REV'n'GE! #49

Retro Emulator Vision and Game

Rescue on Fractalus!

Il primo arcade in 3D della LucasFilm

Mario Bros

Uno dei più grandi giochi sbarca sulle console Atari

RECENSIONI: Rick Dangerous * Retribution * Alternate Reality: The City * Genesis * Astro Pinball * Rescue on Fractalus! * Doctor Doom's Revenge * Altered Reality * CDTV Genlock

©1987 LUCASFILM LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

EDITORIALE NUMERO 49

Eccoci ad un numero interessante con qualche pagina in più rispetto al solito. Sono arrivato quasi al numero 50; un record per me che spesso ha fatto tanti progetti, iniziato diverse fanzine e poi dopo qualche numero mi sono stufato.

REV'n'GE! credo migliori sempre di più con il passare dei numeri e c'è ancora margine di miglioramento e chissà che nei prossimi numeri ne vedrete delle belle.

Ho cambiato sistema dei punteggi, ma solo a livello grafico con l'aggiunta delle immagini delle piattaforme prese in esame. Questo è fortemente ispirato ad una ormai defunta rivista commerciale di tanti anni fa.

Nei prossimi numeri vedrò di cambiare anche sistema dei punteggi aggiungendo qualche numero oltre ad un giudizio testuale.

Non tantissimi giochi da leggere, ma sono tante le piattaforme usate per questi titoli che hanno portato ad un aumento della pagine per ognuno di questi.

Come anticipato ormai da qualche numero, sto cercando di tenere in piedi il CD32 e CDTV come sezione multimediale, ma tra un po' non ci sarà più niente da recensire a meno che non riprenda qualche prodotto recensito un po' troppo velocemente nei primi numeri.

Al prossimo numero 50 che potrebbe essere uno speciale dedicato al Multimedia.

Buona Lettura

Sommario Numero 49	Febbraio 2016
Altered Destiny	**28-29**
Alternate Reality: The City	**12-15**
Astro Pinball	**17**
CDTV Genlock Demo	**33**
Doctor Doom's Revenge	**24-27**
Genesis: Beyond the Revelation	**17**
Rescue of Lorri in Lorrinitron	**22**
Rescue on Fractalus!	**18-21**
Retribution	**10-11**
Rick Dangerous	**5-9**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

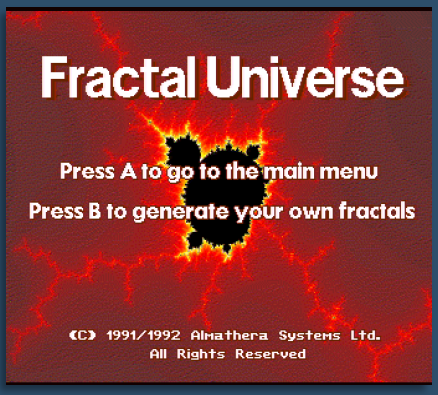
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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.

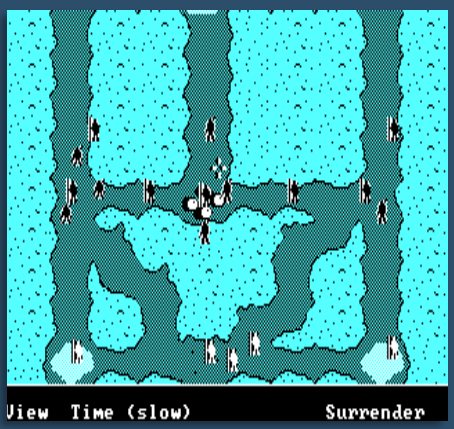


Top Game è il nuovo sistema per giudicare il migliore gioco assoluto o relativo



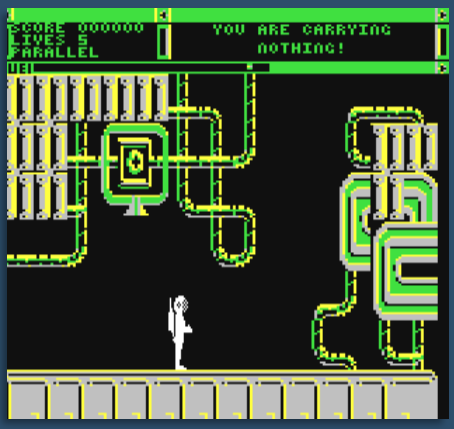
Fractal Universe

Si tratta di una produzione multimediale per CDTV dedicata al mondo dei frattali.
C'è chi ne ha fatto un arte, chi ne ha fatto un lavoro o uno stile di vita.
Nel prossimo numero 50 di REV'n'GE! scopriremo insieme questo fantastico universo di matematica e grafica.



Ancient Art of War

Non poteva mancare un buon gioco di strategia di guerra e che farà felici tutti gli amanti di questo genere.
Interessante il settaggio della difficoltà che è rappresentata da otto grandi condottieri.



Back to Reality

Un buon arcade che assomiglia vagamente a Jet e forse è proprio questo che fa venire voglia di giocarci.
A differenza di Jet, lo scopo di questo gioco è uscire da un labirinto e guadagnare la libertà.



Choplifter!

Uno dei giochi più famosi di tutti i tempi e convertito su ogni piattaforma possibile immaginabile.
Un titolo che non deve mancare a nessun appassionato e che su REV'n'GE! leggerete in tutte o quasi le piattaforme che ci hanno avuto a che fare.

Review
RICK DANGEROUS



Rick Dangerous è un gioco di piattaforme e beat'em up e si è guadagnato di diritto nel corso degli anni, il titolo di classico.

E' un gioco che non può e non deve mancare in nessuna collezione di ogni piattaforma dove è stato realizzato e se mancava sono stati realizzati dei remake o dei cloni.

Rick Dangerous attira l'attenzione perché nel primo capitolo di questa serie che consta di 2 titoli (Rick Dangerous e Rick Dangerous 2) ha una forte somiglianza con Indiana Jones alla ricerca di preziosi tesori o misteri in mezzo a civiltà passate o future che cercano di impedirgli di raggiungerli.

Piace molto a tutte le età per via di personaggi minuti, ma molto buffi che celano però la pericolosità dietro a simpatiche facce e corpi alle volte anche goffi.

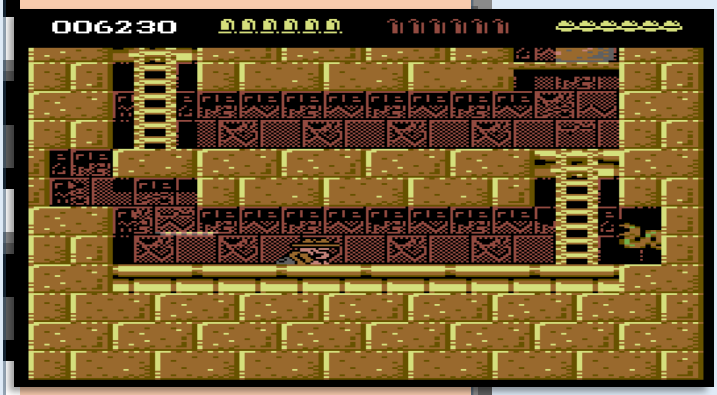
Malgrado sia oggi un titolo molto conosciuto e ricercato, dal 1989 al 1995 è uscito solo per le sei piattaforme più importanti dell'epoca.

Nel corso degli anni sono usciti dei remake in flash, rimasterizzate e anche per dispositivi mobili.

Nel gioco voi impersonate Rick Dangerous e dovete cercare la tribù perduta di Coolu Amazon, ma durante un volo per raggiungere questa meta, precipitate nella giungla tra la popolazione impazzita che cerca di uccidervi.

Il riferimento a Indiana Jones non è casuale perché durante le 100 stanze di questo gioco arriverete anche ad affrontare i Nazisti.

I livelli sono diversi perché una volta superata la giungla vi ritroverete in una piramide Egiziana, nelle loro miniere, in un castello e in una base Nazista.



Non avrete mai da lamentarvi della lunghezza del gioco perché malgrado i livelli sono pochi hanno però tante stanze che li rappresentano e diversificati ogni volta; questa quantità non vi permette di ricordarvi ogni volta i passaggi giusti, dove sono messe le trappole mortali e a differenza di qualunque altro gioco che potrebbe portare ad annoiarsi, con Rick non succede perché questo mix di avventura, di piattaforme e beat'em up piace molto e fa venire voglia di andare avanti il più possibile per vedere cosa c'è dopo.



La prima versione che leggerete è quella per Commodore 64, la prima ad uscire e che ha fatto conoscere al mondo questa grande avventura che è disponibile in versione cassetta, disco e cartuccia.

Dopo aver terminato di caricare potete ascoltare una simpatica musichetta molto orecchiabile del tema del gioco che verrà ripresa in ogni versione.

E' una musica che diventerà molto famosa e nel gioco potrete ascoltare anche tanti jingle musicali.

La musica è ad libitum, ma non è mai stancante e mai tediosa.

Ogni missione viene descritta e potete anche vedere una simpatica scenetta animata.

L'avventura inizia da un livello che i fan di Indiana Jones ricorderanno bene: un enorme masso che rotola cercando di spiaccicare l'eroe che deve fuggire di corsa.

Al primo avvio del gioco non ve lo aspettate e appena vi muovete verrete colpiti perché è inaspettato.

Alla seconda vita delle sei disponibili (*il gioco è molto difficile*) capirete come fare e subito si assiste ad una delle tante scenette divertenti perché riuscirete ad evitare il masso che rotola che va a colpire però uno dei vostri inseguitori che verrà colpito e letteralmente fatto volare via dallo schermo in modo buffo tra le sue disperate grida.

E siete solo all'inizio e sarà sempre così in queste 100 stanze.

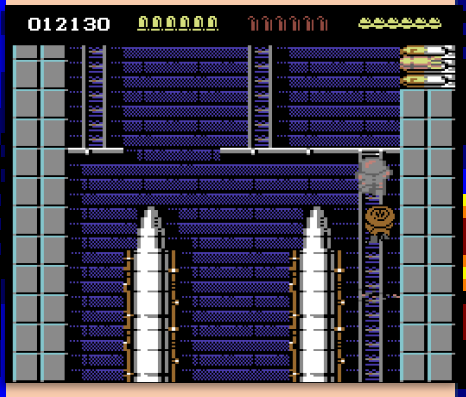
In ognuna di queste c'è un pericolo rappresentato o da un nemico in carne ed ossa oppure una trappola.

Potete uccidere il nemico direttamente con la vostra pistola oppure costringerlo a cadere lui stessa vittima di una trappola.

Per difendervi avete delle munizioni limitate che sono le pallottole di una pistola e delle mine.
Inizialmente vi troverete un po' in difficoltà ad usarle perché bisogna fare delle



combo con il joystick o la tastiera e le mine sono quelle più difficile da usare.
Durante il percorso ci sono degli ostacoli come muri o rocce che vi impediscono di proseguire e vanno distrutti.
Alle volte basta semplicemente avvicinarsi e innescare una mina (*anche questo davvero di bell' effetto perché si vede la miccia bruciare lentamente e poi esplodere tutto quanto*), ma altre volte dovrete distruggere dei blocchi che sono posti all' interno di cunicoli molto stretti dove non potete innescarle.
Sarete costretti a lanciarle dall'esterno di questi passaggi e ne sprecherete tantissime perché ci vuole pratica per farlo.
Le munizione sono limitate, ma abbastanza spesso trovate della casse con all'interno le munizioni.



Bisogna fare attenzione che se sparate alle casse di munizioni queste esplodono e non avrete più modo di rifornirvi.
Tra le trappole presenti ci sono delle punte che sono attaccate alle pareti verticali e quando vi lanciate in uno di questi dovete spostarvi mentre scendete a destra o sinistra per evitarle.
La posizione di queste trappole le imparate giocando e rigiocando.

Dal punto di vista squisitamente estetico è davvero bello e soprattutto ben animato.
I colori di per se non sono poi così tanti e sono abbastanza ripetuti più volte nel corse delle quattro missioni principali, ma c'è un buon disegno e contrasto che permette una buona visione di tutto quello che si muove sullo schermo e vedrete sempre come e dove interagire.
I personaggi sono piccoli, ma come detto, ben animati e hanno tutti un loro effetto sonoro come i salti di Rick che hanno un proprio jingle.
Stessa cosa per quanto si prende un tesoro, una cassa di munizione o quando si elimina un nemico.
Tutti questi effetti sonori rendono il gioco molto Coin-Op e la giocabilità diventa inrefrenabile anche se è molto difficile più di quanto possa sembrare a prima vista.

Davvero ben fatti anche i fondali che non sono vuoti come in altri giochi e infatti vedete sempre nei labirinti un colore diverso per quelli in primo e secondo piano.
Questi fondali non solo servono ad abbellire le stanze, ma anche per celare dei passaggi segreti e scale nascoste.

Non c'è musica durante il gioco, ma tantissimi effetti sonori di ottima qualità, ci sono dei bei jingle simpatici che sono ottimamente applicati come un Top Game Coin-Op farebbe sentire.

TOP

Commodore 64= 9



Eccellente questo gioco su questa piattaforma che regala emozioni e divertimento ad ogni stanza.
Graficamente molto accurato e preciso anche se non brillantemente colorato.
Musica iniziale con un bel tema e tantissimi jingle sonori durante l'azione, tipico di un Coin-Op di fascia alta.



La versione per l'Amstrad CPC 464 ha una caratteristica davvero molto negativa: non ha l'audio.
Niente musica, niente effetti sonori, niente jingle.
Se dal punto di vista sonoro è davvero molto deludente non lo è invece dal punto di vista grafico perché la piattaforma mostra tutte le sue buone caratteristiche soprattutto nei colori che sono belli, vari e molto vivi con un ottimo contrasto sul fondale.

Ottima anche la velocità della grafica perché gira tutto molto fluidamente in netto contrasto con molti altri titoli sul CPC.
Ancora una volta mi piace molto l'uso del colore nei fondali che lo rendono molto più bello da guardare di quanto visto sul C64.
Anche i vari personaggi sono animati davvero bene.
Peccato però che anche dal punto di vista animazioni qualcosa non rotola nel modo giusto. Il masso iniziale così bello realistico sul C64 e così simile al masso di Indiana Jones sia privo di qualunque movimento.
Questo si sposta senza rotolare e lo si nota stonando parecchio con tutte le animazioni presenti.



Anche quando usate le mine si perde quella piccola animazione della miccia che poi provoca l'esplosione. Sono piccole cose che però nella cura dei colori e delle animazioni salta subito all'occhio.

Amstrad CPC 464= 8,5



La bellezza di Rick Dangerous e la sua incredibile giocabilità non si perdono nemmeno sul CPC malgrado la perdita totale di qualunque tipo di sonoro immaginabile e concepibile.
La bella grafica super colorata, dettagliata e bene animata compensano le perdite.
Peccato per alcuni tagli sulle animazioni, ma nel complesso è ottimo.



Molto belli i fondali e devo dire che mi piacciono molto di più di quelli visti sul C64 e sul CPC.
Sono molto più vari, più colorati e c'è più distinzione tra uno e l'altro e se qualcuno di questo ha un colore che assomiglia troppo agli oggetti non c'è confusione grazie all'elevato dettaglio che si è ottenuto.

Con le versioni a 16-Bit per Amiga e Atari ST si vede un gioco decisamente migliore dal punto di vista grafico con un dettaglio che mette in risalto quanto di ottimo c'era già sulle versioni a 8-Bit.
Queste versioni sono anche migliori come sonoro davvero spettacolare.

Un altro gioco per Amiga che si accontenta di 512k di memoria che porta una forte compatibilità anche con un Amiga di base non espanso.
Come già vi avevo detto, è una versione caratterizzata da una musica di altissima qualità che riproduce molto bene il tema musicale già ascoltato sul C64.
La versione Amiga è uguale in ogni fase del gioco, ma è la grafica ad essere decisamente diversa e migliore.
In generale ricorda molto quella vista sulla piattaforma ad 8-Bit Commodore perché ha la stessa tonalità di colore del fondale, quindi un grigio scuro uniforme e alternato a parti più chiare, quindi decisamente meno appariscente rispetto a quanto visto sul CPC e sullo ZX.
Anche i personaggi sono molto simili anche se grazie a tanti colori in più si ha un maggiore dettaglio, più cura dei particolari.
Ogni livello poi è caratterizzato da nemici in tema con i livelli e che grazie alla qualità dei 16-Bit vengono realizzati molto bene e realistici.



La versione ZX Spectrum è uguale alla versione Amstrad CPC per alcuni tagli sulle animazioni soprattutto quella del masso, ma subito mostra una qualità ben superiore soprattutto per la qualità del disegno davvero eccellente anche se la grafica è trasparente anche se non lo è sempre.
Non è sempre trasparente perché generalmente i personaggi e gli oggetti sono verdi e questo è il loro colore fisso. Di tanto in tanto però questi prendono il colore di alcuni altri oggetti.

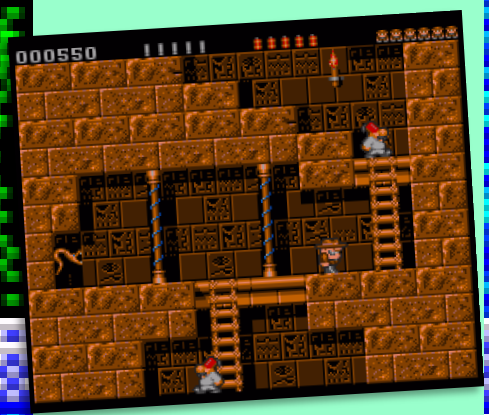
A differenze della versione CPC ci sono gli effetti sonori che sono completi, mancano i jingle ascoltati sul C64, ma il sonoro presente sullo Spectrum fa molto più differenza del silenzio assoluto sul CPC.
Se sull'Amstrad a 64k perde diverse animazioni, sullo ZX li recuperate e si avvicina davvero molto alla versione più bella che è quella del C64.



ZX Spectrum 48k= 8,7



Un'altra versione davvero bella che per qualità grafica, dettaglio e giocabilità assomiglia moltissimo alla versione C64 e grazie ad un disegno più curato è anche meglio.
Nel globale la versione per C64 è più completa anche grazie ad un sonoro migliore, ma sono davvero molto vicine.
La giocabilità anche sullo Spectrum è agli stessi livelli.



Ottimo anche il sonoro che ora è presente in ogni situazione con effetti sonori davvero eccellenti e con jingle musicali anche ad ogni cambio di stanza.

Ogni volta che si entra in una stanza nuova del livello in corso viene considerato una sorta di punto di controllo perche se doveste morire ripartite da qui.

Il gioco ha una difficoltà ben calibrata, ma se morite non ripartite dallo stesso punto, ma dall'inizio della stanza e alcune di queste sono anche abbastanza grandi.

Quello che piace di questa versione è che non ha migliorato molto la già ottima grafica vista sul C64 e ha aggiunto una qualità audio tipica dell'Amiga.

Sono state aggiunte anche delle piccole cose, tipicamente Coin-op, di quanto si prende un tesoro: si vede il punteggio che sale verso l'alto e lentamente sparisce.

La giocabilità dovrebbe essere la stessa, ma in realtà è ancora meglio perché la grafica è spettacolare e la qualità musicale iniziale, degli effetti sonori, dei jingle è davvero un valore aggiunto da tenere in conto.

TOP GAME

Atari ST= 9,5



E' uguale alla versione Amiga in tutto e per tutto.
L'audio è buono, meglio di tanti altri giochi ST e di poco inferiore all' Amiga.
Eccellente!

La versione ST non gira su tutte le macchine ma richiede almeno 1 MB di memoria.

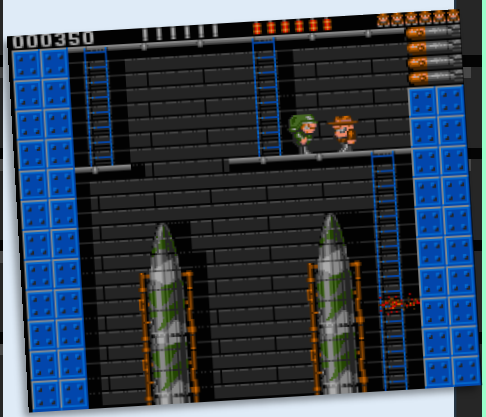
Buonissima la qualità musicale che non sembra nemmeno il solito ST anche se decisamente inferiore alla versione Amiga.

Non c'è molto da dire sul gioco



perché è esattamente uguale all' altra versione 16-Bit ovunque posiate lo sguardo e anche dal punto di vista sonoro.

C'è qualche differenza di qualità, ma in questo gioco si sente e so vede molto meno di quanto potete immaginare.



Un ST ben sfruttato, forse anche grazie al mezzo mega di memoria in più della versione Amiga, ma finalmente un titolo che per chi un ST non rimpiangerà mai quella Amiga.

TOP GAME

Amiga 500/600= 9,5



Se la versione C64 è la migliore tra le architeture a 8-Bit, questa è la migliore tra le versioni a 16-Bit.
Grafica e sonoro all'altezza della fama che circonda l'Amiga.
Una difficoltà ben calibrata porta di conseguenza una giocabilità a livelli stratosferici.

Per la versione DOS ci sono tre adattatori video tra cui EGA, CGA e Tandy.

Niente musica iniziale e schermata del nome molto sobria e nessuna grafica supplementare.

Chi ha un PC non vuole perdere tempo a guardare animazioni o immagini di anteprima e con questa versione la prima cosa che farete è premere il tasto "spazio" e iniziare a giocare.

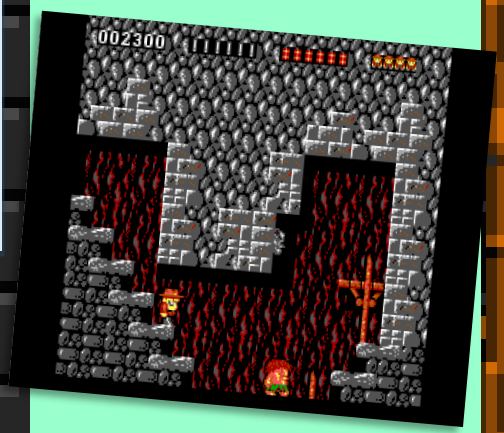
Anche questa versione è molto buona per la giocabilità grazie ad una fluidità della grafica e della ben calibrata difficoltà.

Tecnicamente è uguale alla versioni a 8-Bit in EGA, mentre in CGA stranamente sembra addirittura migliore perché si notano più dettagli e cambia qualcosina in meglio.

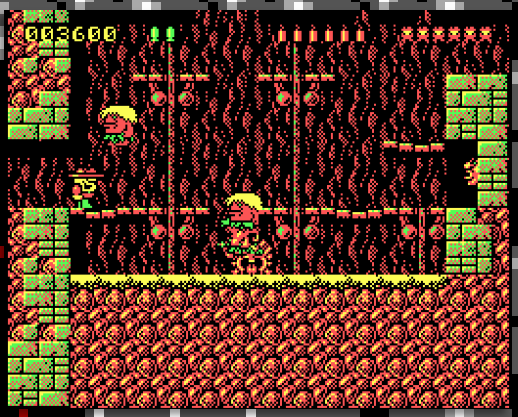
In CGA i proiettili sparati sono molto simili a quelli visti sul C64, lo Spectrum, mentre in EGA assomigliano molto a quelli Amstrad.

Non supporta le schede audio, ma solo il PC Speaker che però comprende i vari jingle.

E' un gioco che è uscito per i PC di allora che erano più simili ad un Commodore



64 che un Amiga.
Non c'è da stupirsi che la grafica non sia paragonabile a quanto visto sulle piattaforme a 16-Bit.
Quando trovate un vecchio gioco per PC e tra le scelte c'è quella di giocare in CGA, scegliete questa perché più delle volte si ha una qualità migliore dell'EGA.
La versione Spectrum dovrebbe far capire cosa intendo.
Molto spesso i giochi ZX hanno pochi colori, ma un dettaglio decisamente più elevato di un colorato Commodore 64 e Amstrad CPC.



TOP GAME

PC DOS= 9,5



Molto buona anche questa versione su PC che in CGA è molto meglio dell'EGA perché sembra più bella.
Molto giocabile grazie ad una grafica veloce e fluida.
Tutto il sonoro viene gestito via PC-Speaker, ma ci sono tutti gli effetti sonori e i vari jingle musicali

Review

RETRIBUTION



Retribution è fondamentalmente un simulatore di volo spaziale perché le missioni sono viste in prima persona su un mondo 3D che però non è poligonale, ma usa un' altra tecnica conosciuta come Voxel Space.

Questo motore 3D è molto potente perché riesce a generare dei paesaggi come montagne, fiumi, laghi e mari molto bene realistici senza usare nessuno oggetto 3D poligonale.

Questo sistema ha il vantaggio di avere dei terreni reali che con i poligoni non si possono realizzare oppure li si vede a triangoli.

Il vantaggio del Voxel è che con un realismo estetico notevole ha un dettaglio molto basso; viene generato mano a mano che vi spostate e permette di farlo girare anche su PC poco potenti.

In Retribution voi siete un giovane e inesperto pilota che deve dimostrare quello che vale in 11 campagne che hanno 4 missioni altamente strategiche.

La terra è stata sull'orlo dell'annientamento a causa di una delle tante guerra che gli uomini si sono fatti tra di loro.



A poco dalla distruzione totale, la Terra viene visitata da una razza aliena: i Krellani che vogliono aiutarvi a vivere meglio e portano nuovi medicinali, nuove tecnologie e la pace.

Con il loro aiuto portano l'umanità a conoscere la tecnica del terra-forming per colonizzare nuovi pianeti per risolvere i problemi di spazio e di cibo.

Finalmente l'Uomo è pronto ad una nuova avventura pacificamente.

I pianeti da colonizzare non sono disabitati e per prenderne il controllo bisogna combattere contro i suoi abitanti o le creature che vi abitano.

Scoprirete in seguito che i Krellani non sono così pacifici come pensavate perché hanno aiutato la Terra, ma la considerano solo un raccolto di cibo.

Dovete combattere per liberarvi di loro una volta per tutte e riconquistare la libertà.

E' un gioco che assomiglia molto a Wing Commander perché si svolge su un astronave madre, potete parlare con i vari personaggi per conoscere il loro punto di vista sulla situazione, vi danno consigli e essendo un novellino vi prendono alle volte un po' in giro.



A differenza di Wing Commnader dove i briefing erano obbligatori prima di iniziare una missione in Retribution siete liberi di guardarli oppure no.

Il gioco vi da la possibilità di registrare un nuovo pilota e la difficoltà.

Potete accedere ad una libreria con tutte le informazioni della vostra flotta e di quella nemica in modo molto dettagliato su ogni veicolo che potete usare dato che ci sono caccia e carri armati.

L'azione si svolge sui pianeti in cui dovete cercare installazioni e caccia nemici e distruggerli.

Bellissima la grafica molto dettagliata anche se è molto lontana dal massimo dettaglio. Questo dipende dal processore che avete.

Questa fase assomiglia ancora di più a Wing Commander anche per la grafica dell'abitacolo e la possibilità di cambiare le visuali interne.

Con un paesaggio di tipo terrestre con montagne e colline che sono riprodotte molto realisticamente nella forma e nella sostanza il gioco richiede un processore potente.

Durante l'installazione se avete un 286 vi chiede che ci vuole come minimo un 386DX, quindi completamente a 32 bit, ma il gioco funziona anche su un SX.

E' un gioco che rispetto a Wing Commander richiede un PC potente; con un un DX anche 16/20 Mhz a dettaglio di default gira abbastanza bene e non crea problemi.

Su un SX a parità di frequenza gira molto lento e a scatti anche a dettagli minimi.

Il minimo per goderselo dovrebbe essere almeno un 33 Mhz anche SX, ma il DX è il processore consigliato anche dall'installer del gioco.

I settaggi del dettaglio sono disponibili durante le missioni e potete aumentare al massimo la qualità del voxel, la distanza del fondale e della camera.
A dettaglio massimo non vi basterà nemmeno il più potente 386, dovrete per forza avere almeno un buon 486.
La grafica del paesaggio arricchisce di molto la giocabilità perché ogni pianeta ha il suo tipo di terreno che fornisce zone esplorative sempre diverse anche da ammirare.
I giochi poligonali hanno il beneficio di una grafica più pulita, più netta. Con il voxel si ha una grafica più bella e realistica perché le superficie sono più smussate e reali.
Un vulcano è estremamente reale con questo motore 3D, mentre con i poligoni non lo sarebbe anche con le migliori texture.
Questo motore è più gestibile perché anche a dettaglio basso non perde la qualità, diventa leggermente più sgranato.
Da una parte non ha una bellezza di un poligono texturizzato, dall'altra permette di creare territori più realistici.









PC DOS= 8,5

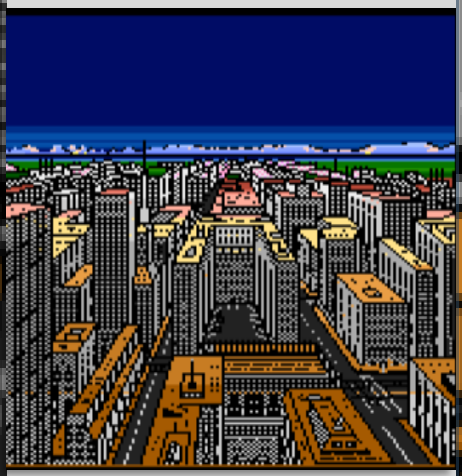


Retribuion è un gioco per certi aspetti molto simile a Wing Commander per le immagini di intermezzo, la possibilità di parlare con i vari personaggi sulla nave madre e missione sui vari pianeti con una grafica molto dettagliata dei paesaggi.
Ogni missione è arricchita da musica ed effetti sonori di buona fattura.
Richiede come minimo un 386DX, ma è altamente consigliato un 486.

Review Alternate Reality: The City

Alternate Reality è un gioco RPG in prima persona che consiste in due episodi: The City e The Dungeon.
In questa avventura voi, un umano come tanti altri, una persona comune senza particolari abilità viene improvvisamente rapita insieme ad altre persone da degli alieni e trasportati in una strana città di una realtà alternativa che rimane abbastanza familiare.
Il vostro scopo è quello di esplorare questa città e trovare chi vi ha catturato e obbligarlo a riportarvi sulla Terra.

Si tratta di un RPG completo perché tutto quello che farete esplorando la città si rifletterà sulle vostre abilità e sul carattere.
Come un buon RPG ha i punti di esperienza, statistiche, abilità, tanti negozi e tantissimi posti da visitare.
Le azioni che farete potranno intaccare il vostro morale e farvi diventare buoni o cattivi condizionando anche tutto



quello e chi vi sta attorno.
E' un RPG che ha una vasta libertà di azione e vi permette di fare quello che vi pare quindi scegliere se seguire una linea della trama oppure svagarvi, andare in giro.

Essendo ormai stati trasportati in una città alternativa perché non approfittare della situazione per esplorare un nuovo mondo e interagirvi per decidere anche il suo futuro?
Avrete di certo capito che la storia non è lineare perché tra la libertà che vi è concessa potete, ad esempio, cercare lavoro per migliorare un' abilità sopita oppure che non avete, ma anche per guadagnare dei soldi.

A leggerlo sembra un avventura fantastica e ci si aspetta anche una grafica 3D in grado di mostrare ogni aspetto di questa libertà di azione.
The City è uscito per diverse piattaforme, molte di più di quelle disponibile invece per The Dungeon che è rimasto molto legato all'architettura a 8 -Bit.



Il gioco esce per la prima nel 1985 per gli Atari a 8 Bit che apre il gioco con una bellissima animazione dove un astronave aliena gigantesca scende su una città e rapisce una parte dei suoi abitanti.
Una lunga introduzione che mostra indubbie qualità grafiche di questa piattaforma e davvero lunga perché mostra anche il viaggio verso questa realtà alternativa.
Durante il viaggio spazio tempo alternativo c'è tempo anche per fare karaoke perché ascolterete una bellissima musica con il testo che si illumina suggerendovi di cantare.
Finita la presentazione dovete fare una scelta se iniziare con un nuovo personaggio, caricarne uno precedentemente creato, creare un dischetto di salvataggio oppure creare un personaggio temporaneo.
Io per questa recensione ne ho creato uno temporaneo.
Prima di parlare un po' di questo gioco in questa versione c'è da dire che ha un caricamento da disco estenuante perché sta su 2 dischi su doppio lato e in pratica dovete cambiare 4 volte.
Il cambio disco c'è in continuazione anche 3 volte sullo stesso disco.
Il gioco è enorme come ambientazione e ogni casa visitabile ha una sua grafica molto bella, dettagliata e molto colorata.
Sono le magagne che bisogna sopportare per riuscire a farci stare tutto quanto e vista la libertà di azione che vi viene offerta è un costo da pagare.
E' un RPG in prima persona del 1985 su due dischi a doppia faccia e probabilmente qualcosa di innovativa e impensabile per chi non ci ha pensato prima della Datasoft.

Si gioca con il joystick, ma le interazioni con i personaggi si fanno via tastiera.
Quando incontrato qualcuno per la strada o entrate in un negozio vi vengono offerte delle scelte e sono evidenziate con la lettera iniziale di ognuna di questa che lampeggia.
Un RPG che in grafica 3D si gioca molto bene e con una buona velocità perché i comandi rispondono bene e sono precisi.
Durante l'azione non c'è musica come è giusto che sia perché dovete ascoltare i suoni intorno a voi, ma c'è durante l'introduzione e quando termina la partita con la vostra dipartita.



E' vero che la storia non è lineare, che potete fare quello che volete, ma fino ad un certo punto.
La città iniziale è infestata da ogni genere di nemico che può attaccarvi in ogni momento quindi dovete subito pensare a munirvi di qualche arma, un vestiario adatto alla vostra nuova realtà.

E' molto bello il fatto che c'è un realismo sugli orari. Ad un certo orario i negozi chiudono l'attività e bisogna aspettare il giorno dopo, quindi potete girare per la città scoprendo qualcosa, ma di notte potreste correre rischi inutili.

All'inizio del gioco avete pochi soldi e sono a caso ogni volta che iniziate con un sistema per sceglierli.

Pensate che per dormire per terra all'entrata di una pensione vi chiedono 60 denari. Per una stanza con bagno,



120.

La prima cosa da fare è cercare un lavoro per aumentare le capacità e le abilità, ma anche per guadagnare soldi per il vero scopo, ossia trovare chi vi ha catturato e obbligarlo a riportarvi a casa.

Giocare a questo gioco nel 1985 avrebbe fatto impallidire ogni giocatore del mondo, una grafica molto colorata e dettagliata che avrebbero risvegliato la voglia a tutti gli avventurieri, anche a chi non ama gli RPG.

Il cambio disco è snervante e dopo un po' comincerete ad odiarlo perché ve lo chiede in continuo per ogni cosa. E' vero che è immenso, ci sono tanti dati da caricare, ma alla lunga annoia questo sistema che spezza l'avventura quando meno ve lo aspettate.

Memorizzate bene questa versione e la sua grafica perché in più di una occasione vi sembrerà addirittura ombreggiata.

Atari 800XL= 8,5



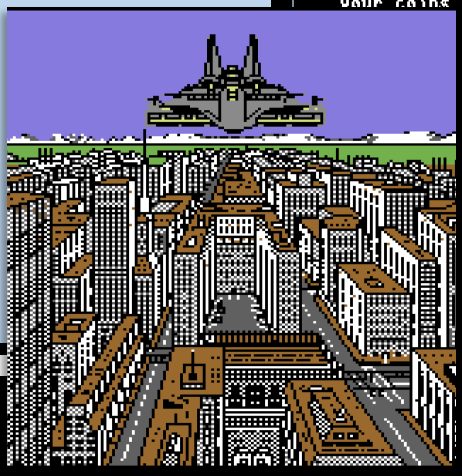
Gira molto bene sull'800XL di Atari con una grafica davvero ben definita, molto curata e anche tanto colorata.
Bellissima l'introduzione con anche una fase di karoke.
L'avventura RPG è fatta bene, veloce a rispondere ai comandi e la giocabilità è davvero buona soprattutto grazie alla non linearità della trama.
Davvero un peccato questo cambio disco estenuante che da una parte è un prezzo da pagare per l'immensità di questo gioco, dall'altra un po' la sua rovina.

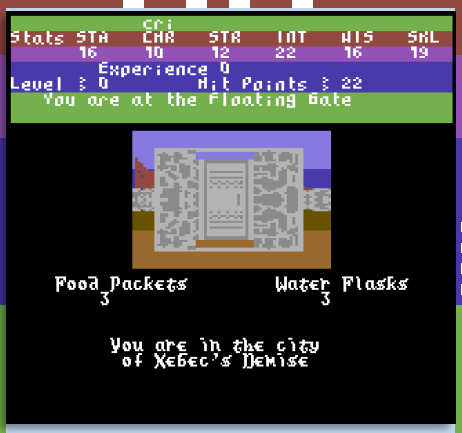
Mi sono lamentato della versione 800XL per i due dischi a doppia faccia e cosa bisogna dire della versione per Commodore 64 che ha ben 3 dischi?

Il gioco esce per questa piattaforma nel 1986, un anno dopo la versione Atari, e non lo fa nel modo migliore.

La prima cosa che noterete è una drastica riduzione dei colori anche se la grafica è più fluida; magra consolazione visto che perde anche la bella musica iniziale e non c'è il karaoke durante il viaggio.

Il sistema delle opzioni è rimasto invariato e si è aggiunta una nuova opzione di backup che può essere utile se doveste decidere di salvare su disco oppure inizializzare per sbaglio uno dei dischi del gioco.





Dato che io già provato la versione per l'Atari a 8-Bit vedo le differenze con Il C64 e a paragone questa ha una grafica ridotta nei colori in maniera brutale perché si perdono dei dettagli delle immagini.

Non cambia il disegno che rimane esattamente lo stesso, sono due versione allo specchio.

Per chi invece lo vede per la prima volta e ha solo il C64 come metro di paragone è sicuramente un ottimo RGP perché oltre a girare per la citta in 3D può entrare nei vari negozi e case e interagire con i personaggi che vi trova all'interno.

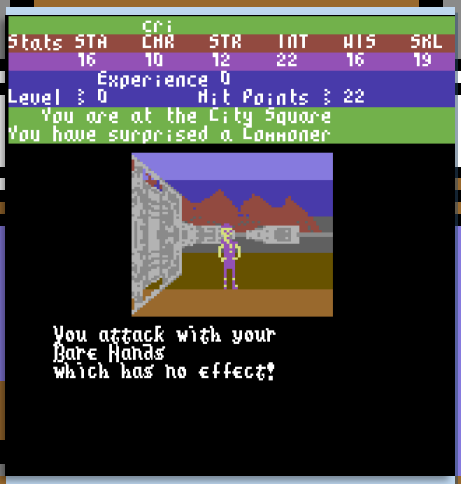
Potete ammirare le immagini che rappresentano le varie stanze.

L'interazione è uguale a quanto già visto con l'aiuto delle lettere iniziali che lampeggiano (*anche questo peggiorate rispetto alla versione Atari*) e ben leggibili.

Di certo la grafica è ben disegnata e



Do you wish to see our wares?
Yes if you do or No if not
Your coins in copper 250



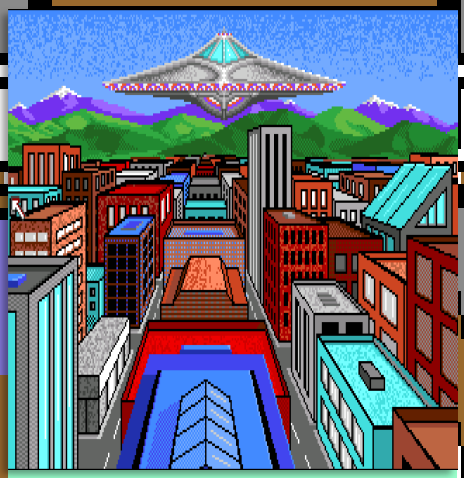
colorata nei limiti hardware della piattaforma.
La gestione del 3D è comunque difficile per il C64 perché noterete dei rallentamenti quando vi avvicinate alle case o ai muri; la velocità rallenta e i comandi non sono più sincronizzati con il joystick.

E' un RPG in 3D da giocare per tutti gli amanti del genere e per i fan della piattaforma perché lo merita.
E' molto difficile perché appena giunti in città verrete subito attaccati alla prima occasione e dovete preoccuparvi di acquistarmi armi per difendervi.
Sul Commodore 64, a me, ha deluso dopo aver provato la versione Atari 8-Bit perché a paragone è molto brutto come colori, perde la musica e anche la fluidità durante l'esplorazione in 3D.

Commodore 64= 7



Il bel gioco rimane anche sul C64 che però perde tutti i bei colori visti sull'Atari, perde una bellissima introduzione musicale e anche la velocità nel 3D.
Non cambia il disegno e la sua qualità dato che sono due versione uguali.
Giocarci sul C64 senza aver mai provate altre versioni si nota comunque la mancanza di colori nelle immagini e negli sprite che fa perdere un po' di bellezza e fa stonare anche il resto.



La versione per Amiga mostra le capacità grafiche della piattaforma con un dettaglio davvero elevato, un deciso passo avanti anche dopo l'ottima versione sull'Atari 800XL.
Di questa versione c'è da dire che funziona anche con 512k di RAM, ma sfrutta al 100% la presenza di RAM aggiuntiva.
Se ci giocate con solo 512k di memoria non potete ascoltare la musica che richiede altri 512k di memoria fast oppure 1 MB di Chip RAM.
Su Amiga torna quella bella introduzione con karaoke grazie alla qualità che il chip audio può garantire.



Non è ancora una musica che sfrutta il chip Paula, ma è comunque un miglioramento davvero notevole soprattutto per gli strumenti.

Decisamente poche le opzioni disponibili rispetto a quanto visto per le altre versioni, ma ci sono quelle essenziali.
Su Amiga a differenza di quanto già visto precedentemente vi viene chiesto se impersonare un uomo o una donna e questo è molto importante perché dimostra di essere un gioco per tutti.



Con questa piattaforma finalmente si vede un dettaglio davvero bello e molto accurato soprattutto per i personaggi che incontrate per le vie cittadine che sono disegnati molto bene e molto colorati che mettono in risalto i loro particolari.

Purtroppo non c'è nessun tipo di sonoro (anche con 1 MB di memoria), ma dei jingle musicali quando si incontra qualcuno per la strada che sia un amico o che sia un nemico.

La musica ritorna però quando entrate in certe locazioni come ad esempio la taverna.

Le interazione non sono più con le iniziali del tipo di azione, ma questa volta ci sono dei numeri da 1 a 9 e forse è



meglio perché non bisogna andare a cercare sulla tastiera la lettera relativa.

A differenza di quanto visto sul Commodore 64 e sull'Atari 8-Bit i combattimenti non sono tutti evitabili.

Prima si poteva scegliere di fuggire, ma con l'Amiga alcuni non vi permettono di scappare e quindi dovrete per forza affrontarli e se non siete già pronti con armi e scudi non avrete speranza di vittoria.

Buone le immagini di quanto entrate nelle varie case, molto colorate e dettagliate.

Avete letto nella prima parte di questo gioco che per guadagnare denaro e esperienza dovete lavorare e in certi negozi vi danno la possibilità di farlo.

Quando scegliete l'opzione di lavorare non vedete nulla, ma tutto avviene automaticamente.

Il lavoro prevede alcune ore o giorni e un salario.

Quando accettate, passano tre ore e avrete un aumento dei vostri denari.

I punti esperienza non aumentano solo con i combattimenti, ma anche facendo attività normali, come il comprare dei vestiti o nutrendovi.

Tutto questo serve per poter sopravvivere a lungo.

Molto bello il passaggio del tempo perché quando si fa sera tutto si imbrunisce e ne guadagna davvero tanto l'atmosfera.

Questa versione sembra esente da difetti anche se comparata con la versione per l'800XL di Atari qualcosa in peggio si nota.

L'introduzione sulla versione Atari 8-Bit è molto meglio e più nei curata sui particolari perché, ad esempio, la città sembra una megalopoli, mentre su Amiga è più grande come grafica, ma una è molto più piccola e rende poco l'idea di una grande città. L'astronave spaziale su Amiga sembra il classico UFO del telefim o dei documentari.

L'astronave su Atari arriva lentamente usando i retrorazzi per fermarsi, spara un raggio iniziale per tramortire la popolazione e poi incomincia a rapire le persone.

Sono tutti particolari che un Amiga doveva fare meglio e invece viene un po tutto semplificato.

L'area di gioco è piccola su Amiga, 1/4 di schermo.

E' vero che è così anche su ST e DOS, ma da queste versioni ci si aspetterebbe un area di gioco più larga perché dalle immagini vedete che c'è tanto spazio su schermo lasciato vuoto.

Mancano gli effetti sonori essenziali che ci sono invece sulle versioni a 8-Bit.

Questa versione ha di buono che sfrutta l'hardware perché aggiungendo 512k di RAM si ascolta la musica iniziale, ma poi per il resto bastano 512k di chip RAM.

Amiga punta sulla grafica e ci riesce molto bene per un dettaglio eccellente però il 3D non è così avanzato rispetto alla versione del 1985.



Amiga 500= 8



La grafica è fatta bene, molto colorata e dettagliata con un bell'effetto per il passaggio del tempo.

Rispetto alla versione 8-Bit dell'Atari non è che sia una bellissima versione perché si perde qualcosa o meglio viene migliorata la grafica e basta.

L'area di gioco è molto piccola e forse era meglio allargare un po la finestra e togliere i pulsanti di movimento che non servono.

Non è una brutta versione perché c'è la giocabilità e ci passerete molto tempo prima di terminarlo.

La versione PC usa la stessa grafica della versione Amiga nell'introduzione anche se con colori meno belli perché questa usa 16 colori per l'EGA e i soliti 4 per la CGA.
l'astronave che si vede nell'introduzione è più carina, ha qualche elemento in più: i retrorazzi.
Introduzione essenziale senza nessun tipo di sonoro indipendentemente da quanta memoria usate.

Tutto quello visto per questo gioco sia nelle versioni a 8-Bit che in quelle a 16-Bit rimane anche su PC, quindi un ottima giocabilità e libertà di azione anche se poi comunque è limitata dal fatto che se non fate alcune cose avrete vita breve.
Di certo questa città alternativa ha tanti nemici che vi affrontano appena ci mettete piede, quindi la cosa principale è trovare delle armi per difendervi e un lavoro per poterle acquistare.





Generalmente ha una buona resa grafica e una velocità davvero ottima, forse anche più di quella su Amiga che vi permette di godervi la città e i dintorni più agevolmente.
Di certo l'hardware PC è più adatto che



gli altri a questi giochi RPG in 3D.
I colori sono comunque ben applicati e permettono di godersi un buon dettaglio nelle immagini che rappresentano le varie locazioni.
Molto carino il font di colore rosa che in qualche modo ricorda un po' quello in Monkey Island.
Per l'audio c'è solo il PC-Speaker che fa bene il suo dovere.

PC= 7,7



E' molto simile alla versione Amiga a parte la qualità audio e visiva.
Molto veloce la fase in 3D che rende la giocabilità un poco migliore.
Un RPG 3D che sfrutta bene l'hardware della piattaforma che farà felici tutti i fan di questo genere.



La versione ST è la versione migliore.
Innanzitutto essendo Atari riprende bene la sua versione a 8-Bit migliorandola ancora con una introduzione uguale a quella Amiga con un astronave molto ben fatta, di certo migliore di quella vista anche su PC.
Musica che riprende il tema già ascoltato sull'800XL ora con una qualità decisamente superiore.
E' vero che la qualità del suono è comunque inferiore all'Amiga, ma la melodia originale è ora meglio riprodotta.

La grafica durante la fase in 3D, secondo me, sulla versione 8-Bit di Atari era eccellente anche per un effetto di ombreggiatura che si vede in certi vecchi giochi poligonali e li rivedrete sull'ST.
La parte più bella, e ancora secondo me, anche meglio dell'Amiga sono le immagini che rappresentano gli interni delle varie case; una qualità di disegno eccellente, colori così ben applicati che sembrano quasi oggetti tratti da una foto.
Un'altra cosa che noterete è che la versione ST è più veloce e fluida della versione Amiga. Si tratta di una piccola differenza, ma ogni tanto su Amiga si nota un piccolo rallentamento quando ci si avvicina all'entrata di un' abitazione.
La versione ST gira con 512k di memoria e ha tutto anche la musica, effetti sonori e jingle vari, mentre la versione Amiga richiede almeno 1 MB.

TOP GAME

Atari 520ST= 8,5



E' la versione migliore fra tutte perché riprende tutte le ottime cose viste sull' 800XL e migliorate grazie alla tecnologia di questo 520ST.
Bella la musica che riprende bene il tema originale e anche ottima la velocità di gioco.
Da non perdere su ST che è il Top Game.

Review



GENESIS

Genesis: Beyond the Revelation è un altro gioco RPG in 2D per il PC-88 stranamente in Inglese e quindi facile farne una recensione.
E' un RPG fortemente ispirato alla serie Ultima e Final Fantasy anche se si svolge in un era post apocalittica per certi elementi è molto più simile al titolo della Origin.

La storia del gioco si svolge dopo che la Terra è stata resa irriconoscibile dopo devastanti guerre e disastri economici che hanno influenzato la sua atmosfera tanto che la totalità della superfice è desertica.
Sono state costruite delle città con nuove organizzazioni.
Lo scopo di questo gioco è sopravvivere!
Anche questo è un RPG non lineare perché potete fare quello che volete e esplorare le varie città liberamente.

La grafica del gioco è con visuale dall'alto, ma quando si interagisce per iniziare un combattimento la visuale diventa isometrica.
All'inizio del gioco dovete creare un vostro personaggio oppure caricarne uno precedente con tutte le opzioni tipiche di un RPG.
L'area di gioco è completa perché è divisa in due parti dove sul lato destro avete un pannello con tutte le informazioni e i comandi sempre a disposizione.
Nei combattimenti non avete a disposizione i comandi, ma dovete semplicemente avvicinarvi e puntare verso l'avversario per iniziare a colpirlo; stessa cosa per l'avversario.

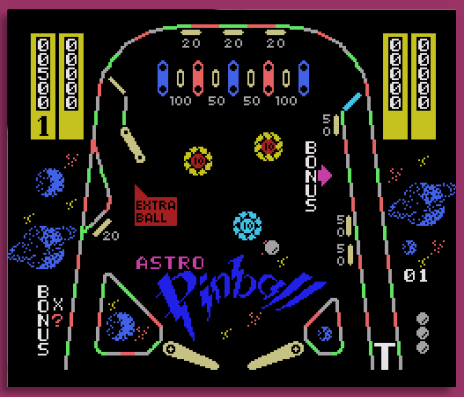
Il gioco ha una bellissima grafica molto colorata e anche se abbastanza piccola ha una buona definizione.
Tutto il gioco è accompagnato da una bellissima musica di altissima qualità che mette in risalto le buone capacità del chip audio di questo bella piattaforma.
Difficile come tutti gli RPG, ma l'alta giocabilità ve lo faranno apprezzare.



Non a caso è della square e quindi abbastanza ispirato a Final Fantasy.
E' un eccellente gioco RPG 2D con una grafica coloratissima e con una musica davvero bella di qualità e di melodia. Buoni anche gli effetti sonori.
Giocabilità molto elevata e che piacerà ai fan di questo genere anche per il bel sistema dei combattimenti.

Review

Astro Pinball



Astro Pinball è un gioco per l'ibrido Computer/Console "CreatiVision", una piattaforma particolare che ha un joypad con la tastiera.
Non ci sono tanti giochi ed è una piattaforma che ha avuto una vita breve, dal 1981/2 al 1986.
Tra i giochi del CreatiVision c'è questo Astro Pinball, un arcade interessante e molto divertente con una bellissima grafica molto colorata e accurata.

I tempi sono davvero agli inizi e di certo vedere un pinball con un elevato dettaglio come questo ha quasi dell'incredibile soprattutto guardando giochi del genere su piattaforme più blasonate come il Commodore 64.

Potete vedere voi stessi la qualità nei singoli componenti che costituisce questa tavola da gioco con tutti gli elementi ben posizionati e ben definiti così' come i vari font e le scritte.
Tutto è animato davvero bene e con ottimi effetti sonori che ben riproducono gli effetti della pallina che li colpisce.

E' un titolo molto semplice, c'è solo una tavola e lo scopo è quello di fare il maggior punteggio possibile.
Devo dire che è impressionante vedere una qualità del genere nel 1981.
Provate a cercare qualche pinball sui computer più famosi del periodo per vedere chi possa fare meglio del CreatiVision.

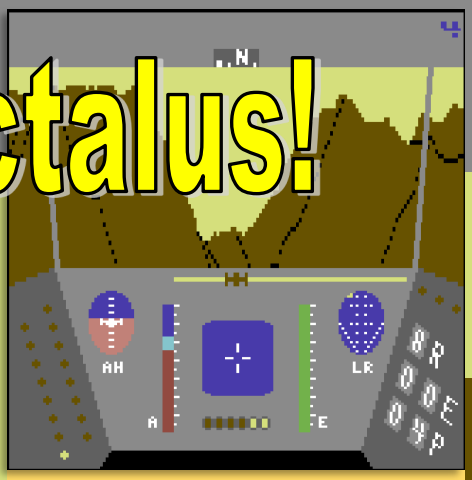


E' un gioco di pinball realizzato davvero bene, tanto dettaglio, bei colori e anche un sonoro ben realizzato con effetti sonori al posto giusto.
Un arcade del 1981 che fa vedere le buone potenzialità di questa piattaforma.
Ci sono pochissimi giochi, ma continuate a seguire REV'n'GE! perché li scoprirete di volta in volta.

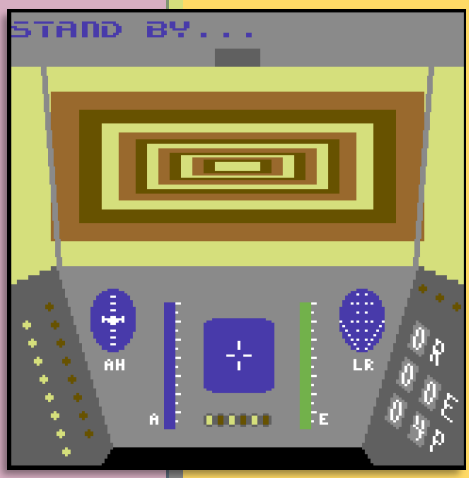
Review

Rescue on Fractalus!





Rescue on Fractalus! è un ennesimo successo della LucasFilm Games che realizza un ottimo arcade in prima persona che vi mette nei panni di un pilota che deve salvare dei suoi colleghi su un pianeta chiamato Fractalus.
Questo pianeta è caratterizzato da altissime montagne e profondi canyon che vi mettono in difficoltà a trovare queste persone.
In vostro aiuto avete diversi strumenti come un compasso, un altimetro e uno scanner.
La missione inizia a bordo dell'astronave madre e la procedura di lancio è automatica fino all'arrivo sul pianeta dove poi prendete i controlli manuali per cercare i vostri obiettivi.



Il pianeta è abitato da creature ostili conosciute come Jaggi che hanno molte strutture difensive posti sui crinali che quando vi avvicinate si sparano potenti raggi distruttori.
Prima di poter atterrare e salvare le persone in trappole dovete distruggere le difese Jaggi.
Ogni volta che avete salvato tutti gli ostaggi dovete tornare sulla nave madre per poi iniziare un altro livello sempre più difficile con molte altre postazioni nemiche e dischi volanti kamikaze.

Essendo in prima persona la visuale è in 3D e usa una grafica frattale per renderizzare le montagne che è di grande impatto; c'è un buon livello di profondità perché vedete le montagne anche in lontananza avvicinandosi si ingrandiscono dando un buon effetto.

Un gioco uscito per tantissime piattaforme perché era volontà della Lucas ingrandire il suo mercato e hanno avuto ragione perché oggi è ancora molto ricordato e molto noto.
Non è uscito su architetture a 16-Bit, ma recentemente hanno fatto un Remake in vero 3D su Windows.

In questa recensione le vedrete quasi tutte e la più famosa è quella per il Commodore 64 dove è molto sfruttato nella grafica e nell'audio.
Un gioco che all'epoca mi appassionò molto, tanto da considerarlo uno dei più bei giochi in prima persona che abbia mai avuto.
La musica è bellissima, maestosa e di grande intensità.

Non è comunque un gioco con una grafica spettacolare e ultra dettagliata però quella che vedete ricrea una buona atmosfera e vi immerge in questa ricerca tra le postazioni degli alieni.
Il caricamento su cassetta è abbastanza lungo, ma una volta finito il gioco rimane in memoria e non caricherà più.
Non ci sono presentazioni o schermate delle opzioni, ma vi trovate subito a bordo della vostra navicella pronti a decollare.
Fase di lancio automatica e poi discesa verso il pianeta che viene visto molto bene e in modo anche abbastanza reale perché vedete la forma sfera del pianeta avvicinarsi, entrate lentamente nell'atmosfera e poi ritrovarvi tra le montagne.
Come detto una bella musica iniziale davvero bella e durante gioco effetti sonori molto belli, davvero eccellenti.
Non solo gli effetti degli spari o delle esplosioni che vi piaceranno, ma quelli relativi al salvataggio dei piloti.
Nel vostro abitacolo avete una serie di pannelli tra cui scanner, altimetro e compasso e tuttavia il sistema vi avvisa con dei bip quando siete vicino ad un obiettivo.
Quando vedete sullo schermo delle croci alla base dei monti vuol dire che è un pilota da salvare. Dovete atterrare il più vicino possibile e aspettare.
Sentirete i passi del pilota che si avvicina alla nave e se trova il portellone chiuso comincia a bussare e voi dovete aprirlo per farlo entrare e si sentono i suoi passi mentre entra dentro la navicella.
Io credo che valga la pena giocarci solo per sentire questi effetti perché compensano abbastanza la lentezza del gioco che non è per niente fluido.

Questa grafica è frattale, ma le montagne hanno tre dimensioni e ce ne sono tante e di ogni altezza, quindi un vastissimo mondo ricoperto di canyon e monti tutto in 3D.

Molto belli anche gli effetti visivi perché



quando distruggete una postazione nemica, un loro disco volante o venite colpiti l'esplosione illumina tutto il terreno intorno.
Una cosa un po' strana è che finito di caricare vi vorrebbe fare iniziare dal livello 04, ma potete scegliere comunque da che livello iniziare.

Sul Commodore 64 è un fantastico titolo con una giocabilità strabiliante malgrado non sia fluido.

Non era un caso strano, ma questa cosa di iniziare da "Livello 04" è proprio fatto in questo modo anche sul CPC, quindi non c'è da chiedersi come mai.

Funziona esattamente come avete visto sul C64 con una grafica ben colorata e i frattali usati molto bene per replicare montagne e canyon.
Niente musica iniziale sul CPC 464.
Mancano anche tutti gli effetti sonori durante l'azione e questo complica la giocabilità perché non sentite i bip quando vi avvicinate ad un obiettivo, un altro tipo di bip per i dischi volanti kamikaze e altri pericoli.
Quando atterrate non sentite il pilota venire verso di voi e quindi dovete aprire la porta subito e aspettare che arrivi.
Dato che non c'è audio lo capite quando la porta si richiude da sola.

Per quanto riguarda la grafica è buona, esattamente uguale a quella vista sul C64; ha delle tonalità più accese, più vivaci, ma non comporta nessuno miglioramento estetico.

veramente incredibili e diventa noioso dopo qualche minuto a giocare in silenzio.

Amstrad CPC464= 6,5

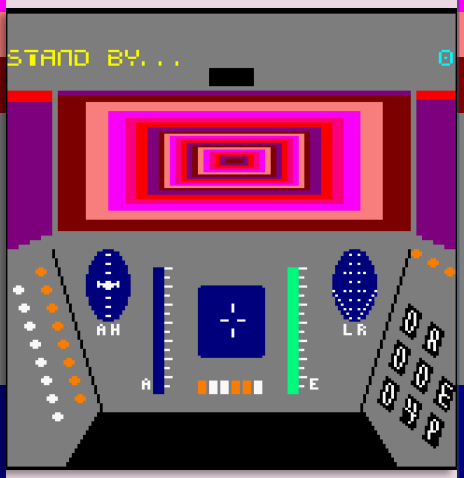


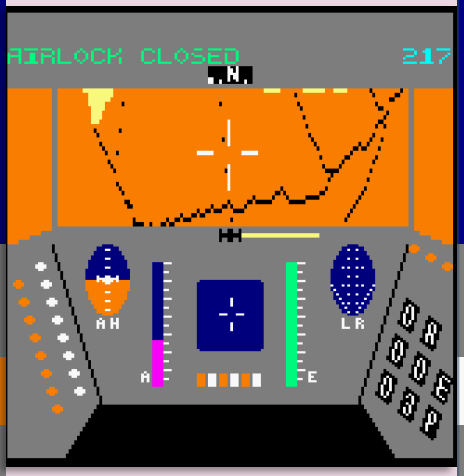
Il gioco è bello però è rovinato dalla mancanza di effetti sonori e più di ogni altro gioco sono necessari per completare gli obiettivi.
I bip sonori sono importanti perché vi invitano a controllare o stare allerta contro qualche pericolo imminente.
Nel silenzio totale sul CPC diventa noioso e stancante anche con una bella grafica come questa.

Commodore 64= 8



Un gioco davvero bello soprattutto come giocabilità e effetti sonori da ascoltare perché vi divertiranno parecchio cercando di ascoltarne sempre.
La grafica è buona, ben colorata anche se non troppo complessa a parte il mondo in 3D che usa una grafica frattale ben costruita.
Tutto questo tipo di grafica comporta però un eccessivo calo di frame rate che come già detto nella recensione non rovina la sua eccellente giocabilità.



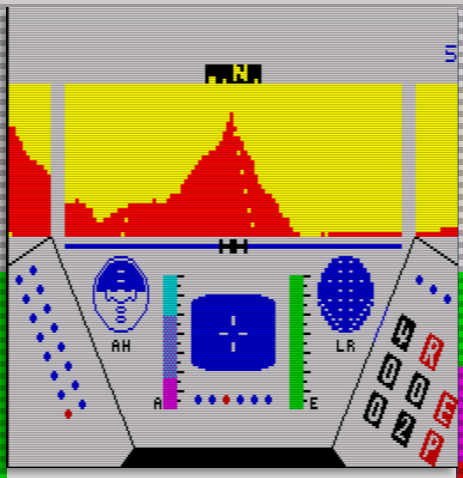


Senza musica non è un buon gioco perché aiuta tanto in questo titolo perché vi da una mano a trovare gli obiettivi e combattere i nemici.
A parte questo si perde delle chicche

Con la versione Spectrum torna la musica ascoltata sul C64 anche se con delle tonalità un po' troppo elevate in decibel che danno un po' noia, ma almeno la musica viene suonata bene.

Per quanto riguarda i livelli e l'impostazione inziale di partire dal livello 04 è fatta perché nei primi livelli non c'è nulla e le postazioni nemiche e i piloti da salvare sono pochissimi e dopo un po' scoraggia continuare.
Meglio partire subito dal livello 04 che ha già fin da subito un po' di sfida.

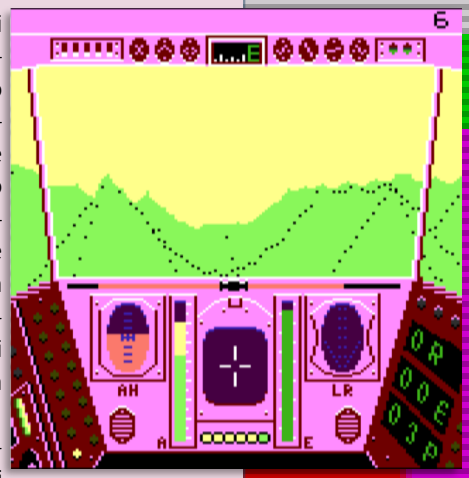
Buoni gli effetti sonori che vi aiutano ad individuare gli obiettivi e sentirete anche sullo ZX il pilota che si avvicina, bussa al portellone in attesa che qualcuno apra.



La grafica in gioco è bella e con una qualità paragonabile a quella vista sul C64 e sul CPC, ma la colorazione delle montagne crea confusione con i piloti da salvare dato che sono rappresentati da una croce dello stesso colore.
Vi aiuta lo scanner che vi indica con i bip che siete vicini e guardando bene lo schermo, ma farete un po'di fatica, vedrete una crocetta lampeggiare.

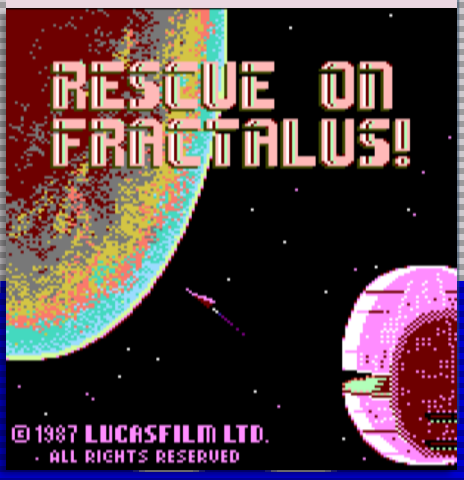
A parte qualche problemi di contrasto sui colori e un cielo che nasconde il puntatore dei missili è un arcade davvero bello e giocabile allo stesso modo della versione per C64 che resta la migliore tra quelle viste fino ad ora.

La versione TRS-80 CoCo è ancora più bella di quanto visto fin' ora, ma solo per la grafica e i colori che sono davvero belli.
L'abitacolo della astronave è molto realistico perché nelle altre versioni è un po' abbozzato e vengono inseriti i comandi essenziali, mentre sul CoCo è un vero cruscotto perché c'è un pannello fisico dove sono attaccati i pulsanti; c'è una scenografia che cerca di ricreare l'interno di una vera navetta spaziale.

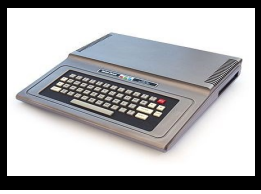


Buonissima la grafica negli esterni che mostra montagne verdi con un buon e netto contrasto tra cielo e terra.

C'è la musica iniziale, ci sono effetti sonori durante l'azione esattamente come sentito sul C64 e sullo Spectrum. La qualità dei suoni è abbastanza povera, poco pulita, ma fa il suo dovere in maniera egregia e per questo migliora anche la giocabilità.



TRS-80 CoCo= 8,3



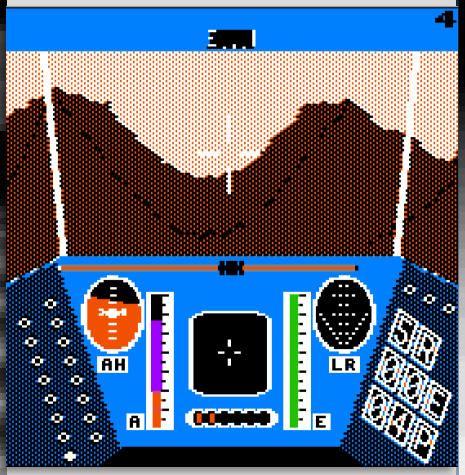
Dal punto di vista audio è inferiore sia allo Spectrum e al C64, ma la grafica è più bella, più reale e l'abitacolo della navetta è fatta dannatamente bene e convincente.
Buoni anche i colori per gli esterni che creano un ottimo contrasto tra cielo e terra.

ZX Spectrum 48k= 7,8



Dopo la delusione del CPC, lo ZX ripropone un bell'audio e un ottima giocabilità.
Qualche problema di confusione con i colori che comunque non pregiudica più di tanto l'azione.
Effetti sonori davvero ottimi anche come qualità.

La versione per Apple][stupisce parecchio per una qualità musicale che spesso e volentieri non c'è o davvero di scarsa qualità.



Questa volta è ottima e ben suonata quasi a livello di Commodore 64.

Davvero buono anche su questa piattaforma con la stessa giocabilità che si prova con le versioni migliori, ma attenzione lo sono poco più di questa.
La grafica è un tipica dell'Apple][, quindi non molto pulita, ma è comunque decisamente buona ed è più che convincente.
Ci sono gli effetti sonori, ci sono i bip che vi avvertono quando c'è un obiettivo o un nemico e i passi del pilota che viene verso di voi.

Una versione davvero ben fatta che ha anche ottimi colori e tutto quello che vedete e sentite fa una buona impressione.

Apple][= 8



Eccellente anche su Apple][con una grafica davvero buona anche se abbastanza tipica per questo hardware con una qualità musica eccellente che vi stupirà.
Ottima anche la giocabilità che si mantiene sugli stessi livelli visti soprattutto sul C64.



Il gioco esce anche per Atari 8-Bit e subito vuole stupire tutti quanti con una presentazione animata di eccellente qualità.
Simpatica scenetta che aggiunge qualcosa di nuovo.
Anche su questa piattaforma c'è una grafica molto buona, decisamente più simile a tutte le altre versioni a parte quella per il CoCo che ha un abitacolo eccellente.

Ho provato il gioco e devo dire che ha una giocabilità impressionante e è un Top Game di giornata perché migliora ed esalta tutto quello visto fino ad ora.
La velocità di gioco è quella, ma questo Atari è leggermente più fluido delle altre versioni.
Non è tanto la grafica, il buon contrasto e l'azione, ma gli effetti sonori che sono i più belli di tutti perché li sentirete per ogni occasione e sono fatti molto bene.



Quanto atterrate sentite il motore spegnersi lentamente e si sente l'effetto di discesa.
Un'altra cosa interessate è il realismo perché se siete troppo in alto non vi fa atterrare e quindi dovete per forza abbassarvi di quota, cosa che non succede in nessuna altra versione.

Atari 800XL= 8,5



Eccellente versione che ha una giocabilità migliore di tutte le altre con musica non tanto bella, ma effetti sonori davvero buoni, meglio di quanto ascoltato fin ora.
Giocabilità davvero buona e si fa giocare così bene che vi farà venire voglia di avere questo Atari.

Windows



Questo è un remake del gioco originale dove la famosa musica viene riprodotta con la qualità moderna e fa venire i brividi di nostalgia.
La grafica è stata rifatta in 3D con effetti atmosferici tipo la nebbia.
Usa l'accelerazione 3D e quindi potete immaginarvi che qualità abbia.
E' una versione ancora in alpha quindi non è esente da difetti e solo dalle ultime versioni ha aggiunto l'abitacolo.
Volevo presentarvela perché questo remake merita di essere giocato soprattutto per la qualità audio.

Review

The Rescue of Lorri in Lorrinitron

Un gioco molto simpatico che dopo un inizio un po' ostico soprattutto per i comandi che coprono gran parte della tastiera diventa interessante.
Ben realizzato graficamente con tanti bei colori e una buona definizione generale.
Come genere di gioco la grafica conta poco, ma un minimo ci vuole anche per non renderlo monotono.



The Rescue of Lorri in Lorrinitron è un gioco RPG 2D uscito solo per PC nel 1991 con una visuale che ricorda molto la serie di Ultima.
La storia si svolge nel regno di Lorrinitron nel quale la principessa Lorri viene rapita da un gruppo sconosciuto e portata in una posto oscuro.
Chi governerà ora questo regno?
Il padre della ragazza, King Altheon, ha la risposta alla domanda e voi sarete lui che deve iniziare un avventura alla ricerca della figlia per ridare speranza a questo reame.

E' un gioco che ha molto in comune con Lord British's Britannia e ha una interfaccia molto simile a Ultima e non può considerarsi una semplice coincidenza.



Il gioco si avvia immediatamente senza nessuna schermata di introduzione o delle opzioni.
In effetti al primo sguardo sembra proprio un episodio della serie Ultima, quindi con una area di gioco abbastanza grande e con oggetti e personaggi delle giuste dimensioni per riconoscerli; molto colorato nel modo giusto con una bella distinzione per ogni cosa.
Nella parte bassa c'è uno finestra che mostra quello che fate, le azioni che eseguirete.
Nella finestra di sinistra ci sono le informazioni sul giocatore come l'energia, i punti esperienza, il denaro e il cibo.
Come ogni RPG dovete aumentare questi valori per poter avere delle possibilità di poter continuare l'avventura.

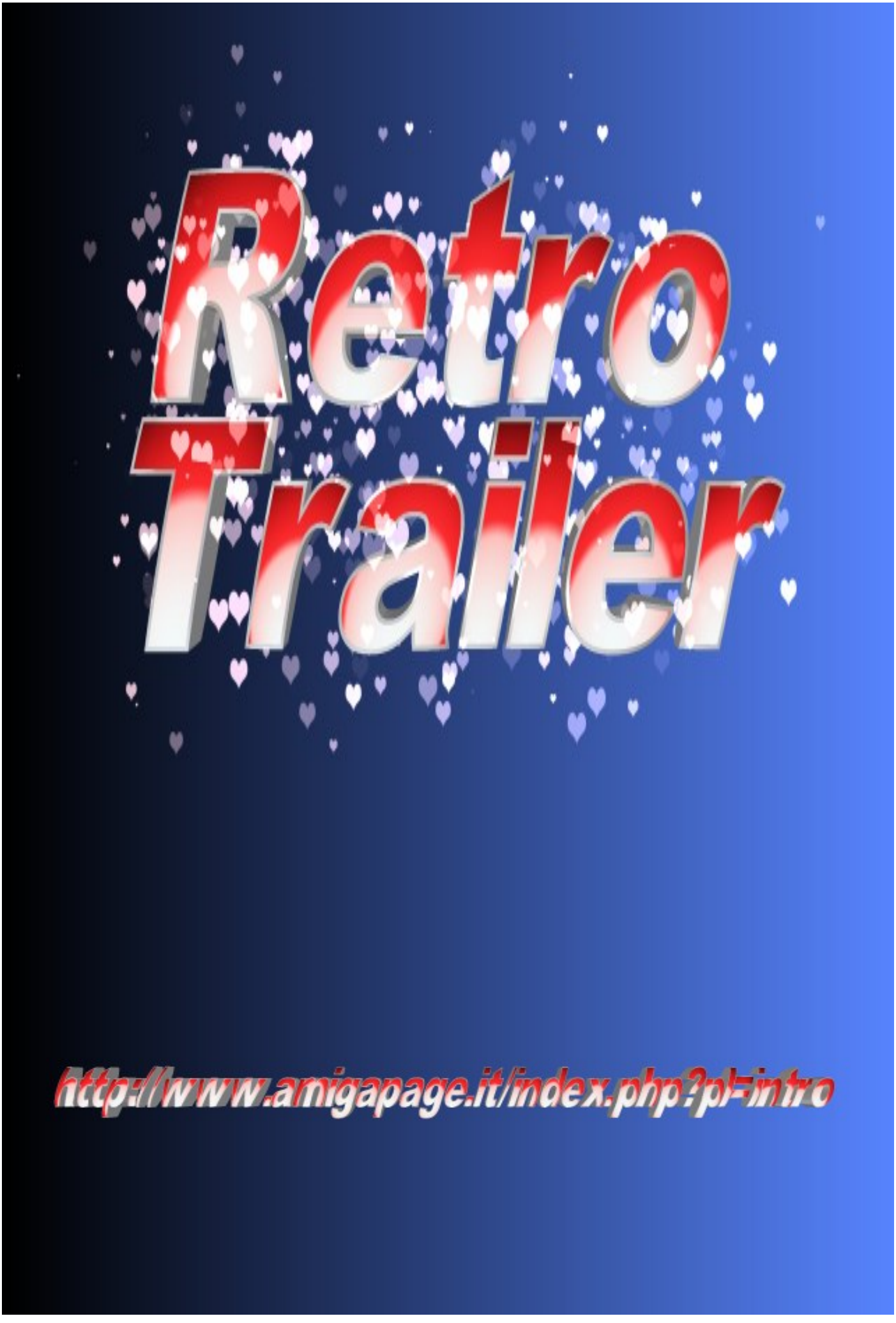
Il gioco si svolge tutto su questa mappa generale del mondo, ma quando arrivate nei pressi di un villaggio o di qualunque altra locazione che prevede di poterci interagire, potete entrarci.
La visuale cambia e diventa più ravvicinata mostrando le vie cittadine, le varie case che potete visitare e interagire con i vari personaggi.

Non ci sono comandi visibili, quindi dovete impararveli a memoria oppure leggere bene il manuale.
Quando incontrate un mostro lungo il percorso dovete attaccare e quando premete il tasto per iniziare il combattimento appare un puntatore che deve essere spostato sul nemico.
In questo caso il sistema vi fornisce una serie di tasti per il combattimento
Quando morite non termina il gioco; tutto diventa buio e sentite una voce che vi dice che non tutto è ancora perduto e vi viene data un'altra possibilità.

PC DOS= 7



E' un bell' RPG 2D molto simile ad Ultima, ma non per questo da sottovalutare o considerare come un clone.
E' un gioco ispirato ad un grande classico e di buona giocabilità e diventa immediato dopo poco tempo.
Chi è abituato a giocare a questo genere, con questo tipo di interazione e mappe 2D sarà come un ritorno al passato.
Per tutti gli altri dateci un occhiata, ma vi prometto che vi piacerà.


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

Review

Questo è un gioco che ha un nome lunghissimo e per questo è difficile da ricordare; non è il più lungo però dopo un po' non ve lo ricorderete più.
Si tratta di un gioco puramente di azione puramente arcade dove voi siete uno dei due protagonisti: Spider-Man e Captain America con lo scopo di fermare i piani di Dr. Doom.

In questa avventura i due eroi devono impedire al malvagio nemico di distruggere New York con una bomba atomica.
Un solo eroe Marvel non era sufficiente per sconfiggerlo e così Spider-Man e Captain America decidono di collaborare per fermarlo.

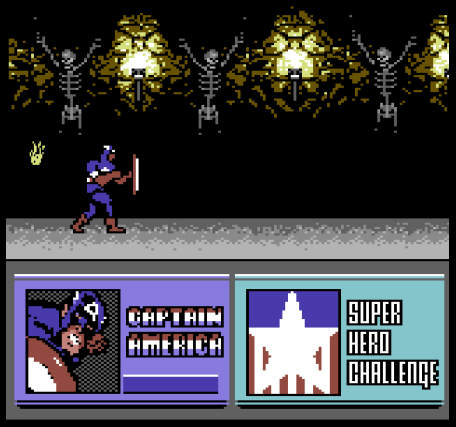
Il gioco è visto come un fumetto che racconta le avventure dei due super eroi contro Dr. Doom e potete leggere ogni striscia.
Questo fumetto serve per caricare il livello successivo, ma la parte arcade può essere considerata come un anello di congiunzione tra la lettura delle varie vignette del fumetto.
E' un idea davvero fantastica perché sembra proprio di leggere e giocare contemporaneamente.
Le strisce sono anche belle perché sono colorate bene, dettagliate e così vere che sembrano uscite dall' abile mano di un disegnatore.

La parte migliore di questo gioco è il fumetto perché la parte arcade lascia molto a desiderare dato ci sono pochi fotogrammi, lenta e i comandi rispondono molto male.
Delle tante versione su cui è uscito è andato bene e male, ma in generale non ha una grande giocabilità.
E' molto bello da leggere e forse si cerca di superare a tutti i costi queste sequenze arcade solo per leggere le prossime strisce.
Vi posso assicurare che è bello da leggere e vale la pena di giocarci solo per queste.
La versione Spectrum da questo punto dio vista è la migliore perché essendo in bianco e nero, queste strisce sembrano proprio disegnate con la matita.
Queste pagine digitali vengono mostrate durante i caricamenti, ma sarete voi a decidere se passare al gioco oppure leggervele con calma e ammirare la grafica.
Già in questa prima pagina di recensione potete vedere due immagini tratte dal primo livello: una è la versione a 16-Bit e l'altra per il Commodore 64.
Entrambe molto belle, con le dovute differenze, ma molto ben leggibili.
C'è un'altra cosa relativa a questo fumetto.
Non solo vi permette di seguire la storia, ma ogni striscia è una sottosezione del livello in corso.
Cosa significa?



The Amazine Spider-Man and Captain America in Dr. Doom's Revenge!

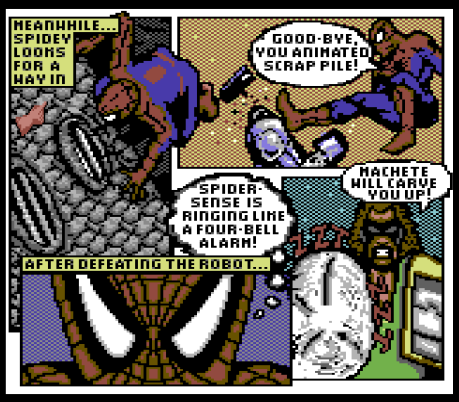




Nella pagina di questo fumetto, Captain America arriva al castello di Doom e viene attaccato dalle guardie Robot.
Cliccando con il tasto "spazio" si vede l'icona che si ferma sulla vignetta che racconta questa battaglia.
Cliccandoci sopra caricherà questa battaglia.
Così vale per tutto il resto del gioco.
Non sapete mai però qualche parte di questo fumetto è giocabile oppure no.
Ci sono diverse pagine sia per Captain America sia per Spider-Man.



La versione per Commodore 64 è ben fatta con una grafica colorata che definisce abbastanza bene i personaggi con le loro tipiche uniformi e anche con un buon dettaglio anche del fondale ben curato.
Quello che forse non piace è il controller che è molto incasinato da usare soprattutto per cambiare la direzione perché dovete muovervi in una arena limita ad un solo schermo e spesso dovrete



girarvi a destra e sinistra e non ci riuscite perché non si sa bene come fare.
E' importante imparare a farlo perché in alcuni livelli dovrete evitare palle di fuoco o altre pericoli e questa manovra è essenziale soprattutto per Captain America che devo usare lo scudo come difesa (*anche se poi non molto utile come difesa*)



Con un po' di pratica riuscirete subito a trovare le combinazione giuste. La difficoltà maggiore è che il computer vi attacca subito senza sosta e nell'ansia di non subire colpi vi prende il panico.
Peccato che abbia pochi fotogrammi perché graficamente non è male e anche la giocabilità poteva essere molto migliore.
Alle volte questa perdita di frame e un controller non molto preciso vi fa fare delle azioni non volute oppure vi incasinate un po' a scegliere quella giusta.
La gestione delle collisioni è buona perché lo colpite bene anche quando il computer si sovrappone al vostro personaggio.
Un po' difficile dare un giudizio perché questa idea di usare il fumetto per accedere i combattimenti è geniale, dall'altra ci sono azioni un po' confusionarie dovute alla mancanza di molti fotogrammi di animazione e un controller che non è il massimo in un beat'em up.

Commodore 64= 6,5



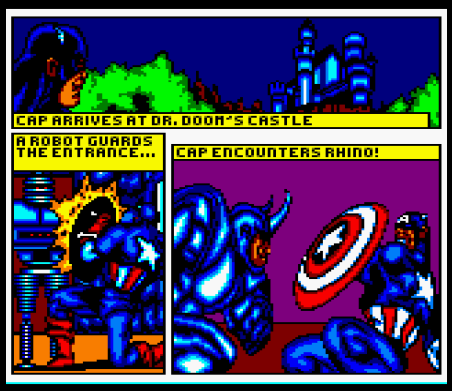
Dal punto di vista estetico è ben fatto sia nella grafica dei personaggi che del fondale. Le strisce del fumetto sono stupende.
Peccato davvero per un controller poco preciso e un taglio di fotogrammi sulle animazioni che mette in difficoltà la giocabilità.
Alle volte è troppo facile, alle volte impossibile.
La parte beat'em up è la parte più debole dell'intero gioco.

Molto interessante la versione Amstrad CPC che vi permette di scegliere tra ben 4 lingue (*l'italiano non c'è mai*) e vi da una bella descrizione dei due personaggi, le loro abilità e i loro limiti.
Se sul C64 si avvia subito senza darvi possibilità di impostare le vostre preferenze, sul CPC potete sceglierla tra le tre disponibili.
Un versione che mette ben evidenzia le caratteristiche hardware del CPC non solo con tanti colori e anche molto buoni, ma un dettaglio molto più elevato rispetto a quanto visto sul C64 e i personaggi sono uguali a quelli originali.
Captain America nella versione CPC lo si riconosce subito perché sono stati riprodotti anche i più piccoli particolari sulla sua uniforme.
Il CPC purtroppo si ferma qui perché la giocabilità è zero assoluto.

E' di una lentezza da farvi addormentare. Ha più fotogrammi della versione C64 e un maggior bagaglio di mosse, però diventa noioso e cercate di passare subito al prossimo combattimento.
Purtroppo oltre ad essere lento ha anche una pessima velocità della grafica perché in alcune occasioni vedrete la grafica aggiornarsi lentamente. .
A rovinare ulteriormente la giocabilità c'è anche la parte audio che non c'è.



Tutto in perfetto silenzio sul CPC 464.
Questa versione è anche diversa da quella vista sul C64 perché la storia raccontata nel fumetto non è la stessa.



Meno bella questa parte perché manca il cursore che si posta nelle varie vignette per indicare quale è l'arena per il prossimo combattimento.
Mentre provavo questa versione mi stavo addormentando e questo fa capire il suo livello di giocabilità.



L'impatto estetico non è proprio il massimo dopo aver visto la versione Amstrad CPC.
I personaggi sono uguali anche nel dettaglio; la versione è più definita e più colori, ma nel globale sono fin troppo simili.
Anche su Amiga va un po' a scatti, ma questo è dovuto perché mancano dei fotogrammi nell'animazione e non si capisce il perché debbano mancare.
Il controller è fatto male, i comandi non sono precisi, più delle volte fate cose che non volete.
Metteteci anche una difficoltà estremamente esagerata fin dal primo livello e vi scappa la voglia di proseguire.

L'unica cosa che si salva su Amiga sono le immagini grafiche che sono di alto livello, ma guardatevi bene la versione CPC per vedere se un Amiga può avere una grafica del genere.

Amiga 500/600= 5



Fallimentare questo gioco perché ha una grafica che non migliora quella vista sul CPC. E' più colorata, anche se visto com'era sul CPC non si spreca molto.
Una versione che non sfrutta niente di Amiga soprattutto per la solita mancanza di fotogrammi che porta il gioco a scattare e un controller pietoso.

Amstrad CPC= 6

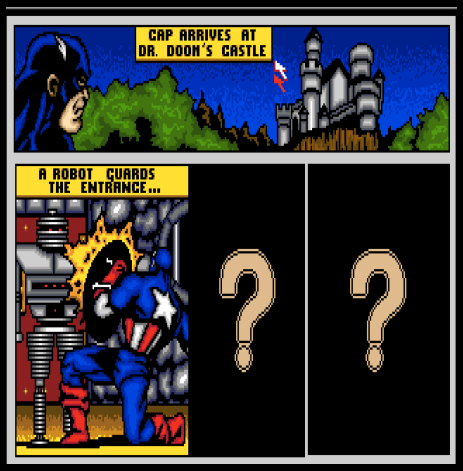


La grafica è buona, molto bella e super dettagliata. La giocabilità non esiste perché è di una lentezza che vi farà addormentare complice anche la lentezza della grafica in certe situazioni.
A peggiorare il giudizio è l'audio che non c'è in nessun caso e mancano anche gli effetti sonori di base.
Il voto è anche troppo alto.

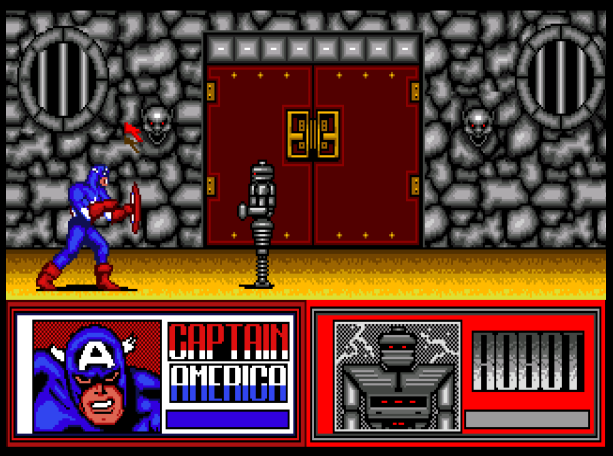
Atari 520ST= 6



Decisamente migliore la versione ST perché è leggermente più veloce e sembrano esserci qualche fotogramma in più.
Non cambia molto da quella su Amiga però ha qualche punto di giocabilità in più.

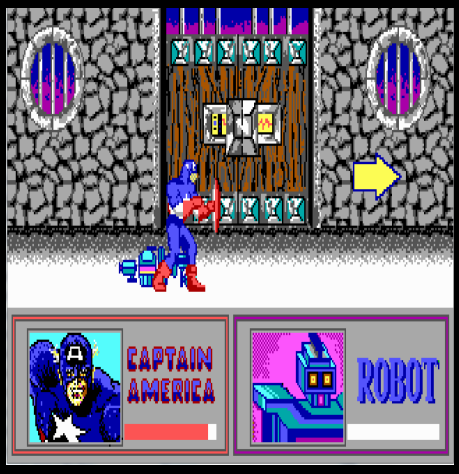


La versione per Amiga cerca di stupisce per due motivi: funziona con solo 512k di memoria e ha una simpatica introduzione.
Ha qualche differenza nella gestione delle strisce del fumetto.
Nelle versioni a 8-Bit queste pagine sono tutte visibili e un cursore si sposta sulla vignetta che rappresenta il combattimento che poi dovrete affrontare.



Questa versione per Amiga è diversa. Sono visibili le vignette in corso, mentre le altre sono oscurate.
Sinceramente non mi piace questa scelta perché sarebbe stato bello vedere subito l'intera pagina per ammirare la grafica. Per farlo dovrete per forza vincere tutti i combattimenti previsti.

La versione PC supporta la grafica EGA e Tandy a 16 colori e la CGA a 4 colori.
A parte il numero dei colori ha una definizione che è tra quella CPC e quella Amiga, quindi un ottimo dettaglio dei vari personaggi e tutte le mosse disponibili.



Se giocate con il joystick tanto di guadagnato, mentre con la tastiera le cose sono decisamente più complicate, ma quando avrete capito come usare i vari tasti la giocabilità aumenta tantissimo.

Il fumetto su PC è fatto molto meglio di tutte le altre versioni provate e non è il numero dei colori, ma la qualità di disegno.
L'immagine la trovate nella prima pagina di questa recensione e confrontandola con le altre arriverete alla mia stessa conclusione.
Molto carina anche la presentazione dell'arena; quando viene evidenziata con il cursore la vignetta che rappresenta il combattimento c'è una animazione di voltare una pagine, proprio come se leggeste un fumetto.



PC DOS= 7



Ha una qualità nel disegno delle vignette davvero ottimo e il più fedele ad uno reale.
Struttura di gioco e azione beat'em up decisamente più giocabile e divertente grazie a tre livelli di difficoltà ben funzionanti.
I fotogrammi sono pochi, la grafica non è sicuramente paragonabile ad Amiga e ST nella fase arcade, ma nel complesso è il gioco migliore fra tutte quelle uscite.
E' tuttavia un mediocre gioco che a parte qualche sprazzo qua e la di tecnica grafica non ha una giocabilità sufficientemente alta per continuare a giocarci a lungo.
La versione PC è un po' meglio delle altre, ma è sugli stessi livello come longevità.



E' vero che i fotogrammi sono davvero pochi, ma ha una giocabilità molto buono grazie a tre impostazioni di difficoltà che funzionano molto bene.
Tecnicamente è anche ottimo perché ha una qualità del disegno davvero ben fatto per il fumetto e anche se la fase di beat'em up non è allo stesso livello di Amiga e ST, ha in meglio una buonissima giocabilità.



ALTERED DESTINY

Review



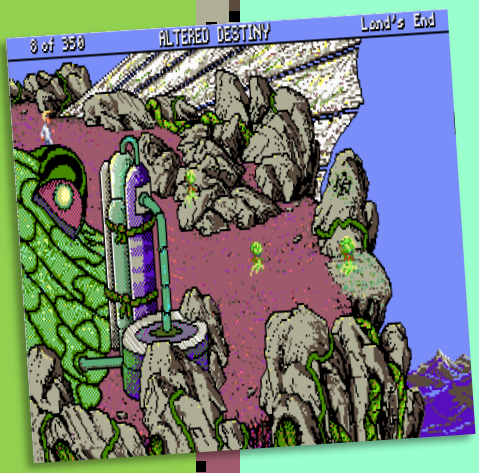
Altered Destiny è un avventura grafica punta e clicca vecchio stile.
Voi impersonate P.J. Barret, un uomo comune come tanti altri. Vi si rompe la televisione e la prima cosa che fate è andare a comprarne una nuova.
La sfortuna o il destino vi ha preso di mira perché scegliete la TV sbagliata; appena la accendete venite attirati dentro lo schermo che è un portale verso uno strano pianeta alieno che ha bisogno di qualcuno che lo salvi dal malvagio Helmar che ha rubato il Gioiello della Luce e che ha il potere di controllare l'intero universo.
Da semplice cittadino terrestre siete



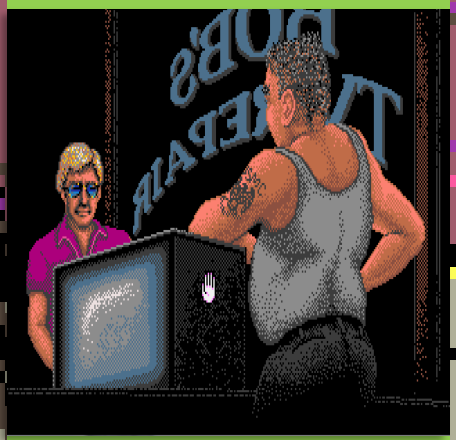
diventati di punto in bianco il salvatore di un pianeta alieno.

E' un avventura grafica che mescola due tipologie: il classico punta e clicca via mouse e interazioni da fare attraverso un parser testuale.
Assomiglia molto al genere Les Manley che tra l'altro è realizzato dagli stessi sviluppatori.
Il gioco è uscito solo per due piattaforme: PC nel 1990 e Amiga nel 1991.

La versione PC supporta diversi adattatori grafici tra cui una versione a 16 colori enhanced che è meglio di quella normale.
Supporta diverse schede audio e ha una bella melodia molto orecchiabile.
L'introduzione vi racconta in dettaglio cosa succede ed è abbastanza lunga, ma davvero godibile.
Al primo caricamento e durante questa sequenza noterete in effetti una forte somiglianza con Les Manley.
Non è un gioco troppo serio, ma ci sono momenti umoristici e buffi e l'introduzione ve ne darà un anticipo.



Essere chiamati su un pianeta alieno e poi essere criticati perché non siamo dei potenti guerrieri, forti, muscolosi, con grandi capacità atletica non è proprio il massimo della vita.



Potete giocare anche con i tasti cursori come era per quasi tutti i giochi di quel periodo e che usano questo tipo di interfaccia come anche succedeva con Leisure Suit Larry e Space Quest.
In certi momenti con il mouse succede che vi incastrate e viene più facile usare i tasti per trovare vie d'uscite da queste situazioni.

A differenza delle interfacce Sierra, qui non avete un inventario, non avete nessun tipo di pannello con i verbi da usare; per interagire con i personaggi o oggetti dovete usare un parser testuale che è molto complicato perché non è facile trovare il modo corretto per parlare con qualcuno.

Appena arrivati sul pianeta alieno arriverete davanti ad un alieno con cui interagire e qualunque cosa gli dite il sistema non capisce i vocaboli che inserite.
La prima cosa che vi viene in mente potrebbe essere "*Who are You?*"
Non ricevete delle risposte o comunque vi dirà che non capisce i vostri vocaboli.
Bisogna ragionare però in un altro modo: se usa un parser testuale bisogna ragionare un po' come quelle avventure di solo testo che in base alla locazione bisogna fare delle scelte.
All'inizio del gioco siete in un armeria e cominciare a fare dei punti bisogna semplicemente dire "take all", "Alnar" "make cage" "exit".
Questo è il sistema che funziona.
Come detto potete usare il mouse per spostarvi e il parser per interagire.
Quando dovete scendere le scale non potete farlo via mouse, ma attraverso un comando testuale.
La difficoltà è questa e se non trovate il modo per interagire con oggetti e persone non farete molta strada.
Tecnicamente non male perché ha una bella grafica in MCGA Enhanced a 16 colori e abbastanza definita.
Ha un bell'audio durante l'introduzione e silenzio durante il gioco a parte qualche stacco musicale di tanto in tanto.
E' estremamente difficile capire come funziona il parser perché alle volte la soluzione è assurda e senza senso come interagire, ad esempio, all'inizio del gioco.
Dovrebbe girare bene su ogni PC però su qualche vecchio 286 non molto potente potrebbe avere dei rallentamenti.

La versione Amiga uscita un anno dopo ha il tempo di migliorare la versione originale nella grafica e nell'audio.
La versione Amiga sta su ben 6 dischetti e non funziona con 512k di memoria ma richiede almeno 1 MB.
Se avete 1 solo lettore 6 dischi sono tantissimi e nel 1991 non so quanti potevano permettersi un HardDisk.
Oggi lo installate, ma allora ci si giocava da disco e con cambi davvero estenuanti.
Molto bella la grafica Amiga e molto bello il suono che rimane lo stesso, ma di qualità decisamente migliore.
La versione MGCA Enhanced è decisamente migliore di quella standard, ma



sempre 16 colori sono e su Amiga è ancora meglio.
Peccato che siano tanti dischi perché anche la bella introduzione è messa in pausa di continuo dai caricamenti.
Anche la velocità comunque non è molto lontana dalla versione PC di pari caratteristiche.
Come su PC anche su Amiga niente musica o altri suoni durante il gioco e stesso modo di gestire le interazione che rende tutto quanto davvero poco comprensibile e anche con soluzioni impossibile da trovare.
Mi piace la versione Amiga per l'estetica davvero ben fatta e ben colorata che a prima vista sembrano i classici 16 colori, ma rispetto alla versione MCGA mi sembrano molti di più.
E' un avventura grafica ibrida tra un punta e clicca e un gioco testuale che ha un inventario che non visibile e non richiamabile via mouse.
Un gioco che si basa sulle interazione, sulle domande e risposte anche se gli oggetti li prendete quando li trovate e poi usati al momento opportuno.

Il mio consiglio è di giocarci con le soluzioni almeno per un po' di tempo per capire che tipo di interazione dovete fare e anche per il tipo di comandi da usare.
E' ostico anche per gli esperti di questo genere anche perché per parlare con un personaggio non si può usare una frase del genere "*Talk to Alenar*", ma semplicemente "*Alenar*".
Anche stando delle ore davanti allo schermo non ci si arriva facilmente a pensare in questo modo.





PC DOS/Amiga 500= 6



Sarebbe anche un bel gioco, ma l'interfaccia è strana e confusionaria nei comandi da dare.
Consultando le soluzioni vi rendete conto che è impossibile riuscire a pensare a certe interazioni.
Entrambi sono davvero ben fatti dal punto di vista tecnico.
La versione PC può usare una MCGA Enhanced a 16 colori migliore della versione standard e quella Amiga una palette maggiore.
Buono l'audio per entrambi durante l'introduzione e silenzio per la versione Amiga e qualche stacco musicale per PC di tanto in tanto.
Chi era abituato a giocare a titoli come Les Manley forse potrebbe ritrovarsi, ma io dubito che per la maggior parte di voi sia così intenzionate a passare delle ore per capire questo strano sistema di comunicare con i vari personaggi o il capire quando prendere o usare un oggetto.

Console Forever



Rescue on Fractalus!

Questo gioco di azione spaziale che tra le sue caratteristiche c'è un motore che usa un generatore di frattali per renderizzare le montagne si cercò di portarlo anche su una console: l'Atari 7800, ma non fu mai portato a termine.
Esiste tuttavia un prototipo in qui potete cimentarvi in un volo tra queste montagne anche su questa console.
Peccato che il progetto su questa piattaforma si sia arenato così presto dopo una delle prime versioni perché mostra un buon potenziale soprattutto nella fluidità dimostrando che era possibile farlo girare in maniera impeccabile.

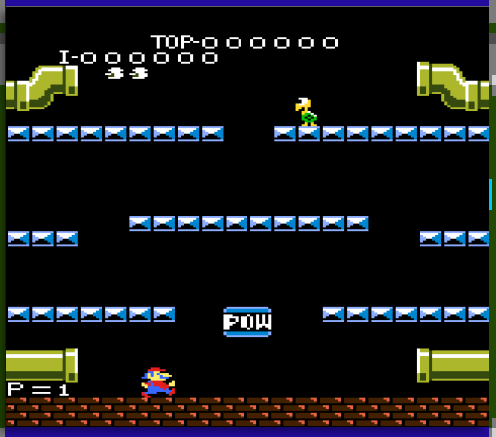
Atari 7800



Poteva essere un altro bellissimo gioco per questa console soprattutto per la bella grafica dell'abitacolo e una velocità nel 3D ottima e molto fluida.

Mario Bros

E' un classico gioco di piattaforme famosissimo in tutto il mondo perché questi personaggi hanno iniziato la loro avventura nel lontano 1988 e oggi sono ancora presenti in molti giochi e in alcuni ci sono anche dei riferimenti.
In questo specifico gioco i due fratelli, Mario e Luigi, hanno un vero lavoro che consiste nel ripulire le tubature da esseri indesiderati che poi sono tartarughe, granchi e degli uccelli.



Voi e/o un vostro amico impersonate uno dei due cercando di ripulire la stanza nel più breve tempo possibile raccogliendo le monete per fare punti.
Per riuscire a liberarsene dovete dare un pugno alle piattaforme dove si spostano e quando sono storditi dove spazzarli via con un calcio.
Nei livelli successivi non basterà un solo pugno perché diventano sempre più resistenti e in vostro aiuto avete una specie di molla che si trova al centro della piattaforma di partenza che stordisce tutti gli essere presenti nella stanza e che hanno le zampe appoggiate al pavimento.
Ci sono degli essere alati che sembrano zanzare o api o anche degli uccelli che vanno storditi solo nel momento che toccano il pavimento perché quando volano sono invulnerabili.
Questa molla non è infinita e potete usarla solo poche volte. Finita questo bonus, dovrete farcela con le vostre forze.
I nemici storditi non rimangono in questo stato per sempre e dove sbrigarvi a colpirli, perché si riprendono abbastanza in fretta e più avanti nei livelli lo faranno ancora più velocemente.
Se colpite per sbaglio un essere già stordito lo svegliate e dovrete ricominciare a fermarlo.
Quando il tempo sta per scadere, alcuni nemici diventa blu dalla rabbia e sono veloci e imprevedibili.

Ogni 2 fasi c'è una terza che è bonus e dovete raccogliere le monete nel più breve tempo possibile.
Inizialmente ogni stanza ha il suoi tipo di essere da disinfestare, ma in certe stanze dei livelli più difficili ci sono tutti insieme e li si vedrà la vostra bravura.



Atari 7800= 9



Questa versione è una quasi perfetta incarnazione del gioco originale con una graica coloratissima e veloce.
Ogni particolare è stato riprodotto davvero bene ed è un piacere da guardare e forse un po' meno da ascoltare perché l'audio non ad alti livelli.
Giocabilità altissime e molto longevo.
Ci giocherete anche dopo averlo finito.

Atari 5200= 6,5



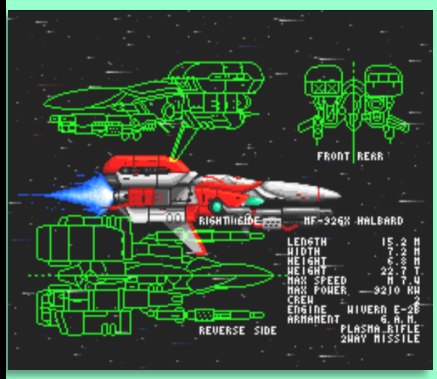
Il gioco è quello e la grafica è forse troppo superficiale anche per questa console che ha sfornato giochi fantastici. E' comunque un buon Mario Bros.

Bio Metal

Bio Metal è un gioco spaziale arcade a scorrimento laterale uscito solo per lo SNES.
La storia racconta che c'è una guerra che coinvolge un intera galassia e sono finite le risorse per poterla continuare.
Viene inviata una spedizione per trovare nuove risorse naturali, ma si perdono le tracce di queste persone.



Da un ultimo messaggio si scopre che sono stati attaccati da una razza aliena che è un ibrido tra animali e metallo, una razza bio metallica.
E qui entratate in scena voi perché a bordo della vostra astronave MF-92GX armata di un Gel Analogico Mutante sperimentale dovete distruggere questi alieni e recuperare tutte le risorse.



Un gioco davvero bello con una grafica fantastica che solo uno SNES poteva far ammirare.
Dettagli sono davvero grandiosi con anche fondali belli e strepitosi con tanto parallasse.



Musica ed effetti sonori sono sempre di alta qualità durante l'azione che danno il ritmo giusto.
E' difficile, forse anche troppo perché la velocità, a differenza di tanti altri giochi del genere, è settata al massimo e dovete distruggere ogni vascello nemico prima che distrugga voi.
Ci sono tanti bonus, tante armi che potete cambiare e potenziare dopo aver distrutto dei particolari nemici.
Quello che colpisce di questo gioco non è tanto l'azione veramente frenetica, ma la bellezza e la cura dei fondali che sembrano reali e impreziosiscono la già eccellente giocabilità.

TOP GAME

SNES= 9



Fortemente ispirato a R-Type, ma con una grafica e un sonoro di gran lunga superiori. I fondali sono meglio di quanto si possa sperare di vedere in un gioco del genere.
La giocabilità è elevata, forse un po' troppo difficile vista la velocità di gioco alle volte fin troppo veloce per riuscire a distruggere un nemico.


Multimedia
Compilation
Office

Review

Commodore, Commodore logo and CDTV
are registered trademarks of
Commodore Electronics, Ltd.

Copyright 1991
Commodore Business Machines, Inc.

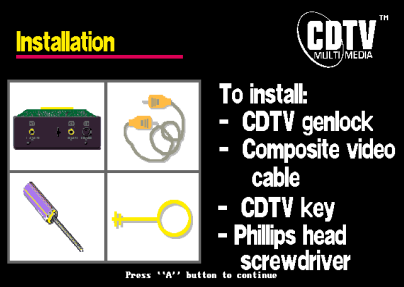
Che dire, un prodotto che ha una utilità importante nel farvi collegare e usare nel modo migliore un genlock sul CDTV e trasformarlo in una piattaforma ancora più multimediale.



Molti di voi sapranno che su Amiga si possono aggiungere varie periferiche esterne o interno per migliorare l'esperienza utente e questo vale anche per il CDTV e il CD32.
Su CDTV potete collegare un Genlock, un dispositivo che serve per visualizzare sulla TV quello che compare sul monitori di un computer.
Questo CD vi da delle indicazione estremamente dettagliate su come installare il Genlock su un Amiga CDTV.

Potete visionare questo prodotto in tre modi: l'installazione sul CDTV, una visione generale di questo hardware in particolare e degli esempi pratici di utilizzo.
L'installazione è molto lunga, ma molto preciso tanto che potete usarla per collegare i due apparecchi nel modo migliore.





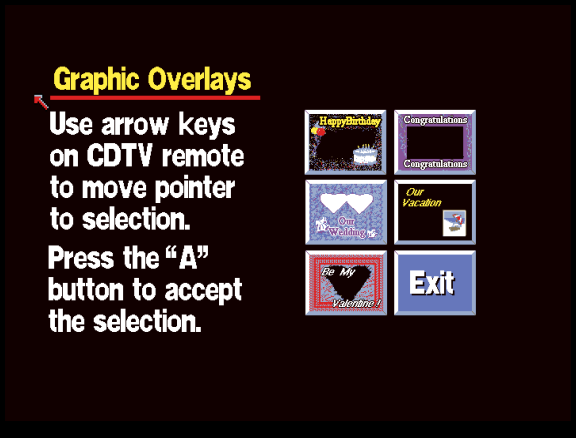
Grazie al Genlock potrete usare il CDTV in tre modi diversi: solo CDTV, solo TV o entrambi.
Il CD ha un ampia sezione dedicata agli esempi e potete vederne alcuni in formato testuale o grafico.
Ci sono diversi esempi grafici che potete cliccare per vedere e negli esempi testuali potete scrivere tutto il testo che volete e vedrete sullo schermo il risultato finale.

CDTV= 8



Se volete provare l'emozione di un Genlock su CDTV, questa guida vi aiuterà a installarlo, a configurarlo e anche provare in anteprima effetti in overlay che poi potete vedere in TV.

Ovviamente per seguire la guida in diretta sarebbe meglio usare un altro CDTV o un CD32.
La parte dedicata alla conoscenza del genlock spiega le due principali caratteristiche, connettori e anche come controllarlo tramite il controller remoto.




Al prossimo imperdibile numero
#50