REV'n'GE! #48

Retro Emulator Vision and Game



HUDSON HAWK

Il ladro più famoso del mondo incanta sul GameBoy

Lost Patrol

La Guerra del Vietnam riproposta su Computer

RECENSIONI: The Legacy * XP8* Hostages * Xyphus * Temple of Apshai * Zeewolf * Hudson Hawk * Lost Patrol * Navy Seals * Socrates

EDITORIALE NUMERO 48

Questo numero esce un po' in ritardo e per farlo uscire in tempo per fare anche il secondo numero di Febbraio ci sono un paio di recensioni in meno.

Questo mese ho avuto diversi problemi con il computer che uso per le prove e sarà così anche in futuro se non trovo la causa dei problemi che sono sorti improvvisamente dopo la pausa di Natale.

Il numero 48 è abbastanza incentrato su Amiga perché senza nemmeno farlo apposta i titoli scelti erano quasi tutti per questa piattaforma. Ho cercato di inserire qualche cosa di nuovo, qualche piattaforma più esotica e trovate qualcosa nella sezione Consoles Forever con un gioco per GameBoy che è probabilmente uno dei migliori in assoluto e si merita anche la copertina.

Come già annunciato in passato ho deciso di mettere un altro programma per CD32, probabilmente è l'ultimo e quindi in futuro la multimedialità non sarà più Amiga, ma PC.

Per Amiga CDTV e CD32 rimangono delle novelle interattive e favole. Per chiudere il capitolo multimedialità con questa piattaforma cercherò di farvi scoprire anche queste ultime.

Buona Lettura

Sommario Numero 48	Febbraio 2016
Hostages	**9-12**
Hudson Hawk	**16-17**
Lost Patrol	**19-22**
Navy Seals	**23-24**
Temple of Apshai	**13**
The Legacy: Realm of Terror	**5-6**
Socrates	**28**
XP8	**7-8**
Xyphus	**13**
Zeewolf	**14-15**

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.

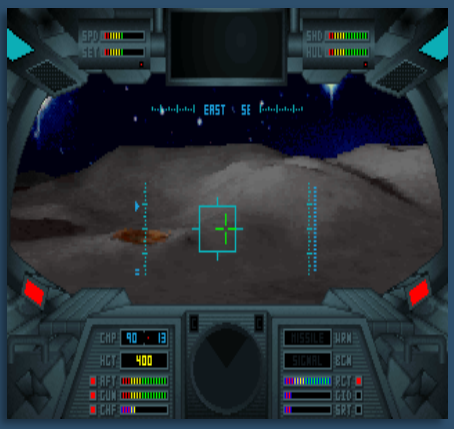
Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.



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



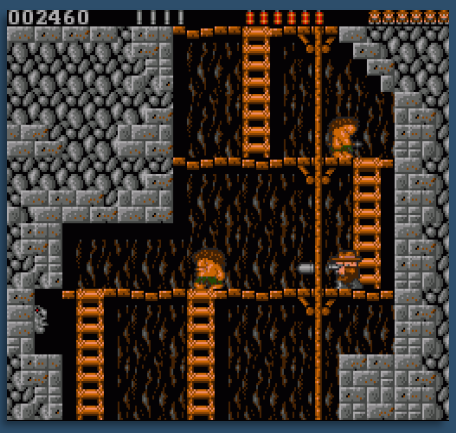
The Rescue of Lorri in Lorrinitro è un gioco RPG 2D simile a Ultima come visuale (Ultima è/e sarà sempre preso in considerazione per tutti i giochi simili).
E' un avventura decisamente fantasy e dovrete scoprire il motivo per cui la principessa Lorri abdica.



Retribution è un gioco di azione in prima persona con una grafica davvero eccellente che spremerà il vostri PC come pochi altri titoli.
Un gioco molto lungo perché comprende 11 campagne con 4 missioni strategiche ciascuno.
Mi sa che anche il prossimo numero 48 sarà dominato ancora da piattaforme a 16 Bit.



Alternate Reality è un RPG 3D che consiste in due avventure separate: The City e The Dungeon.
Non è un gioco lineare perché potete fare quello che volete come cercare un lavoro, andare in giro senza fare nulla o andare a cercare i guai per passare il tempo e aumentare le vostre abilità.
Un titolo del 1985 che mostra una libertà di azione che viene ripreso da alcuni giochi moderni dello stesso genere.



Non poteva mancare in anteprima il gioco Rick Dangerous, un bellissimo gioco di azione e piattaforme e clone di Indiana Jones, ma con personaggi più buffi e modi di fare molto comici.
Un gioco davvero vasto perché ha ben 100 livelli.
Come al solito siete sfortunati perché vi ritrovati da soli in mezzo a diverse civiltà che vogliono farvi la pelle.

Review



The Legacy: The Realm of Terror si svolge nel 1993 esattamente nell'anno in cui è stato prodotto questo gioco.
Voi impersonate un discendente di una famiglia che ha avuto a che fare con la magia nera e forse hanno anche fatto un patto con i demoni perché la loro villa è invasa di orribili creature e tocca a voi risolvere questo mistero e sopravvivere.
Si tratta di un RPG in 3D con elementi di avventura.
Dovete infatti girare attraverso le varie locazioni di questa villa in prima persona e raccogliere degli oggetti che vi potranno servire per risolvere degli enigmi, come un'avventura.
Tra le altre cose da cercare ci sono anche le magie che possono essere acquistate o trovate nelle varie stanze e possono essere offensive, difensive, di supporto e ristorative.
Come ogni buon RPG in prima persona i combattimenti sono in tempo reale.

Quando inizia il gioco si assiste ad una bellissima introduzione animata davvero bella, cupa e misteriosa.
Non vi spaventate se la vedete girare molto lenta perché non cambia molto sia che avete un 386 sia che avete un Pentium.
E' solo un introduzione che vi farà conoscere l'oscurità che pervade questa villa.
E' un classico RGP e come tale già inizio ad odiarlo perché questi giochi mi fanno impazzire a configurare il personaggio e infatti manco a dirlo appena finisce l'introduzione ecco il menu con l'opzione di creare il personaggio.



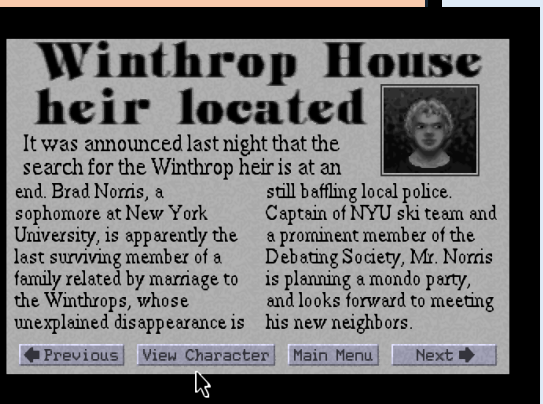
Se lo avete già fatto potete continuare una partita già avviata in precedenza.
Molto simpatico il sistema di creazione visto come pagine di un giornale locale con delle persone già impostate. Potete leggere le loro caratteristiche nella pagina principale oppure vedere le loro abilità.
Se non vi piace le loro impostazioni potete cambiarle - per iniziare io consiglio di lasciarle predefinite e fidarsi dell'impostazione automatica.

Quando avete accettato il vostro personaggio iniziate a giocare.
Chi era abituato alle interfacce grafiche stile Dungeon Master o anche Eye of Beholder, per citarne due ben noti, avrete qualche sorpresa.
L'area di gioco è formata da cinque finestre che non sono fisse sullo schermo, ma potete spostarle dove volete e ingrandirle e anche rimpicciolirle.
Sullo schermo avete una finestra con le informazioni generale del giocatore dovete potete vedere in ogni momento le sue caratteristiche di abilità, gli oggetti che state portando e le eventuali magie.
Una finestra mostra una mappa vuota che si crea mano a mano che procedete e questo vi aiuta non solo a ritrovare la strada per altre locazioni, ma anche per non ritornare in zone già esplorate.
Una finestra di dialogo con informazioni sugli oggetti, pericoli , enigmi che trovate e le più comuni azioni.
Una finestra con i sei movimenti principali e una finestra vi mostra la villa in 3D in cui vi muovete nelle 6 direzioni principali.

Non potete muoversi ne con i tasti cursori ne con il mouse, ma dovete sempre usare questi tasti.
Ogni finestra è come detto modificabile, ma facendolo rischiate di sovrapporle alle altre.
Ovviamente quella più importante è quella che mostra la grafica 3D in tutto il suo splendore.
La villa è infestata da mostri e non passerà molto tempo, anzi appena riuscirete ad aprire la prima porta vi troverete in un lungo corridoio con subito un mostro, una specie di zombie che vi attaccherà appena vi vede.
Non avete niente all'inizio se non i pugni e con questi dovete combattere.
Potete portare von voi solo due oggetti alla volta, un per ogni mano.
I combattimenti non sono difficili da attuare perché avete solo due opzioni per mano: "*puntare*" e "*colpire*".
Dovete usarli velocemente per avere speranze di uscire vittoriosi da uno scontro.

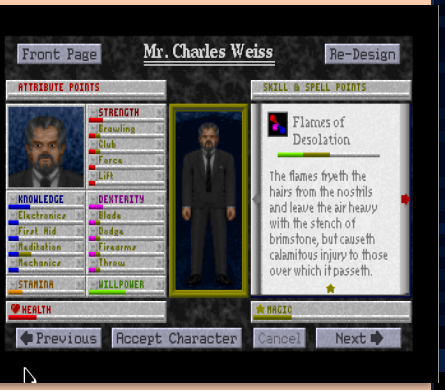


Il mouse ha anche un'altra funzione: con il tasto destro potete interagire con gli oggetti che state portando.
Potete esaminarli o lasciarli se non sono importanti oppure vi impediscono di prenderne di più importanti.
Un'altra cosa molto simpatica è che quando incontrate un mostro terrificante vi spaventate e vedrete il personaggio che urla e si rizzano i capelli.
Durante questi momenti di terrore non vi potete muovere come se foste letteralmente pietrificati.
Potete riprendere a fuggire o interagire quando vi passa la paura.
Non succede con tutti i mostri, ma solo quelli che sono davvero mostruosi.
Le energie perse si possono recuperare trovando in giro dei kit di pronto soccorso e che sono importanti soprattutto dopo i combattimenti contro le creature che sono presenti e nascoste nelle varie stanze.
Tecnicamente è davvero un ottimo RPG che in più di un occasione vi farà raggelare il sangue e avrete anche brividi di paura.
Tutta questa avventura si svolge di notte con all'esterno una tempesta con tuoni e lampi e all'interno della villa siete in compagnia con ogni tipo di orrenda creatura e strani fenomeni.
Quando va via la luce siete completamente al buio e assisterete a cose che vi faranno sentire come foste li in preda al panico.
Rumori, movimenti, creature che vi sfiorano nell'oscurità.
Tutto è anche condito con una musichetta sempre presente cupa, tenebrosa che non fa che aumentare questa sensazione di terrore.
Non a casa il sotto titolo di questo gioco è "Realms of Terror".
La grafica è molto buona e curata molto bene perché anche nel pannello informativo del personaggio è ben animato con gli stati d'animo del momento e le ferite quanto venite colpiti.
La grafica delle locazioni è incredibilmente bella grazie alla VGA a 256 colori con una riproduzione dei materiali legnosi ed estetici perfetti.
Gli effetti sonori sono importanti come la musica per incutere paura come un tuono improvviso che fa saltare la luce o i rumori di qualche essere che vi passa vicino, vi struscia e se ne va.
Non mancano risate nell'oscurità che a molti farà venire i brividi di paura.
L'ideale è giocarci di notte.









Di questo gioco c'è anche una versione su CD-ROM che non cambia nulla dalla versione floppy disk.
Si tratta di un altro di quei giochi che veniva venduto su CD per evitare di installarlo da ben 7 dischetti.

TOP GAME

DOS= 9

Un eccellente RPG in 3D che si svolge in una villa misteriosa piena di mostri che vi farà raggelare il sangue e venire autentici brividi di paura.
Ad ogni porta, ad ogni angolo potrebbe sbucare di tutto.
Quando va via la luce per un tuono sarete da soli nell'oscurità con rumori, risate nel buio più totale.
Tecnicamente eccellente per per qualità grafica superba unità ad una musica ed effetti sonori da immedesimarvi in questo reame di terrore.

Review





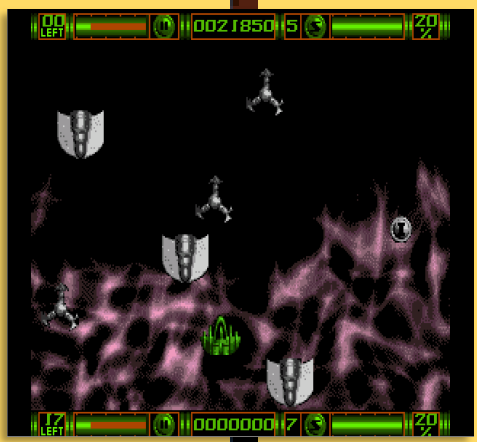
XP8 è uno shoot'em up a scorrimento verticale solo per Amiga con una grafica in raytracing con superfici lucide che mettono molto in risalto il materiale metallico che le compone.
E' sicuramente un titolo che esalta le capacità grafiche e sonore di questa piattaforma e lo fa con due versioni specifiche: una versione AGA e una OCS per poter sfruttare bene l'Amiga 500 e l'A1200.
La storia che sta alla base di questo gioco rappresenta quasi la speranza dell'umanità di scoprire nuovi mondi abitati da alieni.

Una misteriosa sonda arriva nei pressi di un sistema solare e rimane inerte per molto tempo fino a quando si avvicina ad un pianeta abitato. Questa sonda incomincia ad emettere dei segnali che vengono avvertiti dagli scienziati del pianeta e le forze militare inviano dei caccia ad intercettarla.
Nel corso degli anni e di studi su questa sonda convincono un po' tutti che si tratta di una sonda inviata da una razza aliena per mettersi in contatto in modo pacifico anche per il fatto che la sonda non da segni di pericoli.
Dopo più di vent'anni dalla sua scoperta e dopo aver scoperto che questi alieni non sono tecnologicamente più avanzati, si decide di inviare dei caccia verso il pianeta di questi alieni e per dimostrare le buone intenzioni non sono pesantemente armati.
Di questa spedizione non si ha più notizia fino a quando si scopre che questa delegazione è stata massacrata dagli alieni.
Da allora tra le due razze è guerra e la razza umana la sta perdendo soprattutto perché gli alieni sono tanti, sono troppi.

La vostra missione inizia da qui, difendere il vostro pianeta dalle forze ostili che cercano di conquistarlo.
La storia di questo gioco la potete anche seguire durante l'introduzione non animata, ma corredate di belle immagini e un testo ben leggibile.



Questo gioco è interessante anche per una forte libertà di configurazione prima di ogni missione.
Potete infatti modificare alcuni aspetti della giocabilità e venire incontro ad ogni esigenza.
Potete scegliere il numero degli scudi, la loro forza, la difficoltà degli obiettivi e anche la frequenza dei bonus che dovete prendere.
Insomma uno shoot'em up che non solo vi farà impazzire per la sua grafica, ma anche per tutto quello che ci sta prima di iniziare a fondere il vostro joystick.



L'azione di gioco è tipica e quello che vi colpisce è la grafica in raytracing davvero bella, molto curata e dettagliata.
Ci sono vari nemici di ogni dimensione e anche alieni molto grossi che richiedono una bella raffica di colpi per essere abbattuti.
Per fortuna c'è il fuoco automatico. Se tenete premuto il pulsante di fuoco sparate raffiche di colpi molto veloci che vi permette di superare le situazioni più critiche.
Molto belli anche gli effetti speciali degli scudi e delle esplosioni.
Quando perdete uno scudo o distruggete grosse astronavi l'esplosione illumina l'area di gioco e il fondale per un attimo e poi torna tutto come prima.
Un bellissimo effetto che dimostra una cura maniacale in ogni cosa.
Non bisogna dimenticare in tutta questa mole di grafica anche i fondali davvero belli e molto curati che mettono in risalto le ottime capacità dell'hardware.
Un Amiga 500 sfruttato bene sia da questo punto di vista e anche di audio per la musica che purtroppo non è presente durante l'azione che sarebbe stata importante.
I caricamenti non sono veloci, ma vista la mole di grafica che deve caricare potete anche chiudere un occhio questa volta.
La giocabilità dipende molto dalla difficoltà, potete settarla in vari modi e potete modificarla ulteriormente.
Potete rendere il gioco più facile della modalità predefinita oppure giocarlo più difficile di quanto non sia nel suo settaggio originale.

Una cosa che vi consiglio è di leggere bene gli obiettivi di missione perché spesso per la voglia di giocare non ci fate caso e poi non sapete bene perché il gioco è infinito, lunghissimo e non finisce mai.

Ogni missione ha un obiettivo che viene descritto molto bene.

Dei caricamenti lenti ve ne ho già parlato vero?

3 Dischetti per la versione OCS e 4 dischi per la versione AGA.

Se non avete un lettore esterno il cambio disco scoccia un po'.

La versione AGA si differenzia solo per i colori e si vedono già nella prima introduzione al gioco anche se poi la vera differenza la vedrete durante l'azione.

Dovrete aspettare un bel po' prima di iniziare su A1200 perché ci vogliono ben 2 dischetti prima di poter usare il joystick, ma come detto la grafica vi ricompenserà per l'attesa.



MILITARY INTELLIGENCE REPORT
SECURITY RATING ALPHA

2010: A probe of alien origin was reported entering the alpha quadrant. The probe carried a message of peace and star maps indicating the location of an alien planetary system.

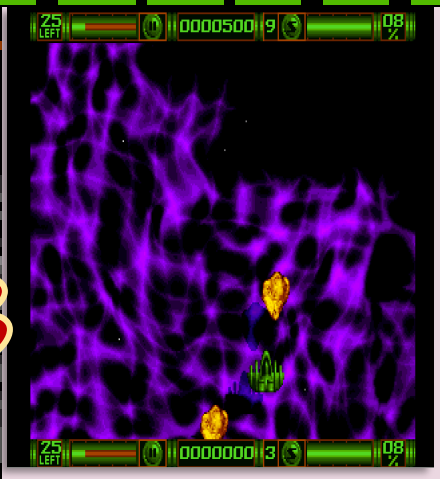
2020: For 10 years we attempted to establish communications with the distant alien worlds but with no success. The decision was taken to launch a class 3 starship designed for first contact.

Questa versione è in effetti più bella perché oltre ad avere più colori ha un dettaglio maggiore soprattutto nel fondale perché si vedono effetti speciali come le nuvole elettriche che mandano lampi energetici e più strati di colore per rendere l'area di gioco più interessante.

Devo dire che a parte i colori che rendono la grafica in raytracing molto più bella da guardare, a parte un fondale più ricco di particolari, non ci sono poi così tante differenze con la versione OCS.

La versione non ha la musica durante il gioco e quando c'è troppo casino sullo schermo rallenta pure.

A parte qualche bell' effetto della versione AGA che poteva essere gestita meglio come avere la musica durante l'azione ed evitare i rallentamenti è la versione più bella in assoluto.





Amiga OCS= 8

E' un ottimo shoot'em up che a differenza di altri ha una buonissima personalizzazione delle opzioni per modificare i settaggi predefiniti di ogni difficoltà.
Ha una grafica in raytracing per sfruttare bene le capacità grafiche dell'Amiga OCS e ci riesce in pieno garantendo una giocabilità eccellente.
La longevità è buona e la cura realizzativa gli permette di essere rigiocato anche molto tempo dopo che lo avrete finito.

Amiga AGA= 8,5

La versione AGA è sicuramente più colorata e dettagliata anche se poi durante il gioco sarà difficile notare qualche differenze sostanziale dalla versione OCS.
E' un' altro di quei giochi dove l'AGA non si vede così nettamente come in altri giochi.
Peccato davvero che soffra di rallentamenti quando l'area di gioco è un po' troppo affollata.



Hostages: Rescue Mission è un arcade in terza persona, ma a scorrimento laterale dove impersonate un gruppo di anti terroristi che devono fermare questi criminali che hanno preso il controllo di un' ambasciata tenendo tutte le persone in ostaggio.

E' un gioco che ha diverse missioni divise in due parti.

Nella prima fase dovete mettere tre uomini in posizione per tenere sotto controllo questi terroristi e nella seconda fase dovete salvare gli ostaggi.

Tantissime le versioni per questo gioco e che al tempo ricevettero ottimi consensi sia come giocabilità che come tipologia.



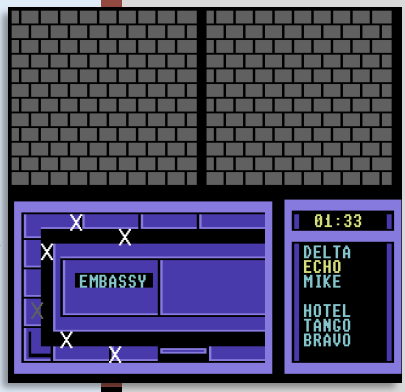
Non è detto però che anche su REV'n'GE! abbia lo stesso giudizio dato che io sono più severo nei giudizi e il gioco deve divertire.

La versione per Commodore 64 è disponibile in versione cassetta e disco.

Simpatica anche la prima animazione con l'auto della polizia che arriva sul luogo del misfatto.

Tre sono i livelli di difficoltà e potete anche scegliere fin da subito le missioni tra cui una di addestramento che è necessaria per imparare come funziona in dettaglio questo gioco.

Lo scopo è quello di piazzare tre uomini (Delta, Echo e Mike) in tre posizioni per tenere sotto controllo l'ambasciata e poi intervenire per salvare gli ostaggi.



Lo schermo è diviso essenzialmente in due sezioni: quella in alto c'è il limite di tempo per svolgere questa fase e poi una mappa che indica le posizioni che dovete far assumere dai vostri uomini.

La parte in basso è l'area di gioco dove via joystick o tasti dovete muovervi per raggiungere queste posizioni.

Non è una cosa facile perché dovete evitare di essere scoperti dai terroristi che puntano dei fari lungo il perimetro del palazzo e se venite scoperti apriranno il fuoco contro di voi.

Inizialmente è abbastanza facile perché questi sorgenti luminose sono poche e vi permettono di evitarle, ma procedendo con il gioco aumentano e dovete evitarle anche riparandovi dietro una porta, saltando in una finestra, accucciarvi o fare una capriola.

Siete molto abili e atletici.

Se la luce vi inquadra i terroristi aprono il fuoco, ma non morite al primo scontro perché avete un giubbotto antiproiettile che vi da un po' di resistenza. Potete anche correre.

Quando il raggio di questa sorgente luminosa è fuori portata potete uscire e arrivare al vostro punto di designazione.

Per il primo poliziotto sarà più facile, mentre per l'ultimo sarà più dura perché deve arrivare all'ultima posizione sempre più difficile da raggiungere.

Non siete obbligati ad andare con ordine e potete iniziare con uno qualunque dei tre poliziotti.

Potete cambiarli in ogni momento con i tasti numerici da 1 a 3.

Quando avete piazzato i vostri uomini nei punti segnati sulla mappa siete pronti a iniziare la seconda fase.

Qui dovete posizionare un altro gruppo di tiratori scelti e uccidere tutti i terroristi che passano davanti alle finestre oppure intervenire con la squadra d'assalto.

Per avere più possibilità di intervento è meglio eliminare qualcuno già con i tiratori scelti. Potete anche calarvi con le funi e rompere con forza le finestre ed entrare con il rischio di trovarvi subito in trappola.

Qui inizia una terza fase che diventa in soggettiva come Doom e dovete eliminare tutti i nemici che incontrate e salvare gli ostaggi.

Questa fase in cui entrate dalle finestre non è facile e se sbagliate la mira precipitate, ma avete tre uomini per riuscire ad entrare nell'ambasciata.

Avete in pratica tre vite che sono rappresentati da questi poliziotti e se riuscite a farli entrare tutti e tre sani e salvi avete tre possibilità di finire la missione.



Se perdete questi tre specialisti perderete la missione.

Quando perdete tutti questi uomini potete scegliere se ricominciare dalla prima parte o ripetere la seconda.

Devo dire che è un gioco molto bello e sono d'accordo con quanto si diceva in passato.

Un arcade davvero ben fatto che ricrea l'atmosfera di una caccia contro terroristi che sono riparati all'interno di un

palazzo ben difeso.
Riproduce bene la tattica originale di questi momenti con ben 6 uomini, tre tiratori scelti per eliminare le difese nemiche alle finestre e tre specialisti in salvataggio e eliminazione dei terroristi.

Ben fatto anche dal punto di vista grafico con buone animazioni nelle varie fasi e con un dettaglio accettabile e ben accurato.
La fase alla Doom davvero bella perché è in soggettiva in un ambiente pseudo 3D che lo ricorda molto bene.

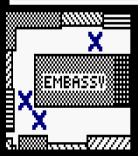


La prima fase abbastanza grigia come colore, ma ricrea bene un azione notturna e anche per evidenziare i fasci di luce dei terroristi che cercano di individuare i poliziotti.
Non c'è la mira automatica e quindi dovete manualmente spostare il mirino sul corpo del terrorista e va fatto molto velocemente.

La versione CPC ha una introduzione molto carina e molto animata, decisamente di più di quanto visto sul C64 e la riscoprirete meglio nella versione a 16-Bit che rimane praticamente la stessa.
Da questa prima introduzione si vede anche la buona qualità grafica piena di colore.
Il gioco è ben diverso però dalla versione Commodore 64 perché non c'è più la fase di appostamento della squadra scelta, la SWAT che deve entrare di forza nel palazzo e fare piazza pulita dei vari terroristi.
La gestione del primo commando per appostarsi è più o meno rimasta invariata con una grafica che ben mette in evidenza la sessione notturna e con poliziotti davvero ben curati e molto realistici.
Peccato manchi la fase intermedia in cui bisogna entrare dal tetto con l'altro gruppo, ma al tempo stesso è forse meglio perché lo velocizza e si passa subito a giocare in questa ultima fase in terza persona e non in soggettiva.
L'inquadratura è dietro al poliziotto e quindi vedete sia il giocatore sia il nemico da uccidere.
Non cambia assolutamente nulla dal









punto di vista della giocabilità che rimane ad alti livelli.

Amstrad CPC= 8,3

Ha una fase in meno del C64, ma la parte in 3D in terza persona è davvero bella perché ha tanti colori che mettono bene in risalto ogni dettaglio.
Ha una prima fase un po' troppo semplificata, ma non per questo gli toglie un alto livello di giocabilità.

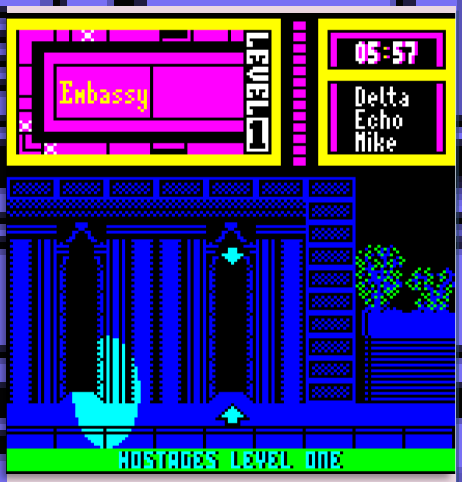


Commodore 64= 8

Un bel gioco che vi porta bene in una situazione di cattura o eliminazione dei terroristi attraverso una tattica che è molto reale e spesso usate anche nella realtà.
Molto ben fatto anche dal punto di vista tecnico e di una buona giocabilità.
Bisogna un po' imparare a muoversi bene perché la foga di vedere le altre sezioni vi fa sbagliare.

ZX Spectrum= 7,8

E' uguale alla versione CPC come struttura e come grafica a livello generale.
Nei particolari però la prima sezione è monocromatica e le luci hanno lo stesso colore dei palazzi.
Anche la fase in terza persona è ottima e anche abbastanza colorata.
Audio molto scadente.



Non cambia la giocabilità nemmeno su il BBC e sull'Electron. Tutto il buono visto di questo gioco è stato ben replicato.
E' una versione che punta subito al gioco senza troppi scene di intermezzo o animazioni.
L'azione è esattamente uguale a quella vista sul CPC e Spectrum, quindi una prima parte per mettere in posizione i tiratori e poi subito dopo con la SWAT all'interno dell'ambasciata.

La grafica è buona perché riproduce bene un' ambiente notturno e le luci sono ottime perché mettono in risalto il dettaglio al loro passaggio. Anche la palette usate per questa luce è molto bella e realistica.
In generale è comunque una grafica semplice, stilizzata, ma ha discrete animazioni.
E' molto più semplice da giocare perché è diverso dalle altre versioni.
Quando vi dovete nascondere basta premere il pulsante del joystick o il tasto corrispondente per farlo ed è decisamente immediato.

Non son riuscito a provarlo fino in fondo perché anche mettendo tutti i poliziotti nell'ordine giusto non si supera la fase.
Se vi muore un agente vi fa continuare, ma poi anche mettendoli nelle giuste postazioni finisce li.
Il giudizio vale a metà.

BBC= 7

Per quello che ho visto è un bel gioco e molto giocabile. La grafica è discreta, non molto definita, ma ha buone animazioni e per l'occhio il risultato è soddisfacente. Ha anche la musica durante l'azione.

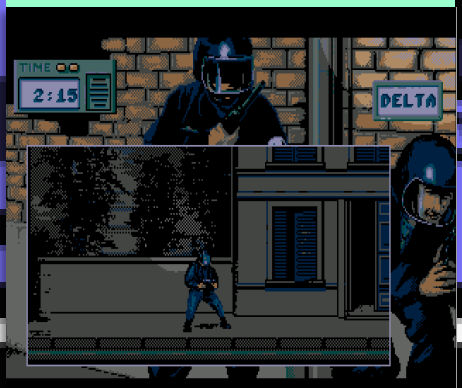


MSX= 7,5

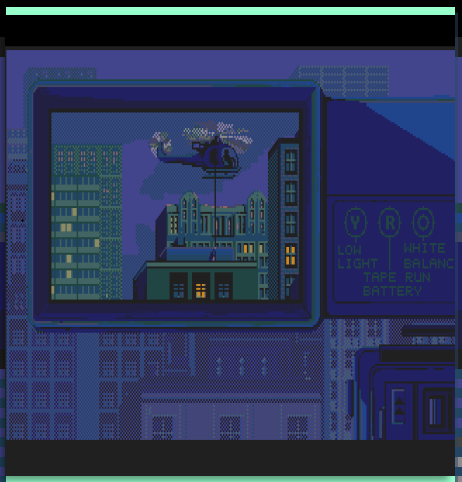
Anche la versione MSX è uguale a quanto visto per la versione Spectrum in linea generale.
Su MSX mi piace molto la grafica che anche se monocromatica è ben definita.
Molto carina la melodia che accompagna l'azione.



Con le versioni a 16-Bit si ha un miglioramento notevole nell'impatto estetico perché ora ci sono più colori, più definizione e anche diverse immagini di intermezzo e animazioni che rendono il gioco molto più reale di quanto non lo fosse già nelle versioni già viste.
La versione Amiga sta su un solo disco con lunghi caricamenti, ma non avrete problemi di cambiare in ogni situazione. Anche per la RAM si accontenta di 512k.
La prima cosa che salta all'occhio è la bella introduzione già ammirata sul CPC, sullo Spectrum e sull'MSX, ma con una qualità ben superiore così come l'audio.
E' più definito anche nei dettagli della



missione e ne guadagna il realismo.
La struttura di gioco non cambia da quanto già visto, mentre cambia la qualità del disegno più vero, più colorato e l'ambiente in notturna è davvero ben fatto perché i colori scelti sono molto realistici.
La seconda fase vede l'arrivo in elicottero della SWAT con una bella animazione e poi il posizionamento nei punti strategici pronti ad entrare in scena quando vengono eliminate i terroristi alle finestre.





Non variando nella sostanza sono state aggiunte delle sequenze per renderlo più vario e sono così ben fatte che vi immergono nel gioco ancora di più di quanto non potevate farlo nelle precedenti versioni.
Anche su Amiga la parte in cui dovete eliminare i nemici è in terza persona con una grafica davvero bella e molto accurata.
Su Amstrad CPC era molto colorata e definita e su Amiga lo è ancora di più e vi piacerà davvero molto.
E complicato farli entrare dalle finestre perché basta un centimetro fuori posto che cadrete giù, ma il gioco vi da l'opportunità di fare pratica per tutto il tempo che volete.

Amiga= 8,5

E' la grafica e l'audio che migliorano il già ottimo gioco a 8-Bit. Sono state aggiunte immagini di intermezzo e animazioni per completarlo in modo molto realistico. Grande longevità e diverse missioni con difficoltà diverse.

DOS= 8,5

Anche se la grafica è EGA a 16 colori mi piace davvero molto perché è dettagliata e la scelta cromatica perfettamente azzeccata.
Non richiede nemmeno un PC potente, anzi meglio che sia molto lento perché altrimenti sarà troppo veloce per giocare.
Si gioca benissimo per anche con i tasti e l'audio PC-Speaker non condiziona in negativo il gioco.

Atari ST= 8,3

E' uguale alla versione Amiga. Anche come audio è molto buono e la differenza è meno marcata rispetto ad altri giochi. Bene anche i colori della grafica, un poco meno colorato, ma non noterete nessuna differenza sostanziale.





Review



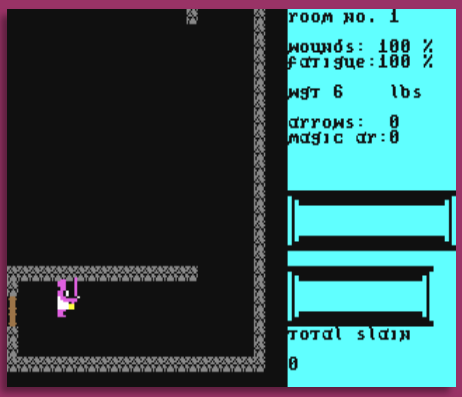
XYPHUS

Xyphus è un gioco RPG in 2D con visuale come Ultima e lo scopo è quello di sviluppare le caratteristiche e le abilità di quattro personaggi.
Ci sono solo sei scenari in cui dovrete sconfiggere il malvagio demone Xyphus e le sue armata nelle terre di Arroya.
Le razze disponibili sono solo tre: Umani, Elfi e Nani,
Molto simpatica la schermata introduttiva di questo gioco, almeno per la versione Commodore 64 con una musica ben fatta e molto orecchiabile.
Il gioco vi permette di iniziare o continuare una partita oppure di creare un nuovo disco.
Durante il gioco c'è assoluto silenzio e si gioca solo con i tasti che sono evidenziati sull'area di gioco e rappresentano i sei movimenti principali.
Potete muoverli separatamente in ogni direzione e il combattimento è automatico non appena siete abbastanza vicini ad un nemico.
E' un RGP che non usa le celle esagonali, ma i movimenti sono molto simili, quindi un passo alla volta per ogni personaggio e nelle sei direzioni principali.
Quando siete vicini ad un demone per attaccarlo basta semplicemente dirigere il vostro personaggio verso di lui e inizierà il combattimento.

Un gioco decisamente semplice e graficamente essenziale. Occupa ben tre dischetti, ma che sono occupati dagli scenari.
La grafica è discreta e vi permette di vedere come muovervi e se ci sono nemici o villaggi in zona.
La giocabilità è discreta ed è un gioco che è raccomandato per chi si avvicina agli RPG simile a Ultima e libero dai vincoli che i giochi a caselle impongono.

Commodore 64= 6
Non è Ultima perché è molto semplice malgrado il numero dei dischetti faccia sembrare il contrario. Bella la musica iniziale e poi silenzio durante il gioco. La grafica è essenziale, stilizzata, ma vi mostra esattamente quello che succede tutto attorno. E' un RPG 2D classico, ma niente di travolgente.

Temple of Apshai



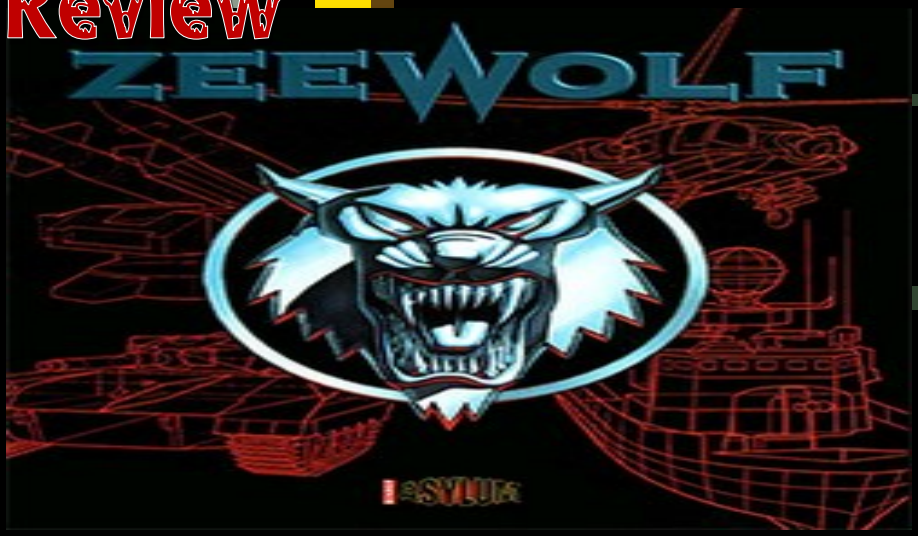
Si tratta del primo gioco di ruolo per computer e il primo della serie Dunjonquest.
Il gioco sembra Rogue in versione grafica, ma in realtà assomiglia molto al mainframe di Dungeon's & Dragon in cui non vedete l'intero mondo, ma solo quello che avete attorno.
Con Rogue ha in comune la giocabilità perché c'è un solo personaggio in mondo infestato da ogni genere di creatura.
A differenza del citato gioco in Temple of Apshai non ci sono mappe casuali.
Il gioco inizia alla pensione in cui dovete creare il vostro personaggio come in ogni buon RPG che si rispetti e forse è la parte più noiosa e molti la odieranno.
Quando avete finito di configurarlo (e molti faranno fatica per alcune domande un po' incomprensibili) viene generto il livello.
Se avete giocato a Temple of Apshai Trilogy avrete un'amara sorpresa perché non è lo stesso gioco.
Questo è il primo della serie, quello inziale e l'aspetto grafico è decisamente molto meno elaborato e preciso di quello che avete visto nella trilogia.

Cambia la giocabilità perché non si gioca con il joystick, ma solo con tasti e dovete impararli dato che non sono messi assolutamente bene.
Iniziate subito con creature letali che vi stanno sul fiato sul collo fin da subito.
Non è un gioco che si può giocare appena finto di caricare, ma va studiato bene nel manuale dei comandi che sono fuori da ogni buon senso.

La grafica è buona, inferiore a quella della trilogia, ma è comunque ben fatta e anche ben colorata.
C'è anche l'audio in gioco tra effetti sonori e una semplice melodia musicale dinamica perché cambia quando c'è un pericolo o una battaglia.
Se non fosse per i comandi messi in modo da farvi impazzire sarebbe un bel gioco da scoprire e imparare bene a giocare perché vi toglierà parecchio soddisfazioni.

Commodore 64= 7
E' il primo RPG e mette in grafica una giocabilità di giochi molto vecchi e primordiali. E' una grafica davvero ben fatta per il 1983 e ha anche effetti sonori e musica. E' molto difficile nel creare il personaggio e durante l'azione per i tantissimi comandi astrusi.

Review





Zeewolf è un gioco 3D arcade di volo di elicottero in una visuale isometrica e con una grafica a poligoni complessi e ombreggiati.
Non è un simulatore perché il sistema di volo e il combattimento è puramente arcade.
E' un gioco enorme perché ha ben 32 livelli che poi sono le missioni che comprendono supporto, trasporto e recupero.
Voi pilotate solo un elicottero e avete anche degli alleati sulla terraferma che sono i carri armati che vengono gestiti dal computer.
Alcune missioni vi vedranno impegnati a combattere insieme alle forze di terra, a trasportare un carro armato prototipo in una zona di guerra, o un carro bomba che poi distrugge tutto quanto.
Ci saranno missioni in cui dovete recuperare degli ostaggi.
Sono 32 missioni e sono sempre diverse per divertirvi e Zeewolf lo fa grazie alla sua grafica molto dettaglia, e lo vedrete presto nel corso della recensione, unita ad una giocabilità davvero eccellente.
Quello che colpisce di questo gioco è l'uso di poligoni molto complessi e l'estetica vi colpirà fin da subito.

Sullo sviluppo del gioco dovete sapere che il terreno è molto dettagliato e mostra tanti appezzamenti di terreno diverso ed è stato creato usando un paesaggio ondulato formato da celle di dimensione predefinite.
Il motore 3D renderizza tutti i veicoli, le navi, le costruzioni, gli alberi, gli ostaggi e i proiettili come poligoni solidi con effetti d'ombra.



La camera è posta in modo tale che vedete sempre una porzione del terreno che viene scoperto volando.
Questo sistema è stato adottato per mantenere un buon frame rate.
Vi dico già che su un A500 di base con 1 MB di memoria diviso in 512+512 noterete forti rallentamenti.
Io risolsi in parte il problema aggiungendo una espasione di RAM da 2 MB che non cambio più di tanto la velocità però un po' di fluidità in più il l'ho vista.
A parole comunque vi risulterà molto riduttivo e anche non un buon gioco, ma è un titolo superlativo per Amiga e il fatto che sia uscito solo per questa piattaforma è anche segno che avrebbe messo in difficoltà la maggior parte delle piattaforme del periodo.

Sempre parlando di estetica sono molto belle le esplosioni perché quando si distrugge un carro armato si vede una prima fiammata e poi rimane li in fumo; tutto sempre fatto in poligoni.
I carri armati quando esplodono perdono i loro colori e diventano una massa grigia scura in fiamme e fumo e questo vale un po' per tutte le cose che possono essere distrutte.
Ci sono le grandi navi appoggio, ci sono l motoscafi nemici che quando sono distrutti affondano nel mare creando l'effetto d' increspatura davvero realistico.

Molto bella l'introduzione con il titolo e il logo del lupo che identifica il vostro elicottero e con una buona musica di qualità tipicamente Amiga grazie al musicista Allister Brimble che non ha bisogno di presentazioni.
Ci sono solo tre opzioni tra cui quella della scelta del controller da usare dato che si può usare anche il mouse.

Per ogni missione c'è un briefing molto completo con una mappa che evidenza gli obiettivi della missione con immagini dal gioco.
L'aerea giocabile è a tutto schermo e le informazioni principali sono qui senza pannelli invasivi e sono molto importanti come un radar che vi mostra i vari territori con l'indicazione degli alleati e dei nemici.
Quando vi avvicinato ad un obiettivo anche se non lo vedete subito, appare una sua immagine in un altro riquadro per vedere di cosa si tratta.
Come armi siete equipaggiati con una mitragliatrice con 500 proiettili, 10 missili e anche missili AAM.
Il numero e la disponibilità dipende dalle missioni e le armi non sono infinite. Dovete usarle con parsimonia e facendo attenzione a non consumarle.
Generalmente con 500 proiettili del mitragliatore si riesce tranquillamente a completare una missione.





Potete anche atterrare con il tatso "G" che fa scendere i carrelli e lentamente vi avvicinerete al suolo.
Questa funzione serve per salvare degli ostaggi, per atterrare alle basi di appoggio e anche per avvicinarvi facilmente a degli obiettivi che prevedono l'uso di un gancio per missioni di trasporto.
Durante l'azione se premente il tasto "Return" cambiate schermata che vi mostra quattro finestre: l'area di gioco rimpicciolita, ma funzionante, la situazione armi e carburante (anche questo non è infinito), una mappa generale e gli obiettivi di missione.

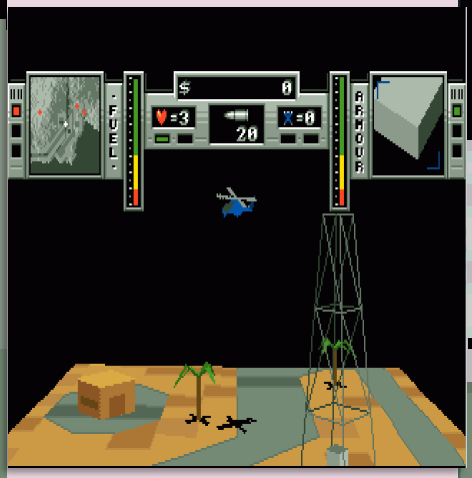
Come dicevo è un gioco tutto poligonale con una bellissima grafica a poligoni che è molto pesante da gestire da un Amiga 500/600 di base e non appena siete sulle isole con un albero e un carro armato nemico rallenta davvero tanto.
Usando la schermata di riepilogo potente giocare a piena velocità, ma con una finestra più piccola di 1/4 di schermo.
Può servire nei casi in cui i rallentamenti sono insostenibili e nelle 32 missioni capiterà di arrivare in situazione allarmanti da questo punto di vista.
Tecnicamente è eccellente per questa sua qualità grafica e ben ombreggiata, con fiamme e fumo a poligoni, effetti del mare come increspature, ma anche i riflessi del sole sull'acqua che danno proprio un realismo davvero incredibile.
Si paga in prestazioni, ma ne vale la pena.
Durante il gioco niente musica, ma ottimi effetti sonori degni di un Amiga ben sfruttato.

TOP GAME

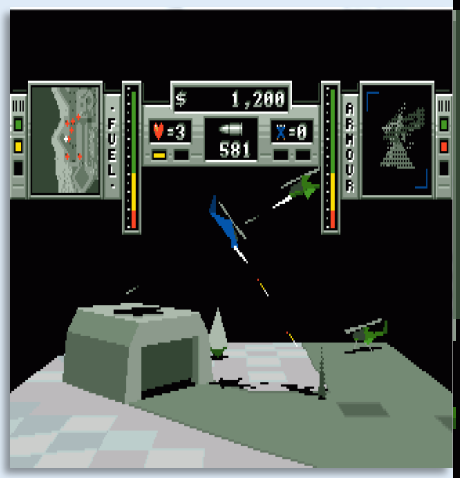
Amiga= 9

A parte la pesantezza del motore 3D per un processore a 7 Mhz è un gioco incredibile, con una grafica ultra dettagliata a poligoni pieni e anche ombreggiati davvero bene.
La qualità del rendering è superiore a molti simulatori di volo sulla stessa piattaforma.
E' estremamente giocabile con una difficoltà crescente livello per livello ben calibrata.
Un arcade eterno come longevità perché 32 livelli sono tantissimi e anche quando lo avrete finito vi verrà voglia di rigiocarci.

Un anno dopo esce *ZeeWolf 2: Wild Justice* che migliora di molto la qualità grafica rispetto al primo gioco con poligoni ancora più belli e in gran numero.
E' un gioco che richiede però almeno un A1200 con Fast RAM per non incorrere in troppi rallentamenti.
Purtroppo chi volesse giocarci su un



a500/600 lo può fare, ma è molto peggio come prestazioni rispetto al primo gioco.
Se in ZeeWolf 1 ci sono rallentamenti anche nel primo livello praticamente vuoto in Wild Justice le cose peggiorano davvero molto.
Molti più oggetti complessi sullo schermo con dettagli elevati.
Si svolge in vari paesaggi tra cui alcuni desertici con gli alberi tipici, le palme, tante case e pozzi petroliferi che quando sono colpiti possono incendiare anche il petrolio con belle esplosioni.



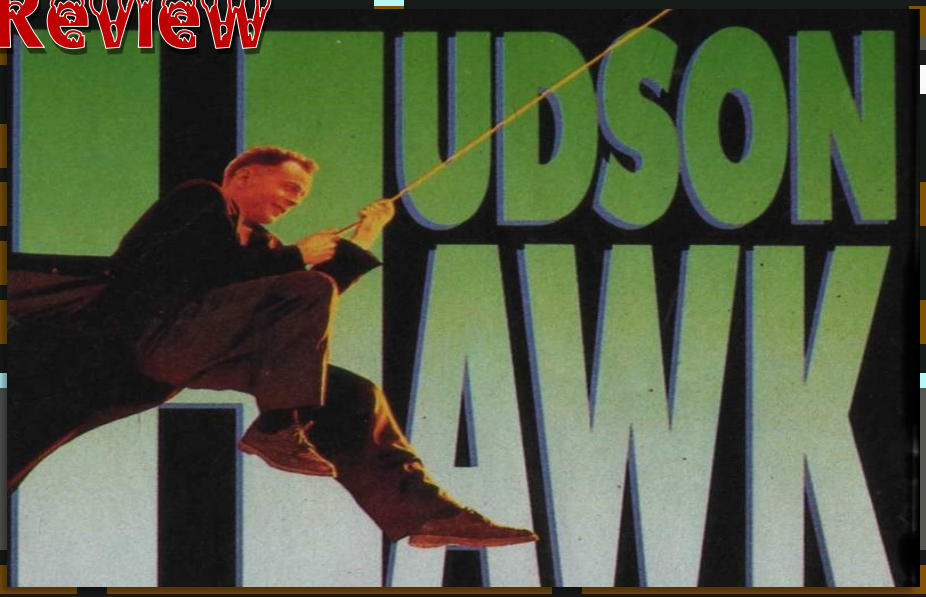
Generalmente è più complesso perché ci sono molti più cose contemporaneamente sullo schermo.
Il motore 3D per quanto complesso è comunque un po' più veloce anche su Amiga 500 rispetto al primo gioco a parità di condizioni.

TOP GAME

ZeeWolf 2= 9

Anche questo è un capolavoro su Amiga per la qualità grafica, ma anche di giocabilità.
Anche se è richiesto un processore più potente, potete giocarci tranquillamente anche su un A500 perché anche se decisamente più complesso gira meglio del suo predecessore grazie ad una ottimizzazione del motore 3D.

Review



Hudson Hawk è un gioco di piattaforme basato sul film omonimo del 1991 e voi impersonate Eddie Hawkins, il ladro più famoso del mondo.
Dopo un furto andato male venite arrestati e passate 10 anni in prigione. Quando venite liberati decidete di ritirarvi, ma il destino ha altri piani.
Molti anni fa, Leonardo da Vinci creò un macchinario che era in grado di trasformare il piombo in bronzo per le sue sculture.
Questo marchingegno però non funzionava come credeva lui perché trasformava il piombo in oro.
Conoscendo la cupidigia dell'uomo decide di distruggere il cristallo che l'alimenta in tre pezzi e li nasconde dentro tre



sue lavori: un cavallo in miniatura chiamato Sforza, un quaderno di schizzi chiamato Codex e un elicottero in miniatura.
Da Vinci spera che in questo modo nessuno potrà mai usare la sua invenzione per creare l'oro.

Dei pericolosi criminali hanno trovato questo convertitore e un pezzo. Intendono usarlo per distruggere le economie mondiali e controllare il mercato globale.
Per trovare gli altri pezzi, vi contattano e per essere sicuri dell'aiuto richiesto vi rapiscono un amico e minacciano di ucciderlo se non rubate i due pezzi mancanti.

La trama è bella e il gioco non è da meno perché rivivrete le stesse locazioni viste nel film, da Rutherford Auction House a New York, al Vaticano, al castello Da Vinci in mezzo a tanti enigmi e misteri da risolvere, eludendo chi o cosa vuole farvi del male.
Come difesa avete delle palline da baseball che per fortuna sono infinite.

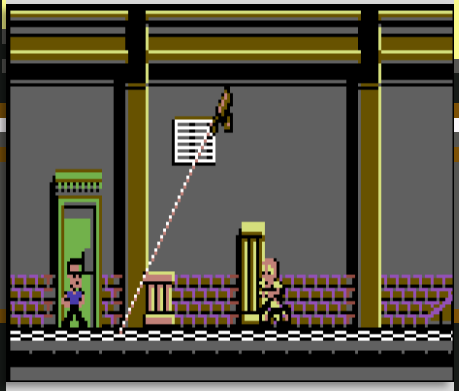
Un gioco molto bello uscito per Computer e Console, ma in questa recensione non ne parlo per Amiga perché in questo numero ne ho già parlato troppo.

Sul Commodore 64 mi piacque fin da subito e quando lo vidi in azione su Amiga in un negozio in anteprima decisi che la piattaforma doveva essere mia.
Ma andiamo con ordine e vediamo quanto vale questo Hudson Hawk.
La versione per Commodore 64 si presenta abbastanza sobria con la schermata del nome che ricorda abbastanza fedelmente quella del film con una musica molto orecchiabile e ben suonata dal SID.
Niente introduzione, niente animazione, ma solo una descrizione della missione che dovrete fare.

Non si tratta di un banale gioco di piattaforme perché bisogna risolvere in ogni livello degli enigmi che sono più o meno difficili, ma non sono mai insuperabili.
La prima cosa da fare in ogni livello è quello di controllare bene quello che c'è ed eventuali minacce.
Queste possono essere eliminate in modo definitivo mentre altre le potete solo stordire per pochi secondi, giusto il tempo di allontanarvi e risolvere un enigma.
Spesso e volentieri dovrete stordire uno stesso nemico svariate volte mentre procedete nel trovare una soluzione che può essere il creare una scala fatta di casse o superare indenni raggi laser che vi sbarrano la strada.

Nessun problema è insuperabile e basta davvero un poco di ingegno per trovare la giusta soluzione.
Graficamente molto buono e preciso con personaggi piccoli, ma dettagliati e anche ben animati.
La giocabilità è davvero elevata e le immagini qui sotto non vi devono ingannare troppo perché è fatto molto bene e il C64 è sfruttato perché ogni livello ha tanto da mostrare e tanti sono gli enigmi che dovrete superare.
Mano a mano che procedete ci sono più di un enigma da risolvere.

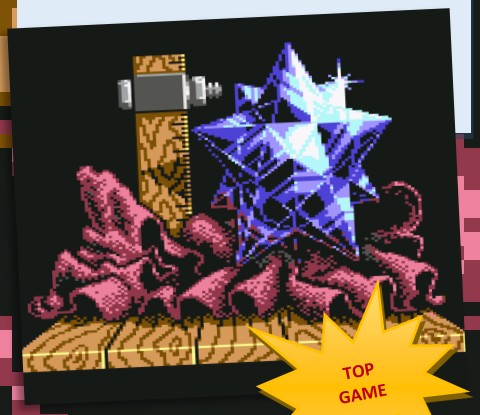




Solo tre livelli, ma molto lunghi pieni di ostacoli e enigmi da risolvere ad ogni passo.
Finito ogni livello e preso un pezzo del convertitore appare un immagine ben



realizzata e disegnata dell'oggetto.
Quando li avrete raccolti tutti appare il famoso cristallo che serve per far funzionare il convertitore.
Niente sequenza finale, ma solo un testo di epilogo e poi il gioco ritorna alla schermata del titolo.

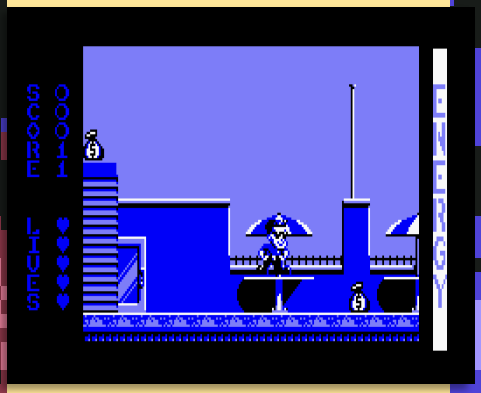


TOP GAME

Commodore 64= 8,5

Un ottimo gioco per il C64 che mostra una grafica molto accurata e colorata unita ad una giocabilità davvero ottima.
Gli enigmi sono ben calibrati come difficoltà, ma non sono insuperabili e riuscirete a terminarlo senza troppi affanni anche grazie ad un buon numero di vite.
Musica sempre molto ben fatta inizialmente e durante la descrizione dei livello e degli oggetti raccolti. Durante il gioco effetti sonori nella norma.

La versione CPC di Hudson Hawk sembra proprio uguale a quella vista sul C64 e guardando la schermata del nome noterete quanto è più colorato.
E' solo un illusione perché subito ci si rende conto come le caratteristiche di questa piattaforma non siano proprie sfruttate.
L'area di gioco appare con un effetto molto bello, ma appena appare l'immagine stabile vedete uno schermo piccolissimo, monocromatico basato interamente sul blu e di una lentezza davvero esasperante.
Lento e scattoso lo scorrimento; quando fate un salto sembra manchi la gravità perché rimanete in aria troppo a lungo.
Sul CPC 464 sono state anche tagliate delle scene di gioco e lo vedrete subito nel primo livello, quando il cane vi prende e vi lancia di sotto.
Nella versione C64 cadete e rimbalzate su un gazebo e poi arrivate a terra e dovete rientrare nel palazzo.
Sul CPC manca completamente e quan-



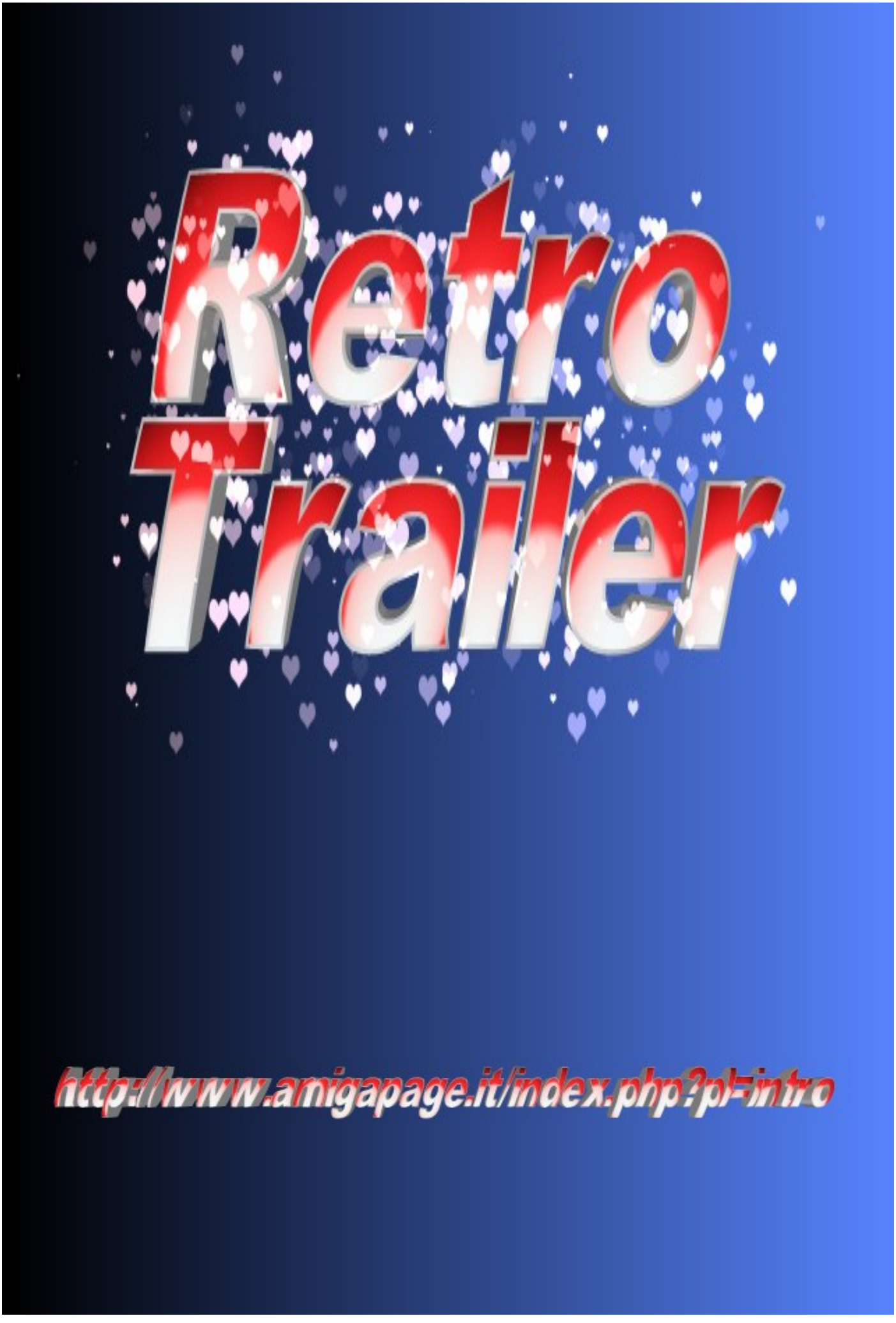
do il cane vi porta via ricominciate da capo.
Ci sono anche delle lievi differenze sul fatto di andare a cercare dei sacchetti di denaro.
E' diversa anche la gestione dei nemici. Se sul C64 alcuni vanno storditi per pochi secondi, sul CPC vengono eliminati del tutto il che facilità parecchio il gioco.
Il movimento e lo scorrimento dell'area di gioco scatta e questi mega salti vi fanno superare ostacoli che non dovreste fare.
Alcuni volatili sono anche in grado di rovinarvi una partita perché possono spostare degli oggetti necessari a superare un livello e vi impediranno così di proseguire.
Insomma oltre ad avere un gioco lento, a scatti e completamente muto di musica ed effetti sonori, avete anche la beffa di alcuni nemici in grado di modificare in maniera totale il superamento di un enigma.

Amstrad CPC 464= 4

Brutto, brutto e mega brutto.
Area di gioco piccolissima e gira in maniera così lenta che anche il suo scorrimento va a scatti.
La lentezza generale fa sembrare una mancare di gravità durante i salti.
Aggiungiamo una difficoltà mal calibrata, un colore monocromatico e assenza totale di musica ed effetti sonori.

ZX Spectrum= 8

Eccellente!!, ma richiede un 128k.
E' strutturato come la versione Amstrad, ma è colorato molto bene anche se la grafica è trasparente.
E' molto veloce e fluido e ha musica durante il gioco che è appagante e accompagna bene l'azione.
I livelli sono molto ben fatti e ci sono anche delle scene in più rispetto alla versione CPC e anche a quella C64.
La difficoltà è ancora meglio perché ci sono ben 5 vite coni una lunghissima barra di energia per ognuna di queste.
Si meriterebbe il Top Game, ma è buono perché usa 128k di memoria, quindi non toglie il primo posto alla versione C64 che rimane comunque la migliore.


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

Review

Questo numero è abbastanza incentrato sulle piattaforme a 16-Bit e Amiga e PC sono i protagonisti perché i giochi scelti, neanche facendolo apposta, sono quasi tutti solo per loro.



Si tratta di un gioco di azione e strategia in prima persona che si svolge durante la sanguinosa Guerra del Vietnam.

State tornando alla vostra base operativa a bordo di un elicottero dopo una missione quando i guerriglieri Vietnamiti vi obbligano ad un atterraggio di fortuna nella foresta.

Il vostro compito è quello di riportare i



sopravvissuti verso la più vicina base Americana cercando di evitare il più possibile scontri armati.

Il gioco è visto attraverso una mappa che serve per spostarvi e dovete sempre tenere sotto controllo i valori della vostra squadra come il morale e lo stato fisico cercando di tenerli sempre a valori accettabili trovando cibo, acqua, munizioni e farli riposare.

Di tanto in tanto quando raggiungete dei punti di interesse sulla mappa vengono caricate delle immagini e della animazione che mettono in risalto l'azione in corso.

Generalmente è un gioco di strategia, ma ci sono anche delle piccolo sequenze arcade quando dovete combattere.

Mano a mano che procedete siete accompagnati da sequenze animate della Guerra del Vietnam.

Per la versione Amiga le sequenze digitalizzate sono state realizzate con Vidi-Amiga.

Bella sequenza introduttiva e bella musica di qualità che potete gustarvi in ogni momento perché rimane anche durante il gioco che si avvia subito senza darvi il tempo di sistemarvi sulla seggiola e mettere le mani sul mouse.

La mappa è di tipo topografico con i tipi di terreno, le alture, le zone di pianura scoperte, le foreste, fiumi e laghi.

La cosa più importante però è che vengono evidenziati i pericoli che sono rappresentanti da fucili e una X che sono punto di riposo.

Non potete interagire direttamente sulla mappa, ma solo nel pannello di controllo in cui dovete scegliere la direzione da prendere, controllare lo stato di salute dei vostri compagni.

Da questo menu potete scegliere di inviare in avanscoperta alcuni uomini per controllare la situazione anche in vista di una pattuglia nemica o trappole lungo il percorso.



Ogni volta che decidete una direzione viene caricata un immagine digitalizzata che mostra non solo la splendida grafica dell'Amiga, ma anche informazioni sull'orario e sul tempo.

Viene naturale guardando la mappa e la "X" dirigersi velocemente lì, ma spesso una linea diretta potrebbe non essere così facile come sembra.

Continuando a procedere verso la vostra destinazione oltre a immagini digitalizzate appaiono delle piccole finestre con dei video digitalizzati in bianco e nero, ma che rendono questo gioco entusiasmante perché vi viene voglia in continuazione di procedere per vedere altre immagini e altri video.

Non si tratta di filmati a pieno frame rate, ma alcuni fotogrammi in sequenza che comunque danno una buona velocità di movimento.

Il gioco viene spezzato in continuazione da queste scene e ad un certo punto



diventano un poco noiose perché inizialmente è una novità e poter ammirare il buon lavoro fatto tra l'altro anche con un hardware di digitalizzazione proprio per Amiga.

Alla lunga però allungano di parecchio l'azione.

La musica è sempre presente che dovrebbe mitigare queste pause, ma non sempre è così'.

La vostra base è lontana e ad ogni passo deve caricare queste schermata che impiegano diversi secondi.

Di buono c'è che ogni tanto queste digitalizzazione mostrano qualcosa di diverso come un incidente, uomini

che finiscono sulle trappole e soldati solitari che vi intercettano.
Non ci sono immagini digitalizzate, ma delle animazioni davvero ben fatte e di grandi dimensioni.
Queste animazioni annunciano un imminente scontro che viene fatto a pugni e calci alla Street Fighter 2 e con una qualità incredibile.
Se uno dei vostri uomini viene ucciso vedrete una scenetta finale solo per lui



e poi proseguite la missione con un uomo in meno.
Se decidete di attraversare fiumi piuttosto che usare ponti vedrete delle altre immagini mentre lo state attraversando con l'acqua che vi arriva a metà petto.
Devo dire che se da un certo punto di



vista queste immagini rallentano l'azione, ogni volta ne rimanete davvero estasiati perché sono di una qualità molto buona.
Spezzo una lancia a favore di queste scene: è vero che alla lunga possono stancare, però aumentano la sua durata.
Il gioco è lungo di per se, ma con queste pause dura molto di più e vi divertirete più a lungo.
Se proprio non ce la fate più a supportarle e non volete più sentire musica e ascoltarne altra mentre giocate, potete attivare un menu a tendina interno con tasto destro del mouse e disattivare le animazioni, le immagini e la musica.
Potete togliere tutto oppure togliere una cosa e lasciarne delle altre.
Da questo menu potete fare altre cose.
Dato che non potete marciare senza sosta dovete riposare, dormire prendere le razioni di cibo.
Quando i vostri uomini si rifiutano di proseguire perché sono stroppo stanchi potete decidere di fermarvi per un certo tempo stabilito da voi, stabilire la quantità di razioni in base alla quantità di cibo che avete.
Nel comando di movimento potete anche selezionare che tipo di marcia fare: normale, doppia marcia o estrema.
Queste scelte ricadono sul morale, sulla richiesta di cibo e di riposo.
Ricordate che il viaggio è lunghissimo, dovete attraverso un intera regione controllata dai VietCong e siete solo in 7.
Durante il proseguo del gioco ci sono altri mini giochi arcade come un imboscata in cui dovrete posizionarvi con il mitragliatore e sparare a tutti nemici.
Molto bella anche questa scena di azione in cui siete dentro un bunker e dovete alzarvi e sparare ai nemici e subito ripararvi dai loro attacchi.
Oltre a spararvi vi lanciano delle bombe che dovete distruggere con il vostro mitragliatore.
Quando all'inizio del gioco scegliete chi va in avanscoperta, se non cambiate idea, rimangono per tutto il gioco e quando vi spostate vi avvertono



se c'è un pericolo in zona.
Sta a voi, come leader del gruppo, decidere se dargli retta oppure no.
Il mio consiglio è di dargli sempre retta perché raramente sbagliano e soprattutto evitate di perdere uomini inutilmente.
E' questa la vera strategia del gioco. Il vostro compito è quello di salvare tutti i vostri uomini e dovete a tutti i costi evitare contatti o scontri contro i nemici che sono avvantaggiati nel loro territorio.
Se perdete tre uomini il gioco termina.
E' difficile non perdere uomini per il fatto che ci sono delle trappole, delle bombe antiuomo sparse per la zona.
L'unico modo è mandare sempre in avanscoperta qualcuno ad ogni passo.
Rallenta molto il gioco, ma vi permette di avere una possibilità in più per arrivare in fondo.



TOP GAME

Amiga= 9

Il giudizio è più che ottimo per una qualità delle immagini, digitalizzate da un prodotto Amiga per l'Amiga, eccellente.
E' un gioco strategico in cui bisogna ragionare su come procedere e per una volta tanto lo scopo non è combattere, ma sopravvivere.
Un ottima giocabilità perché ha fasi alterne di strategia e azione arcade di buona qualità.
Musica sempre attiva durante il gioco anche se un po' ripetitiva che vi porterà presto a disattivarla.
Nel complesso è un titolo da non lasciarsi scappare soprattutto se avete un Amiga che è stato sfruttato molto bene.



La versione per Atari ST permette la localizzazione interna tra tre lingue: Inglese, Francese e Tedesco.
La prima cosa che salta all'occhio è che è decisamente meno colorato della versione Amiga nella mappa strategica, ma comunque ben dettagliata allo stesso modo.
La qualità dell'audio è tipicamente da ST e inizialmente non è stancante, ma alla lunga sentirete il suo sample terminare e ricominciare. Questo metodo rende la musica molto meno tediosa rispetto alla versione Amiga che va ad libitum.
C'è qualcosa di diverso su ST: non ci sono tante immagini ad ogni movimento come su Amiga e quando scegliete una direzione vedete il puntatore rosso spostarsi sulla mappa.

La qualità delle immagini su ST non è minimamente paragonabile a quella Amiga anche se comunque sono fatte abbastanza bene.
Di certo la digitalizzazioni su Amiga è ben migliore.
Non ci sono nemmeno quelle sequenze tratte dalla Guerra del Vietnam.
Con la versione Amiga non sono riuscito a vedere un altro mini gioco arcade, ossia cecchini nemici che sono nascosti in un villaggio.
Quando succedete dovete appostarvi ed eliminarli uno ad uno.



Come già successo con la versione Amiga, questo scene di azione aiutano molto a spezzare al monotonia e lentezza del viaggio e alle solite immagini che mostra il vostro cammino lungo il percorso.

Se da un punto di vista grafico la versione ST perde qualche punto da quella Amiga, rimane allo stesso livello per quanto riguarda la giocabilità.
Le immagini sono meno frequenti, ce ne sono di meno e mancano anche le animazioni digitalizzate.
Tuttavia ha una musica che è meno stancante e vale la pena tenerla in funzione.
La giocabilità è buona e forse queste scene in meno e meno frequenti aiutano a muoversi più velocemente e a vedere un po' più di gioco.





Mi piace moltissimo anche questa versione anche se molto lenta a caricare perché ci sono ben 3 dischetti contro i 2 di quella Amiga.
Di buono è che è sufficiente mezzo mega di memoria, quindi gira anche sul modello 520ST.

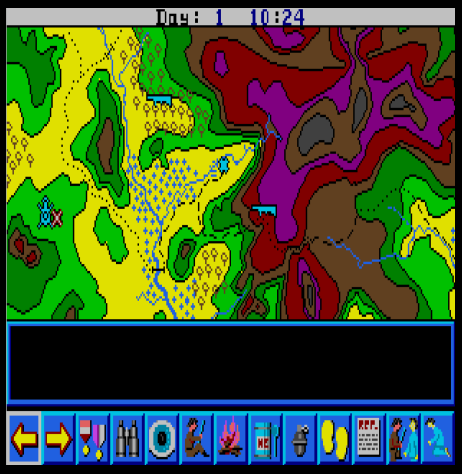
Atari ST= 8,6

E' davvero bello anche su ST malgrado abbia un impatto visivo inferiore alla versione Amiga.
Ha una buona giocabilità e davvero divertente e forse questa è migliore che su Amiga dato che è meno spezzata da immagini e animazioni.
L'audio è anche meno tedioso e non porta a volerlo zittire i prima possibile.

Anche per la versione DOS stessa scelta iniziale per la lingua e del controller, ma come tipologia di gioco è raccomandabile usare un mouse.
Per questa versione niente mouse e quindi scelta tra joystick e tastiera.
Supporta solo tre adattatori video tra VGA, EGA e Tandy.
Niente supporto schede audio, quindi avete solo il PC-Speaker.
Da un lato è meglio perché almeno vi risparmiate la musica che non è poi così interessante.

Malgrado la scelta della VGA non sperate di vedere i 256 colori perché il gioco ne supporta solo 16.
Al primo avvio del gioco è un po' un pugno negli occhi perché la scelta cromatica è molto peggio di quanto vi potreste aspettare da una VGA.
Non cambia solo la palette, ma anche il pannello di controllo perché non avendo il supporto mouse, tutte le opzioni disponibile sono tutte in linea e ben visibili.
Malgrado la mappa sia colorata con colori molto sgargianti, ma poco realistici, le immagini sono molto buone quasi quanto la versione Amiga.
Se usate la tastiera diventa un po' scomodo usare il pannello di controllo dato che dovete usare i tasti, ma una volta

scoperto il significato di queste icone diventa facile come usare un mouse.
Devo dire che la versione PC ha tutto quello che si è visto nella versione Amiga con anche le sequenze digitalizzate della guerra in bianco e nero e stesso numero di fotogrammi.



E decisamente molto buono quando vi fermate per il riposo dato che anche impostando 10 ore di riposo con un tasto rientrerete subito in azione, ma il tempo è comunque passato.
Un ottima scelta per non rallentare troppo il tempo tra una fase e l'altra.
Alcune scene arcade sono abbastanza complicate per via dell'audio soprattutto nella fasi contro i cecchini.
Su Amiga si vede e si sentono gli spari mentre su PC no, quindi diventa arduo superare indenni queste fasi.
A parte la mappa, direi un po' bruttina come palette, il resto del gioco è proprio uguale alla versione Amiga anche come qualità delle immagini e delle animazioni.



DOS= 8,9

La versione PC malgrado una grafica nella mappa uno po' strana e con un'interfaccia diversa dal solito mostra però scene digitalizzate e grafiche uguali alla versione Amiga o comunque molto vicine come qualità.
Anche con l'assenza della musica si ha un gioco di strategia e azione degna di questo nome e sarà piacevole giocarci.
Le scene di intermezzo sono molto veloci e il tempo passa con una semplice pressione di un tasto velocizzando molto i tempi e evitando le pause troppo forzate.





Review



Si tratta di un altro grandissimo successo cinematografico che è stato convertito su computer dalla Ocean che era specializzata in queste cose.
Il film in questione era della Orion, l'azienda che ha realizzato Robocop.
Come ogni conversione da film l'attesa era grande, le aspettative erano molte, ma di solito quando si convertono successi da cinema le delusioni sono sempre puntuali.

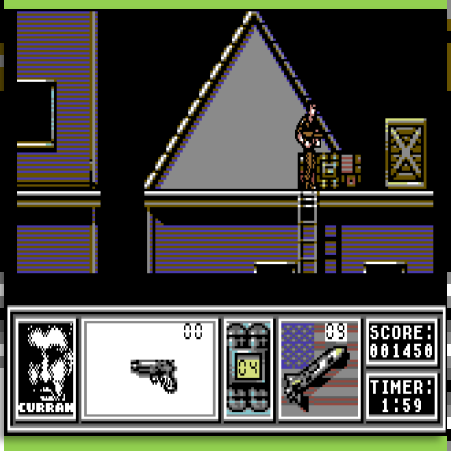
In questo gioco impersonate un soldato d'elite delle forze USA con lo scopo di distruggere dei missili in mano ai terroristi (*è un tema abbastanza ricorrente in questo periodo*).



Per distruggere questi missili dovete piazzare delle bombe e poi fuggire.
Naturalmente non facile arrivare ai missili perché lungo il percorso troverete tanti nemici che dovrete superare o evitare.
E' un azione arcade e di piattaforme con scorrimento laterale, ma i livelli sono molto grandi soprattutto in altezza.

La prima versione che vedrete è quella per il Commodore 64 che è uscita su cartuccia e su disco per cercare di sfruttare la piattaforma nel modo migliore e cercare di sfatare un po' quel mito che dice che quando si converte un film sul C64 è un disastro annunciato.
Ho scelto di provare la versione su cartuccia che velocizza di molto i caricamenti.
Carina la prima presentazione con i crediti tra cui quello di "Orion" che è uguale a quello che vedreste in TV o al cinema.
Potete già ascoltare la buona musica di qualità che si protrae anche alla schermata delle opzioni che vi permettono solo di scegliere tra joystick e tastiera e se usare musica o effetti sonori.
Grazie alla cartuccia i caricamenti sono istantanei, molto più veloci di altri giochi su questo supporto, segno che ora si è molto ottimizzato questo hardware.





Se scegliete la musica avrete solo questa e niente effetti sonori e viceversa.
La qualità della musica è buona e di buon accompagnamento.
Come guerriero avete un sacco di abilità soprattutto nell'arrampicarvi su ogni cosa che trovate in giro, dalle casse, alle catene sospese o anche alle stesse piattaforme che in quel momento vi fanno da soffitto.
Generalmente i livelli anche se a scorrimento laterale sono in altezza, quindi dovete sempre salire scale, arrampicarvi su funi che penzolano dai tetti.
Arrampicarvi sulle casse, sulle funi è molto ben animato ed estremamente realistico.
La difficoltà è molto elevata perché avete poche vite a disposizione, i nemici sbucano nell'inquadratura un po' improvvisamente lasciandovi un poco spiazzati.
Di contro potete sparare anche da posizioni impossibili. Siete dietro a delle casse e i vostri colpi ci passano in mezzo.
Non è un difetto o una critica, ma probabilmente per superare le casse dovete arrampicarvi, ma per sparare è come se vi spostaste di lato.
Questo facilità un po' le cose tenendo conto della difficoltà di procedere.
Attenzione che lo fanno anche i nemici questa cosa. Vi sparano anche loro da ogni posizione.
Questo sistema però ha dei limiti: se vi accucciate per riparavi da un attacco, non potete sparare.
Per i missili invece è ancora più semplice perché basta avvicinarsi che le bombe vengono automaticamente piazzate.
Una volta che avete finito il livello dovete fuggire verso la prossima locazione.
Prima di ogni missione vedete una mappa generale dove vengono mostrate le locazioni dove si trovano i missili.
Per concludere il discorso sulla difficoltà dovete sapere che avete anche un tempo limitato per piazzare le bombe, quindi non dovete perdere troppo tempo a studiare la situazione.

E' un gioco davvero bello tecnicamente con tante belle animazioni degli sprite dei giocatori perché hanno un sacco di frame e sono molto realistici.
I colori sono la parte debole del C64 perché anche se permettono un elevato dettaglio di tutto quello che vedete hanno una palette limitata che porta a

troppe sovrapposizioni di colore tra sprite e fondale.
Non ci sono mai problemi di confusione però lo si nota appena iniziate a giocare.
I fondali sono abbastanza ben realizzati e servono per immergervi bene nella situazione e creano la giusta atmosfera.
Alcuni sono belli, altri meno, ma in linea generale sono davvero di buon gusto.
Buone anche le grafiche di intermezzo che mostrano quanta voglia di fare una conversione come si deve.



Commodore 64= 8,5

Sicuramente uno dei più bei giochi su questa piattaforma per una giocabilità immediata con una difficoltà elevata, ma non impossibile.
Davvero spettacolari le animazioni con tanti frame. Provate a tenervi appesi ad una piattaforma e salirci in cima.
Musica di ottima qualità, effetti sonori standard.
Colori buoni anche se non molti con quasi una stessa palette tra fondali e sprite.
La qualità c'è tutta, il dettaglio idem e la longevità anche.

La versione ZX Spectrum è forse ancora più bella di quanto visto sul C64.
La grafica è completamente trasparente, ma è di una qualità incredibilmente bella e con un super dettaglio.
Se pensavate solo per un attimo di avere visto la conversione a 8-Bit migliore sul C64, avete sbagliato.
Il Top Game è la versione Spectrum.
Bisogna però subito dire che si tratta della versione 128k che aggiunge diverse cose in più.
Innanzitutto i cadaveri dei terroristi che uccidete rimangono sull'area di gioco e non spariscono.
Gli oggetti che rappresentano poi le piattaforme hanno una doppia funzione: da una parte le potete usare per arrampicarvi, ma le stesse non sono un ostacolo nello sparare.
Nella versione C64 non lo si nota, ma su questa versione le casse, ad esempio, hanno due colori. Uno è quello in primo piano e uno più chiaro per quello in secondo piano.
Entrambi li potete usare per arrampicarvi, ma quelli più chiari è come se fossero spostati rispetto allo sparo del fucile.
Ecco perché sul C64 vedete che sparano in mezzo alle casse. Non si nota per la palette, ma sullo ZX è molto più evidente.
Ci sono anche più frame di animazione e in questo caso il soldato è molto più abile perché ha delle abilità in più come



quella di strusciare e sparare.
Tutto questo è importante perché è molto più difficile del C64 dato che i terroristi prendono una posizione sull'area di gioco e non la lasciano quasi mai a differenza del C64 che si spostano lasciandovi una posizione liberare per colpirli.
Sullo ZX dovete imparare nuovi percorsi per riuscire a piazzare le bombe sui missili.

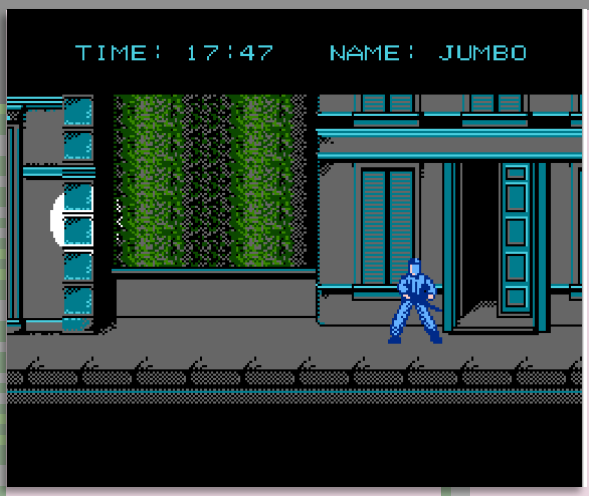
Tecnicamente quindi un bel passo avanti rispetto al C64 anche come dettaglio perché i personaggi sono molto più grandi e molto ben definiti.
Manca il colore, ma in questo caso non è un limite.
Buona anche la giocabilità grazie ad ottima fluidità e velocità della grafica.
128k sono tanti per tutte queste migliorie, ma non per l'audio dato che manca completamente la musica.

TOP GAME

ZX Spectrum= 9

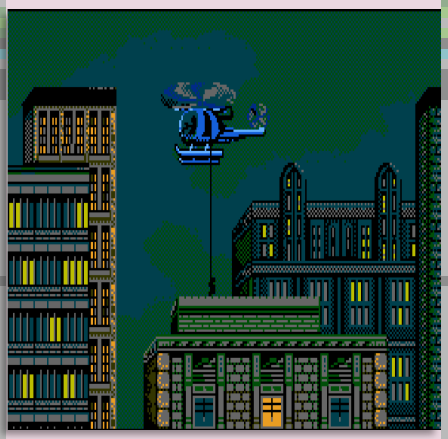
Rispetto alla versione Spectrum, la versione C64 sembra quasi inesistente, scompare di fronte ad una qualità realizzativa sbalorditiva.
E' vero che è una versione che sfrutta bene i 128k di memoria, ma la differenza è davvero elevata.
A parte la grafica c'è una maggiore giocabilità, ci sono più mosse disponibili che vi permettono di variare l'azione di gioco.

Console Forever



Rescue: The Embassy Mission

La versione di Hostages per il NES è eccellente anche se è molto difficile come presto vi spiegherò, mentre sul resto è fatta molto bene con anche belle animazioni e l'uso di buoni colori.
Come si vede è una grafica davvero buona e forse migliore come colori e cura dei particolari di tutte le versioni per computer a 8-Bit.
Anche le versioni a 16-Bit non sono

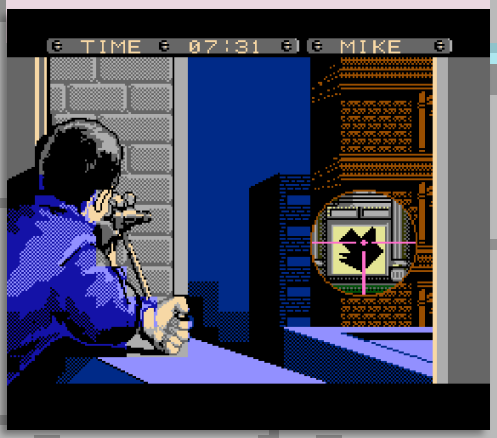


tuttavia così migliori di questa versione che mostra anche delle animazioni davvero belle e molto animate.
La difficoltà come detto è davvero elevata male perché inizialmente vi mette in seria difficoltà tanto da dubitare sulla sua longevità, ma è un errore che si fa troppo spesso.

Quando dovete evitare i fasci di luce normalmente avete sempre un po' di energia rappresentata da un giubbotto antiproiettile.
Nella versione NES basta che la luce vi sfiora che venite colpiti da una raffica di colpi che vi uccide in pratica all'istante.
C'è poco da fare in questi casi. Provare e riprovare.

Ancora una volta questa piattaforma dimostra quanto riesce a mettere la distanza con i computer della sua generazione e giocarsela con architetture superiori.

Da una parte è molto difficile e dall'altra i comandi rispondono molto bene e quando dovete entrare in una porta, lanciarvi in una finestra o dietro una siepe non perde tempo o non fa lo schizzinoso come invece capita spesso nelle versioni su computer.
Giocabilità buona anche per la velocità della grafica, della fluidità e comandi molto precisi nel rispondere.
Dopo una crisi iniziale sulla estrema fragilità del giocatore vedrete come vi piacerà soprattutto perché quando volete entrare in un riparo non capiteranno quelle occasioni in cui si rifiuta di farlo perché non avete il pixel centrato.
Musica semplice di qualità NES, ma che vi accompagnerà in ogni momento.



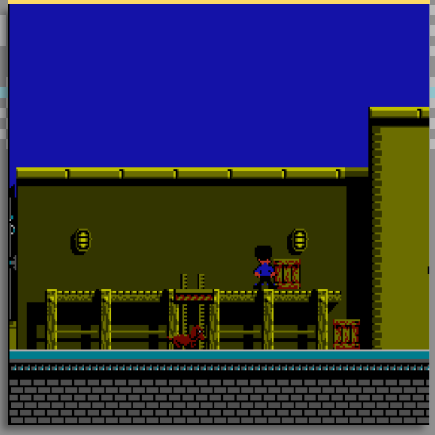
TOP GAME

NES= 9,5

E' l'unica versione per le Console, ma giocandoci e anche guardando la cura dei dettagli noterete subito quando è bello e ben fatto.
E' un po' difficile, forse anche troppo e inizialmente anche snervante, ma ha una giocabilità che forse ve lo farà preferire addirittura alla versioni a 16-Bit.
La comodità di avere più pulsanti disponibili sul controller facilità il gioco nelle successive fasi rendendole molto più immediate.

Hudson Hawk

Un altro gioco uscito ancora per il NES che dimostra quando vale questa piattaforma.
Il gioco ha la stessa identica struttura vista sul C64 e anche gli enigmi sono proprio gli stessi in ogni dettaglio e difficoltà.
Il paragone verrà proprio bene.
Graficamente lo si vede già che sono due versioni molto simili per il dettaglio e per le dimensioni degli sprite.
La differenza sostanziale tra le due versioni non è un aspetto estetico, ma di controller che rende questa





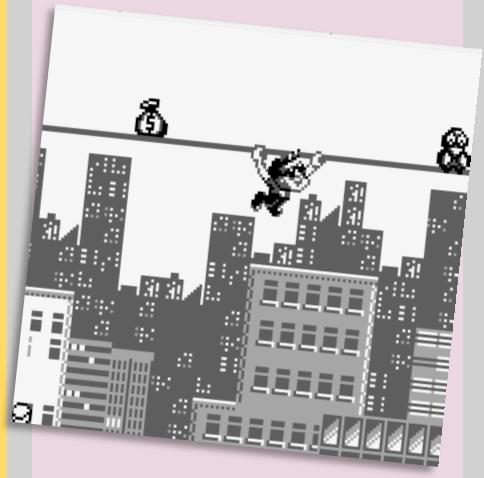
versione molto più giocabile.
Ci sono i due tasti che vi permettono di saltare e di sparare e questo porta ad un aumento vertiginoso della giocabilità.
Se con il C64 ogni tanto il controller non sempre molto preciso vi mette in difficoltà non succede con il NES che vi fa superare certi ostacoli molto più facilmente.
Un'altra cosa che vi colpirà sul NES è la qualità audio davvero bella e crea un'atmosfera di gioco molto più elevata di quanto non lo fosse prima.

Mi ripeto sempre, ma di nuovo e per l'ennesima volta un NES a 8-Bit (ricordo comunque che la GPU è a 16-Bit) riesce a stupire e se guardando lo stesso gioco per C64 vi sembra impossibile fare meglio, giocate alla versione NES.
Come detto la grafica in certi frangente non è migliore di quella C64, ma la giocabilità è ben diversa questa volta, molto migliore.

TOP GAME

NES= 9

Un altro Top Game che si merita per una giocabilità che in nessuna versione per Computer anche a 16-Bit non si avrà mai.

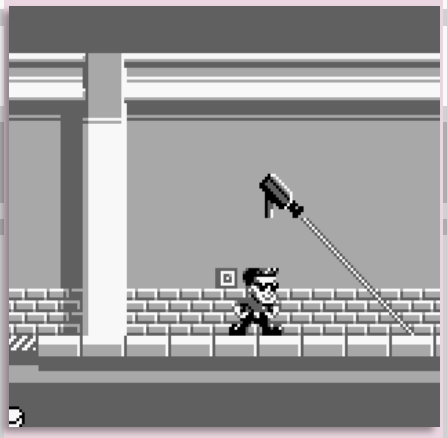


Hudson Hawk

Anche la versione GameBoy è incredibilmente bella e non avrete nessun problema di giocabilità nemmeno con il suo piccolo schermo.
Già lo vedete bene in tutto il suo splendore e di una qualità di dettaglio notevole per questa console portatile.
Questa versione è ha la stessa struttura vista sull'Amstrad CPC, ma l'impatto estetico è ben superiore come anche la fluidità dell'azione.

Musica bella e ben fatta sempre presente durante le missioni che vi accompagna e vi da il ritmo giusto.
Anche sul GameBoy avete i tasti separati per sparare e saltare che danno una precisione migliore che con un joystick anche ben costruito non vi darà mai.

Devo dire che più giocavo e più vedevo un dettaglio che vedrete solo nella versione Amiga e questo mostra quanto buon lavoro è stato fatto su questa piccola Console.



TOP GAME

GameBoy= 9,5

Dopo le versioni a 16-Bit questa è sicuramente la migliore, forse anche la migliore in assoluto.
Dettagli elevati, fondali molto accurati e precisi e sprite disegnati come fossero dei cartoni animati.


Multimedia
Compilation
Office

Review

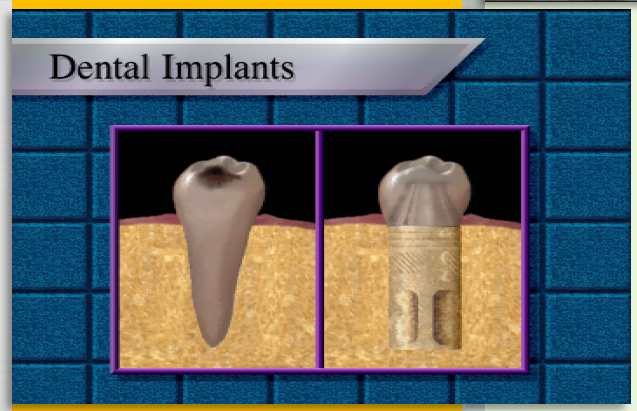


Socrates è un programma medico dedicato alla cura dentale con una ricca dotazione di argomenti di ogni genere e visto di cosa si occupa potrebbe non piacere la visione di certe immagini abbastanza forti soprattutto delle malattie e delle operazioni che vengono fatte sui denti.
Il programma è diviso in due parti: la parte operatoria con tutto quello che riguarda la cura e una parte generale che vi le varie informazioni sui denti.

Quando entrate in una due due aree avrete un menu ricco di argomenti e se non fate nulla il programma si avvia da solo con una dimostrazione molto completa in cui potete già vedere e sentire l'ottima realizzazione sia di parlato sia di grafica.
E' un prodotto per CD32 quindi le immagini sono di qualità AGA.



Il programma ha un solo menu per entrambe le aree principali che sono riconoscibili dai colori.
Dato che un argomento che potrebbe non piacere come immagini ho deciso di metterne alcune sobrie non troppo brutte da guardare perché sono parti del corpo che quando sono ferite e danneggiate fanno vedere ferite che a molti potrebbero far stare male.



E' un CD multimediale ben fatto che ha delle buone caratteristiche come il tanto parlato unito a belle immagini di ottima qualità.
Ci sono immagini, ci sono disegni e animazioni formate da una serie di fotogrammi in sequenza che fanno vedere come funziona un "ponte" o un "impianto" che si fa direttamente sull'osso.

Quando andate dal dentista come pazienti non vedete quello che fa e quindi alla fine vedete il risultato finale.
Questo prodotto potete vedere quello che fa un dentista.
Non solo questo.
Socrates vi da delle informazioni importanti per spiegare l'igiene dei denti, la cura che le persone deve fare per tenerli sempre puliti e sani.
Vi viene spiegato come funzionano i controlli, ogni quanto devono essere fatti.



Quando andate dal dentista e vi spiega che tipo di cura deve essere fatta per farvi stare meglio, potete vedere di cosa si tratta in dettaglio.
E' un prodotto abbastanza datato e quindi dovete sapere che oggi molte tecniche sono migliorate drasticamente, ma forse neanche più di tanto.



CD32= 9

Se eravate curiosi di sapere cosa fa un dentista quando vi cura i denti, questo CD ve lo mostrerà.
Se volete tenervi i vostri denti il più a lungo possibile, con questo programma avrete alcune soluzioni importanti e interessanti.


Al prossimo imperdibile numero
#49