta nelle scene 3D.
Anche le scene a scorrimento orizzontale



sono incredibilmente dettagliate e colorate così bene che sembra di giocare al gioco originale.
Guardate queste immagini della versione CPC!
Con questo gioco sembra di stare davanti ad un computer che non sembra un 8-Bit.
Il joystick è molto migliore di quanto visto sul C64, grazie anche alla fluidità della grafica, e di conseguenza ci guadagna anche la giocabilità che è davvero ottima.
La difficoltà è anche questa abbastanza calibrata perché si riesce a giocare bene e con la pratica a fare ancora meglio.
Ci sono solo 8 missioni, non sono tante quindi è giusto non finirlo subito.
Sul C64 la difficoltà è snervante anche per un controller abbastanza scarso, mentre sul CPC c'è da divertirsi per parecchio tempo.

Amtrad CPC 464= 8

Davvero bello con una grafica dettagliata e così ben colorata che sembra un hardware superiore.
Tanto colore variegato danno una chiarezza e senso di pulizia.
La buona gestione del controller e la difficoltà abbastanza ben calibrata gli danno un altissimo punteggio di giocabilità.
Da non perdere in versione CPC.



La versione ZX Spectrum è uguale come qualità e struttura alla versione Amstrad CPC anche se completamente monocromatico, ma di una qualità di disegno superiore a tutte le versioni a 8-Bit provate fino adesso.
E' leggermente più scarno nei dettagli generali e sul pannello di controllo però ha un buon impatto come giocabilità grazie alla buona precisione del joystick e anche a tutto quello presente sullo schermo che è esattamente quello che vedete nel Coin-op.
La velocità è ottima grazie alla fluidità in ogni situazione e fa passare in secondo piano la monotonia del colore.
Devo dire che rispetto al CPC è molto più difficile e vi impegnerà parecchio di più, ma ne vale la pena.

ZX= 7

E' sicuramente più giocabile e più definito della versione C64, ma anche se strutturalmente è identico al CPC su quest'ultimo la qualità e i tanti colori diventa imparagonabile ad uno Spectrum.
La velocità di gioco aiuta nella giocabilità.

E' però con la versione a 16-Bit dell'Amiga che il Coin-Op entra nelle case dei giocatori.
Vi ricordate di quelle scene di intermezzo e di inizio presenti nella versione originale?
Nella versione Amiga ritornano con tutto il loro splendore e se non ci sono animazioni, ci sono delle belle immagini.
Oltre ad musica iniziale di buon livello c'è anche parlato digitalizzato ad ogni inizio missione.
Questa volta la schermata iniziale è quella originale, non ci sono opzioni e si gioca con il mouse.
La qualità che noterete subito è quella Coin-Op con un dettaglio elevato per quanto riguarda i vari terroristi con un ricco bagaglio di frame di animazione e tanti particolari ben riprodotti.
Tutto quello che c'era nell'Arcade ritorna durante il gioco come cani e gatti che se colpiti regalano armi supplementari, munizioni e le casse che vengono paracadutate contengono le stesse cose oppure energia supplementare per arrivare in fondo al livello.

La velocità della grafica è veloce e fluida nelle scene a scorrimento 3D con tanto dettaglio anche di paesaggio.



Anche nelle scene a scorrimento orizzontale si vede la qualità grafica migliore anche di Operation Wolf.
Ho giocato al gioco originale per vedere poi come sono le varie conversioni e devo dire che quella Amiga ha una fedeltà incredibile anche negli schemi di attacco.
Anzi, la versione Amiga sembra addirittura più difficile perché vi attaccano anche con più ferocia soprattutto i terroristi con il lancia missili.



Guardate ancora queste immagini e ditemi quanto del Coin-Op è stato magistralmente replicato su Amiga.
Buonissimi anche gli effetti sonori che grazie al chip audio fanno benissimo il loro lavoro e immergono bene il giocatore nel caos della battaglia.

Ci sono al termine delle missioni le immagini di fine livello accompagnate dal parlato digitalizzato che vi legge quello che c'è scritto e ci sono anche le sequenze di morte.
Che dire?
E' un versione davvero bella e dopo quella Coin-Op è sicuramente quella più giocabile.

TOP GAME

Amiga= 9

La versione Coin-Op è perfetta e quella Amiga lo è quasi.
Graficamente è eccellente in ogni situazione, tanto dettaglio, tanto colore e tanta giocabilità grazie alla velocità della grafica e alla precisione del controller.
I livelli sono lunghi, forse un po' troppo soprattutto dopo aver giocato alle versioni a 8-Bit.

TOP GAME

Atari ST= 9

La versione ST è uguale alla versione Amiga con lo stesso dettaglio grafico e di colore.
Qualità audio un po' inferiore, ma buon parlato digitalizzato.

Review



X-Out è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale molto simile a R-Type e altri giochi simili perché in più di una occasione vi sembrerà che vi abbiano importato cose da altri giochi.
Non è una cosa negativa, ma tutt'altro perché è segno che gli sviluppatori di questo gioco sono rimasto colpiti e ispirati da altri giochi come appunto R-Type.
A differenza di altri titoli del genere non si svolge nello spazio, ma sottacqua e lo rende già un po' particolare.

Il gioco vi vede un eroe solitario che deve difendere gli oceani della Terra dagli attacchi di forze aliene provenienti da Alpha Centauri.
Per combattere questa forza d'invasione le superpotenze della Terra hanno investito il loro denaro per la creazione di Stella Profonda, una potente astronave che diventa sempre più forte ad ogni scontro.



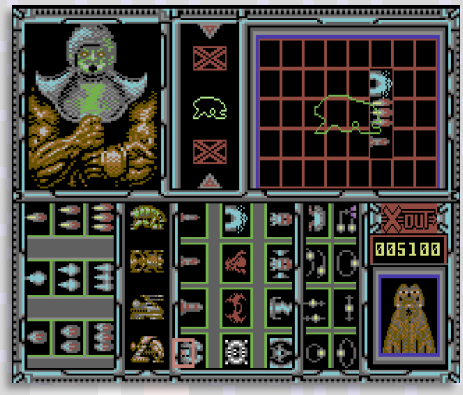
Il gioco ha solo 5 livelli che sembrano pochi, ma vengono allungati con dei boss di metà e fine livello.
La particolarità di X-Out, rispetto a molti altri giochi del genere, è che la nave può essere configurata od ogni livello come si vuole aggiungendo armi dovunque sulla sua superficie esterna.

Questo gioco mi colpì parecchio tanti anni fa quando ci giocai sul Commodore 64 anche se non ho mai potuto godermelo perché il mio registratore di cassette aveva dei problemi con la vite di regolazione e così potei solo vedere il primo livello.
Il mio ricordo è che era un gioco fantastico di una giocabilità senza precedenti che stracciava tutti gli altri giochi. Non c'era possibilità per altri di poter raggiungere questi livelli.

Dopo anni è ora di rivederlo in azione per constatare se era davvero un capolavoro oppure no.
La versione per Commodore 64 che provo è quella su cartuccia per avere caricamenti immediati e poterlo provare per bene senza penare con i lunghi caricamenti da cassetta.
A me piacciono i giochi che hanno una presentazione, un'animazione iniziale bella lunga e condita di bella grafica e musica.
X-Out è uno di questi che ha una bella introduzione di qualità ed è una buona cosa da far notare.
Prima di iniziare l'avventura potete scegliere 4 tipi di astronave e tantissimi gadget tra scudi, armi e tipi di attacco.
Non potete mettere quello che vi pare, ma ci sono dei limiti di denaro e spazio occupato.
Quando siete pronti a partire basta cliccare sulla scritta "X-Out" e iniziate a giocare senza troppi preamboli o altre sequenze come magari si potrebbe sperare vista la bella introduzione.

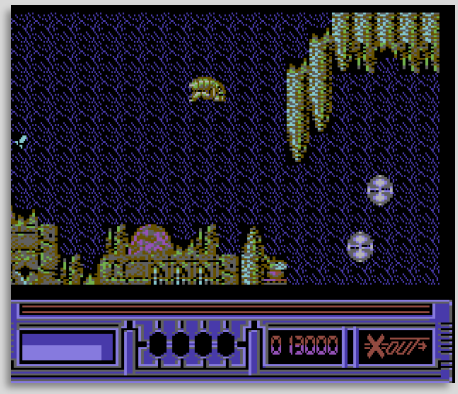
Il gioco in se è un classico shoot'em up a scorrimento laterale che ha il pregio di avere già da subito tante armi di ogni tipo e per alcune si ha una funzione di sparo potenziato come R-Type che è molto utile e quindi è meglio subito inserirlo.
Non ci sono vite, ma una barra di energia è che lunga come l'area di gioco, ma non tanto sufficiente perché uno scontro diretto porta alla distruzione e alla fine del gioco.

I livelli sono pochi e questo sistema dovrebbe permettere una certa longevità al gioco; tuttavia è abbastanza complicato perché ci sono vari nemici che sparano parecchio e un paio di vite aggiuntive non lo facilitano, ma permetterebbero di gustarselo meglio, di imparare a giocare con le varie armi e anche di poter avere qualche speranza di superare bene un livello.
Tecnicamente è buono per la bella introduzione animata e durante il gioco ha una bella grafica con tanti tipi di nemici diversi e la "Stella Profonda" è animata molto bene.
I colori non sono molto vari soprattutto dei fondali, ma anche questi ad un certo punto diventano di secondaria importanza perché è la giocabilità, il tipo di gioco, la possibilità di affrontare boss di metà livello e personalizzare la navetta ad essere molto intrigante.





Durante il gioco noterete anche qualche piccolo rallentamento quando ci sono



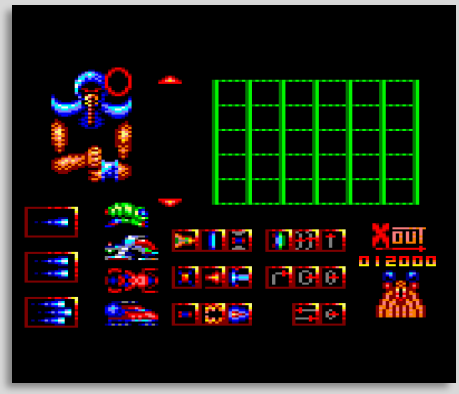
troppi oggetti sullo schermo, ma sono brevi momenti che non rovinano la sua giocabilità.
Un'altra cosa buona è la musica e gli effetti sonori durante l'azione che in molti giochi sono una combinazione un po' rara.
Prima di giocare ascoltate bene il tema musicale perché dopo un po' diventa bello, molto di più di quello che inizialmente pensate.
E' difficile, alle volte sarà snervante, ma è, almeno sul C64, un Top Game, una rarità fra tutti i giochi di questo genere.
Mentre scrivo questa recensione sto ascoltando la musica di X-Out sul C64 che mi fa da accompagnamento.

TOP GAME

Commodore 64= 8,5

Graficamente c'è di meglio però ha la bella idea di personalizzare la navetta ad ogni livello come vi pare e iniziate a giocare con un grande arsenale.
Bellissima musica inziale e dei punteggi con anche durante il gioco e cambiano per ogni livello.
Non ha nemmeno dei grandi fondali, ma vi piacerà perché è considerato giustamente uno dei migliori giochi su questa piattaforma.

Dopo aver ammirato il CPC 464 in Operation Thunderbolt si torna alla realtà con X-Out che viene malamente imbruttito fin da subito.
Ha tanti colori sicuramente più del Commodore 64, ma che qualità pessima nella prima schermata di personalizzazione della Stella Provvidenza.
L'area di gioco piccolissima mette in difficoltà a capire cosa c'è sullo schermo anche se i colori sono belli e su questo non ci piove.
La creazione della nave è anche brutto

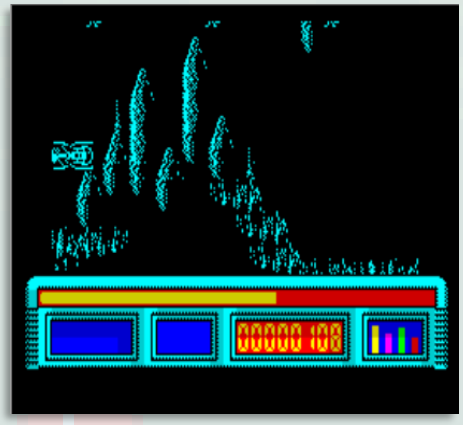


da vedere. Sul C64 quando la si metteva nella griglia di configurazione diventa trasparente e venivano evidenziate le posizioni della armi, mentre sul CPC è un paciugo visivo.
La giocabilità di mantiene su buoni livelli anche se è molto più difficile del C64 perché ci sono tanti nemici in più, sono più grandi, hanno più armi a bordo e più agguerriti.
Rispetto alla brutta grafica di selezione della armi, durante l'azione questa è più interessante anche perché c'è la superficie del mare che è fatta anche bene.
Come sul C64 non sono dei fondali strepitosi, ma servono a creare degli ostacoli oltre alla grande quantità di nemici sulla piccola area di gioco.
Non ci sono rallentamenti, ma non c'è musica durante la battaglia, ma solo effetti sonori.
La versione C64 ha una grandioso melodia musicale che vi appassionerà e durante il livelli c'è bella musica di accompagnamento.
In conclusione devo dire che non mi piace assolutamente questa scelta grafica della versione Amstrad.
Bella colorata, tanta vivacità, ma si vede che è decisamente un passo indietro rispetto alla versione concorrente.
La versione CPC ha addirittura un fondale completamente nero che quasi è un pugno negli occhi rispetto ai colorati fondali marini.

Amstrad CPC 464= 6

L'amstrad CPC ritorna prepotentemente al suo passato con una grafica brutta e superficiale. Non bastano i tanti colori vivaci a farla dimenticare.
X-Out non è un gioco dove la grafica è importantissima, ma così brutta esalta quella per C64 in maniera esponenziale.
Non ha nemmeno una musica iniziale e silenzio durante l'azione.





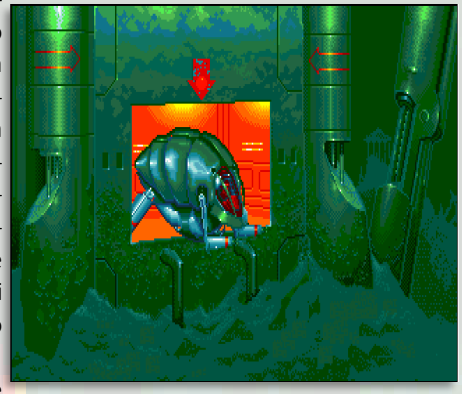
ZX Spectrum= 6

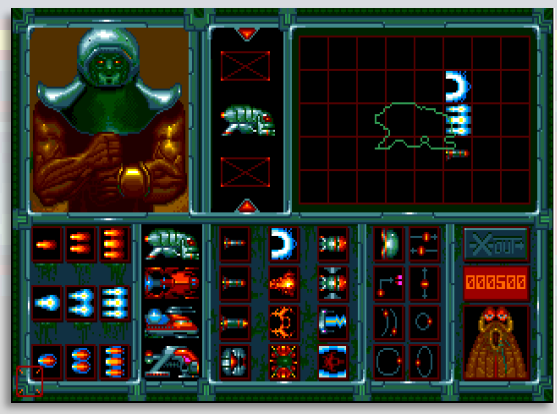
La versione ZX è uguale a quella CPC a parte i colori monocromatici.
Non è un brutto gioco alla fine del conti, come non lo è del resto sul CPC.
La qualità generale però della grafica e la mancanza di sonoro rovinano anche la giocabilità.
Sul CPC ci sono gli effetti sonori, sullo ZX 48k nemmeno quelli.
Ha invece la presentazione animata che stupisce, ma poi tutto passa in secondo piano vista la realizzazione.
Vista la versione C64 che sembra un capolavoro tra musica, effetti sonori e una grafica che fa il suo dovere, queste sono insufficienti a confronto.

Con la versione Amiga il gioco ritorna alla classica impostazione vista sul Commodore 64 anche come qualità della configurazione dell' astronave e con una bella introduzione.
Tutto ovviamente con la grafica a 16-Bit e con la potenza del chip audio Amiga.
Anche qui c'è la stessa presentazione vista sulla versione cartuccia C64 con una grafica davvero bella con anche del parlato digitalizzato.



La grafica si paga perché ha dei caricamenti molto lenti e alle volte quasi incomprensibili però almeno il gioco sta su 1 solo disco e si accontenta di solo 512k di memoria.
La grafica Amiga in generale è molto buona e in certi momenti non è poi così lontana da quella vista sul Commodore soprattutto nella parte di configurazione della Stella Provvidenza che rimane proprio la stessa.
Cambia invece in meglio la grafica durante l'azione che ora è decisamente più definita, particolareggiata e con dei bei fondali molto realistici.
Questa parte è molto simile a quanto visto sull'Amstrad CPC dato che mostra la superficie del mare, ma in questa versione a 16-Bit i vari oggetti del fondale ora sono meglio integrati con il resto e sembrano più veri.
I fondali in lontananza non sono molto definiti o particolareggiati, ma danno un senso di profondità.
Quella bella musica ascoltata sul C64 ritorna anche su Amiga con la stessa melodia, ma migliorata sulla qualità anche durante i vari livelli.
Questa versione ha un impronta decisamente da Coin-Op e anche se su Amiga ci sono degli shoot'em up davvero belli, questo X-Out si merita di stare in alto perché ha una bella giocabilità e una personalizzazione dello scafo unico nel suo genere.
Il top Game però rimane al Commodore 64.





Amiga= 9

La versione Commodore 64 migliorata al massimo grazie alla potenza del chip grafico e chip audio Amiga.
Esaltante giocabilità anche nella sua difficoltà che rendono questo gioco longevo.

Caricando la versione Atari ST mi aspettavo un gioco molto simile o uguale a quello Amiga perché non è uno shoot'em up che richiede chissà quale potenza per essere realizzato.
Purtroppo la versione ST è in qualche modo uguale e allo stesso tempo molto impoverita rispetto alla versione Amiga.

La presentazione ammirata su C64 e Amiga è stata in parte tagliata e la musica iniziale continua anche nella schermata di personalizzazione di Stella Provvidenza.
La qualità grafica è buona allo stesso livello della versione e superiore alla



versioni a 8-Bit.
Cambiano a sorpresa i fondali che questa volta sono azzurri e blu che rendono meno cupa l'area di gioco e forse troppo illuminata.
Si tratta di un effetto ottico, però la versione Amiga sembra di stare più in profondità rispetto alla versione ST.
Non cambia nulla per quanto riguarda la giocabilità che rimane buona anche se vi devo avvertire che i boss di fine livello sono difficilissimi perché occupano metà dell'area di gioco e voi dovete fare attenzione non solo ai loro attacchi, ma anche alle rocce del fondale che sono

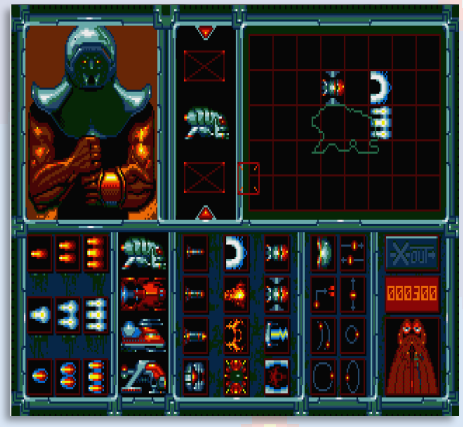


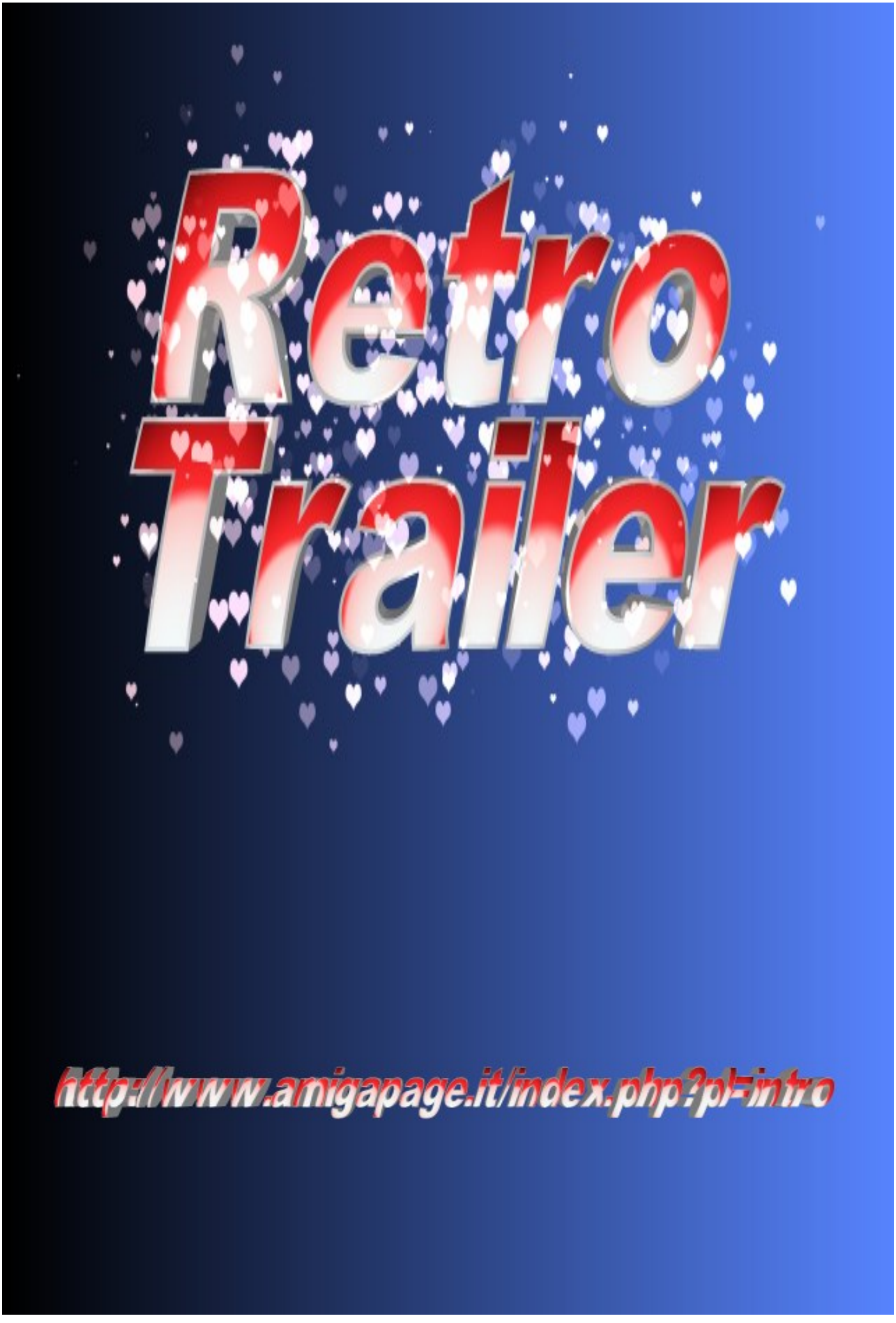
letali.
Musica ed effetti sonori sempre presenti durante l'azione e di qualità più che discreta.

La versione ST è decisamente inferiore all'Amiga come audio, ma è comunque carina da ascoltare perché dopo un po' che la sentirete vi piacerà come quella del SID e del Paula.
Durante l'azione è un buon accompagnamento.
Come anticipato all'inizio di queste recensioni, il gioco è molto ispirato a R-Type e St. Dragon e ritroverete molti nemici che provengono proprio da questi giochi.

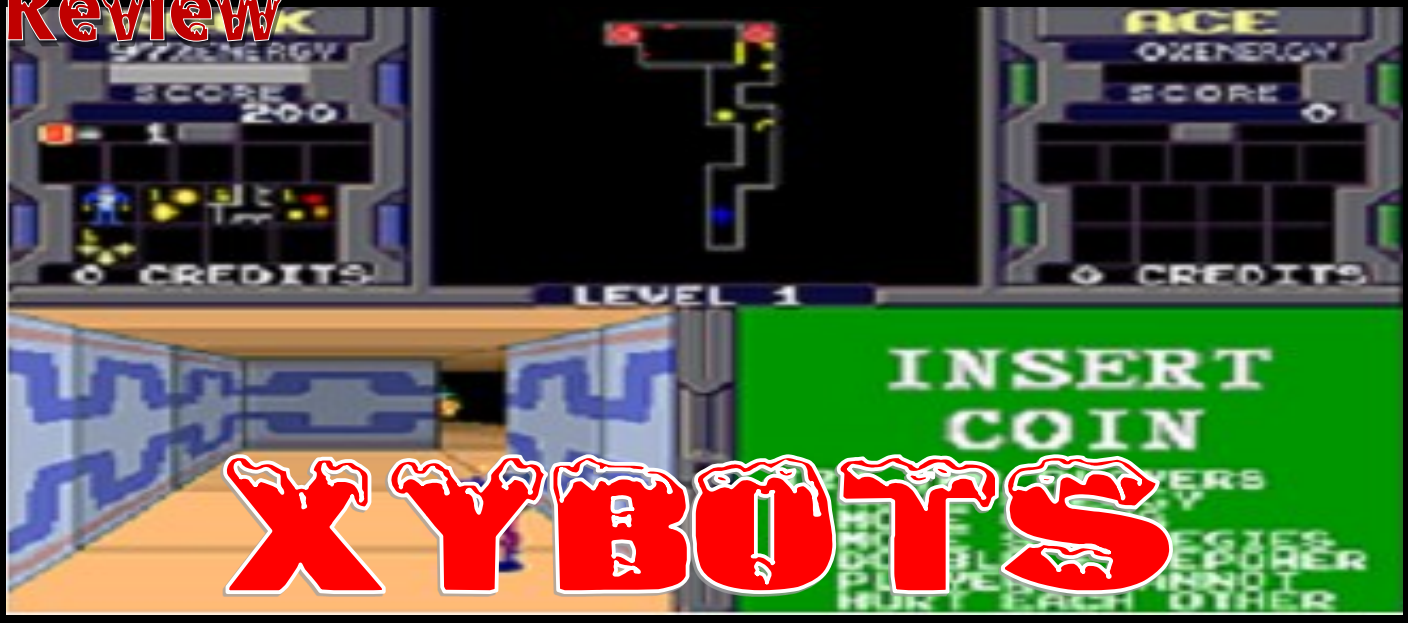
Atari ST= 8,7

E' uguale alla versione Amiga anche se è stata fatta una scelta cromatica diversa anche per i soli 16 colori a disposizione che però non fanno rinunciare al dettaglio davvero bello soprattutto i boss di fine livello.
Musica di qualità inferiore, ma ben realizzata e la melodia del gioco è quella e buon accompagnamento durante l'azione.



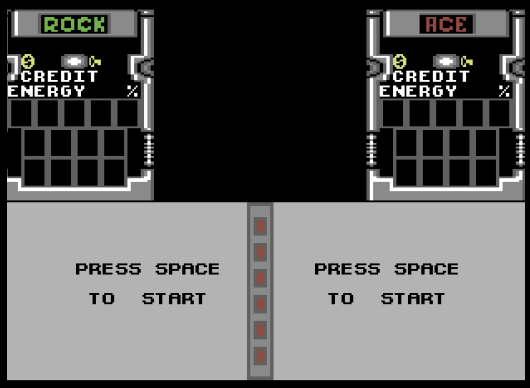

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Review



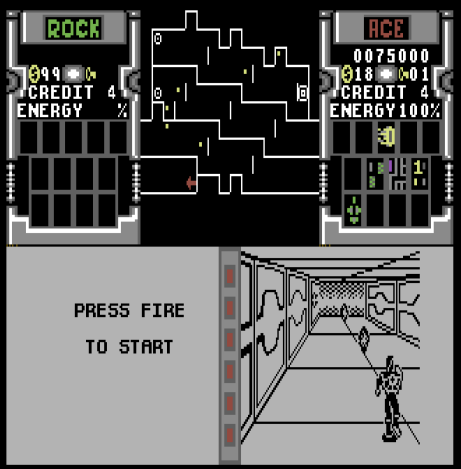
XYBOTS

Xybots è uno sparatutto tridimensionale in terza persona per 1 o 2 giocatori.
In questo ibrido tra uno shoot'em up e un beat'em up impersonate il Maggiore Rock Hardy o il Capitano Ace Gunn (o entrambi se giocate in due) attraverso una gigantesca citta sotterranea creata da una serie di labirinti cercando di distruggere dei malvagi guerrieri robot "Xybots" che hanno invaso il pianeta e stabilito la loro fortezza nel sottosuolo.
In questo girovagare tridimensionale voi state in pratica in mezzo al labirinto e vi spostate in tutte le direzioni, ma dovete ruotare il punto di vista a sinistra e destra in modo da avere davanti solo la direzione in cui vi muovete.
Era un idea incredibilmente innovativa per un gioco del 1987.
Ogni livello ha un uscita per poter accedere agli altri livelli, ma può anche avere delle uscite nascoste che vi portano a livelli molto più in avanti.
Ci sono anche dei teletrasporti per aree dello stesso livello.
Lo schermo è diviso in tre parti: la parte in alto include una mappa dei labirinti e le varie informazioni sulle vite e sugli oggetti raccolti; la parte in basse è divisa in due parti, una per ogni giocatore.
Se giocate da soli avrete a disposizione solo metà di questa piccola area e l'altra chiusa in attesa che entri un secondo giocatore.
Il gioco ricorda molto Gauntlet in 3D ed è stato il primo a mettere un giocatore in un mondo in terza persona e quindi può considerarsi il padre di tutti gli sparatutto moderni tridimensionali in soggettiva.



Non furono tante le conversioni per questo gioco che porta una giocabilità innovativa e quindi era una buona occasione per portarlo in tante case dei videogiocatori.
Le piattaforme coinvolte in questo gioco erano quelle più note del periodo e due sole versione per le Console anche se su una era un prototipo mai uscito.

Convertire su un Home Computer questo sistema di rotazione della visuale per tenere la direzione in avanti per avere sempre i mostri davanti alla vista è stata forse la tecnica più difficile da fare.
La versione per Commodore 64 diventa un ipotetico Spectrum con una grafica monocromatica in bianco e nero e anche se non è trasparente poco ci manca.
La velocità è lenta, ma non perché il C64 non ce la fa, ma sembra proprio il modo di muoversi da ebete del giocatore.

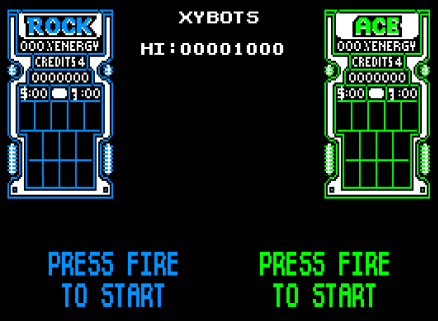


Come vi dicevo la rotazione è problematica, ma hanno trovato un buon sistema.
Bisogna tenere premuto il pulsante di fuoco e girare a destra o sinistra.
Devo dire che giocandoci per un po' non è così male come inizialmente sembra e con un po' di pratica diventa divertente.
La grafica non è a livelli di Commodore 64, ma evidentemente gestire labirinti 3D non permette di avere maggiore cura del dettaglio.
Un buon giochino, ma se avete giocato alla versione Coin-OP vi deluderà parecchio.

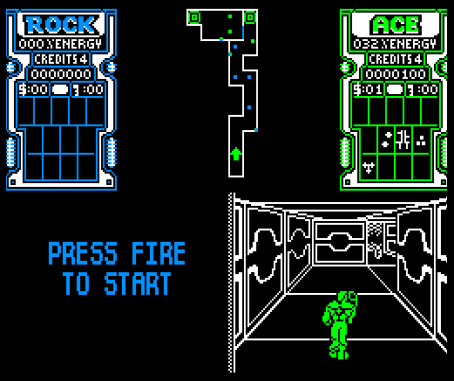
Commodore 64= 6

E' sicuramente Xybots, ma realizzato un po' maluccio dal punto di vista grafico che onestamente non mi pare così complicato ridurre in questo modo rinunciando completamente ai colori tipici del C64.
La giocabilità alla lunga diventa buona e quando avrete imparato a ruotare la visuale diventa interessante.
Troppi tagli dalla versione Coin-Op che non era poi così elaborato.

Anche sul CPC non cambia la grafica vista sul C64 e quindi rimane praticamente monocromatica ma non in bianco e nero.
I due giocatori sono diversi perché hanno un colore ciascuno: verde e blu e questo diversifica il gioco e non lo rende tutto uguale come sul Commodore 64
Anche sul CPC stesso sistema di controllo per cambiare la visuale che una volta



capito diventa abbastanza tranquillo nel procedere lungo i vari labirinti.
Anche sul CPC vi muovete bene, ma con movimenti un po' ridicoli.



Amstrad CPC= 6,5

Non cambia da quanto già visto, ma questa volta c'è un po' di varietà nella grafica soprattutto dei due giocatori.
Per il resto cambia poco e giocandoci imparerete a farvelo piacere.

ZX Spectrum= 6

E' uguale alla versione C64 in ogni dettaglio. Manca la musica iniziale, ma poi il resto è lo stesso gioco.
Anche nei colori è uguale. Sul C64 è in bianco e nero per entrambi i giocatori, mentre sullo ZX è rosso e nero per un giocatore e blu e nero per l'altro.
Quando gioca il giocatore 1 è tutto rosso compresi gli oggetti e mostri; quando gioca il giocatore 2 è tutto in blu.

Con la versione Amiga sembra addirittura ci sia qualcosa di più della versione Coin-Op.
Appena finito di caricare assisterete ad una simpatica introduzione con un breve riassunto della situazione. Di certo è un plus aggiuntivo non da poco e che vuol dimostrare quanto buon lavoro è stato fatto in questa conversione.
Niente musica iniziale e nemmeno durante la schermata con la scelta del giocatore.
Durante l'azione solo effetti sonori, ma



finalmente si rivede il gioco Coin-Op con la una buonissima velocità della grafica e buon livello di dettaglio in ogni oggetto e mostri nemici.
Anche gli effetti delle esplosioni e del fuoco delle armi è rimasto pressochè quasi uguale.
E' sicuramente la versione più bella per giocare a questo strano gioco, ma che vi prende e vi permette di divertirvi per parecchio ore.

Manca purtroppo la scenetta di quando si arriva al negozio tra un livello e l'altro, ma è un piccolezza perché in compenso potete guardare una introduzione animata molto simpatica.
Giocandoci da soli vi divertirete, ma in due ancora di più e forse è proprio questa la sua più grande caratteristica.



Amiga= 7

Su Amiga rivedete il Coin-Op convertito molto bene sia nella giocabilità che nella velocità.
Non è perfetto come l'originale, ma il divertimento c'è e sarà davvero elevato se ci giocate in due.

Atari ST= 7,2

Anche su ST è stato un ottimo lavoro con in più rispetto alla versione Amiga di una musica iniziale.
Davvero un ottimo lavoro anche su ST e una raccomandazione a giocarci perché merita.

MSX= 6,9

Graficamente è la versione Spectrum, ma con una velocità migliore, più fluida e di buona qualità.
Di certo tra le versioni a 8-Bit questa è la migliore.



Legacy of the Ancients è un gioco di ruolo in 3D dove voi siete un semplice pastore nel mondo di Tarmalon che un giorno trova un moribondo lungo la strada che porta una pergamena in pelle e un braccialetto d'oro.
Da qui inizia la vostra avventura contro il tempo per distruggere queste pergamene del male e contro degli esseri che le vogliono per il loro potere.

E' un gioco che usa lo stesso motore di "Questron" e le locazioni da visitare sono tante e non come in Dungeon Master solo labirinti sotterranei, ma praterie, caverne, città, castelli, oceani, covi pirata e un museo intergalattico che è il livello iniziale.
E' un RPG vintage perché è uscito solo per piattaforme a 8-Bit.

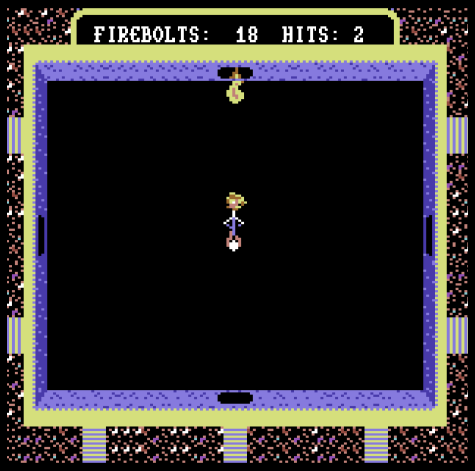
La versione per Commodore 64, disponibile solo su disco, ha una galleria di scene tratte dal gioco. Non si tratta di immagini, ma una serie di dimostrazioni nelle varie situazioni.
Non tutto in 3D, ma ci sono anche delle scene in 2D come in Ultima e non fasi di passaggio da un 3D all'altro, ma proprio locazioni in cui ci si sposta e si combatte.
Le città sono visitate con una grafica che ricorda molto "Iron Lord", ma con sprite molto più grandi che mettono in risalto tutto quanto e quando si entra in un edificio chiuso, subito si abbassa uno strato di visione per vedere l'interno.
E' un RPG essenzialmente in 3D, ma ci sono locazioni che non possono essere visualizzate tridimensionalmente per la vastità di tali paesaggi che rimangono in 2D.

Ci sono diverse opzioni, ma quella che conta è solo una, quella di iniziare una nuova partita oppure caricarne una salvata.
A differenza di altri RPG non dovete nemmeno creare un personaggio, ma semplicemente dare un nome per iniziare questa avventura.
Appena si inizia siete all'interno del museo intergalattico, un classico labirinto in 3D che è molto ben curato come dettaglio grafico perché le pareti non sono lisce, ma sembra ci sia una sorta di texture che le rende molto realistiche con torce ai lati che sono animate molto bene.
Usando il joystick vi spostate in tutte le direzioni.
Ci sono una serie di comandi sul lato sinistro che si attivano tenendo premuto il pulsante di fuoco per qualche secondo.





Nel museo ci sono oggetti da comprare che richiedono delle monete particolari che subito non avete.
Avete inizialmente dell'oro per comprare oggetti che richiedono questa moneta, ma altri richiederanno monete di altro materiale prezioso.
Come museo ci sono anche dei quadri che però replicano dei posti o dei monumenti che possono essere guardati in tempo reale.



Questo museo è un labirinto, ma una volta trovata l'uscita entrate in una mappa 2D dell'area dove vi potete muovere in tutte le direzioni in cerca di altre città da visitare o un modo per attraversare fiumi e mari.
Molto belli anche gli effetti sonori quando vi avvicinate al mare dato che sentirete il rumore delle onde proprio come essere realmente su una spiaggia.
Queste mappe però non sono sicure perché di tanto in tanto, un po' alla Final Fantasy, verrete attaccati da qualche mostro, ma non siete obbligati a combattere e potete anche uscire da un combattimento in qualunque momento semplicemente spostandovi.
Stare troppo tempo su queste zone aperte è pericoloso quindi dovete cercare dei ripari come le città che però non sono vuote, ma con i suoi cittadini e le guardie.
I villaggi sono grandi e ci sono tante case da visitare che poi sono negozi per acquistare armi, per acquistare medicinali o anche per ristorarsi e recuperare le forze.

Per quanto riguarda la realizzazione ne ho già detto durante la recensione. Devo aggiungere che gira molto bene soprattutto nei labirinti in 3D perché la velocità è buona e i comandi rispondono subito.
E' un RPG davvero bello e molto com-



pleto perché non si limita ad un clone di Dungeon Master, ma va ben oltre.
Combatterete, visiterete e interagirete non solo nel 3D, ma anche in tante zone in 2D come le città.
Non solo questo perché ci sono tanti sotto giochi.



Lazy Jones è un po' complicato da descrivere: essenzialmente è una compilation di giochi giocata all'interno di un gioco.
Voi siete un bidello pigro che non ha voglia di lavorare e così scappa dentro a varie stanze della scuola e gioca con il computer.
Ogni stanza ha un computer con un proprio gioco installato sopra.
Sembra tutto facile e divertente, ma dovete farlo senza farvi catturare dalla sicurezza che controlla i vari piani.
Ci sono 18 stanze di cui 3 non sono giochi.
In una di queste stanze dovete raccogliere le bevande che vi lancia il barista cercando di evitare gli ubriachi.
Questo è Lazy Jones.
I 15 giochi presenti sono tutti molto vecchi e di una epoca vintage come "Hero", "Stardust", "Wild Wafers", Scoot", ecc.
Io giocai a questo gioco come "Sala Giochi" in una di quelle famose raccolte da edicola e dal titolo è proprio così e sembra una sala giochi in tutto e per tutto.

Ovviamente non era così, era qualcosa di più complesso, ma alla fine di tratta di questo: evitare la sicurezza e riuscire a fare il massimo punteggio con i vari giochi delle varie stanze.

Buon divertimento!





TOP GAME

Commodore 64= 9

Un fantastico RPG che definire solo 3D è riduttivo perché ha anche tante zone da esplorare in 2D in cui fare tantissime cose anche navigare per attraversare mari e fiumi.
Le scene in 3D sono molto belle, dettagliate come pochi altri giochi di questo genere sul C64 e le pareti sembrano texturizzate da quanto sono realistiche.
Bella anche l'illuminazione che se manca rende il 3D leggermente più opaco.
Buoni anche gli effetti sonori come il rumore del mare e delle onde.
Un RPG dei sogni perché ha tutto.

Lazy Jones= 8

E' un gioco per passare un po' di tempo in allegria divertendovi.
18 stanze con 15 giochi sono tante e per chi ama riscoprire dei giochi di un a epoca lontanissima questo è il gioco ideale.
Ha una bellissima musica iniziale molto simpatica e una giocabilità e longevità senza fine.

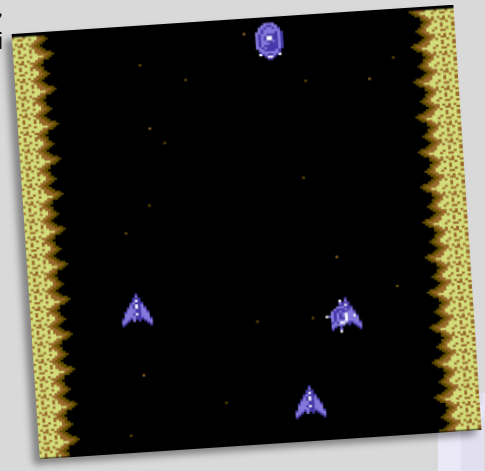
Review



Lazer Force è uno shoot'em up a scorrimento verticale con 32 livelli, ma in realtà si tratta di giocare a quattro classici di questo genere per 8 volte ciascuno.
Il primo livello è la versione a scorrimento verticale di Salamander.
Il secondo livello è la versione a scorrimento verticale di Centipede.
Il terzo livello è la versione a scorrimento laterale di Moon Cresta.
Nel quarto livello dovete attraversare un tunnel evitando la pareti.
Dovete ripetere ciascuno di questo 4 giochi per 8 volte.



Non male l'idea di riprendere dei classici giochi e cambiargli la visuale e trasformando il tutto in un gioco originale con tanti livelli.
Giocando a questo gioco non bisogna pensare di avere tra il joystick un clone di altri giochi, ma un gioco a se con una straordinaria giocabilità soprattutto i primi livelli che sono tra l'altro anche ben fatti come grafica; buon dettaglio e tanto colore e anche una musica davvero bella da ascoltare.
Ci sono diverse cose simpatiche su questo gioco come la fase di rifornimento tra un livello e l'altro con l'astronave madre che richiede l'agganciamento manuale.
I quattro principali livelli sono in sequenza e che vanno ripetuti 8 volte, ma si tratta di 8 livelli diversi.
Difficoltà elevata, ma di buona giocabilità e questa varietà di azione aiuta a mantenerla così come la longevità.
32 livelli sono tanti, ma c'è ne è per tutti i gusti.





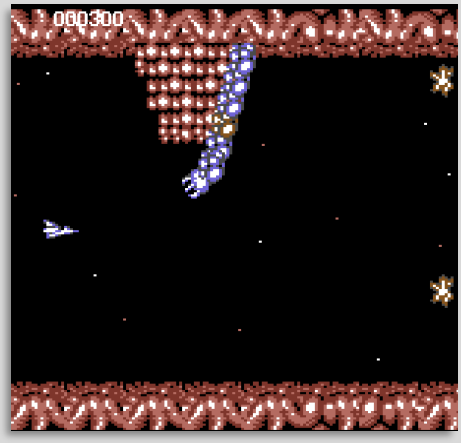
Commodore 64= 7

L'idea di base è ottima perché 32 livelli sarebbero stati tanti e ripetitivi, ma con questo sistema di riprendere 4 famosi giochi e di farveli giocare per 8 livelli ciascuno lo rende più interessante.
La grafica è molto buona soprattutto i materiali metallici davvero incredibili e molto realistici.
E' molto giocabile e i 32 livelli ben divisi in questo modo garantiscono una buona longevità.



Lazer Force mette Salamander a scorrimento verticale e con una buona qualità grafica.
A questo punto è necessario vedere questo Salamander in versione originale come risponde.
Questo gioco esce in Europa come "Salamander" e in versione Americana come "Life Force".

In una parte dell'universo nasce una creatura chiamata Zelos che ha un

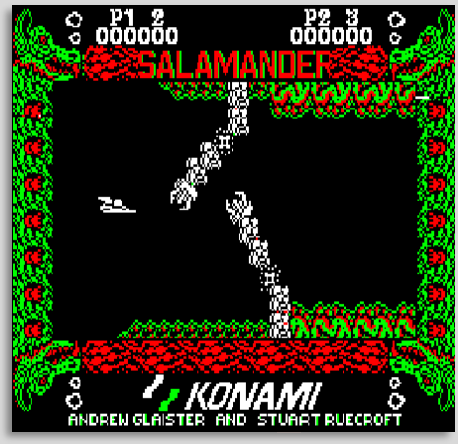


grande appetito.
Per saziarsi incomincia a mangiare le galassie, i pianeti e le stelle.
Il vostro pianeta natale sta per diventare l'ennesimo spuntino di Zelos e quindi voi e un amico dovete combattere per salvare il mondo.

E' uno shcoot'em up diviso in sei livelli tra lo scorrimento orizzontale e verticale.
E' un classico sparatutto a potenziamenti che si acquisiscono distruggendo certi nemici che rilasciano delle armi aggiuntive che si attivano subito.
Altri nemici invece che dare armi o scudi danno un pod che si aggancia all'esterno dello scafo che garantisce una protezione in più.
Gli scontri contro mostri o oggetti del fondale provoca la morte istantanea e la perdita di tutti i bonus acquisiti.
Ci sono solo tre vite e sono poche vista la difficoltà del gioco e anche perché alcuni mostri vanno colpiti in certe parti e anche con tanti colpi.

Le armi aggiuntive sono molto importanti perché ci sono così tanti nemici che senza sarebbe impossibile superare le prime fasi di gioco.
Ci sono solo tre versioni per Computer e la migliore è quella per il Commodore 64 che è variamente colorata, animata e ben definita.
C'è la musica e gli effetti sonori durante l'azione che garantisce ritmo e immersione nel gioco.

La versione Amstrad è monocromatica in netto contrasto con i tanti colori dell'area di gioco ed è anche un



po' lenta malgrado questa sia molto piccola rispetto al C64.
Anche sulla versione Commodore ci sono dei rallentamenti quando ci sono troppe cose sullo schermo, ma niente a confronto della lentezza generale della versione CPC.

Commodore 64= 7

E' un buon sparatutto a scorrimento multiplo anche se diviso tra verticale e orizzontale. Ben colorato, animato e con una discreta musica di accompagnamento.
Difficile e alla lunga può stancare perché le tre vite sono poche.
Ci sono dei potenziamenti che migliorano la giocabilità.
Non è un grande gioco per la piattaforma perché c'è di meglio.

Amstrad CPC 464= 6

Non è un buon gioco per questo CPC per via di una grafica monocromatica in constrato con i tanti colori dell'area di gioco che tra l'altro rimpicciolisce l'area giocabile di molto.
E' un poi' lento e così come si vede non da molta voglia di iniziare a giocare.
Solo la curiosità di come gira.



Operation Thunderbolt (SNES)

La versione del gioco per il Super Nintendo non cambia la struttura del gioco, ma aggiunge una introduzione davvero spettacolare e molto lunga che racconta quello che succede prima di iniziare a giocare.
Un'altra differenza con la versione classica è che ci sono diversi personaggi tra cui scegliere .
Nella versione per Computer e Coin-Op c'era l'eroe di Operation Wolf e un suo amico.
Un' altra differenza è la scelta della missione.
Quando iniziate la prima zona vi viene chiesto di scegliere uno dei tre bersagli disponibili e questo porta ad allungare il gioco.
Non è affatto una brutta cosa e anzi vi da la possibilità di variare un po' il gioco e darvi più libertà di azione.
Quindi potete iniziare dalla terza missione e poi finire con la prima.



Come gira però questo gioco sullo SNES?
Gira molto bene ed è completo di ogni cosa esattamente quanto avete visto nella versione Coin-Op.
Le scene a scorrimento sono buone, non sono fluide come nella versione originale, ma visto e considerando che lo SNES non ha delle buone specifiche per il 3D è davvero buono.
Ottime invece le animazioni dei soldati e di tutto quello che si muove sullo schermo. Tutto molto realistico.
Ci sono tantissime scene di intermezzo tra una missione e l'altra e la qualità del disegno è davvero buona e rispetto alla versione Amiga, una delle versioni migliori per i Computer, è decisamente un passo avanti.
Molto buona anche la musica e gli effetti sonori.
Devo dire che giocare con il joypad non è il massimo anche se c'è il fuoco automatico perché la precisione non è come una light-gun o un mouse.
Di vantaggio è che ci sono diversi continue.
Dopo la versione Arcade, questa è un Top Game!



TOP GAME

SNES= 9,5

E' una versione da Top Game per la quasi perfezione rispetto al Coin-Op.
Se pensavate di aver visto tutto con l'Amiga vi rifarete gli occhi con la versione SNES soprattutto con la bellissima introduzione.
Giocabilità favolosa, bellissime e realistiche le animazioni dei soldati e anche una buona velocità nello scorrimento in 3D.
Da non perdere!

La versione GX4000 del gioco non cambia nella struttura rispetto alla versione Home.
Quello che cambia è la grafica che ora è molto più bella, più colorata e più definita.
L'aerea di gioco rimane piccola però ha un pannello di controllo molto colorato e preciso nelle informazioni che deve dare.
I colori sono stati meglio applicati anche per quelli usati per dare una sensazione di scorrimento della strada.
Non è una grafica stravolta rispetto alla versione normale, ma ritoccati il giusto per essere un poco più realistici.
Non cambia nulla nel dettaglio delle animazioni e della giocabilità che rimangono praticamente le stesse.
Di buono è che gira su cartuccia e ha caricamenti istantanei.

GX4000= 7

Rispetto alla versione base si nota un miglioramenti nei colori che rendono gli oggetti e soldati decisamente più belli da guardare. Non ci sono altre differenze di nota.



Xybots (Lynx)

La versione per Atari Lynx è sorprendentemente un capolavoro.
Si ha la stessa sensazione del Coin-Op per la velocità e per l'accuratezza del gioco.
Essendo una console portatile con un piccolo schermo non è possibile avere due giocatori o la mappa durante l'azione.
La mappa è richiamabile con il pulsante in ogni momento e l'azione di gioco è simile a quanto visto sui Computer.
La rotazione viene fatta con la combinazione tra i tasti di movimento e un pulsante mentre il fucile viene usato con un altro tasto.
E' un gioco immediato e vi piacerà fin da subito.
Questa versione ha di nuovo una simpatica scenetta di fine livello quando l'ascensore vi porta al negozio effettivamente presente.
Come già detto molto buono nella velocità della grafica, molto meno colorato del Coin-Op nelle pareti dei labirinti, ma ottimo invece in tutto il resto.
I nemici hanno due tonalità di colore quando vengono colpiti: subito sono pienamente colorati e dopo il primo colpo cambiano colore per far vedere che sono stati colpiti.

L'unico neo di questa versione è l'audio che per essendo molto ben fatto ogni tanto gracchia un poco, ma non rovina assolutamente l'atmosfera che si respira giocandoci.

TOP GAME

Atari Lynx= 8,5

E' un Top Game perché è forse la versione più fedele, più vicina al Coin-Op, molto di più della versione Amiga.



Salamander Deluxe Pack Plus (Saturn)

Si tratta di un pacchetto per il Sega Saturn contenente i tre giochi della serie: Salamander, Life Force e Salamander 2.
La schermata principale del gioco mostra la scelta di uno dei tre giochi e se non fate nulla si avvia una dimostrazione in grafica 3D di altissimo livello che riproduce alcune scene del gioco.
Guardandole viene naturale pensare che sia quella la grafica durante l'azione, ma in realtà è il classico shoot'em up 2D a scorrimento.

Date le specifiche della Console avrete la grafica originale in tutto il suo splendore con tanto di musiche di qualità tracce audio e una giocabilità davvero elevata.
Il vantaggio rispetto al Coin-Op è che potete personalizzare il gioco dalle opzioni soprattutto il numero di vite e la difficoltà.

Life Force è una variante di Salamander dove i potenziamenti devono



essere attivati dopo aver preso dei bonus.
Ogni arma aggiuntiva ha un costo di attivazione che viene rappresentato dal numero di bonus che raccogliete.
I livelli sono più o meno gli stessi visti nel gioco precedente con qualche variazione in alcuni tipi di nemici.

Salamander 2 invece è proprio il seguito e cambia radicalmente l'impatto grafico.
Ora è molto più bello e più dettagliato



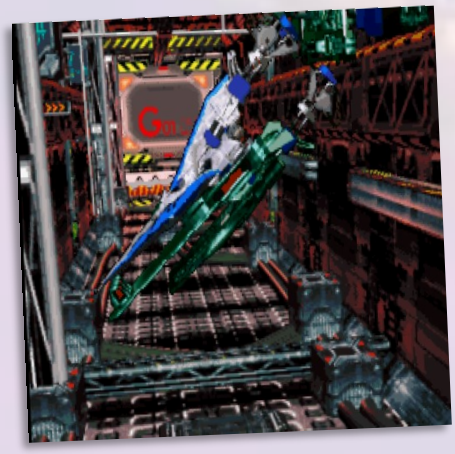
con un fondale che sembra vero e mostri enormi che fanno parte del paesaggio che vanno evitati come fossero ostacoli dato che non si possono distruggere.
Cambia anche il sistema dei potenziamenti che ora sono diretti con icone che hanno l'identificazione di cosa servono.



Le differenze con il primo si notano anche dall'introduzione animata di alta qualità e la prima cosa che vi entusiasma è proprio il dettaglio del fondale che è strepitoso.
Ha una giocabilità eccellente sotto tutti i punti di vista e usa armi molto più potenti di prima come i pod che una volta raccolti potete lanciarli come missili ad alto potenziale facendo tanti danni soprattutto contro i nemici di



grosse dimensioni.



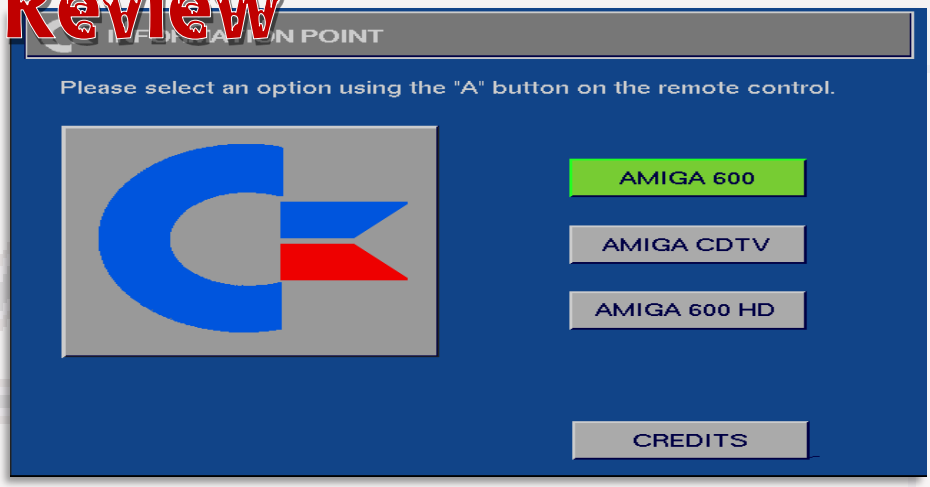
Sega Saturn= 10

E' perfetto sotto ogni punto di vista. Dalla grafica al sonoro, dalla giocabilità alla longevità.

Playstation= 10

E' uguale alla versione Saturn in tutto il suo splendore.
La Console eccelle nel 3D e anche nel 2D.


Multimedia
Compilation
Office

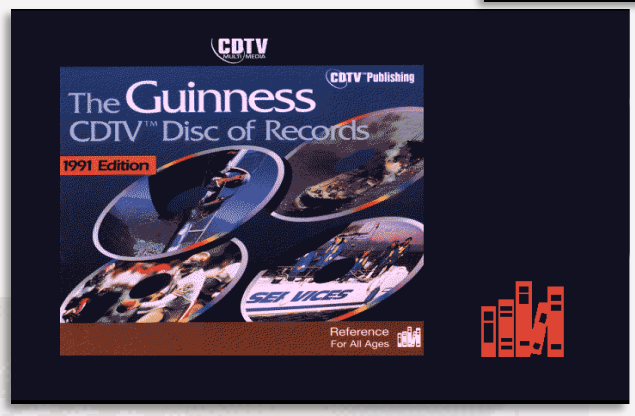


Questa volta vi voglio presentare il "Commodore Information Point" che vi presenta attraverso informazioni, demo e multimedia l'hardware Amiga CDTV , A600 e A600HD.
Non c'è grafica multimediale avanzata, non ci sono gallerie fotografiche o quant'altro, ma solo delle sane informazioni sull'hardware.
Le informazioni sono dettagliate sull'hardware generale per poi passare alle specifiche.
L'hardware viene anche spiegato visivamente con delle animazioni che fanno vedere come decifrare i vari led, i sensori o i pulsanti di una determinata piattaforma.
Questa funziona serve molto sul CDTV che è molto diverso da un classico Amiga con tastiera e questo Information Point vi fa vedere il significato dell'hardware.



Vi viene spiegato anche il significato dei vari connettori che ci sono dietro a queste piattaforme e cosa servono e eventuali cavi che devono essere collegati.
Peccato che tutto sia solo descrittivo e non ci sia nessun parlato.
Dopo una breve descrizione hardware si passa alla visione del software che gira sulla piattaforma scelta.
Nel caso del CDTV vi vengono mostrati i programmi più tipici che ci potete far girare e quelli che sono molto ottimizzati per esso.
Stessa cosa anche per l'Amiga 600.
Se siete curiosi di conoscere in dettaglio l'hardware di questa piattaforma e i giochi e programmi ottimizzati che ci girano dove provare questo primo Demo Disc.

Questo Commodore Information Point è molto utile anche per chi si fosse dimenticato come funziona un Amiga o anche come collegare i cavi vari per lettore floppy, monitor o joystick e mouse.





Si tratta principalmente di un manuale su CD che oltre a leggere potete anche vedere.
Sono brevi descrizioni, brevi animazioni, ma che rappresentano una piccola multimedialità che gira intorno ad Amiga.



Il disco 2 si occupa delle stesse cose, ma con contenuti multimediali standard con le spiegazioni parlate, immagini e musica.
Avete due modi di esplorare il CDTV e le due versione di A600 grazie al multimedia.
Nel secondo disco vengono presentati anche alcuni pack di vendita degli Amiga come ad esempio il "Wild, The Weird and the Wicked Pack" per Amiga 600 e il "The Epic Language Lab Pack" per Amiga 600 HD.
Sono raccolte di programmi e giochi che vi mostra cosa contengono e ci sono delle recensioni e una galleria di immagini per ogni gioco/programma incluso.
Ogni recensioni è anche accompagnata da musica.
Il primo disco è abbastanza sobrio perché è quasi tutto descrittivo, mentre il secondo disco vi mostra non solo la parte hardware, ma anche il software che vi viene venduto in certi pack ed esaminato anche in dettaglio.
Stessa cosa anche per il CDTV.
Sono stati scelti per questa piattaforma i programmi e giochi più rappresentativi che potete leggere e vedere.

Sembrava che questa scelta di proporvi questa sorta di manuale hardware e software del CDTV e Amiga 600 fosse un ripiego dell'ultimo minuto e invece è qualcosa che vale la pena guardare e scoprire.
Non ha nulla che vi garantisce di passare qualche ora, ma vi da informazioni interessanti per hardware e software vintage magari oggi un po' dimenticati o anche chi li usa giornalmente può non sapere.
Dateci un occhiata se avete queste due pubblicazioni.







CDTV= 8

Non una produzione a cui dare un voto, ma comunque è fatta bene, non c'è tanta multimedialità, ma quella proposta è utile per far conoscere o ricordare cos'è un CDTV e un Amiga 600 e quali software ci possono girare sopra.
I programmi e giochi che sono stati scelti fanno parte dei due Pack per Amiga 600 e per il CDTV; una raccolta di quelli migliori ottimizzati per questi hardware.






Al prossimo imperdibile numero
#48