REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#50

Choplifter

Il più famoso degli elicotteri

Astate

Un avventura grafica interessante e poco conosciuta





RECENSIONI: Choplifter * Rings of Medusa * Ancient Art of War * Back to Reality * Italy 1990 * Toyota Celica GT Rally * Astate * Fractal Universe * Cinderella

EDITORIALE NUMERO 50

E in tempo di record sono riuscito a terminare anche questo numero 50 con meno giochi, ma molto interessanti da leggere. E' stato un periodo un poco complicato per problemi ad un computer per le prove e che mi ha costretto a molti ritardi.

Volevo provare a fare un numero dedicato al Multimedia, ma poi mi sono ricordato che è un argomento un po' d'elite perché chi ama il retrogaming non fa multimedia, quindi meglio non abusarne troppo. Sul CD32 e CDTV c'è più di quello che immaginavo e leggerete ben due recensioni.

Qualche simpatica novità nel sistema dei punteggi perché ho inserito alcuni giochi direttamente sui monitor dei computer e console a cui fanno riferimento i giochi, quindi vedrete un piccolo CDTV dove sul monitor si vede proprio in azione il programma che gira su questa piattaforma. Un po' complicato trovare immagine corretto per poter applicare una seconda immagine sul monitor. Peccato manchino immagini in rete del NES o altra console che vengono mostrate collegate ad un monitor.

Buona Lettura

Sommario Numero 50	Marzo 2016
Ancients Art of War	**14-15**
Astate: la Malédiction des Templiers	**22-23**
Back to Reality	**16**
Choplifters	**5-9**
Cinderella	**28**
Fractal Universe	**27**
Italy 1990	**16**
Rings of Medusa	**10-13**
Toyota Celica GT Rally	**17-20**

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.



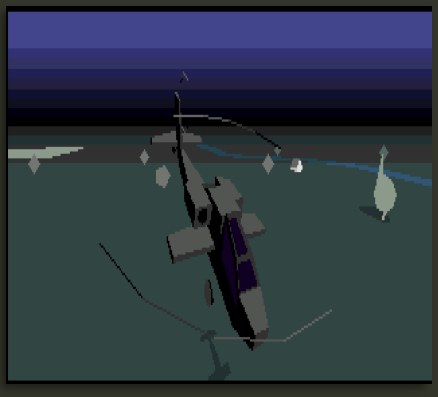
Top Game è il nuovo sistema per giudicare il migliore gioco assoluto o relativo

Quest'anno ci sono gli Europei di Calcio e quindi quale buona occasione per rispolverare qualche buon gioco di questo sport.



Italy 1990

Lo leggerete su questo numero per il CPC, ma il discorso su questo titolo calcistico sarà ripreso bene nel prossimo numero.



Coala

Uno dei più bei simulatori di volo di elicottero mai uscito per Amiga che per un attimo diventa un Coin-Op davvero incredibile soprattutto la sua grafica poligonale.



Italia 1990

Un altro gioco di calcio sulla falsariga di Italy 1990 che ha tra le sue caratteristiche una fase di allenamento un po' diversa dal solito.



Kenny Dalglish Soccer Match

Un gioco di calcio con visuale a scorrimento laterale che assomiglia molto a kick-off per la gestione della palla che non rimane attaccata ai piedi ed è facile perderla mentre state correndo.



World Championship Soccer

Conosciuto anche come "Sega Soccer" ha una selezione di 24 nazioni che sono quelle reali della coppa del mondo del 1990.
Una buona occasione per vedere a confronto diversi giochi che in un modo o nell'altro ricordano gli anni 90 e Quella del Mondo.

Non potrà mancare un gioco dedicato espressamente agli Europei come European Championship o European Superleague.

C'è anche l'ottimo Euro'96: England che assomiglia molto alla serie Actua Soccer.

Review



E' probabilmente il titolo più bello, più amato, più famoso e adatto a tutti da grandi a piccini.
Si tratta di un arcade, il genere più semplice e più immediato che nella versione Coin-Op era istantaneo nella giocabilità.
E' un gioco a scorrimento laterale che vi mette nei panni di un pilota di un elicottero da combattimento che ha una sola missione: penetrare dietro le linee nemiche e cercare di salvare fino a 16 ostaggi per livello cercando di evitare la contraerea e tutte le altre loro difese.

Una volta che siete nel territorio nemico dovete distruggere le prigioni che fanno uscire tutti gli ostaggi e dovete subito atterrare per farli entrare nell'elicottero che non ha posto per tutti, quindi dovete fare diversi viaggi.
La difficoltà maggiore è che il nemico non smette mai di sparare nemmeno quando atterrate.
L'allerta è sempre alta e quindi dovete atterrare e rialzarvi in volo ogni volta che sullo schermo appare un carro nemico o un aereo dato che potrebbero distruggervi mentre state facendo un operazione di salvataggio.

Come velivolo da combattimento avete una sola arma che è una mitragliatrice.
L'elicottero si posta a destra e sinistra, ma ha anche una posizione frontale, con il cruscotto di fronte allo schermo per colpire dei carri armati che sono posizionati al di sotto dell'orizzonte dando l'impressione di sparare frontalmente.
Choplifter è completamente in 2D, ma ha anche una finta prospettiva che fa sembrare alcuni carri armati come se fossero in primo piano rispetto all'orizzonte.



Sparando con la mitragliatrice in volo normale a destra o sinistra non li colpite e dovete mettervi con la visuale frontale.
Vedrete i vostri colpi che attraversassero il terreno, ma è un effetto che serve per far credere che ci sia questa profondità anche se è tutto in 2D.

Questo effetto funziona molto bene e produce quindi un difficoltà aggiuntiva non da poco perché è una situazione che si verifica ogni volta che atterrate nei pressi una prigione distrutta.



Questo gioco non è uscito come Coin-Op come originale, ma era una conversione da computer.
Incredibile, ma vero!
La versione originale era per Apple][e solo in seguito è stato convertito in versione Arcade.

A questo punto sarete curiosi di sapere di com'era questo gioco nella versione originale. Lo sono anch'io.
Questo gioco è uscito per tante piattaforme tra cui: Apple][, Arcade, Atari 5200, Atari 7800, Atari 8-Bit, Colecovision, Commodore 64, FM-7, MSX, NES, PC-6001, PC-88, Sharp X1, Sega Master System, SG-1000, Thomson TO e Vic-20.
Stranamente non è mai uscito per nessuna architettura a 16-Bit.

La versione per Apple][è uscita nel 1982, ben 3 anni prima della versione Arcade.

Devo dire che la versione per questo Apple][è davvero bella e ben definita e di certo migliore della qualità tipica vista in questa piattaforma.
E' un grafica definita nella sua semplicità, ma ogni elemento è ben disegnato e ci sono anche buoni colori.
Un cielo stellato che le luci a intermittenza che creano un bell'effetto notturno, la luna, la base con la bandiera che sventola.
L'elicottero è ben fatto con i due rotori che girano realisticamente.
Davvero ben fatti anche gli effetti speciali come le esplosioni e quando colpite una prigione si vedono le fiamme e i prigionieri che scappano in tutte le direzione in cerca di aiuto.

Non l'ho detto nella recensione principale che durante il volo c'è la forza di gravità che vi spinge a terra, quindi dovete sempre tenere il velivolo in volo ed è un'altra piccola difficoltà.



Non c'è nessun tipo di sonoro a parte gli effetti sonori che sono nella norma e che rappresentano un minimo per renderlo molto giocabile.
Su questo aspetto non preoccupatevi perché è molto elevata ed è molto bello giocarci.
Supporta ben due tasti indipendenti del joystick, quindi uno per sparare e un altro per girarvi a destra, sinistra e frontale.
La giocabilità ne guadagna e di certo è molto più godibile che usare la tastiera mentre state pilotando l'elicottero per non cadere a terra ed evitare i proiettili avversari.

Dopo aver ammirato la versione originale per Apple][sarete di certo curiosi di sapere come è stata la conversione per il Coin-Op?
Lo sono anch' io e quindi ora scopriamola insieme.

La versione Arcade ha migliorato il gioco dal punto di vista estetico in maniera davvero notevole e sembra non avere assolutamente più niente a che vedere con l'originale.
E' evidente che nel Coin-Op c'era un hardware ben più potente da sfruttare sia nella grafica sia nell'audio.
E' molto più difficile di quanto visto sull'Apple][e giocarci sembra quasi impossibile perché i nemici vi attaccano fin da subito in forza e forse sono troppi.
Tutto quello che avete imparato con l'Apple non serve più con l'Arcade che ha un altro tipo di giocabilità e difficoltà e usare le stesse tecniche sarà solo distruttivo.
Devo dire che non me lo ricordavo così difficile nel Coin-Op tanto che non sono riuscito mai a portare in salvo nessuno.
C'è un sistema infallibile per arrivare ai primi ostaggi, ma è la fase di ritorno che all'improvviso cambia qualcosa nello schema degli attacchi e vi frega.

E' una versione eccellente, ma non va presa come metro di paragone perché le altre versione per Home Computer non sono convertite dal Coin-Op, ma dall'Apple.



Per il Commodore 64 gli sviluppatori non si sono sforzati molto perché è uguale alla versione Apple][.
Anzi per essere preciso è un netto peggioramento perché perde dei dettagli come un cielo men stellato, la mancanza della Luna e un pannello informativo ridotto ai minimi termini accettabili.
Questa versione è anche dannatamente facile per quanto riguarda il volo perché non c'è la forza di gravità e infatti se vi fermate in aria ci rimanete in eterno.
Da un certo punto di vista è decisamente meglio perché potete attuare tattiche per riuscire a eludere gli attacchi nemici soprattutto i caccia che sono abilissimi ed è dura uscire illesi da uno scontro diretto.

Questo sistema privo di gravità vi permette di volare radente al terreno anche perché ci sono pochi carri armati.
Devo dire la prima volta quando sono atterrato mi sono fermato parecchio tempo senza vedere anima viva.
Arriva ad un certo un carro armato, ma poi quando ritornate alla base non incontrerete nessuno che provi a fermarvi.
Alla seconda tornata di salvataggi arriva un caccia e un carro armato a ostacolarvi.

Apple][e= 8



Davvero bello questo gioco su questa piattaforma in prova con una grafica ben colorata, veloce e bella da guardare.
Ottima la giocabilità grazie ad un controller molto buono con due tasti indipendenti.
Niente musica, ma effetti sonori nella norma che migliorano ancora di più il buon gioco.

Coin-Op



La versione Arcade è davvero bella anche nell'audio. Non va presa in comparazione, ma è bello vedere un gioco che è talmente bello che ne esce una versione Arcade.



I nemici aumentano di volta in volta; è molto difficile superare i caccia che anche se sembrano facile da evitare non lo sono.
Buono il controller perché supporta tutte le operazioni e non dovete usare

nemmeno la tastiera.
Con il joystick sparate e cambiate direzione compresa quella frontale utile per distruggere quei carri armati (all'inizio ce ne è solo uno) che sono spostai rispetto all'orizzonte.
Niente musica, ma solo effetti sonori molto ben fatti.

Il Commodore 64 mostra un gioco uguale a quello della Apple con un qualità generale identica anche se mi aspettavo decisamente di più soprattutto nei colori che sono decisamente meno appariscenti di quelli visti nell'originale.
E' l'aspettativa che delude e immaginando un titolo come "Choplifter" sul C64 vi immaginate una grafica migliore di quella provata sull' Apple][.
La giocabilità è buona, ma non come nell'originale che sembra anche più fluida e con una marcia in più.

Commodore 64= 7



**Da un Commodore 64 vi aspettate un gioco di qualità sublime e che migliora già quanto di buono visto sull'Apple.
Purtroppo non è così!
L'aspettativa è troppa e delude al primo avvio con un taglio nella quantità di dettaglio e la sensazione che alle volte sia un azione un po' lenta.**

Bene o male comunque si nota una cosa.
Non c'è tanta differenza qualitativa tra queste versioni a 8-Bit anche se per ora ne avete letto solo due, ma così è anche per le altre.
Qualche versione ha qualcosa in più, altre qualcosa in meno.
E' la versione per Console che invece vi stupirà parecchio soprattutto l'aspetto estetico.
A parte il NES che ha un processore grafico a 16 bit, le atre sono tutte interamente a 8-Bit e fanno impressione i risultati ottenuti.

La versione per MSX ha qualcosa in meglio della versione C64 e in meno della versione originale. In pratica è una



via di mezzo tra queste due versioni.
E' molto bello il terreno con queste strisce orizzontali che sembra un tracciato di Track and Field, ma rende molto bene la sensazione di profondità che forse con le altre si avvertiva un po' di meno.

Davvero bella la realizzazione con un buon uso del colore e sicuramente molto più simile all'originale.



Con l'MSX è un po' difficile vedere quanto è buona rispetto all'originale. Per certi aspetti è anche migliore per la definizione degli oggetti.
La versione originale rimane comunque migliore perché i colori sono meglio applicati malgrado su MSX siano fantastici e quando si gioca sembra addirittura molto meglio.
Su MSX malgrado tutto ha una grafica leggermente più stilizzata su alcune cose.
A differenza del C64, su MSX c'è di nuovo la gravità che rende il volo più realistico e più complicato.
Giocabilità davvero ottima, stessa difficoltà visto sul C64 che inizialmente ha un territorio nemico con pochissime difese.
Difficile quando entrano in scena i caccia che vi rompono le scatole anche quando non li vedete perché appariranno sullo schermo i loro proiettili.

Un Choplifter molto giocabile in versione MSX decisamente una spanna sopra a quanto visto sul C64.

MSX= 7,7



**E' un ottima conversione che mostra le buone capacità della piattaforma con una giocabilità molto elevata.
Buona qualità grafica e sonora.
Molto giocabile grazie anche ai due tasti del joystick che vi permettono di gestire molto meglio il vostro elicottero.**

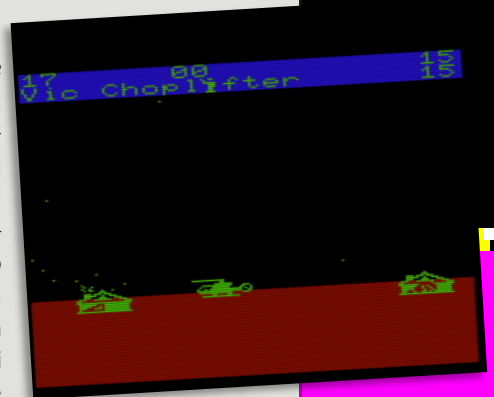
Prima di parlarvi della versione per Vic-20 vi devo dire che è stato il mio primo computer, molto prima del Commodore 64 e questo gioco mi piaceva così' tanto, dopo averlo giocato in versione Coin-Op, che chissà perché sul Vic-20 me lo aspettavo uguale.
Il motivo era che c'erano voci di una versione per Vic-20 che usava una speciale cartuccia di memoria da ben 32k con una grafica pazzesca.

Non era così, ci rimasi tanto male perché era un bel gioco, ma questa cosa mi aveva convinto che il Vic-20, con questo gioco fosse addirittura migliore



del Commodore 64.

La versione per Vic-20 sembra addirittura più primordiale che l'Apple per una grafica monocromatica e con pochissimi colori.
E' tutto molto semplice, non ci sono nemmeno le esplosioni del colpi sul terreno, le prigioni non esplodono e dopo qualche colpo di aprono facendo uscire gli ostaggi.
La grafica rallenta quando ci sono troppe cose sullo schermo.
Sembrerebbe una versione davvero brutta, ma invece non è così perché noterete una bella qualità negli oggetti.
L'elicottero nella sua semplicità è molto ben fatto e anche i carri nemici e i caccia hanno più definizione.
Quello che magari non piace di questo gioco è la gestione delle collisioni che molto spesso non va a buon fine; i vostri proiettili che anche quando colpite le case non succede nulla a meno che non li colpite da una posizione ben definita.



Se vi mettete in posizione frontale le case non vengono colpite.
Tra i rallentamenti, le collisioni che fanno cilecca e un audio gracchiante non ve lo fanno apprezzare.
Non mi ricordavo com'era.
Di certo nel 1982 era un gioco davvero di azione e ritmo senza sosta.
Il suo difetto, se vogliamo chiamarlo così, è che è molto semplice e stilizzato.
Molto bella la schermata introduttiva che è la più complessa fra tutti i computer su cui è uscito, compreso la versione originale.

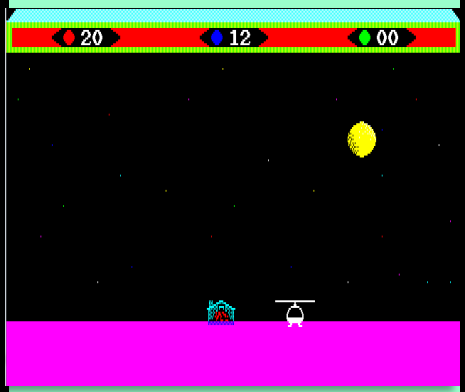
Vic-20= 6,5



Ha una grafica molto stilizzata e 4 colori in croce e sono pure trasparenti.
La giocabilità è messa in difficoltà da una gestione delle collisioni discutibile e con vistosi rallentamenti.
E' un gioco molto vecchio e che forse ha sofferto di inesperienza, ma va provato.



La versione per il Fujitsu FM-7 è interessante perché almeno dal punto di vista dei colori è molto simile a quella originale con un cielo stellato molto bello e dettagliatissimo con le luci delle stelle intermittenti che danno un ottimo realismo.
Bella la luna, reale e delle giuste proporzioni.
Non solo bei colori, ma anche una grafica generale davvero ben realizzata e malgrado ci siano alcune cose abbastanza stilizzate, mi piace molto l'elicottero molto ben animato.
Gli effetti sonori sono davvero ben fatti e sono nella norma come il tipico rumore del rotore e dei proiettili.
Tra la versione originale e questa devo dire che ci sono pochissime differenze anche di giocabilità.



La difficoltà è ben calibrata e si gioca bene.
Unico neo è il controller. Dovete usare la tastiera e non è facile perché usano tutti i tasti delle varie posizioni, quindi anche i tasti per il volo obliquo.
Una volta preso la mano con questo suo sistema di volo non staccherete la spina molto presto.

Fujitsu FM-7= 8



E' la versione più fedele all'originale con anche qualche cosa in meglio.
Buona la giocabilità, la grafica e i colori usati.
E' un po' ostico all'inizio imparare a giocare con i tasti, ma una volta averci preso confidenza diventa molto valido.

TOP GAME

Sharp X1= 8,2



E' la versione più fedele e aggiunge una musichetta per introdurre le missioni. Bella la grafica e molto accurata in alcuni elementi.
Devo dire che mi ha stupito molto perché pensavo non ci potesse essere niente di meglio della versione originale. Normalmente i giochi originali non hanno conversioni migliori, ma ogni tanto capita qualche eccezione.

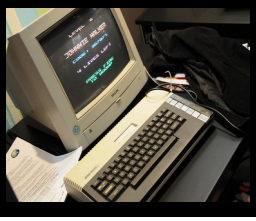
Choplifter è uscito anche per lo Sharp X1, un computer interessante che all'epoca in Giappone era concorrente del PC-8801.
Non ci sono differenze con l'FM-7, anzi



è proprio lo stesso gioco con la stessa grafica.
Di diverso è l'audio che in questa versione ha una breve melodia inziale o meglio un jingle musicale prima di ogni missione ed è sorprendente perché tutte le versione provate, compresa l'originale, non ce l'hanno.
Molto buona anche la grafica in generale, perché non solo è ben colorata e animata, ma si notano bei dettagli sulle costruzioni quando sono distrutte con le fiamme ben colorate.
Quando il vostro elicottero viene distrutto precipita al suolo e il fumo è dettagliato come in nessun altra versione.

Molto bello. Se la versione FM-7 era praticamente uguale alla versione originale, questa è leggermente meglio anche per l'audio.

Atari 800XL= 6,5



E' in linea con le altre versioni meno riuscite per una grafica molto povera e striminzita.
Delude questo gioco perché questo computer ha fatto vedere titoli decisamente migliori che sfruttano il suo hardware.



Review



Rings of Medusa



Rings of Medusa è un gioco di strategia (*e non sarà di certo l'ultimo in questo numero*) con una simulazione di attività commerciali.

La storia si svolge in un regno Medioevale e voi siete il figlio del Re.

Un brutto giorno, una malvagia maga, Medusa, prende il controllo del regno e della popolazione.

Il nome di questo gioco rappresenta il vostro scopo: recuperare cinque anelli per poter sconfiggere Medusa e reclamare il vostro regno.

L'attività commerciale di questo strategico è nel fatto che dovete interagire con le varie città per guadagnare soldi per poter creare un esercito molto grande che viene inviato nelle vari territori del regno per trovare questo anelli che sono in possesso ad eserciti mercenari.

Questo titolo farebbe pensare ad un classico per Amiga e PC; vi stupirete invece che è uscito anche per l'Atari ST e Commodore 64.

Il gioco è uscito originariamente per Atari nel 1989 e nel 1990 per tutti gli altri, quindi la piattaforma originale di questo titolo è per l'ST.



Di Rings of Medusa la cosa più bella è la mappa generale che sicuramente è una delle più belle mai viste in questo genere di giochi con un dettaglio notevole sia per i colori che per le animazioni.

Prima di parlare di questo dovete conoscere questo gioco in dettaglio.

La versione ST richiede almeno 1 MB di memoria perché anche se carica con 512k, dopo un poco arrivano le bombe e si blocca tutto.

La cosa che non mi piace di questo gioco, almeno su ST, è che si avvia da solo senza che sia io a decidere quando iniziare.

Il sistema vi chiede il vostro nome e poi trovate delle opzioni sempre visibili per tutto il gioco nel pannello di controllo. Opzioni che riguardano solamente il sonoro (volume e disattivare/attivare musica ed effetti sonori) e terminare la partita.



L'avventura la vivete sulla mappa principale e la vostra armata è rappresentata da un icona e un puntatore che vi serve per spostarvi.

L'area di gioco è formata tre parti: nella parte in alto c'è un pannello che mostra i dettagli sulle coordinate dove siete, sul tipo di terreno e la data.

Lo svolgimento del gioco non è in tempo reale perché i giorni passano come i secondi e non c'è segno di passaggio dal giorno alla notte.

Nella parte bassa dello schermo c'è un pannello di controllo con varie opzioni (*io odio i giochi strategici con troppe opzioni*) e inizialmente è tutto bloccato perché sono opzioni che si attivano in determinate situazioni.

La parte centrale è l'area di gioco rappresentata dalla mappa e quando avete l'opportunità di fare una battaglia cambia la visuale.

La prima volta vi troverete male perché non si capisce come funziona l'interazione sulla mappa.

Non è sufficiente cliccare un punto qualunque per far muovere l'esercito, ma dovete tenere premuto il pulsante sinistro del mouse dove volete andare.

Se vi fermate o procedete e piccoli passi di tanto in tanto e casualmente verrete attaccati e non vincerete nessuna guerra perché non avete le risorse monetarie e umane per poterle vincere.

La mappa è grande e potete accedere alle altre zone solamente quando siete ai bordi dello schermo. Questa non è scrollabile liberamente, ma dovete essere voi a cliccare per proseguire.

Su questa mappa ci sono tanti villaggi, piccoli e grandi castelli; potete entrare nei villaggi e sbloccare delle opzioni di commercio.

Il vostro scopo iniziale è trovare materiali grezzi oppure un sistema di trasporto.

Per raggiungere degli isole non potete nuotare e quindi dovete cercare della navi che ogni tanto vedete muoversi

lungo le coste; non basta però individuarle perché dovete accedere una villaggio che ha un porto e poi acquistare o costruire una nave.
Le opzioni che trovate sono tante, ma il sistema è intelligente perché le oscura quando non servono: quando girate sulla mappa generale ne avete solo due per una ricerca generale, quando combattete si attiva un pannello per la gestione militare con e quando entrate nei villaggi si attivano altre opzioni escludendo quelle che non vi serviranno sul momento.

Questo sistema è buono per non diventare matti con le icone che non hanno nessuna descrizione. Le prime volte questo vi obbliga a tenervi il manuale sempre davanti.
La prima cosa da fare nelle città è guadagnare del denaro perché non ne avete.
Nei villaggi non vi spostate per le vie come, ad esempio, in "Iron Lord", ma dovete cliccare sul nome degli edifici per accedere alle varie opzioni d' interazione.
La prima scelta è andare alla banca e farsi dare un prestito e nel giro di un



click avrete 1000 monete che non sono sufficienti ovviamente a crearvi un esercito dato che come minimo



dovete averne almeno 2000.
Il problema più grande è che gli acquisti sono fatti per 100 unità che partono da un costo di 20 in su.
Tra le opzioni disponibili quando interagite con una banca è l'attacco. In pratica fate una rapina e una volta fatto non vi permetteranno più di fare transazione in quella banca.
Girando per i vari villaggi, attaccando le banche vi ritrovate con denaro sufficiente per creare un buon esercito per iniziare a riconquistare il regno.
Potete anche cercare di conquistare dei castelli e delle fortezze.
Quando decidete di farlo vi viene chiesto se volete attaccare.
Ci sono due icone (con il simbolo di ok) e se non siete in grado di affrontare questa sfida il pulsante di avvio battaglia è oscurato.
Tuttavia potete forzare questo consiglio e attaccare.
Il consiglio del gioco è da tenere a mente perché con le forze che avete all' inizio dell'avventura non potete sperare di uscirne vittoriosi.

Ci sono alcune considerazioni da fare su questa versione.
La qualità generale è buona con una mappa generalmente molto ben dettagliata e colorata tanto che ogni particolare è messo ottimamente in evidenza come i castelli e i villaggi rappresentai con le mura esterne e le case al suo interno.
Sono colori tipici del periodo e rendono l'atmosfera molto bella e reale.
Buona anche la scelta di tenere musica ed effetti sonori insieme durante ogni fase del gioco, sia nella mappa che nelle varie interazioni.

Ci sono, tuttavia, delle cose in negativo da farvi notare.
La mappa è buona anche se è un peccato non vedere l'animazione dell'acqua però è compensato dalle navi che vi navigano sopra.
Le città sono ben rappresentate anche se la grafica degli edifici sembra più da era moderna, ma la cosa davvero brutta sono i font del testo.
Nelle città sono di colore bianco e il testo si confonde con lo sfondo e farete una fatica incredibile a leggerli.
Il resto del testo è più leggibile, ma vista la qualità del gioco forse era meglio qualcosa di più accurato.
Bellissima l'opzione della pausa.
Quando vi spostate con il puntatore del mouse nel pannello delle opzioni il gioco si ferma e vi permette di fare tutte le scelte senza che passi il tempo o che veniate attaccati mentre pensate cosa fare.
Un'altra chicca è il salvaschermo che ogni tanto quando è in pausa diventa



tutto nero e si riattiva muovendo il mouse.

Un gioco molto difficile, ma con una gestione delle opzioni davvero ottima perché vi le fa scegliere nel modo più opportuno.
E' molto giocabile, ha una lunga longevità e potrebbe piacere anche a chi non ama particolarmente questo genere, ma che con una grafica così accurata potrebbe anche decidere di imparare a giocarci.

SYNC.
MUSIC
EFFECT
GAME

OPEN PLAIN

Una cosa che mi era sfuggita nella versione ST sono le opzioni di salvataggio che potete usare solo quando siete all'interno di un villaggio.
Sempre parlando delle opzioni con la versione Amiga sono meglio descritte perché finalmente se ne comprendono alcune che su ST erano ambigue.

Dalle opzioni principali potete sincronizzare il monitor a 50 Hz, potete gestire il sonoro.
A differenza della versione ST che richiede 1 MB di memoria per evitare problemi di crash, la versione Amiga si avvia con solo 512k di memoria, ma non avete gli effetti sonori.
Il gioco occupa 1 solo disco e quindi anche se i caricamenti non sono velocissimi, non avrete problemi di cambio disco.

Non cambia la difficoltà, non cambia il modo di giocare rispetto all'ST, ma con più colori disponibili si ha un dettaglio leggermente migliore che vi permette di usare meglio le opzioni e faticare meno a leggere i nome dei vari edifici.

Atari 1040ST= 8,5



Un gioco strategico molto interessante per una grafica molto accurata e precisa in ogni situazione, a parte l'uso dei testo colorato in bianco che diventa illeggibile quando visitate i villaggi.
Ottima la scelta di oscurare le opzioni inutili durate l'esplorazione e attivare solo quelle che vi possono servire in quel preciso momento.
Difficile perché iniziate con appena 1000 monete che servono a ben poco.

PC DOS= 8



La versione PC può essere giocata in CGA o in EGA con una qualità inferiore alla versione ST e Amiga.
La grafica è in tema dei PC del periodo e conta fino ad un certo punto.
Tutto quello che avete visto e letto per le altre due versioni c'è anche in questa versione.
Ci sono tutte le opzioni utili per una migliore esperienza e una giocabilità elevata.

Non volevo fare una recensione per la versione Amiga, ma va fatta perché ci sono delle differenze che lo rivalutano per le opportunità che potete fare.



La versione Amiga si avvia con solo 512k di memoria, ha una qualità audio e video decisamente migliore e finalmente dei font leggibili quando entrate nei villaggi.
La grafica aiuta meglio a capire le opzioni che avete a disposizione e gli scenari più accurati vi fanno notare delle interazione che sull'ST si notano appena.
Se il villaggio è vicino al mare o ad un fiume potete comprare una o più navi.
I marinai si trovano nei pub, mentre nei parchi potete assumere dei soldati.

ENTER
I
ORIA SPRINGS
?

Amiga 500= 8,6



E' leggermente meglio dell'ST per la qualità audio e con qualche colore in più che permette di avere i testi meglio leggibili.
Per il resto non cambia nulla e il divertimento è lo stesso.

TE ARE PRESENTS

Rings of Medusa

La versione per Commodore 64 è un poco diversa dalle altre per i limiti hardware e quindi l'impossibilità di replicare la bellezza e l'accuratezza grafica di un'architettura superiore.

Il gioco assomiglia alla serie Ultima con una grafica molto simile anche se a dire la verità mi sembra decisamente meglio in RoM.

Il gioco inizia con una scelta di opzioni tra cui quella per iniziare una nuova avventura o caricarne una precedentemente salvata.



Potete anche scegliere una difficoltà tra le 9 disponibili e questo viene incontro ad ogni esigenza dei singoli giocatori.

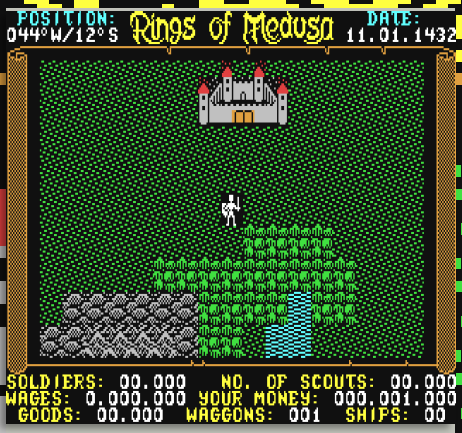
A differenza delle altre versioni c'è più diffidenza nei vari villaggi che incontrate tanto che molti vi negheranno l'accesso e troppi scontri casuali alla Final Fantasy.

Molto spesso prima di riuscire ad avvicinarvi ad un villaggio sarete attaccanti anche 4 volte.

Questi attacchi però potrebbe non essere del tutto letali perché potete negoziare al posto di combattere.

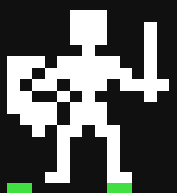
Se il nemico è soddisfatto da quelle che offrite potrete andare avanti, altrimenti dovete combattere.

Come le altre versioni inizialmente siete soli e non avete nessuna speranza di vincere un armata intera.



La semplicità alle volte è meglio di tanta grafica, di tanta musica.

Della musica c'è da dire che questo gioco nelle versione Amiga e ST ne ha tanto, ma non incide molto sulla giocabilità o la longevità.



Quando entrate in un villaggio tirerete un sospiro di sollievo perché vi piacerà molto di più di quello che avete visto su Amiga, ST o PC.

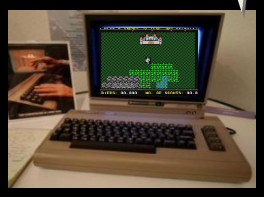
E' vero che non ha una grafica paragonabile però ora tutto è chiaro, messo con ordine e il testo davvero eccellente da leggere.

Probabilmente è più facile interagire e capire dove andare su un C64 che con un Amiga.

Sinceramente è più complicato per questo sistema di attacchi casuali, ma è una versione che dovete provare almeno una volta.



Commodore 64= 9



Era scontato che la versione a 16-Bit fosse la migliore, ma giocando a quella 8-Bit scoprite che è un buon gioco anche se alla volte gli attacchi casuali e il cambio disco (2 dischi a doppio lato) saranno snervanti.

E' una di quelle rare situazioni in cui una grafica 2D piatta, semplice e non così accurata può comunque essere più piacevole, riposante.

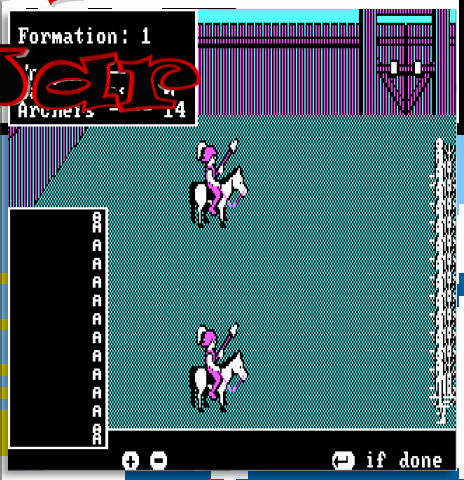
La versione a 16-Bit è sicuramente belle da guardare e ascoltare, ma lo sforzo fatto sul Commodore 64 si vede non solo dai 2 dischi a doppio lato, ma anche da una buona giocabilità che ha qualche sfaccettatura che lo rende interessante da riscoprire in questa versione.

.000 NO. OF SC
.000 YOUR MONEY:
00 WAGGONS: 001

Ancient Art of War

Neanche a farlo apposta è un numero ricco di giochi di strategia.
The Ancient Art of War (TAAoW) fa parte di questo genere in tempo reale e basato su elementi di guerra basilari: tipi di unità, formazioni e forza.
Il gioco si svolge storicamente prima della scoperta delle armi da fuoco e le battaglie tipiche di quel periodo hanno le classiche formazioni: Soldati, Cavalieri e Arcieri.





Oltre a queste classiche forze ce ne è una quarta che però non fa parte delle truppe di combattimento perché sono le "spie" che sono disponibili però in alcune campagne di guerra.

TAAoW ha tre scenari diversi, ognuno con le proprie caratteristiche che possono tuttavia essere modificate ulteriormente.
Come vi avevo anticipato nell' anteprima di questo gioco, la difficoltà è rappresentata da 8 grandi condottieri e questo sicuramente è anche uno stimolo a provarli tutti anche per il fatto che ognuno di queste ha il proprio stile di combattimento e strategia.

Uno strategico che esce per tanti Home Computer occidentali e anche orientali.
E' un titolo molto vecchio perché la prima versione esce nel 1984 e le altre a seguire.
Interessante è sapere che il gioco è stato sviluppato studiando il libro di Sun Tzu (*che tra l'altro è uno dei livelli di difficoltà*) scritto 2500 anni fa e che fu studiato anche da Gengis Khan e Napoleone.
Un titolo che trae in inganno perché cercherete di vincere il nemico, ma è più pensato per costringere l'avversario ad arrendersi.
La versione PC usa una MCGA a 16 colori, ma con una palette non standard che lo fa sembrare più colorato di quanto non lo sia realmente.



Un'altra cosa abbastanza strana è che per le versioni a 8-Bit c'è solo per l'Amstrad CPC e l'Apple][. Non c'è la versione per il Commodore 64 e lo ZX Spectrum.

La versione originale è per MS-DOS e Apple, ma questa volta prendo quella DOS come base di partenza.
La versione PC è in CGA a 4 colori e una versione a 16 colori che nelle opzioni è indicata come VGA.
La schermata del titolo non vi mostra nessuna opzione e se non fate nulla si avvia una demo.
Le opzioni ci sono e vanno selezionate con i tasti "**+**" e "**-**" e poi confermate



con i tasti "**spazio**" e "**invio**".
Le varie opzioni vi permettono di creare una nuova campagna, di modificare ,di cancellarla.
Tutte queste scelte però richiedono o un datadisk o un disco per i salvataggi.
C'è una importante opzione che serve per addestrare l'esercito a determinate formazioni per affrontare i nemici.
Per giocare dovete usare la tastiera o in alternativa un joystick.
Io avrei preferito il mouse perché è molto più adatto, ma come vedrete giocan-



doci la soluzione migliore è la tastiera.
Non ci sono assolutamente 3 scenari, ma molti di più e ognuno di questi ha delle regole che costituiscono la base di questi scenari e potete accettarle oppure modificarle come volete.
Tra queste regole c'è come predefinito che l'acqua è profonda e pericolosa. Se a voi non sta bene questa cosa potete modificarla e renderla profonda e non letale, oppure poco profonda, ma pericolosa ecc.
Ci sono tante regole che possono cambiare la strategia.
La cosa interessante è che queste regole vanno applicate prima di scegliere la difficoltà.
L'area di gioco è grande, a tutto scher-



mo e i comandi via tastiera sono indicati in un pannello in fondo allo schermo.
Le opzioni si attivano cliccando sulla lettera iniziale di tale azione e poi seguire le indicazioni di come usare i vari comandi.
Il gioco si vede da una mappa generale con visuale dall'altro con le varie forze che sono messe come in una scacchiera, quindi voi siete i bianchi e nemici sono neri.

Per richiamare le opzioni dovete posizionare il puntatore su uno dei vostri uomini per poter far apparire i comandi.

Tra le opzioni ce ne è una per aumentare la velocità perché come predefinito è impostato su "lento".
Le battaglie sono automatiche se non intervenite, ma potete fare uno "zoom" sulla battaglia e qui cambia tutto perché la visuale diventa laterale e potete decidete di attaccare, le formazioni e anche il modo di farlo.
Guardando la battaglia che viene risolta nella mappa generale potete vincere o perdere, mentre con l'azione manuale potete anche perdere una battaglia che senza intervento avreste potuto vincere.
E' una libera scelta che avete.

Prima di iniziare un combattimento o che un nemico sia troppo vicino è meglio cambiare le impostazioni sulle formazioni per poter meglio attuare una battaglia strategica al meglio.
In ogni momento del gioco potete uscire arrendendovi.

La grafica è molto stilizzata, ma questa è ben colorata nella versione a 16 colori con tutti gli elementi tipici al loro posto come i vari tipi di terreno, fiumi e laghi.
L'audio c'è ma solo come PC-Speaker che su questo tipico titolo strategico non conta quasi nulla.
Nella versione CGA non cambia nulla a parte la velocità che è molto elevata a parità di hardware.
La CGA è nota per essere decisamente veloce.



Apple][= 7,5



Non ci sono differenze qualitative esagerate tra la versione PC e quella per Apple II.
Davvero bella per i buoni colori e per la facilità d'uso.
E' un leggermente più macchinoso nelle opzioni, due dischi che richiedono spesso un cambio frequente.
In generale le differenze sono minime.
La velocità di aggiornamento dello schermo non è il massimo, ma come strategico non è importante come fattore.

PC 80286= 8



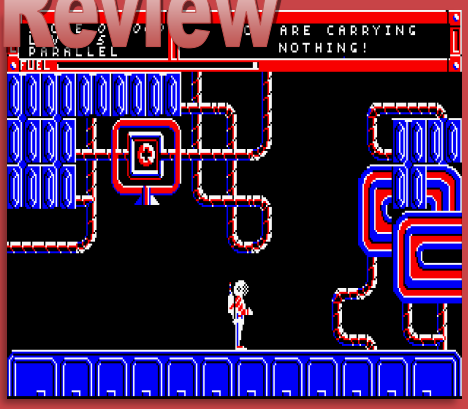
Un ottimo strategico che ha facilità d'uso impressionante e imparerete a giocarci molto facilmente.
Ha diverse opzioni interessanti soprattutto quella delle regole che è forse la parte più bella perché vi consente di cambiare totalmente la strategia di giochi di ogni scenario.
Pochi i comandi che sono quelli essenziali e l'accesso al Manuale è solo per qualche cosa di più specifica.

PC 8800= 8



E' uguale ala versione PC (*è un PC anche questo*) con una grafica molto simile ma con una musica iniziale davvero ben fatta, di ottima qualità.
A parte questa aggiunta non cambia assolutamente niente e quindi può considerarsi una versione allo specchio

Review



BACK TO REALITY

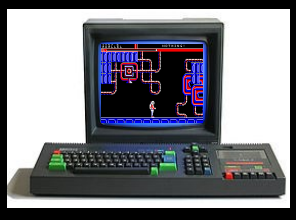
In Back to Relaity voi impersonate un astronauta dotato di jetpack che deve fuggire da un labirinto di un pianeta alieno.
Questo labirinto ha diverse stanze che per la maggior parte sono piene di mostri che dovete evitare.
Se vi scontrate contro uno di questi perdete del prezioso carburante e se scende a zero perderete una vita.

In vostro aiuto, lungo il percorso, trovate dei contenitori pieni di sostanze chimiche che dovete raccogliere perché l'unione di due o più sostanze può provocare un esplosione.
Per complicare la situazione potete portare solo una sostanza per volta.

A parole è interessante e lo è anche durante l'azione di gioco anche se non è un grande titolo che vorreste giocare con qualunque sacrificio.
La sensazione più comune è che è un gioco carino.
Non male assolutamente come grafica che è fatta abbastanza bene e i labirinti alieni sono ben curati.
Come giocabilità è abbastanza decente anche se dopo un po' di girovagare tra i labirinti, dopo aver preso qualche materiale chimico vi chiederete spesso: "ora cosa faccio?".
Bisogna perderci un po' di tempo per capire come funzionano i vari oggetti e come mescolarli insieme perché non tutti sono utili.
Ha la musica e gli effetti sonoro durante il gioco che aiutano la giocabilità soprattutto quando vi scontrate contro un mostro alieno.

Il mio consiglio è di provarlo, ma già dopo qualche minuto vi rendete conto del suo potenziale.
Bene per passare qualche momento con qualcosa di diverso, ma dopo 1 ora cercherete qualcosa di meglio.

Amstrad CPC 464= 6



Il gioco in se non è da buttare però viene presto la noia del non sapere più cosa fare.
La scelta degli oggetti da combinare con altri può essere intrigante per le prime ore, ma poi vi stancherete molto presto.
E' un titolo senza troppe pretese e quindi va bene per giocare come un alternativa anche se farlo durare più di un ora sarà molto difficile.

Review

Italy 1990



Ancora Amstrad CPC con un gioco di calcio e scoprirete che questo Home Computer è negato con questo genere di giochi o questo gioco in particolare.

E' un gioco realizzato in occasione dei campionati del mondo del 1990 e che ricorda vagamente kick-off per tipo di visuale anche se più dettagliato per quanto riguarda i giocatori.
Inutile soffermarsi troppo sulle regole di questo sport che ormai conoscono anche chi il calcio non lo hai mai visto e passo subito a descrivervi l'esperienza di gioco su questa piattaforma.

Il giudizio è insufficiente perché a fronte di una bella grafica ben colorata c'è una pessima giocabilità dovuta al fatto che il gioco scatta anche per il fatto di avere pochi frame di animazione.
La velocità sembra avere il Turbo e la gestioni delle collisioni, ad esempio, un tackle o un tentativo di fare un tiro in porta, è stato realizzato molto male.
E' difficile riuscire a prendere possesso della palla per via di movimenti a scatti, poco precisi e tackle che alle volte non fanno effetto quando sono decisi, altre volte tutto il contrario.

Il CPC non è l'hardware ideale per divertirvi con il calcio.
Purtroppo questo sport non ha colpito nel segno sulle piattaforme a 8-Bit soprattutto per la velocità: alle volte è velocissima, ma di contro va a scatti e diventa ingiocabile; altre volte è fluida, ma lenta.
Quest'anno dovrebbero esserci gli Europei di Calcio, quindi una buona occasione per rispolverare qualche titolo del genere, ma il primo tentativo non è andato molto bene

Amstrad CPC 464= 4



Il calcio piace a tutti, ma in questo modo potreste rischiare di odiarlo per sempre.
Se pensavate di aver già visto un gioco del genere girare male, provate la versione Amstrad che vi dara pessime sensazioni.

Review

Celica GT Rally





Dopo il calcio, dopo la guerra e dopo un giretto in elicottero, è ora di rilassarvi gustandovi una gara di Rally.
Rally da guardare in TV o da protagonisti?

Toyota Celica GT Rally, questo il nome completo, è un gioco di Rally dove la Toyota ha dato la licenza per usare il proprio nome e logo e riproduce una vera gara su vari tipi di terreno come asfalto, ghiaccio e terra.
Ogni percorso ha diversi livelli da completare e una volta finito verranno confrontati i tempi di percorrenza con il vostro rivale che ha un nome fittizio, quindi non ci sono i nomi di piloti reali.
Potete giocare da soli oppure fino a 4 giocatori a turno.

Una corsa molto realistica soprattutto per il modo di guidare con punti del tracciato che si vedono poco, sono malamente indicati e dovrete affidarvi al vostro co-pilota che vi darà tutte le informazioni prima di un passaggio pericoloso.
Prima di iniziare una gara potete personalizzare i comandi o specificare in dettaglio come dovrà aiutarvi il vostro navigatore umano.
Tante opzioni di pianificazione perché quando entrate in macchina tutto deve essere già pronto e non vi deve capitare mai o quasi mai una sorpresa non prevista.

La versione originale di questo gioco è quella Amiga e ST, a seguire tutte le altre poche versioni su cui è uscito questo gioco tra cui PC, CPC e ZX.

Su Amiga questo gioco si avvia anche con solo 512k e questo farà felice molti di voi che hanno preso un Amiga usato e che non hanno più possibilità di trovare un'espansione di memoria.



Un solo dischetto e una qualità musicale davvero bella introducono questo titolo.
Prima di iniziare a giocare dovete impostare al meglio qualche settaggio.
Potete scegliere se giocare con il joystick o il mouse, scegliere il tipo di marcia e poi alcune opzioni sulla sensibilità nel guidare.
Ci sono solo due tipi di gioco: pratica e campionato e tre percorsi: Inghilterra, Mexico e Finlandia.
Celica GT vi dà anche la possibilità di creare il vostro co-pilota ideale perché quello predefinito non è che sia molto bravo e spesso vi fa sbagliare.
Quando scegliete di fare il campionato avrete diverse opzioni e una delle più importanti, almeno leggendo il manuale, è che dovete crearvi un co-pilota.

Come funziona questo settaggio? Avete un tracciato sullo schermo e vi spostate con i tasti cursore fino alle curve dove vi viene chiesto di definire il tipo di curva.

Con il navigatore predefinito alcune curve ve lo segnala come facili quando invece richiedono una grande abilità e cambi di marcia (se usate il cambio manuale)
Con questo sistema insegnate al nuovo co-pilota come avvertirvi su delle particolari curve.
Quando avete finito siete pronti a provare il tracciato rivisto e corretto per il navigatore.
I vari percorsi hanno anche delle situazioni meteo, quindi potrebbe piovere, nevicare, esserci la nebbia o una tempesta di sabbia.
Quando piove forte o nevica dovete usare i tergicristalli perché altrimenti non vedrete niente. Con la neve ancora peggio perché si congela sul cruscotto.

Essendo una corsa basata sul tempo, dovete fare molta attenzione perché una falsa partenza vi costa alcuni secondi o minuti di penalità così come ogni incidente che fate.
Di certo arrivare al traguardo non è facile perché ogni piccolo incidente vi porta via secondi importanti che alla fine potrebbe non farvi vincere.
Tecnicamente la versione Amiga è davvero buona con un dettaglio notevole soprattutto per l'abitacolo molto definito con il volante che sterza realmente, vedete le mani del pilota che seguono bene questo movimento.



Il navigatore non si vede, ma si sente perché ha una sua voce, ma solo per "Left", "Easy Left" e "Hard Left"; stessa cosa per la destra.
Molto veloce la grafica. E' in prima persona quindi un paesaggio in 3D e le case che sono a bordo strada sono poligoni e fatti molto bene e sono di grosse dimensioni già a grande distanza.
Non sono pochi oggetti, ma ce ne sono davvero tanti.
Tantissimi vialoni alberati, un cielo davvero bello con nuvole e vari strati di colore.



Il cielo cambia a seconda dei percorsi perché potrà grigio per la pioggia o la nebbia, bianco durante una nevicata o marrone durante una tempesta di sabbia.
La pioggia e la neve sono effetti meteo davvero belli soprattutto per complicare la guida.
Quando piove vedrete solo una parte del cruscotto libera tra un movimento e l'altro del tergicristallo e questo effetto aumenta con la neve perché tutto il resto è ghiacciato e solo il tergicristallo libera la visuale davanti al pilota.
Pioggia e neve creano un effetto speciale sul cruscotto come sarebbe nella realtà.
Una corsa di Rally difficile soprattutto per la sensibilità che può essere modificata in base alle vostre abitudini.
Mouse e Joystick settati al meglio vi possono dare buone sensazioni di guida.
La musica c'è solo durante l'introduzione e le opzioni; buona qualità, ma dopo un po' vi viene voglia di iniziare a correre per non sentirla più.
Effetti sonori ben fatti e buon parlato.

Amiga 500= 8



Una corsa di Rally su Amiga ben realizzata come dettaglio e velocità. La grafica è in 3D come visuale, ci sono oggetti poligonali di grosse dimensione e in grande quantità.
La guida dipende molto dalle impostazioni sulla sensibilità di sterzo e quanto sarete bravi ad addestrare il vostro co-pilota.
Ci sono tre percorsi con diversi livelli e giusto per non essere noioso perché poi alla fine vedrete non c'è tanta varietà.
Neve e pioggia danno quella variazione interessante che ve lo farà apprezzare davvero molto.
Potete giocare fino a 4 giocatori umani.
Consigliato!

Anche la versione ST gira tranquillamente con solo 512k di memoria quindi vi basterà un 520ST.
Devo dire che appena si sente la musica non sembra assolutamente un ST perché la qualità è decisamente migliore di quanto normalmente sentite.



Anche la bellezza della melodia sembra anche meglio di quella Amiga e per una volta tanto si ascolta anche per lungo tempo.

Impatto musicale iniziale a favore di questa versione.
Non c'è nessuna differenza da quanto visto su Amiga anche a livello di dettaglio e colore.
Prestazioni eccellenti su ST e ancora una volta voglio ribadire che bella qualità musicale che si ascolta con questo titolo.

Atari 520ST= 8,2



E' uguale alla versione Amiga per quanto riguardo la grafica, la velocità e la giocabilità.
La parte musicale iniziale sembra leggermente meglio anche di un Amiga.



Per chi volesse giocarci con un PC può sfruttare l'adattatore EGA e avere 16 colori oppure una VGA da 256 colori. Supporta tastiera, mouse e joystick e ben sei settaggi per l'audio tra le quali Adlib, Sound Blaster, Roland, PC-Speaker e il silenzio assoluto.

Bella la musica anche su PC con l'Adlib che riproduce un audio davvero bello da ascoltare, molto di più di quello che invece sentite su Amiga e ST, malgrado le indubbie qualità.

Se installate il gioco su HD (*ah ah, bella battuta vero? Quale gioco per PC non si installa?*) potete salvare e avete appunto un opzione per continuare da dove avete interrotto.



La versione PC cerca di sfruttare il suo hardware per questi giochi in prima persona e quale occasione per mostrare come sono adatti a ricreare un ambiente 3D poligonale.

Toyota Celica GT Rally su PC è diverso perché ha una grafica migliore perché la strada è ondulata, ci sono salite, discese, ci sono i dossi, gli alberi sono completamente poligonali e sono tutti diversi; ci sono vari tipi di piante lungo il bordo della strada, ma questi oggetti cambiano in base al tipo di percorso.



Ci sono meno costruzioni, ma ci sono più piante, ci sono delle colline poligonali lungo i bordi delle strade, alcuni di figura, altri invece sono dossi che alzano la strada e altre formazioni rocciose che creano delle strettoie.

Ci sono anche i cartelli stradali che avvertono della pendenza della strada, di una strettoia pericolosa.

Ci sono anche dei fondali in 2D sullo sfondo molto belli e realistici.

La versione EGA a 16 colori ha un cruscotto molto semplice, molte cose si perdono e non c'è nemmeno l'animazione delle mani sul volante.

Se per questo gioco basta e avanza un' Amiga 500 o un 520ST su PC essendo tutto a poligoni richiede qualcosa di più.

Per la versione EGA 10 Mhz sono il minimo per giocare e già in presenza delle costruzioni (che sono molto poche) ci sono grossi rallentamenti.

Per compensare c'è la musica durante il gioco che da un buon ritmo, ma in ogni momento, premendo il tasto F6, potete disabilitarla in favore degli effetti sonori.

Gli effetti sonori sono brutti, quindi la cosa migliore è tenere l'audio che è suonato in maniera impeccabile.

Non essendoci il parlato digitalizzato come su Amiga e PC, il navigatore vi mostra delle icone quando ci sono delle curve estremamente pericolose.

Questo cambio tra musica ed effetti sonori blocca il gioco per qualche secondo e vi sembrerà che si sia bloccato, ma sta in realtà procedendo all'operazione.

Anche questo dipende dal processore che avete.

La versione a 256 colori è strepitosa perché esalta ogni più piccolo elemento, ma la versione EGA è poligonale al contrario di quella VGA.

Cosa succede in realtà?

Con la versione VGA molti oggetti 3D sono sostituiti da grafica in bitmap e sono aggiunte molte case come su Amiga e ST.

Rimangono dei poligoni soprattutto lungo le strade che rialzano la strada, creano dei dossi o che costeggiano il tracciato, ma è molto più semplice.

Ci sono moti meno poligoni.

Il cruscotto rimane dello stesso dettaglio, mancano le stesse animazioni. Ci son 256 colori, ma la versione EGA è un'altra cosa.

La versione VGA è molto più veloce di quella EGA perché ci sono meno poligoni da gestire.

286@10 EGA= 9



Sembra un altro gioco per la grafica poligonale ovunque posiate lo sguardo. Ha un cruscotto molto semplice e privo di animazioni, ma grafica e musica sempre presente durante la corsa lo rendono sicuramente il titolo da provare se avete un buon PC 286.

286@10 VGA= 8,5



La versione VGA è più veloce perché la grafica è molto meno poligonale. Ci sono i 256 colori, ma tanti oggetti 3D sono stati sostituiti con delle bitmap.
Non cambia la giocabilità, ma questo trucchetto non è molto bello soprattutto per chi ha una VGA.

Dopo aver ammirato questo gioco nella sua bella grafica a 16-Bit non siete curisi di vederlo su due Home Computer a 8-Bit.

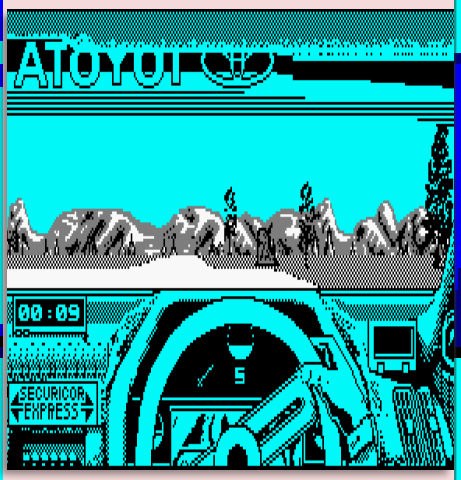


Il gioco è uscito per Amstrad CPC, ma richiede espressamente 128k di memoria, quindi dovete per forza avere almeno un CPC 6128.
Non male la prima presentazione con il logo di Toyota e una musica di buona qualità considerata la piattaforma.
Le immagini in sottofondo, le finestre delle varie opzioni ricordano molto bene la versione Amiga e ST e c'è una forte speranza di vedere un gioco di tale livello con le dovute differenze qualitative.
Niente male la corsa perché anche se la grafica è completamente monocromatica per il cruscotto ha un dettaglio notevole e onestamente non pensavo che un gioco del genere potesse essere gestito da un 8-Bit.
I vari percorsi sono colorati bene riproducendo bene la loro tipicità.



Mi sbagliavo perché tutto è ben riprodotto. Non ci sono oggetti poligonali, ma c'è tanto cose a bordo strada come alberi e rocce.

La strada non è pianeggiante, ma ondulata come la versione per PC.
E' un po' difficile da guidare, tra l'altro il cruscotto è fatto bene ed è animato come mai non potreste immaginare, ogni tanto sembra che il joystick vada per i fatti suoi, ma anche per questo dovrete studiare bene i settaggi per la sensibilità.
Musica inziale ben fatta, ma presto vi farà venire il mal d'orecchi e effetti sonori niente di eccezionale.
Devo dire che sono rimasto colpito da quello che un CPC, 128k, riesce a gestire.



ZX Spectrum 48k= 8

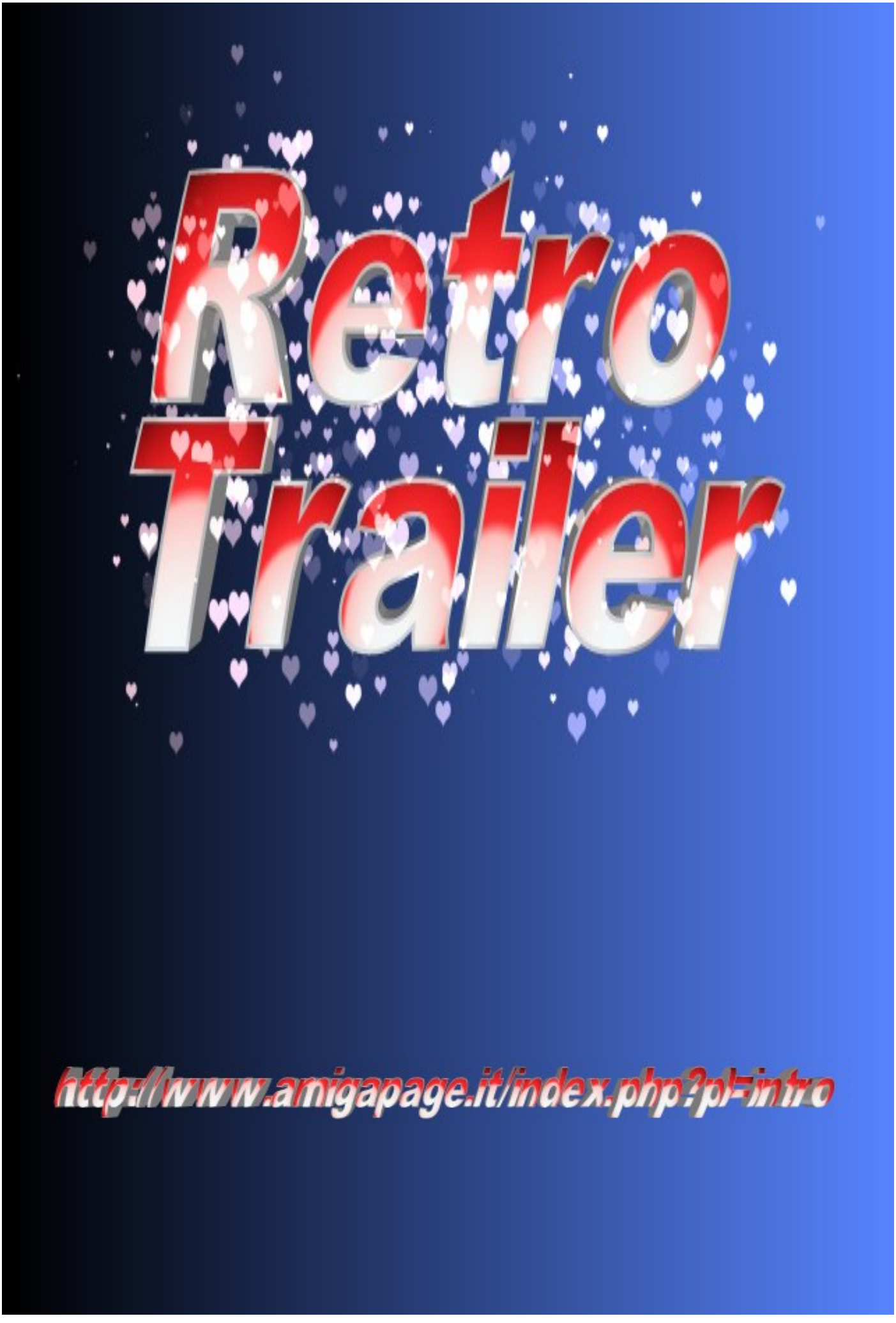


E' uguale alla versione CPC però per lo ZX bastano e avanzano 48k di memoria. Una buona cosa perché è accessibile per chiunque abbia uno Spectrum.
Stessa giocabilità, stessa grafica. Meno colorato del CPC, ma davvero ben fatto.
Niente musica inziale, tutto silenzio; durante la corsa ci sono gli effetti sonori.

Amstrad CPC 6128= 8



Un gioco impossibile da portare su un 8-Bit se non ricorrendo a degli extra come appunto la memoria. 128k sono il minimo per farlo girare su queste piattaforme.
Ci riesce molto bene, magari non giocabile come su un Amiga, un ST o un PC, ma davvero buono.


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

Review

Astate: La Malédiction des Templiers



Ecco un avventura grafica punta e clicca Francese che ha delle buone caratteristiche.
E' un gioco del 1990 e assomiglia moltissimo a Myst come struttura perché è caratterizzata da immagini statiche e un inventario che vi permette di portare un solo oggetto per volta.



Sembra proprio un precursore di quello che poi sarà il titolo della Cyan molti anni più tardi.

Voi impersonate un archeologo che deve cercare le rovine Francesi dei Templari per trovare dei pezzi di una statua.
Ogni volta che raccogliete un pezzo assisterete ad una animazione che racconta la trama di questo gioco.

In Astate, a differenza di altre avventure, potete morire e in tanti modi e alcune sono istantanee.
E' un avventura in prima persona, non ci sono i verbi per le azioni che vengono eseguite tramite delle icone che vengono richiamate con il tasto destro del mouse.

Con il primo avvio del gioco nella schermata del nome vi saranno presentate subito molte scene tratte dallo stesso.
Non ci sono opzioni perché si avvia immediatamente con la prima grafica e potete vedere come funzione queste icone di interazione.
Sono icone molto grosse in dimensioni e abbastanza comprensibili a parte qualcuno che bisogna spiegare.
L'icona di movimento è data dalle "scarpe", l'icona per prendere gli oggetti è una "mano", per aiutarvi a cercare degli oggetti c'è uno "scanner", per lasciare un oggetto c'è un "cestino" e poi un "piccone" e un "trapano" per le azioni di scavo e di ricerca dei pezzi di questa statua.



Il gioco è Francese, ma non avrete problemi a giocarci perché non c'è testo, quindi anche per chi non conosce la lingua non avrà problemi a giocarci.

Se iniziate il gioco e non fate nulla, non vi muovete, ad un certo punto lo schermo diventa nero venite attaccati da dei ragni.
E' un mini gioco che serve a ricordarvi di non stare fermi per troppo tempo e dovete evitarli.
E' una trovata che può rovinare l'atmosfera che si crea in questa interessante e poco conosciuta avventura grafica.
Ogni volta che ricominciate dopo una morte, ripartite da un punto diverso e questo crea qualche problema perché se avete trovato qualche buon oggetto dovete ricominciare a girare per ritrovarlo.

Fra tutti gli oggetti lo scanner è importante perché quando lo usate, il suo piccolo schermo LCD vi indica la posizione di qualche oggetto.
Non è facile perché dovete trovare esattamente il punto esatto e poi usare il piccone o il trapano per scovarlo.



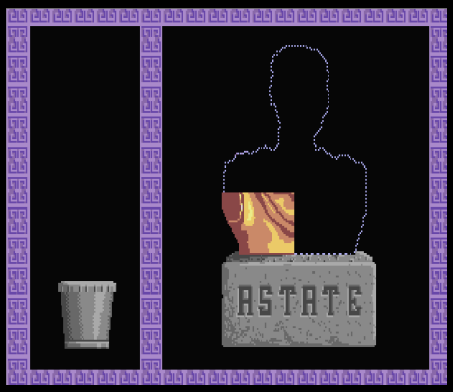
Quando trovate un oggetto, non avendo un inventario, lo avete sempre in mano.
Se non vi serve a nulla, lo potete buttare nel cestino.
Starà a voi scoprire l'utilità o meno di ogni oggetto.

Sembra facile, ma dovete anche sapere che lo scanner ha una carica limitata e se la finite non avete più modo di usarlo.

Una buona avventura, tecnicamente non male con una bella grafica colorata e le molte immagini hanno varie animazioni davvero ben realizzate e molto realistiche.
C'è la musica sempre presente che vi accompagna e che in alcune locazione cambia anche melodia.
Gli effetti sonori sono limitati agli oggetti che state usando come lo scanner, il trapano e il piccone.



La parte sonora fa il suo dovere senza strafare.
La giocabilità è rovinata da questa fase arcade ogni volta che vi fermate un attimo a pensare e dovete perdere un sacco di tempo ad evitare i ragni.
E' facilissimo, non dovete impegnarvi a



farlo.
Spezza l'azione e fa stancare parecchio.
Se non ci fosse migliorerebbe parecchio anche la giocabilità.
E' comunque un titolo interessante per un avventura molto simile a Myst.
Un solo disco, ma tante locazioni e solo quattro pezzi di statua da trovare.

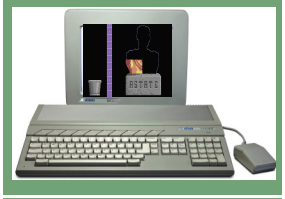
Amiga 500= 7



E' una bella avventura simile a Myst con una visuale in prima persona, ma scorrono a destra e sinistra. La grafica è decente e molto colorata e animata.
Animazioni extra ogni volta che trovate un pezzo di statua.
Giocabilità in parte rovinata da un mini gioco che appare ogni volta che perdete tempo e che può uccidervi e farvi ricominciare da capo.



Atari 1040ST= 8



Anche su ST un ottimo gioco con una grafica colorata, dettagliata e ben animata.
Audio di buona qualità mentre gli effetti sonori sono un po' brutti.
Un ottima avventura che sfrutta bene le doti dell' Atari ST.



Console Forever



Choplifter (Atari 7800)

La versione di questo gioco per la console Atari a 8-Bit è davvero bella, decisamente di più di quelle per Home Computer.
Bella la grafica in generale molto colorata e precisa.
Il vostro elicottero è un bel vedere per i cosi tanti dettagli e le animazioni precise e fluide.
Buone le case-prigioni che ricordano molto quelle originale del territorio, belle esplosioni e fiamme con gli ostaggi che scappano in tutte le direzione.
Due pulsanti per il vostro controller che assicurano una buona giocabilità.
Difficoltà ben calibrata che appena salvate i primi ostaggi cambia radicalmente con tante difese pronte a non farvi più salvare nessuno.



Atari 7800= 8,5



Choplifter su questo 7800 sembra rinascere con una grafica e un sonoro decisamente una spanna sopra alle altre versione per computer. Non ha uno scrolling molto fluido, ma non è di certo un problema visto le sue grandi prestazioni.

Choplifter (NES)

La versione NES è semplicemente spettacolare.
Ha una grafica davvero eccellente perché ogni cosa è stata curata davvero bene e in generale è molto fedele al Coin-Op.
Guardando bene questa immagine sembra che sia anche meglio.
Il NES in questo tipo di giochi può esprimersi molto meglio che in altri soprattutto se l'originale non è troppo elaborato.

Questa versione, tuttavia, è abbastanza differente dalle altre perché non ci sono i confini tra la vostra base e il nemico.



Non essendoci i confini come nelle altre versioni i nemici vi attaccano anche quanto siete alla base e state per decollare.
Alle volte capiterà che non riuscirete nemmeno ad allontanarvi dalla base di 1 metro che sarete cenere.

I nemici sono tanti, troppi perché fin da subito ci sono tutte le torrette lancia missili e diversi caccia che vi inseguono anche quando riportate gli ostaggi alla base.
Da una parte è molto bello e realistico perché nella realtà i nemici vi possono inseguire fino a casa, dall'altra è troppo difficile perché non riuscite a capire questa nuova giocabilità e perderete tutte le vite ancora prima di riuscire a salvare anche un solo ostaggio.

Bella la grafica degli sprite principali, bella la grafica del fondale, molto ricco di elementi decorativi, un cielo coperto di nuvole decisamente credibili.
L'aspetto estetico è notevole e c'è pure una deliziosa musica che vi accompagnerà durante la vostra missione.
Mi piace, ma è troppo difficile.

NES= 9



Un gioco che ogni retrogamer deve possedere per la sua qualità davvero elevata sia per la grafica sia per la giocabilità.
Ha una struttura di gioco un poco diversa dalle altre versioni, è molto difficile, ma vi darà tante soddisfazioni.

Fra tutte le versioni provate, quella per il Master System è sicuramente la versione più fedele in assoluto con il Coin-Op.
Lo si vede dalla prima schermata di avvio con la stessa animazione e lo stesso font del nome.
Non è un caso perché è Sega quindi hanno potuto concentrarsi bene e tirare fuori il meglio che questo hardware può fare.



Una cosa molto gradita è lo scorrimento in parallasse. Ci sono tanti strati che scorrono a velocità diverse che danno una sensazione di profondità che non si avvertiva più dalla versione Coin-Op.
Bisogna che capiate che questo Choplifter in realtà non è proprio lo stesso della versione Home Computer o dell'SG1000 perché questo è della Sega, mentre le altre erano Broderbund.
La versione NES e SMS sono conversioni da Coin-Op.
NES e SMS sono due concorrenti, ma in questo caso l'SMS in questo gioco



non ha nessun tipo di rivale.

TOP GAME

SMS= 9,5

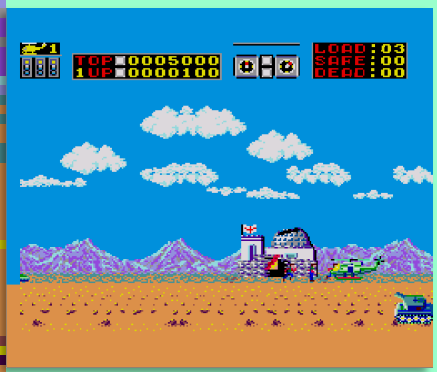


La migliore conversione da Coin-Op mai vista su una piattaforma casalinga.
Se la versione NES vi piace, su di questa rimarrete estasiate dalla quantità di parallasse presente che da una profondità incredibile.

Sega SG1000= 7,8



La versione SG1000 è molto simile a quella MSX con una grafica praticamente uguale.
Molto giocabile, molto difficile, ma anche questa è una ottima interpretazione del gioco originale.
La grafica è buona e ha anche la musica durante il gioco.




Multimedia
Compilation
Office

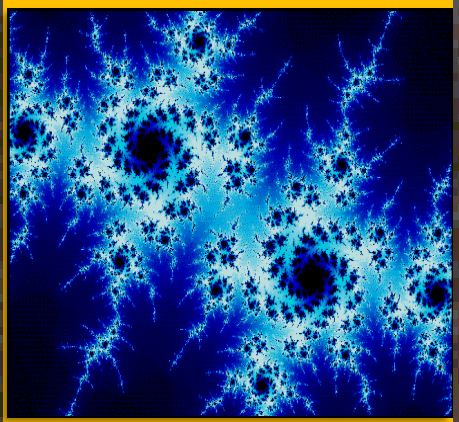
Review

Fractal Universe

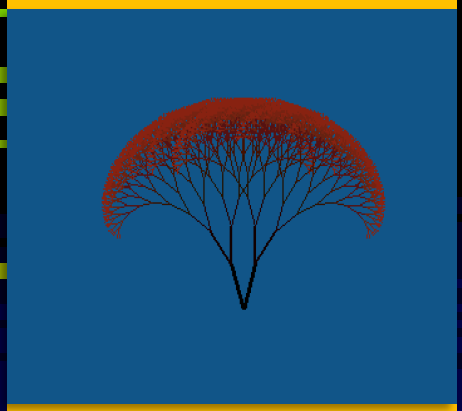


Fractal Universe è un prodotto dedicato ai frattali, ma non un semplice programma per generarli, ma qualcosa di più complesso tanto da poter creare anche dell'arte legata ad essi.
Molte persone ne hanno fatto un attività, quella di creare delle opere d'arte legati ai Frattali.
Pensate ad un pittore che usa una tela e pennelli per creare un dipinto.
Ci sono persone che creano equazione matematiche per generare dei frattali spettacolari al pari di un dipinto.
Con questo prodotto potete creare un frattale, potete vedere una galleria di immagini e anche informazioni su cosa sono e come funzionano.

Nella galleria ci sono una serie di immagini di frattali che potete vedere in vari modi anche per tutto il giorno. Ci sono anche delle animazioni che sono

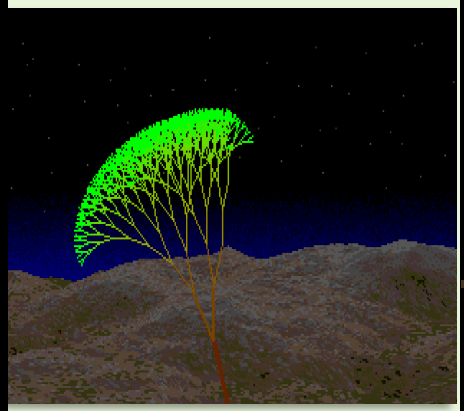


state create usando questo programma.
Potreste avere dei dubbi se queste funzioni matematiche visive siano da considerarsi come arte.
A questo proposito nel CD c'è appunto questo dibattito.
E' arte oppure no?



C'è una descrizione di cosa sia l'arte secondo i più importanti mentori di questo termine e se si può applicare anche in questo caso.
Per comprendere meglio questa "arte" potete visitare la sezione "More About Fractals" che spiega cosa sono, la loro storia e i vari tipi che esistono.
Davvero molto interessante partire dalla storia o scoprire le forme perfette che ci sono in natura dalla notte dei tempi.
Oltre al multimedia più classico da vedere e ascoltare, potete anche decidere di realizzare un frattale.

Ci sono tre tipi di categorie di Frattali: Alberi, Mandel e Plasma.



Il più classico è il Mandelbrot che viene caricato subito senza la generazione.
Questa viene applicata quando si fa un zoom in un particolare area.
E' un processo che richiede tanta potenza ed è spesso consigliato usare un coprocessore matematico.
Fractal Universe su CDTV usa solo il 68000 a 7 Mhz per la generazione ed è un processo estremamente lungo.

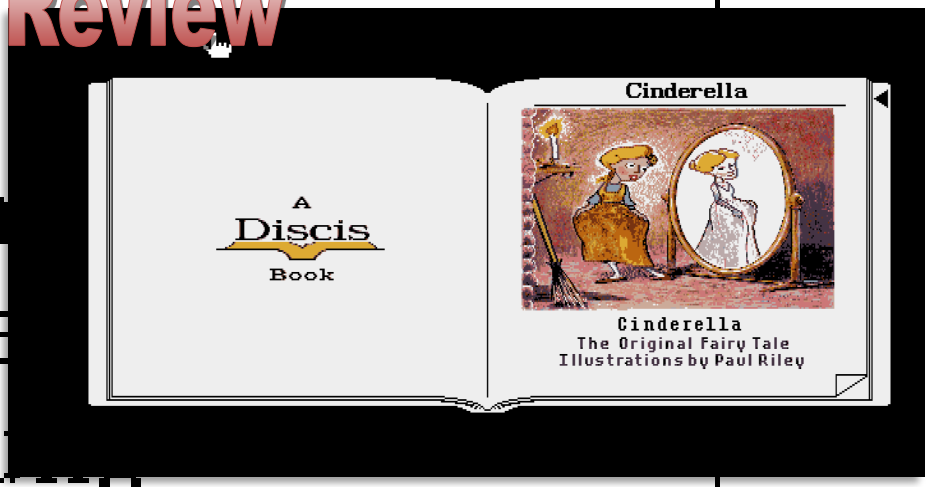


CDTV= 9,5



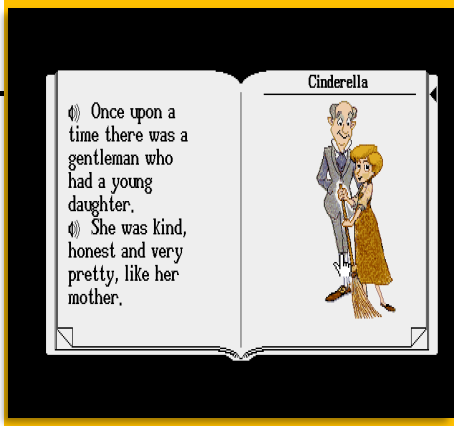
Un prodotto davvero bello che vi farà conoscere e amare questa forma d'arte unica perché basata interamente sulla matematica.
La matematica da vedere e ammirare sicuramente è una grande soddisfazione.
Con questo prodotto avete tanto da scoprire e tanti tipi di frattali da provare e configurare come meglio vi piace.

Review

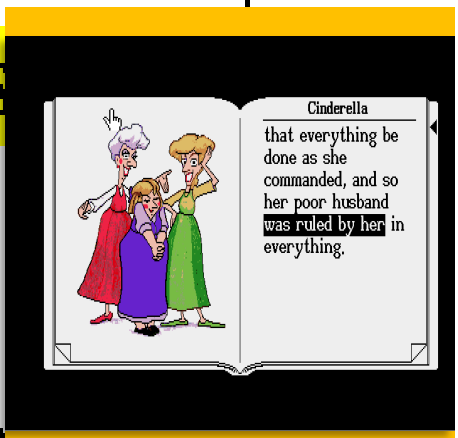


Cinderella è una novella per CDTV e Windows che racconta appunto la sua storia.
E' un prodotto da leggere e ascoltare sfruttando le capacità del CD-ROM.
Cinderella non è l'unica storia perché ne sono uscite diverse per una utenza più giovane e che vuole usare la propria console o computer per leggersi una favola digitale.

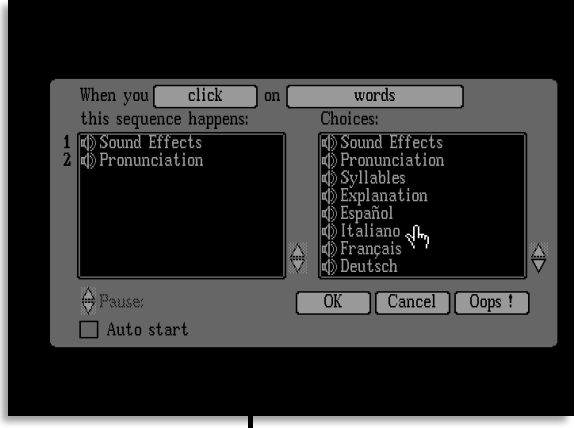
Il CD è costruito molto bene perché potete semplicemente leggere il testo (sono disponibili quattro lingue, compreso l'italiano) e se volete potete cliccare sull'icona del volume per ascoltare direttamente la lettura.
Quando usate la funziona per ascoltare la favola questa viene letta tutta, ma potete sempre in ogni momento fermarvi e andare avanti manualmente.



Ogni pagina ha anche delle immagini che sono interattive perché potete cliccare su ogni parte dei personaggi per scoprire come si chiamano le parti del corpo come gli occhi, i capelli, la bocca, le mani, i vestiti o gli oggetti che usano.
Sicuramente il target è chiaro però lo possono usare tutti anche i grandi che vogliono riscoprire una favola in digitale.



Un prodotto semplice di lettura e ascolta con un CD sfruttato solamente per il parlato di eccellente qualità.
Non c'è il solo parlato, ma anche un buon accompagnamento musicale per tutta la favola anche questo di qualità molto buono.
Questo CD serve anche a far imparare chi ascolta.
Potete anche cliccare su ogni parola per sentire come si legge la sua pronuncia che cambia se ascoltata in Italiano, in Inglese, in Tedesco o in Francese.
C'è un menu nascosto che vi permette di impostare che tipo di interazione fare con il mouse e i termini.
Se impostate per l'Inglese potete comunque ascoltare i termini in Italiano o altre lingue oppure mescolarle.
Ci sono tre opzioni: "cliccare", "doppio click" e "tenere premuto"
C'è una buona libertà di personalizzare la lettura con la propria lingua e nello stesso tempo scoprire come si leggono e si pronunciano nella altre lingue.
Potete anche associare immagini, le icone per ascoltare il parlato e quelle per girare pagina.
Tecnicamente buono, ma si tratta di un libro sfogliabile con tanto testo e poche immagini, ma queste sono disegnate molto bene.

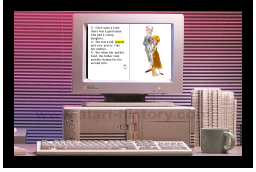


CDTV= 9



Un altro eccellente prodotto questa volta per i più piccini per fagli ascoltare delle favole classiche nella loro lingua e poter imparare anche a pronunciare termini in altri lingue.
Ci sono funzione di fonetica e grammatica che possono essere davvero utili.

Windows 3.1= 9



Uguale anche per PC con la sola differenza che per Windows c'è una qualità migliore sull'interfaccia grafica e font più puliti e meglio definiti.
Per il resto è tutto uguale anche nelle impostazioni sul testo.


Al prossimo imperdibile numero
#51