REV'n'GE! #52

Retro Emulator Vision and Game



Donkey Kong

Il leggendario gioco Nintendo con uno sconosciuto Mario

Captain Future

Un solo gioco, una sola piattaforma, per Capitan Futuro

ALTRE RECENSIONI: Project X * The Killing Ground * Alien Fish Finger * Submarine Commander * Silent Hunter * Disposable Hero * Boom * Air Force Commander * Menace * P-47 Thunderbolt * Hard Day on the Ranch * Geppy-X

EDITORIALE NUMERO 52

Ed eccoci al mese di Aprile, ormai in piena primavera anche se le temperature non sono ancora molto alte, ma s'incominciano a intravedere le belle giornate e la voglia di uscire sempre più spesso.

Un numero di REV'n'GE! primaverile anche se gli argomenti sono tosti e frenetici perché la maggior parte di titoli provati sono di guerra e distruzione. Simulatori navali, spara e fuggi classici e strategici militari.

Interessante in questo numero la parte dedicata alla Console perché ho recensito un gioco davvero spettacolare per Playstation che è un tributo ad un genere di cartoni animati degli anni 70 che quando lo avviate non riuscirete tanto facilmente a smettere di giocare. Non solo Playstation, ma anche altre console con un gioco Leggendario come Donkey Kong che ha affascinato un po' tutti e ancora oggi è sempre piacevole da giocare e riscoprire.

Nella pagine di alcune recensioni potete vedere dei trailer.

Meno bene forse la parte multimediale perché l'aria di primavera, l'aria Pasquale non mi hanno ispirato particolarmente nella scelta dell'argomento e leggerete solo di una breve novella che a livello tecnico non è sicuramente paragonabile ad altre produzioni multimediali.

Buona Lettura

Sommario Numero 52 — Aprile 2016

Air Force Commander	**19-20**
Alien Breed 3D II: The Killing Ground	**7**
Alien Fish Finger	**7**
Boom	**18**
Captain Future	**18**
Disposable Hero	**12-13**
Donkey Kong	**14-17**
Hard Day on the Ranch	**30**
Menace	**21**
P-47	**23-25**
Project X	**5-6**
Silent Hunter	**10-11**
Submarine Commander	**8-9**

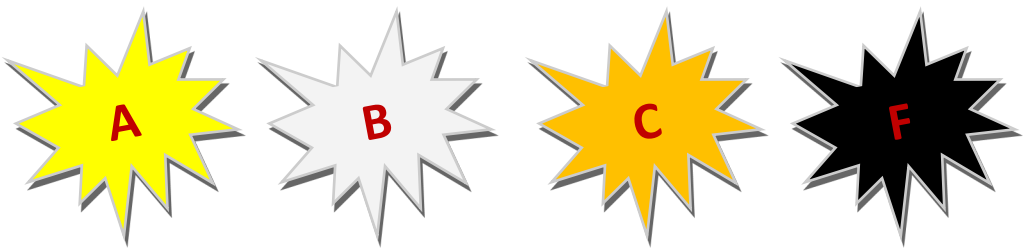
IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

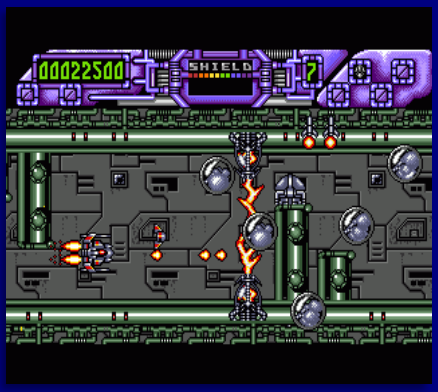
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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.

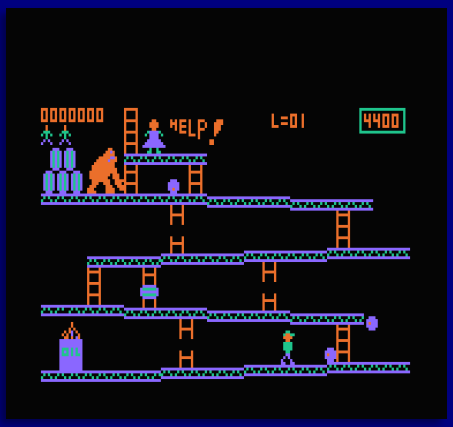
Un nuovo modo per giudicare un gioco con dei bollini scolastici: A , B, C, D ed F.





Darius/Darius+/Darius Twine

Un fantastico spara e fuggi molto noto e che ha una lunga serie di giochi sfociata nell'ultimo episodio con grafica 3D pur rimanendo a scorrimento laterale.



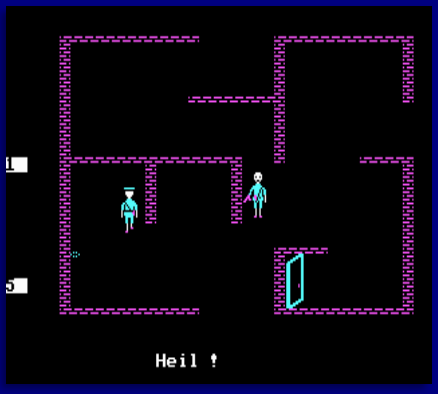
Colour Kong 16k

Un clone di Donkey Kong per l'EACA Colour Genie.
A guardarlo sembra proprio la versione di Donkey Kong per Vic-20.
Aspettate il prossimo numero per vedere di cosa si tratta!



Dr. Wellman

Un titolo per CDTV che si occupa di medicina e in particolare di insegnare a stare bene e in salute per voi stessi e anche per la famiglia.



Beyond Castle Wolfenstein

Dovrete abilmente infiltrarvi in un castello Nazista, trovare delle bombe e distruggere il covo di Hitler.

Dato che non è stato provato su questo numero, lo sarà nel prossimo.



Dirt Trax FX

Un corsa in motocross in 3D sullo SNES
La console è potente, ma nel 3D non è che abbia un hardware particolarmente prestante.

Review

Voglio iniziare con la recensione di alcuni shoo't em up perché ancora oggi a discapito di anni si continua a parlare e discutere quale sia il migliore, il più giocabile o quello che è stato realizzato meglio.

Project X è uscito nel 1992 per Amiga, sviluppato e pubblicato dalla stessa Team17, mentre nel 1994 è uscito per PC sviluppato da Team17 ma pubblicato dalla Psygnosis.

E' uno shoot'em up molto noto per la sua grafica sensazionale e con una cura dei dettagli che sembra un titolo da



Ce ne sono davvero tanti e per tutte le piattaforme e iniziamo le danze con Project X uscito tra l'altro per Amiga e PC e poi ancora altri di questo genere sulle varie piattaforme.

Console o anche da Coin-op.

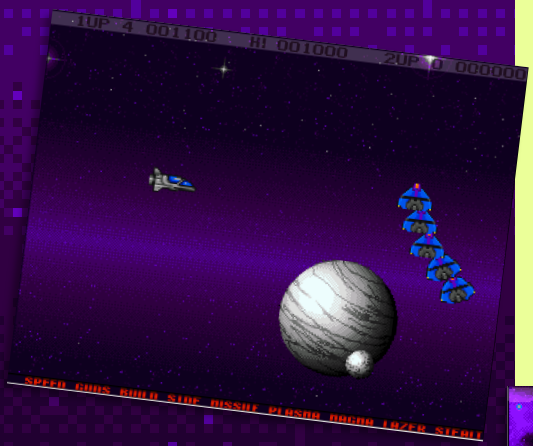
Questo gioco però ha più difetti che vantaggi perché basandosi completamente sulla grafica e audio perde, nella sua versione originale (*che potete chiamare v1.0*), la giocabilità per una difficoltà esagerata oltre ogni immaginazione.

La trama si basa su un errore, la follia di alcune scienziati che lasciano degenerare un progetto basato su dei droidi animali sul pianeta Ryxx.

La situazione sfugge di mano e questi droidi diventano pericolosi perché mutano in qualcosa che non era previsto.

Questa degenerazione provoca dei cortocircuiti nelle loro strutture che gli dona un intelligenza superiore e una potenza distruttiva fuori controllo.

L'unico modo per risolvere la situazione è volare sul pianeta Ryxx e distruggere il cuore la stazione del male.





Tanta grafica e audio richiede tanta memoria e infatti non funziona su quegli Amiga che hanno solo 512k di memoria.

Un prezzo da pagare per quello che offre la memoria aggiuntiva.

Non avete un solo caccia, ma potete sceglierne uno dai tre disponibili che sono diversi sia come grafica che come caratteristiche e per ognuno di questi avete una breve descrizione dei suoi vantaggi e svantaggi.

Potete scegliere anche il tipo di musica tra una più ritmata e una più classica.

Potete anche scegliere la difficoltà tra Arcade e Rookie.

La musica è un altro aspetto molto ricercato e infatti lo si sente sempre durante il gioco e durante la fase di caricamento.

Ogni sample che ascoltate è di



qualità elevata, sicuramente molto di più di tanti altri titoli

provati prima di questo.
Tecnicamente è davvero stupendo con una cura esasperata dei fondali per ricreare ambienti spaziali davvero reali come i pianeti, le stelle, le galassie e ogni cosa che è stato previsto per i vari livelli.
Anche i vari nemici sono stati curati allo stesso modo, applicando i colori al posto giusto, studiando bene le ombre, le sfumature per rendere ogni oggetto migliore di quanto si fosse mai fatto prima come, ad esempio, i campi di asteroidi con rocce anche enormi che sembrano molto reali considerato che è un gioco.

Il problema di questo titolo è la giocabilità che anche mettendo la modalità Rookie non si hanno tanti benefici perché i nemici hanno un ratio di fuoco notevole e la loro resistenza è troppo elevata.
E' un gioco molto lineare alla R-Type con un sistema di potenziamento alla



Salamander, quindi raccogliete dei gettoni o dei bonus che poi dovete attivare con il tasto di "spazio" o tenendo premuto il pulsante di fuoco.
Alcune di queste opzioni richiedono



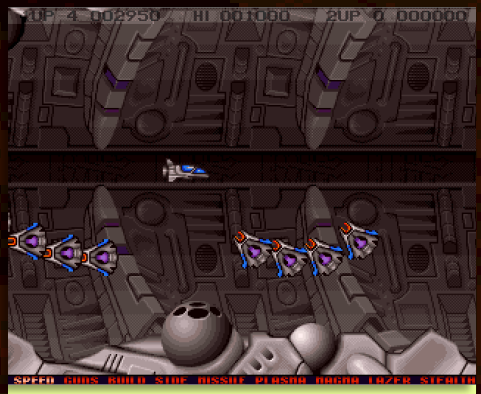
uno o più bonus per essere attivati.

I vari livelli rappresentano il viaggio nello spazio per arrivare al pianeta Ryxx e poi in seguito volerete sulla superficie e all'interno dello stesso pianeta fino alla base finale.
La struttura dei livelli è stata costruita per ricreare un percorso dalla Terra al Pianeta Ryxx e poi dalla superficie al suo interno.

Il primo livello si svolge nello spazio, quindi una fase di avvicinamento; il secondo livello è sulla superficie congelata del pianeta, il terzo livello è all'interno delle viscere del pianeta, tra fiumi e mari i lava, ma prima di arrivarci avete una fase alla "Gravity" in cui dovete volare tra strette condutture a velocità diverse e prendendo i vari bonus.
Il quarto livello si svolge in un ambiente acquatico volando sopra e sottacqua con l'effetto degli spruzzi ogni volta che entrate ed uscite dall'acqua.
Il quinto livello è l'entrata per la base aliena.

Il sesto livello è quello finale contro la il male assoluto che c'è sul pianeta Ryxx e che ha una musica ben diversa, una marcia militare e non ci sono nemici, ma dovete semplicemente lanciare delle bombe all'interno della base da alcune tubature che escono all'esterno.
La sequenza finale è davvero bella e ve la faccio vedere per chi non l'ha mai vista.
Un titolo del genere e curato come pochi altri non poteva non averne.

E' tutto molto bello, tanta bella grafica, immagini di caricamento di qualità Amiga.
Devo essere sincero perchè ho notato qualche cosa che non va tanto bene per la grafica che viene mostrata.
Non ci farete tanto caso, ma il livello acquatico ha delle incongruenze abbastanza notevoli.
Non ci sono effetti di distorsione nell'acqua e quando voi e i nemici vi spostate dentro e fuori dall'acqua non vedete il cambio di colore che l'acqua dovrebbe dare e che c'è perché alcuni oggetti del fondale mostrano questo doppio colore.
In generale è tutto ottimo, ma poche animazioni del fondale, tutto abbastanza statico e lo si nota ancora di più guardando una grafica così ultra dettagliata.



Ho provato anche Project X SE, che chiamerò v1.1, per vedere in cosa differisce dalla 1.0.
La versione normale ha 4 dischetti, mentre questa "Special Edition" ne ha solo 3.
La cosa che cambia è che hanno rimosso dalle opzioni il livello Rookie e la difficoltà di gioco è molto più facile dato che avete subito quasi le armi al massimo e sono state anche modificate.
Avete subito il doppio sparo orizzontale e due spari verticali decisamente più efficaci.
I nemici sono più lenti e richiedono decisamente meno colpi per essere abbattuti; con l'auto fuoco attivato le cose saranno decisamente migliori rispetto alla versione 1.0.

Amiga= 7,5



E' un gioco eccellente come grafica e sonoro rovinato da una difficoltà così esagerata che fa scappare la voglia di giocarci. E' così arduo che probabilmente non arriverete nemmeno alla fine del primo livello.
La versione "SE" ha una difficoltà molto più calibrata e aggiungeteci quindi +1 al punteggio.

The Killing Ground



Si tratta di un arcade 3D in prima persona solo per Amiga AGA con un processore almeno 68020, ma è molto raccomandato avere almeno il più veloce 68030 per iniziare a divertirvi.
L'area di gioco può essere messa a poco più di 1/4 di schermo oppure a tutto schermo. L'area di gioco piccola serve se avete un processore lento, mentre la seconda se ne avete uno molto potente.

Sfortunatamente il gioco fu rilasciato molto in fretta e non fu ottimizzato per i processori più veloci quindi a tutto schermo era molto lento e scattoso anche a chi aveva un 68060 con rallentamenti inizialmente incomprensibili e poi risolti in seguito con una patch.

La grafica di questo gioco è notevole, tutto a poligoni molto complessi che lo rendono decisamente migliore dei vari Doom e addirittura meglio di Quake e forse anche di Quake II come scenari.
Per velocizzarlo però alcuni nemici non erano poligonali, ma ce ne erano comunque abbastanza soprattutto alcuni giganteschi che fanno vedere il suo buon potenziale sfruttato male.

Un'altra cosa molto interessante era la IA molto evoluta tanto che alcuni mostri vi creano delle trappole, vi ingannano facendovi credere che vanno da una parte, ma ad un certo punto vi aggirano e vi prendono alle spalle mentre voi vi appostate per colpirli.
Sentirete i loro passi avvicinarsi e quando saltate fuori da un nascondiglio per colpirli non li vedete più, sembrano spariti, ma in realtà hanno cambiato direzione per sorprendervi.
Molto ben fatto come grafica, tanti poligoni, tantissimi effetti luminosi come lampade che illuminano le zone buie e alcuni mostri che usano anche loro delle torce per illuminare il percorso oppure per colpirvi meglio.

Amiga 1200= 7



E' uno dei migliori FPS per Amiga, ma ha una giocabilità rovinata da una pessima ottimizzazione del codice che vi impedisce di giocarci a tutto schermo (nella sua versione iniziale). Non è comunque molto fluido nemmeno nella finestra piccola e tutto per una smania di rilasciarlo troppo in fretta.

Alien Fish Finger

Si tratta di un gioco di azione a scorrimento laterale dove impersonate il solito eroe che deve sconfiggere degli alieni che vogliono distruggere la terra (*wow, che originalità!*).
Quello che invece è originale è il sistema di gioco che è semplicemente fantastico e di una giocabilità così elevata che non riuscirete a smettere finchè non lo avrete finito.



La grafica malgrado sia di piccolissime dimensioni, ha un dettaglio molto accurato soprattutto nelle animazioni e degli scontri a fuoco.
Siete armati di un fucile al plasma o di un'altra tecnologia, fatto sta che è molto potente e anche di alcune mine da lancio.

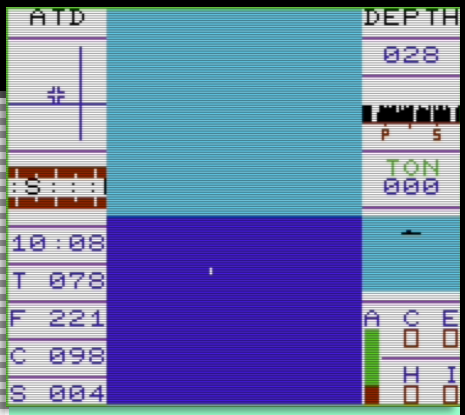
Le munizioni non sono infinite, ma quando uccidete un alieno, potete raccogliere le armi che lascia cadere dato che sono le stesse.
Potete in ogni momento ricaricare il vostro fucile e le vostre bombe.
Un'altra bella cosa di questo gioco è il realismo degli scenari che rappresentano il pianeta Terra devastato dai bombardamenti alieni, costruzioni e installazione sotterranee che sono cupe, buie e illuminate da luci artificiali oppure dalla luce che proviene dalla natura (il rossore della lava o delle rocce).
Da non perdere!!

Amiga 500= 9



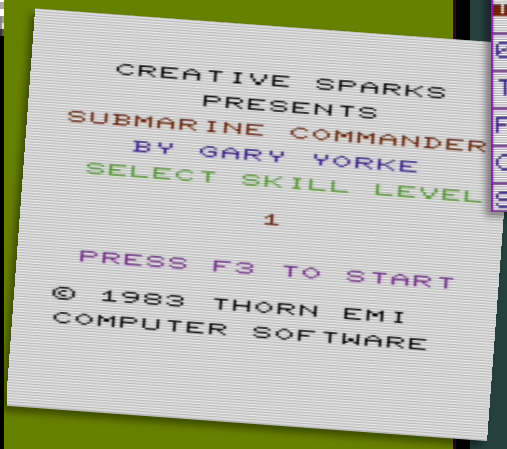
Un gioco di azione a scorrimento laterale così giocabile, così travolgente che una volta iniziato lo finirete anche a costo di passarci tutta la notte.
Bello nella grafica, accurato come pochi altri giochi, malgrado personaggi lillipuziani.
Geniale il concetto e la sua realizzazione.



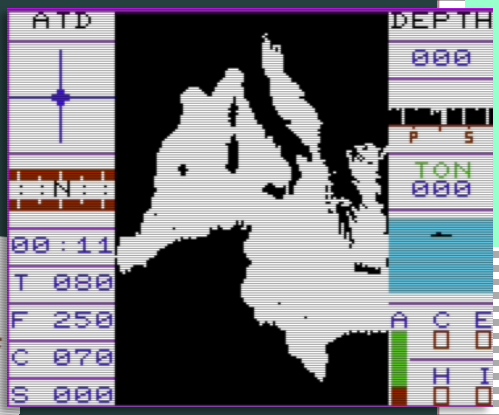


Submarine Commander è un gioco di strategia navale più che simulatore e con questo gioco siete un capitano di un sottomarino nel Mar Mediterraneo con la missione di distruggere tutti i convogli nemici.
Per adempiere alla vostra missione avete una mappa strategica, un sonar, periscopio e siluri; l'uso corretto e ben sincronizzato di queste apparecchiature garantiscono il successo.

Non tutti i bersagli staranno li a subire i vostri attacchi e dovrete fare attenzione a quelle navi da guerra che hanno bombe di profondità, delle particolari armi che esplodono sotto il mare e che sono state create per gli attacchi dei sommergibili.
Dato che questo gioco è uscito solo per Vic-20 e Atari 8-Bit potete giocare con il joystick e la tastiera.
Forse non sono proprio le piattaforme ideali per uno strategico perché il controller deve essere molto veloce e preciso, ma vi stupirà perché il joystick e la tastiera sono usati molto bene.



L'area di gioco inizialmente è abbastanza caotica perché non capirete come interagire con i vari pannelli che vedete, ma guardandoli attentamente capirete cosa servono e anche abbastanza intuitivi i comandi del joystick e tastiera.
Con il joystick potete impostare la rotta e se andare in immersione o emersione; con i tasti numerici impostate la velocità.
Per fare fuoco dovete usare il pulsante del joystick.
Tutto il gioco viene gestito dalla mappa che mostra il vostro sommergibile come un puntino lampeggiante e i nemici come altri punti che si spostano.
Quando siete vicini ad un bersaglio il sonar vi avverte con un beep; a questo punto cambiate la visuale con quella del periscopio, individuare il bersaglio e cercate di abbatterlo con i siluri.



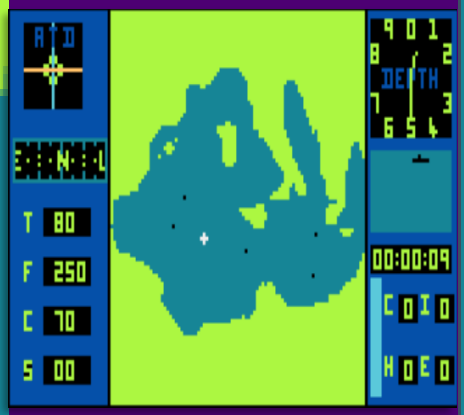
I Comandi sono molto semplici e che sono rappresentati dalle loro iniziali: "**M**" per la mappa generale, "**P**" per il periscopio, "**S**" per il sonar, i tasti da 1 a 0 per la velocità e il joystick per la direzione, immersione, emersione e lancio siluri.

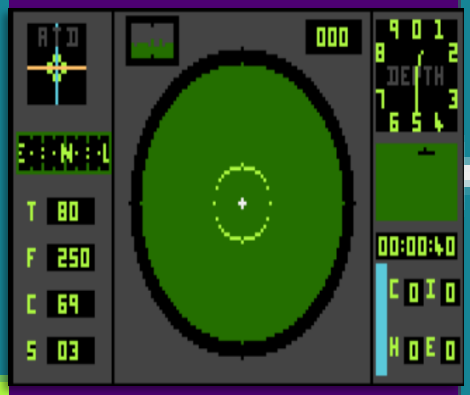
Ben fatti anche gli indicatori di pericolo perché uno scanner (sonar) vi mostra se siete troppo vicini al fondale in caso di immersione e un altro scanner vi mostra se siete troppo vicini alla costa per evitare di arenarvi.
Non è molto preciso come i giochi più moderni, però tenendo d'occhio tutte queste informazioni riuscite tranquillamente a inseguire gli avversari.
Non è facile perché bisogna guardare la mappa, imparare le direzione da prendere e le fasi di combattimento, ma come strategico è davvero fatto molto bene, almeno nella versione Vic-20.

Decisamente meno gratificante la versione per Atari 8-Bit, in questo caso un Atari 800, con una grafica da una parte molto più chiara e pulita, ma dall'altra un po' semplicistica soprattutto la mappa generale che mostra un Mediterraneo abbastanza scialbo, poco dettagliato e molto approssimativo.

Sul Vic-20 potete ammirare una quasi perfetta riproduzione delle nazioni che si affacciano su questo mare compresi anche le coste frastagliate e ben riprodotte.

Sull'Atari invece tutto è molto arrotondato, superficiale.





Molto ben fatti invece le informazioni dei pannelli dei comandi che sono chiari, precisi e anche più raffinati che riproducono meglio quelli reali, ma nel complesso non aiutano più di tanto a migliorarlo rispetto al Vic-20.

Devo dire la verità: questa volta una versione per Atari 8-Bit davvero molto deludente soprattutto dal punto di vista grafico che è poco curato e poco dettagliato.

La versione Vic-20 al contrario stupisce per i tanti panelli informativi che lo rendono più completo e una mappa disegnata come di deve e che ricrea ottimamente le coste del Mediterraneo.

Atari 800XL= 6,5



Una versione un po' sottotono soprattutto dal punto di vista della grafica assai superficiale e una giocabilità non di certo all'altezza della piattaforma anche per una precisione dei comandi tutt'altro che buona.

B

Vic-20= 8



E' una sorpresa questo gioco su questa piattaforma per una grafica eccellente sulla mappa generale che mostra le nazione sul Mediterraneo riprodotte molto bene con le loro reali formazioni costiere.

Una grafica più minuta che su Atari, pannelli di controllo più semplici, ma molto più accurati per le informazione e le interazioni.

Giocabilità davvero ottima e vi consiglio di provarlo perché ne vale la pena.

Review
Silent Hunter

Silent Hunter è un simulatore di sottomarino di concezione più moderna e caratterizzato da una grafica composta da texture di qualità elevata, molte animazioni e un realismo decisamente superiore a molti altri titoli della concorrenza.

E' un gioco molto completo perché ha una bella introduzione animata in full motion video anche se non particolarmente complessa e un audio di alta qualità.

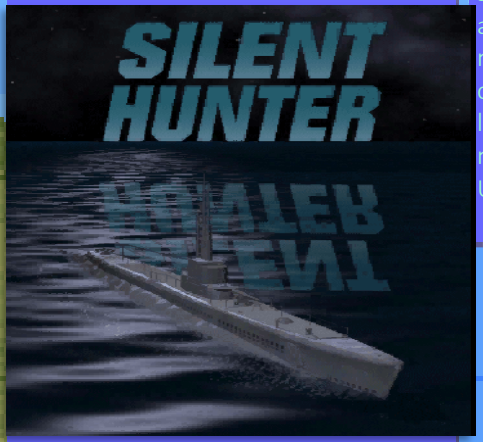
E' una versione su CD-ROM quindi ha degli extra che sono dei documentari che sono presentati come delle interviste: ci sono una serie di domande sul funzionamento di un sottomarino e le risposte sono video storici, video reali di come funziona un sommergibile.

Una parte extra davvero interessante che aumenta notevolmente la longevità di questo titolo.

Ci sono tantissime missioni da giocare singolarmente, ci sono campagne complete e poi extra da guardare e ascoltare.

Il gioco ha anche un editor in cui potete crearvi una missione personalizzata e per i fan di questo genere di giochi è sicuramente una aggiunta davvero buona per farlo durare ben oltre le missioni ufficiali.

Dopo l'introduzione potete iniziare una missione singola, potete iniziare una carriera, leggere le interviste, e visitare il sottomarino protagonista di questo gioco.



La simulazione si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale e siete al comando di un sottomarino Statunitense nel Pacifico e le missioni si svolgono in un periodo temperale che va dall'attacco di Pearl Harbour fino alla fine della guerra.

Il vostro scopo è quello di distruggere i convogli nemici tra missioni singole e la carriera.

Le singoli missioni sono divise in quattro sottogruppi che comprendono le "missioni storiche" e tre tipi di scontri navali tra navi da guerra, convogli e pattuglie.

Le missioni storiche le potete personalizzare solo per quanto riguarda il realismo che comprende l'avere le risorse infinite e danni meno realistici; queste personalizzazioni sono importanti anche per poter giocare liberamente e imparare a guidare un sottomarino e poter poi giocarci realmente con le difficoltà originali.

Le altre tre categorie hanno un altro tipo di personalizzazione dato che potete scegliere l'anno e il mese; l'esperienza dell'equipaggio; quante navi nemiche aggiungere e/o eventuali scorte; la presenza o meno di aerei da combattimento; l'orario; le condizioni meteo e le condizioni del mare.

Una pesante personalizzazione per creare situazioni sempre diverse e imprevedibili, quindi potete generare ogni tipo di missione che più vi aggrada.

Pensate a quante missioni potete creare dal gioco e quante ne potete creare con l'Editor.



La carriera non ha nessuna personalizzazione, a parte i settaggi del realismo; potete solo scegliere un nome, l'hanno e il mese.

Le missioni sono in sequenza perché seguono l'evolversi degli eventi in modo sequenziale con una difficoltà ben calibrata perché le prime sono pattuglie per prendere confidenza con i comandi, le varie visuali e impratichirsi a dare ordini e vedere come funziona sotto la vostra competenza.

Il modo di giocare a questo titolo non è diverso dalle altre simulazioni di sottomarino e la schermata del ponte assomiglia molto a quella vista, ad esempio, in "*688 Attack Sub*".



Quello che cambia è una grafica molto più realistica, molto più fotografica perché il dettaglio è notevole e vi sembrerà di guardare un vero, reale, sottomarino.

Molto buono è che il mouse vi indica i nomi dei vari pannelli in modo che non andiate a cercarli a caso.

Ogni pannello se ha un' animazione que-

sta viene eseguita per rendere questa esperienza la più reale possibile per la tecnologia del periodo.
Graficamente, come detto, eccellente e davvero bello e realistico e con quel senso di claustrofobia che da perché i sommergibili della Seconda Guerra Mondiale erano delle scatole di sardine, molto stretti e lunghi.
Se avete visto "688 Attack Sub" questo gioco vi sembrerà davvero stretto e la sensazione è giusta perché erano posti molto angusti; molte cuccette dell'equipaggio erano addirittura sopra i siluri.

Le strumentazioni sono ottime e tutte le azioni possono essere eseguite direttamente con il mouse grazie ad una perfetta integrazione dei comandi e dei sottotitoli associati, ma potete anche usare la tastiera.
Il mio consiglio è usare il mouse perché con questo ottimo sistema vi permette di muovere le leve e i pulsanti dai veri pannelli di controllo come se lo faceste realmente.

Con le visuali esterne, anche se in realtà sono tutte in prima persona, si vede il movimento reale di un nave che può essere più o meno accentuato a seconda di come è il mare e un altro modo di renderlo realistico, quasi da far venire il mal di mare.





A

PC 486DX33= 9,5



Una simulazione di sottomarino davvero entusiasmante per un realismo incredibile grazie ad una grafica che permette tutto questo sia negli interni sia negli esterni.
Il mare è ben fatto con le ondulazioni e l'effetto delle onde, si vedono le isole, le zone costiere, le nuvole estremamente realistiche che sono condizionante dall'illuminazione del sole.
Gli interni sono quanto di più realistico che potete vedere in una simulazione del genere negli anni 90.
Tutto questo si paga in termine di prestazioni e anche se gira sui 386, meglio avere almeno un 486DX, meglio un Pentium per stare tranquilli.
Di certo la bellezza si paga, ma ne vale la pena.
Silent Hunter punta sul realismo della grafica, della strategia e vi immedesima nella situazione tanto che vi sembrerà di essere su un sottomarino.
Grazie alle tante missioni, alle varie personalizzazioni e ad un editor la sua longevità è molto lunga.

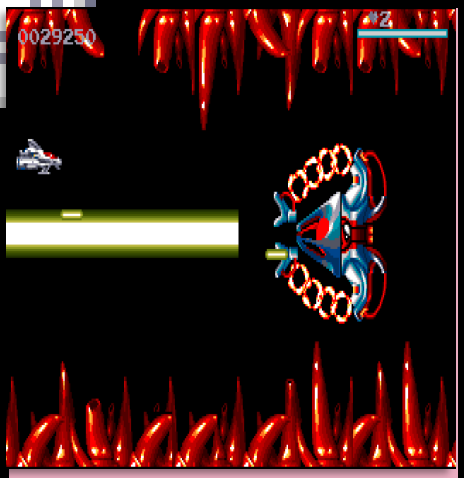


Non è un gioco facile perché è una simulazione molto realistica che comprende anche una fase di strategia di alto livello perché i nemici sono ostici, sono bravi, intelligenti e non si fanno trovare facilmente.
Dovete imparare a creare delle rotte, usare bene il sonar e scovare un nemico in un ambiente davvero enorme.
Le dimensioni di questo teatro di battaglia comprendono 9 zone, quindi davvero vasto.
I pannelli sono tanti e dal periscopio non potete lanciare i siluri, ma bisogna uscire da questa visuale e andare al pannello siluri e lanciarli.
Tutte queste difficoltà sono gestite dalle opzioni sul realismo e potete facilitare le operazione o renderle più reali.
E' esattamente come avete visto in vari film: il comandante controlla il bersaglio dal periscopio e poi ordina ad un marinaio di lanciare i siluri al suo comando.
Nel gioco dovete fare tutto da soli.









Disposable Hero è uno shoot'em up per Amiga e che da del filo da torcere ad altri titoli di questo genere forse anche ben più famosi di questo.

E' un azione a scorrimento orizzontale come "R-Type", il più famoso sicuramente di questo genere, ma questo specifico gioco assomiglia molto a "X-Out" per la personalizzazione della vostra navetta e per le tantissime armi disponibili.

A differenza però dell'altro titolo la personalizzazione non è fatta all'inizio del gioco, ma entrando in determinate zone all'interno del livello.

Come da tradizione ci sono dei boss da sconfiggere che si trovano a metà e a fine livello - alcuni di questi molto grandi.

Disposable Hero è un shoo't em up che punta a stupire non solo per la giocabilità, ma per grafica e sonoro.

La trama è quella classica: un gruppo di alieni invasori vuole conquistare la Terra e gli scienziati che hanno nel frattempo scoperto nuove tecnologie di battaglia cercano di sfruttarle per difendersi.

Viene creata una task force chiamata D-Hero che hanno a disposizione una nuova astronave chiamata "Prototype 2" (*non vi ricorda qualcosa questo nome? Ho già recensito un gioco dove il vostro caccia si chiamava Prototype! Questo gioco non è il seguito di nessun altro, ma secondo me c'è qualche riferimento*) molto potente e ben armata.



E' un titolo uscito per Amiga e la sua console CD32.

Bellissima l'introduzione iniziale cinematografica come presentazione e dove potete ammirare delle immagini davvero belle e una musica a tema.

La schermata delle opzioni è molto interessante perché mostra un immagine di alta qualità, un animazione in 3D ombreggiata della Prototype 2 e i crediti del gioco; tutto in una sola schermata.

Un sistema decisamente da Coin-Op.

DH funziona tranquillamente con solo 512k di memoria e ha solo 2 dischi. Se avete un lettore esterno siete a posto anche per il cambio disco.

Le opzioni sono solo 2: scelta delle difficoltà tra le quattro disponibili e il volume della musica e degli effetti sonori.

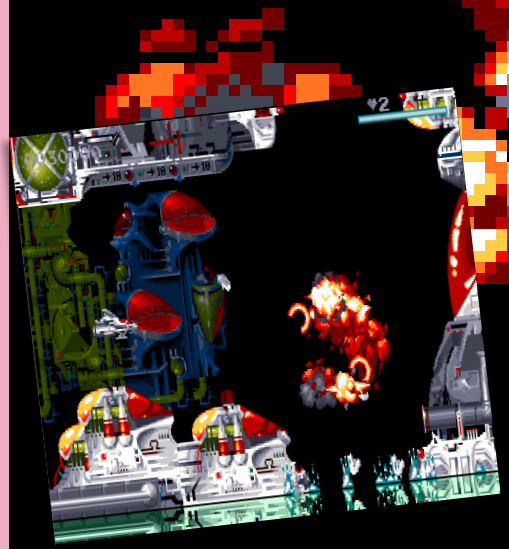
Il gioco esalta la grafica e la cura maniacale dei dettagli ed è un enorme piacere vederlo in azione.

Tutto è curato davvero bene sia per la prototype 2 sia per i tantissimi nemici che hanno molti colori vivaci e sgarganti e hanno una enormità di frame di animazione.

Non solo sprite in movimento, ma anche tanta grafica del fondale e effetti dell'acqua decisamente più accurati di quanto non potete vedere o ammirare, ad esempio, su Project X.

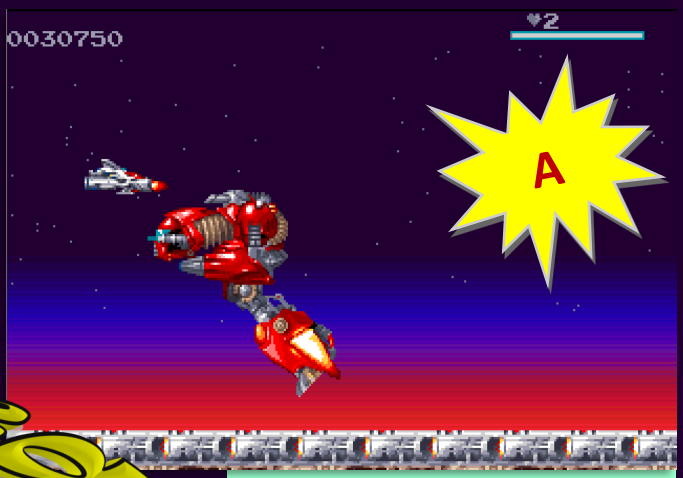
L'acqua ha le distorsioni tipiche, quando colpite i nemici i loro frammenti che vi cadono fanno gli spruzzi; i nemici che escono dall'acqua fanno cadere le gocce dallo scafo.

Una accuratezza molto certosina.

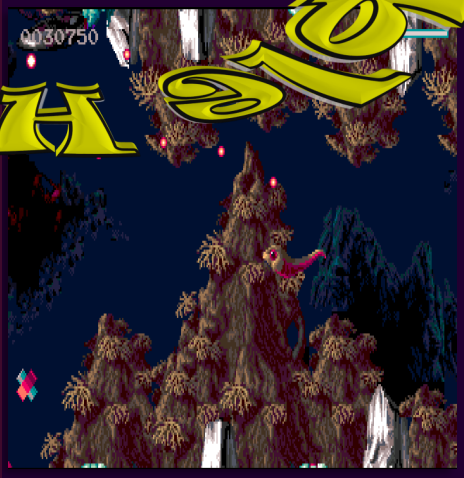


Ci sono addirittura ben più di un boss da sconfiggere per livello perché oltre a quello finali ce ne sono anche 2 o 3 e si tratta di grosse astronavi o grossi robot.
Alcuni di questi vanno per forza abbattuti, mentre altri se non ce la fate ad un certo se ne vanno.

Non ci sono dei bonus da collezionare per avere delle armi, ma una specie di moneta che dovete usare in appositi negozi che poi sono delle astronavi di supporto.



Prototype



Avete solo tre vite a disposizione e una barra di energia per ognuna quindi una possibilità in più rispetto ad altri giochi simili.
I quattro livelli di difficoltà dovrebbero venire incontro ad ogni esigenza e sono ben calibrati.
La fine del gioco (spoiler) è alquanto strana e vi lascia con l'amaro in bocca e qualche dubbio.

Tra un livello e l'altro, mentre lo sta caricando c'è una simpatica animazione in cui vedete la prototype volare verso un pianeta e anche questa è una sequenza di intermezzo di ottima qualità.
Tante sequenze grafiche, tantissime animazioni, tanti colori applicati come nessun altro gioco di questo genere è riuscito fare su Amiga e con solo 512k di memoria.

In generale la grafica sembra quasi un cartone animato perché certi mostri, certi nemici un po' ricordano un cartone animato di azione Giapponese.
In un livello vedrete un grosso robot rosso che corre (*in maniera fantastica*) verso di voi e poi si alza in volo per attaccarvi.
Ogni livello ha la sua musica che da ritmo ed è ovviamente molto bella perché anche da questo punto di vista si è cercato di sfruttare bene il chip audio dell'Amiga.
Molti sono anche gli effetti sonori tra cui parlato digitalizzato..
Oltre a quelli sonori ci sono anche gli effetti grafici speciali come le esplosioni come piacciono a me.



Amiga 500= 9,5

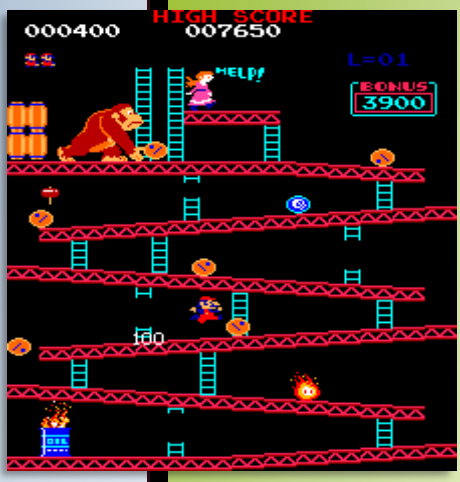


E' probabilmente uno degli shoo't em up migliori su Amiga per quanto riguarda la grafica e la sua accuratezza degna di un Coin-Op.
Giocabilità molto alta grazie a quattro livelli di difficoltà che vengono incontro a quasi tutte le esigenze.
Ha una cura maniacale per riprodurre alla perfezione tutti i particolari.
Non ve lo lasciate sfuggire perché merita.

Donkey Kong



Un titolo che non ha bisogno di presentazioni perché probabilmente è il più famoso di tutti i tempi, un gioco da cui sono nati centinaia se non migliaia di cloni, di aggiornamenti, di fix e remake e chi più ne ha e più ne metta.
Un gioco Arcade che punta alla giocabilità immediata perché non appena inserivate il gettone nel cabinato o il pulsante del joystick per la versione casalinga sapevate già cosa fare.
La grafica originale era semplice e poco elaborata e non cercava di attirare l'attenzione con i colori o la definizione, ma con una struttura di gioco in grado di catturare l'attenzione e far impegnare chi vi giocava al meglio delle sue possibilità.



Lo scopo del gioco è molto semplice: voi impersonate Mario, proprio lui, la futura mascotte della Nintendo qui del tutto sconosciuto, arrampicarsi su delle piattaforme e salvare la sua ragazza catturata da un enorme gorilla che tenta di impedirvi a tutti i costi di salvarla.
Per farlo userà la sua forza per piegare e spezzare le varie piattaforme e lanciarvi contro dei barili e palle di fuoco.
DK introduce per la prima volta in un videogioco una storia che viene raccontata durante il suo svolgimento attraverso delle semplici sequenze tra i vari livelli.
La versione originale è quella Coin-Op del 1980 e dal 1981 sono iniziate le conversioni per gli Home Computer e Console: 13 versioni.
La cosa curiosa di tutte queste conversione è che non è molto fedele dato che solamente 2 o 3 livelli sono rimasti uguali all'originale; tutti gli altri sono nuovi.
Guardando la grafica e la semplice giocabilità non dovete sottovalutarlo perché è molto più difficile di quanto non possa sembrare e vi farà arrabbiare come mi sono arrabbiato io giocandoci nel Coin-op.
Il vostro personaggio ha una sola arma: il salto.
Voi dovete in pratica correre sulle piattaforme, salire sulle scale e lentamente arrivare alla piattaforma dove c'è King Kong. A questo punto avete vinto questo livello.
Il Gorillone non ci sta e rapisce la vostra fidanzata e la porta al prossimo livello ancora più difficile.
Non è facile saltare come sembra perché c'è anche in questo gioco la precisione al pixel che se fatto troppo presto o troppo tardi non riuscirete a evitare i barili o le palle di fuoco.
Oltre a saltare potete temporaneamente usare dei martelli che trovati nei vari livelli che vi permettono di distruggere i barili e le palle di fuoco.
Questo martello ha due punti deboli: non potete salire le scale quando lo usate e alle volte i barili sfuggono al colpo e vi travolgono.
Il martello sbatte per terra in modo automatico e voi dovete centrare perfettamente i barili che rotolano; se non lo fate avete perso una vita.
La giocabilità e l'immediatezza di questo titolo portano molto spesso a sottovalutare la difficoltà nascosta che c'è nel saltare e nel colpire questi oggetti.
La prima versione per Home Computer è quella per Vic-20 nel lontano 1983 che riesce a riprodurre molto bene il gioco con tutte le sue fasi anche grazie al fatto che la grafica originale non è così complessa da creare problemi.
Il Vic-20 ha delle limitazioni nei colori e nella definizione con grossi sprite, ma che sono molto ben animati.
Molto ben fatta anche la musica originale durante il gioco insieme agli effetti

sonori.
Buona la giocabilità anche se rimane comunque un po' difficile a causa



dell'imprevedibilità degli oggetti che King Kong vi lancia contro.
I barili dovrebbe rotolare lungo le piattaforme pendenti, ma ogni tanto cadono giù dalle scale proprio mentre state salendo.
Il martello è utile però non è infinito e potrebbe smettere di martellare proprio nel momento in cui arriva un barile.

E' un gioco arcade però bisogna studiare il percorso e vedere come rotolano questi barili per poterli evitare al meglio.
C'è sempre un margine di casualità ma dopo qualche partita riuscirete a capire come funziona e superare tranquillamente i vari livelli.

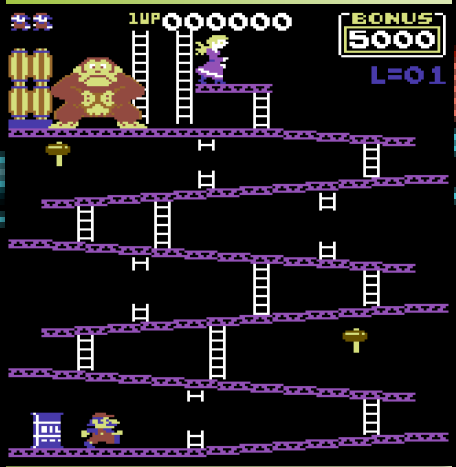
Vic-20= 7



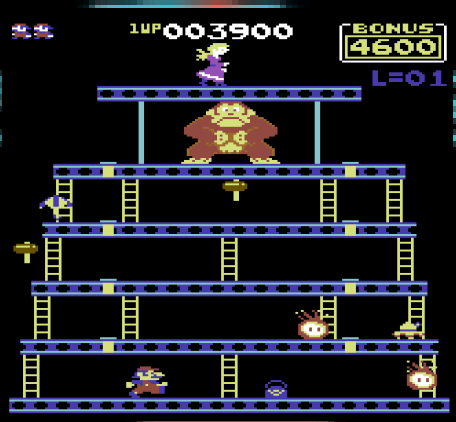
Buona conversione che malgrado una grafica abbastanza grossolana come dimensioni è molto ben animata con la stessa melodia originale e buoni effetti sonori.
Giocabilità molto buona e gradevole per passare qualche ora con una leggenda tra i videogiochi.

Per il Commodore 64 sono uscite tre conversioni del gioco tra il 1983 il 1986 perché tre Software House hanno provato nel corso degli anni a fare la conversione migliore.

Tutto è rimasto uguale anche nella prima schermata con gli stessi tasti per le opzioni.
Non cambia la struttura del gioco con una grafica simile, grossi pixel, ma decisamente più definito e infatti riconoscerete subito Mario con i suoi tipici colori, e i suoi baffoni.
Devo dire che riguardando l'originale questa versione, almeno graficamente, lo ricorda molto anche come colori.
La giocabilità lo è un po' meno perché come al solito si esagera sulla difficoltà



che è mal calibrata.
Al primo livello con la difficoltà più facile è quasi impossibile perché ci sono subito le palle di fuoco che vi inseguono, King Kong che vi scaglia di tanto in tanto barili che vi centrano 99 volte su 100.
Anche sul C64 però questa difficoltà va un po' a caso perché alcune volte è impossibile altre volte riuscirete a passare il livello senza troppe difficoltà.
Alla fine direi che è un ottima conversione sia per quanto riguarda i colori, sia per l'audio anche se non ancora ai livelli di un buon C64, buone animazioni, buona velocità e tutto sommato una buona giocabilità che non guasta.

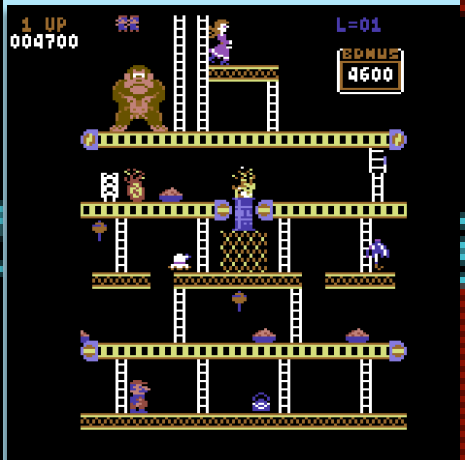


Commodore 64= 7,5

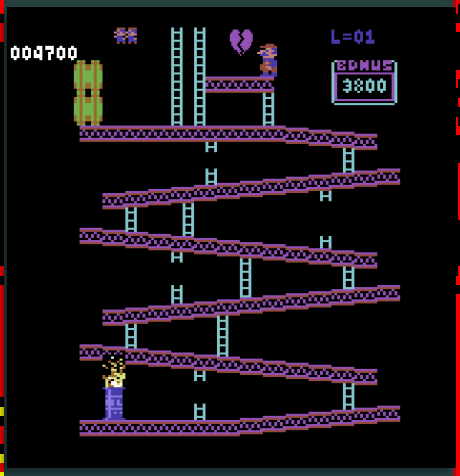


Ottima conversione nei colori e nella grafica. La giocabilità è buona anche se un po' difficile fin dal primo livello anche a difficoltà facile.
Con un po' di pazienza e fortuna riuscirete a divertirvi con questo Donkey Kong tutto sommato molto buono.

La versione del 1986 della Ocean è un poco diversa e forse più fedele per quanto riguarda la costruzione dei livelli.
La grafica è più piccola di quella del 1983, alle volte anche più spartana però ha una giocabilità incredibile perché la difficoltà predefinita è ottima e vi permette tranquillamente di superare il primo livello subito e anche il secondo



livello lo superate senza perdere nemmeno una vita.
Cosa cambia rispetto a gioco di tre anni



prima?
Gli sviluppatori hanno ripreso gli stessi livelli e le stesse animazioni per ricreare quasi fedelmente la stessa giocabilità senza esagerare e aumentare gradualmente la difficoltà.
Il secondo livello è quello originale con il nastro trasportatore e le scale mobili e raggiungere King Kong ora è più facile.
Nella versione del 1983 è completamente diverso e non c'è modo di raggiungere la vostra ragazza facilmente, quindi bisognava procedere in un altro modo.
Anche la musica è più bella perché il chip sonoro viene sfruttato meglio.

Commodore 64= 8



E' una versione rivista e corretta che aggiunge una qualità migliore malgrado la definizione sia leggermente peggiore.
E' decisamente più giocabile e con una difficoltà molto meglio calibrata.
Sfrutta meglio grafica e sonoro del C64 rispetto alla versione dell'Atarisoft.



sione Ocean è molto più giocabile.
Sono rimasto piacevolmente colpito dall'Amstrad che ogni tanto tira fuori dal cappello una magia e in questo caso la Leggenda di Donkey Kong ben rivive sul CPC.

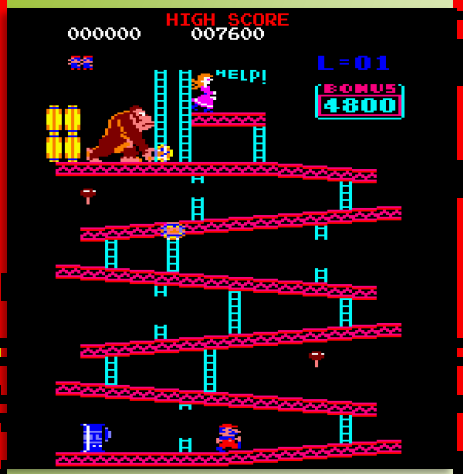
B

Amstrad CPC464= 8,5



La leggenda rivive di nuovo grazie a questo CPC che stupisce per la qualità audio, per la grafica davvero molto vicina a quella Coin-Op così come la giocabilità.
Difficile al punto giusto e che vi piacerà.
Per una volta tanto anche la musica è ben fatta. Forse un po' meno gli effetti sonori, ma dopo le tre versioni Commodore questa è la migliore.

Ben diversa e ben meglio la versione per l'Amstrad CPC che è molto più simile all'originale di quanto non lo sia la versione per Commodore 64 della stessa Ocean.
Stupisce molto vedere un CPC con una qualità del genere a partire dalla schermata del titolo che ricorda molto l'originale con anche gli stessi font e stesso high score.



Molto bella anche la melodia del gioco, direi ben meglio di quanto possiate ascoltare sulle due versioni per C64 e un'ottima giocabilità anche se forse è leggermente più difficile per via di una casualità maggiore sui barili.
Rispetto alla versione del 1983, la ver-

©1986 re Ltd.
Donkey K NTENDO.

A-

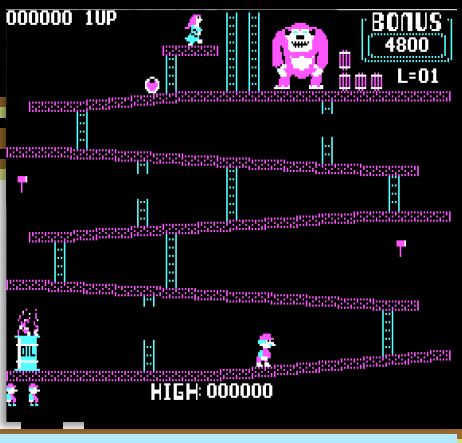
MSX= 8,7



Molto buono anche su MSX grazie ad una grafica molto colorata e ben definita e di grosse dimensioni. Musica decisamente bella e sicuramente la migliore tra le versioni a 8-Bit.
Troppo veloce rotolano i barili tanto che ad un certo punto diventa una corsa agli ostacoli.
Davvero bella la schermata del titolo con un font eccellente e diverse opzioni.

Tra i porting ufficiali non troverete mai una conversione per computer a 16-Bit, ma esiste una versione per Amiga pubblicata da Bignonia nel 1993.
E' una conversione che non sfrutta assolutamente questa nuova architettura, ma è comunque molto buona con una ottima definizione di vari oggetti.

La versione originale resta la migliore, ma la versione Amiga è quanto di più simile.
Audio di buona fattura che ricorda bene l'originale; tanta giocabilità anche per il fatto di avere una ottima difficoltà ben calibrata e che cresce mano a mano che si avanza nel gioco.



La versione per PC ha la stessa struttura dei livelli del Vic-20 e una grafica CGA tutto sommato ben fatto anche se Mario è ben poco riconoscibile.
A parte questo ha comunque una buona giocabilità anche se graficamente è abbastanza semplice.
Buono il supporto joystick che aiuta parecchio.



Non ha colori al posto giusto, è una libera interpretazione, ma giocandoci vi renderete conto che forse è questa la versione più divertente da giocare.
Devo ricordarvi però che è uscita nel 1993, 10 anni dopo le prime versioni.

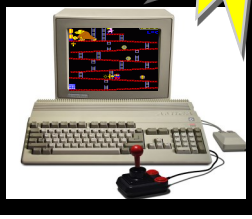
ZX Spectrum 48k= 7,7



E' uguale alla versione MSX però con un Mario poco riconoscibile come disegno e una grafica un po' trasparente.
A parte la grafica tipica Spectrum, c'è da segnalare la presenza della musica, ma di scarsa qualità e gracchiante.
La difficoltà sembra essere leggermente meglio sullo Spectrum però Mario è lento a salire le scale e questo crea problemi ad evitare questi barili che sembrano auto di F1.

A

Amiga 500= 9



E' la versione più bella per la giocabilità con una grafica molto simile all'originale.
Musica di buona fattura.

PC Booter= 7



Non male e buona la giocabilità grazie al joystick che solitamente non era disponibile sui giochi PC molto vintage.
Graficamente semplice, molto superficiale, tra la versione Vic-20 e C64 del 1983.
A parte la grafica e il sonoro tipici di questa specifica piattaforma si gioca molto bene.

Review



Boom

Boom è uno shoo't em up per il Commodore 64 con una bella melodia e lunghi caricamenti da disco davvero estenuanti.
E' un classico gioco a scorrimento orizzontale caratterizzato da una buona grafica, molto colorata e fondali complessi.
Ci sono anche tanti effetti molto carini come l'acqua che si muove e ci sono gli spruzzi per le creature che ne escono o i pezzi che vi cadono dentro.

Ogni livello ha la musica che è di buona qualità che da ottima immedesimazione.
Come struttura ricorda abbastanza R-Type per i bonus che si agganciano all'astronave principale di grosse dimensioni e anche per uno sparo potenziato che si accumula tenendo premuto il pulsante di fuoco.

Tutto questo però non serve a renderlo un buon gioco perché ha caricamenti troppo lunghi e una difficoltà tremendamente alta per attacchi nemici alle volte troppo frenetici e imprevedibili.
I livelli sono molto stretti perché il fondale letale copre abbastanza dell'area di gioco, quindi dovete volare tra stretti cunicoli dove c'è di tutto tra cui creature che fanno parte del fondale che sono indistruttibili e vi sparano colpi difficilmente evitabili.

Dopo svariati tentativi e dopo tante partite scoprirete che non c'è speranza di migliorare la giocabilità per l'eccessiva difficoltà.
Un peccato non procedere perché le musiche sono molto belle e vale la pena ascoltarle durante l'azione.



Commodore 64= 5

Non è una insufficienza per la realizzazione tecnica, ma per l'eccessiva difficoltà e caricamenti noiosi che si possono accettare per i contenuti che offre questo titolo. Giocabilità troppo scarsa e una durata di pochi minuti, giusto per scoprire quanto sia scadente. Davvero un peccato perché ha delle belle musiche.



Vi ricordate il cartone animato "*Capitan Futuro*"? Sono convinto che molti dei lettori di REV'n'GE! se lo ricorderanno di certo.
Questo personaggio e le sue avventure sono state portate su un videogioco che è disponibile solo e unicamente per il Commodore 64.
Fa parte di quei giochi mai usciti e che per i fan del personaggio è doveroso conoscere.

Il gioco ha 4 livelli e 5 sequenze di intermezzo che spiegano la sua avventura.
Voi potete scegliere ogni volta se giocare ai 3 livelli disponibili o guardare le 5 sequenze in intermezzo.
Il gioco è disponibili solo su disco e queste scene sono molto buone perché ci sono immagini di buona qualità, musica e testo.
Non c'è un gioco completo che inizia e poi finisce con le varie sequenze, ma potete fare una cosa per volta: guardare le scene o giocare.

I personaggi che vedete nelle varie scene sono quelli originali e disegnati molto bene e anche la musica dovrebbe essere quella originale.
Il gioco effettivo è uno shoot'em up a scorrimento laterale con la visuale dell'astronave dall'alto.
La grafica è buona, non eccellente, ma ha i fondali molto belli e colorati.
Se vi capita dateci un occhiata perché è l'unica versione videogioco di questo personaggio.



Commodore 64= 8

Non è il gioco completo, manca una vera struttura, il concetto è ancora all'inizio, ma è l'unico gioco che esiste su questo personaggio.
Bella la grafica, suggestive le sequenze di intermezzo e la musica dovrebbe essere quella originale.

Review

AIRFORCE COMMANDER

Amiga 500, 1 MB, OCS

PC 286, 2 MB, VGA

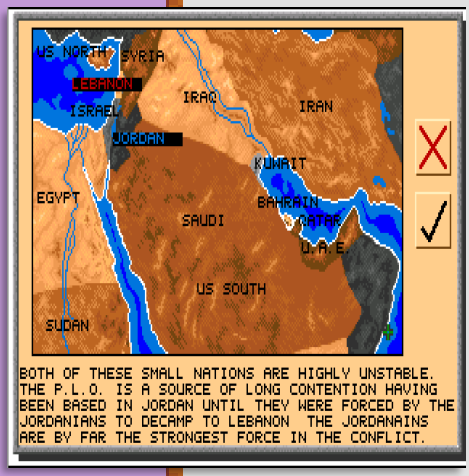
Airforce Commander è, a discapito del nome, uno strategico militare dove ai comandi di una Air Force in Medio Oriente dovete guadagnare la supremazia aerea sui vostri nemici.

Dal nome si capisce che questo titolo si basa esclusivamente su combattimento tra aerei anche se non vedrete mai scene di azione.

Come classico strategico l'intero gioco viene gestito dalla mappa principale nella quale dovete impartire gli ordini alle varie unità che comprendono missioni di spionaggio, di intercettamento, di scorta, ecc.

Come responsabili di questa base militare dovete pensare anche alle risorse per poterla gestire perché ogni unità aggiuntiva ha dei costi.

Se vi mancano dei soldi potete smantellare delle basi che non servono più stando anche attenti all'opinione pubblica perché se vengono distrutte strutture civili potreste rischiare di perdere i finanziamenti e quindi la possibilità di proseguire.



Uno strategico militare un po' diverso dal solito perché le vostre risorse sono limitate e dovrete trovare il modo di averne sempre disponibile anche a costo di smantellare delle basi e controllare bene anche l'opinione pubblica che può mettere in discussioni il vostro operato.

E' un gioco multilingua e c'è pure la localizzazione in Italiano.

Dopo il caricamento dovete scegliere una difficoltà che comporta una complessità dello scenario e poi una seconda possibilità di accettarla oppure no.

La mappa è molto semplice e mostra una porzione del territorio scelto che potete scrollare usando la mappa geografica dettagliata che avete nella finestra in basso a destra. Potete anche spostarvi usando la pulsantiera sullo schermo.

Con il mouse potete fare degli ingrandimenti satellitari che mostrano in dettaglio alcune zone.

In ogni momento del gioco potete accedere alle gestione delle unità militari e civili con tre icone abbastanza chiare: un hangar che rappresenta la vostra forza aerea, una coppia di caccia rappresenta le difese terrestri anti aereo e radar e una fabbrica che rappresenta le risorse civili e militari.

Con il pannello centrale in basso gestite queste unità.





La gestione delle forze aeree vi permette di attivare una base, ripararla o selezionare una squadriglia da una buon lista già pronta all'uso.

Una volta scelta la squadriglia potete impostare un piano di volo usando la mappa principale (il sistema vi suggerisce come fare e quali tasti del controller usare).

Ci sono altre opzioni sul tipo di azione da fare e dipende dalle vostre esigenze e scelte.

Dato che ogni base ha diverse squadriglie potete impostarne ognuna per fare una propria operazione: con una squadriglia impegnata in un pattuglia potete impostare un'altra per un attacco a terra, intercettazioni o bombardamenti.

Ci sono poi icone per tenere sotto controlla la situazione e vedere l'evolversi delle vostre scelte e vedere cosa ne pensano gli abitanti di quello che fate.

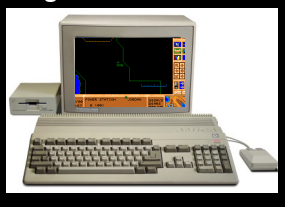
Da queste icone potete anche controllare la densità di unità amiche e nemiche.

Alla fine il gioco viene gestito da tre icone, per fortuna, e sono quelle essenziali che vi permettono di cercare di guadagnare la supremazia aerea sui vostri nemici.

Tecnicamente è abbastanza scarso perché non c'è nulla da vedere.
La mappa principale è semplice, molto scarna di dettaglio. Potete vedere le strade principali, le città e i fiumi, laghi e mari.
Quando una zona viene coinvolta in una battaglia la mappa generale è non è più visibile, ma potete sempre ingrandirla e scrollarla manualmente.
Come detto c'è poco da vedere perché sono immagini dal satellite, quindi tutto molto schematico.
Le uniche immagini disponibili sono solo della mappa che indica la densità delle forze aeree e quando interagite sulle basi che sono di buona qualità.
Niente musica e niente sonoro a parte qualche rumore di esplosione, ma sono quantitativamente molto pochi.

E' un titolo riservato unicamente ai fan di questo genere perché agli altri non piacerà molto, anche se diventa comprensibile dopo una mezzoretta di gioco.
Le icone principali sono poche e una volta capito il sistema diventa interessante la sfida.
Senza grafica dei combattimenti, senza scene di intermezzo, tipo atterraggi, decolli o le rivolte civili, diventa assai monotono.
E' uno strategico all'antica dove tutto viene gestito dalla schermata principale.

Amiga 500= 7



Come strategico militare è molto valido e ci sono tutte le opzioni disponibili per mettervi alla prova come comandante di una base militare che non solo deve controllare i cieli di quella zona che deve occuparsi, ma anche controllare che l'opinione pubblica accetti le sue scelte e non lo contesti.
Fallire è molto semplice, non serve perdere una battaglia, basta anche deludere i cittadini.
E' un titolo un po' particolare che piace però ad una ristretta cerchia di utenti.

Menace

Atari ST, 1 MB, Mouse/Joystick
Amiga, 1 MB, Mouse
PC, 1 MB, Tastiera/Joystick
Commodore 64

Si tratta di uno shoot'em up a scorrimento orizzontale decisamente influenzato da R-Type con 6 livelli con varie ondate di nemici che rilasciano delle monete per potenziare l'astronave con cannoni, laser e scudi.

In Menace 6 dittatori hanno creato il pianeta Draconia che ospita alcune delle più mostruose e sanguinarie creature che hanno il solo scopo di distruggere.

La vostra missione è distruggerli tutti.

La versione provata è quella Atari ST che funziona con 1MB di memoria quindi perde la compatibilità con i primi



modelli di base.

Molto bella l'immagine di presentazione anche se speravo in una bella animazione.

Ha un menu delle opzioni abbastanza semplice, ma interessante perché mostra anche i potenziamenti che potete aggiungere all'astronave.

Ci sono solo due livelli di difficoltà: novizio ed esperto. Con il livello più difficile i punteggi valgono doppio e alcune armi sono più potenti.

Prima di giocare potete scegliere il tipo di controller e la frequenza del monitor.

La missione inizia con una bella sequenza iniziale e poi azione pura.

Una cosa molto carina da far notare sono i fondali che a differenza di altri giochi del genere non sono letali, quindi potete passarci in mezzo e con alcuni ci passati davanti e altri dietro dando quindi una semplice sensazione che non è un mondo completamente piatto.

I nemici sono vari e ogni ondata è diversa con singolari modi nell'affrontarvi.

Non ci sono vite a disposizione, ma solo una barra di energia che è rappresentata dagli scudi che comunque sono abbastanza potenti perché resistono bene ad eventuali scontri.

Dalle immagini vedete che è molto ben definito e dettagliato sia per i nemici che per il fondale però non ha molto colori e, almeno dai primi livelli, viene usata sempre la stessa palette ripetuta nel fondale e nei nemici.

Ogni livello ha dsei colori predominanti che vengono ripetuti nelle stessa identica tonalità dove è applicato.

La vostra astronave è tutta gialla e praticamente è uguale al pannello di control-



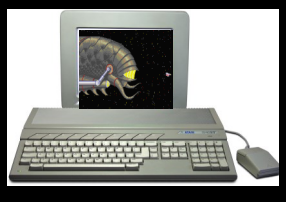
lo sulla destra.

Un'altra cosa è che le esplosioni dei mostri hanno lo stesso loro colore, quindi se il mostro è verde l'esplosione è verde.

La velocità è lenta, ma fluida e la giocabilità è ottima anche usando il mouse che risulta molto preciso.

C'è la musica durante il gioco che è la stessa che sentite fin dal menu delle opzioni e anche se abbastanza ripetitiva e dopo un po' pure stancante serve comunque a dare un po' di brio a questa azione un poco lenta.

Atari 520ST= 7

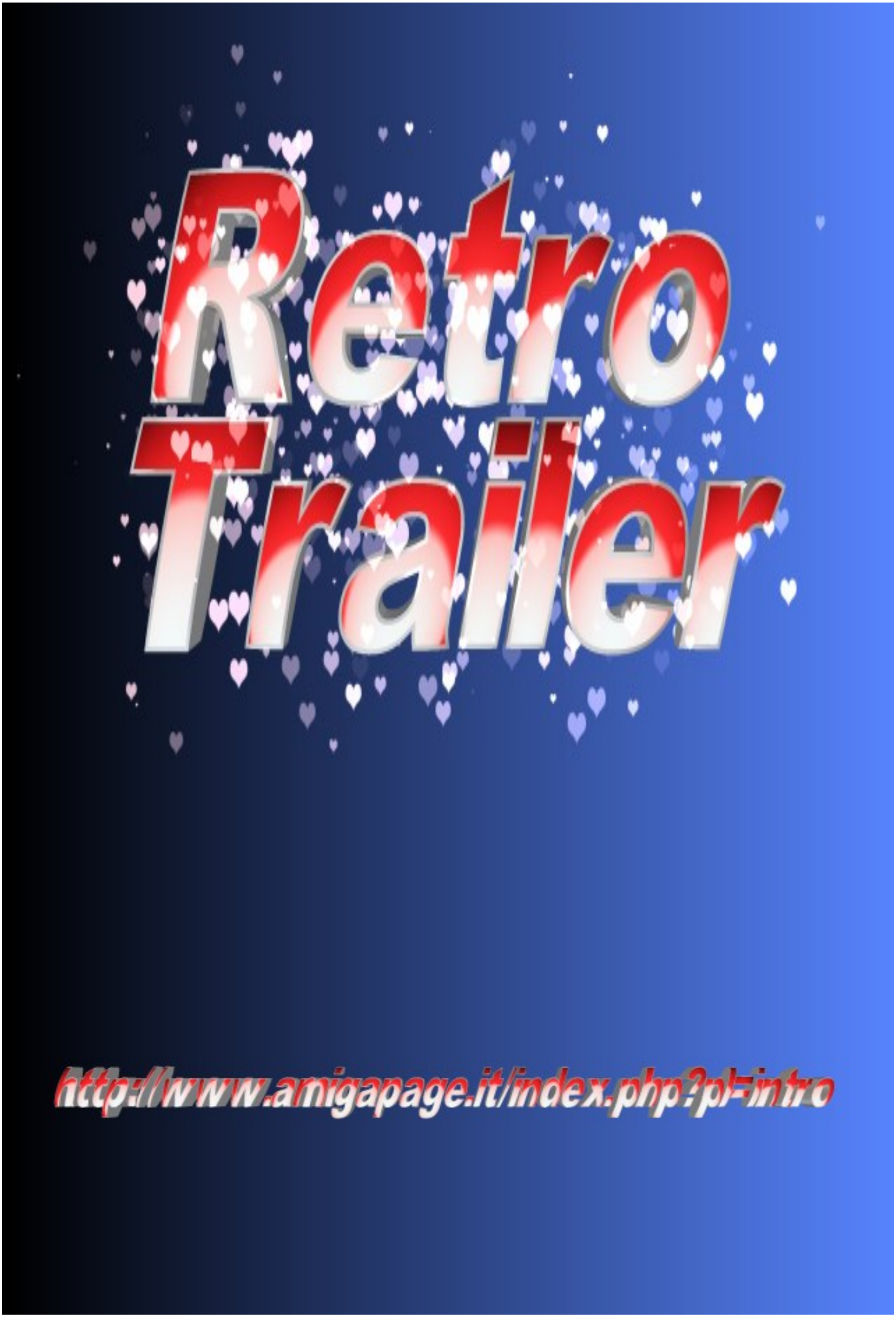


E' uscito dopo la versione Amiga che è molto più complessa e completa.

La gestione dei colori non è cambiata molto perché nei livelli ce ne sono di predominanti abbastanza evidenti sia nei mostri, nel fondale e nelle esplosioni.

La versione ST però ha in peggio la velocità che è lenta, decisamente meno colori e un area di gioco più piccola perché hanno aggiunto un pannello di controllo che taglia di netto quest'area.

Giocabilità molto buona e ci giocherete bene fino alla conclusione.


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

Review

P-47 Thunderbolt



P-47 Thunderbolt è un ben noto e reale aereo che è stato usato durante la Seconda Guerra Mondiale e in questo gioco vuoi ne siete il pilota che deve sconfiggere le forze Naziste.
E' un titolo uscito originariamente come Coin-Op e poi convertito sulle principali piattaforme del periodo.
E' un classico shoot'em up a scorrimento orizzontale con 4 missioni divise in due parti con un boss alla fine della seconda parte di ogni livello. Questi boss sono di grosse dimensioni e alla volte occupano più di uno schermo.
Non c'è una fine, ma dopo la quarta missione tutto ricomincia da capo.

Le missioni sono più o meno tutte uguali come impostazione: la prima parte si vola sopra un territorio, mentre la seconda parte in cielo o sul mare; alla fine della seconda parte c'è il boss da sconfiggere.



Come arma avete solo un mitragliatore e potete aggiungerne altre con dei bonus che trovate distruggendo degli elicotteri.

E' un gioco di azione talmente frenetico che appena inizia siete in mezzo al campo di battaglia e bersagliato di colpi dalle postazioni a terra e dai caccia nemici dovendo dimostrare la vostra abilità nell'evitarli e nel distruggerli.
Le conversioni sono tutte uscite nello stesso periodo, ma inizio come al solito dalla versioni a 8-Bit che forse interessano anche di più.

La versione per il Commodore 64 ha lo stesso nome della versione Arcade, quindi P-47: The Freedom Fighter con una simpatica schermata del titolo con alcune opzioni per la scelta del controller tra tastiera e joystick e del numero dei giocatori.
I livelli sono impostati esattamente come l'originale e non c'è solo un boss finale ma ne trovate anche durante le varie fasi.
L'obiettivo della missione l'avete grazie alla sua immagine che vedete prima di iniziare a giocare; il primo boss è un aereo, il secondo un carro armato, e via dicendo.

Molto bella la grafica soprattutto dei fondali davvero eccellenti con una buona palette; c'è comunque una forte ripetizione di questi colori che di tanto in tanto creano confusione perché alcuni veicoli e aerei vanno in contrasto con il fondale.
Il primo boss è il treno che anche se non crea problemi di colore lo creano i colpi che in certe parti dello schermo non sono molto chiari e alcune volte venite distrutti senza inizialmente capire il perché.
Provate a volare molto vicini al terreno e vedrete che il vostro aereo tende quasi a scomparire come alcuni veicoli.
Molto buona anche la gestione del controller che quando prendete missili o altre armi vengono sparati contemporaneamente allo sparo principale.



Ottima giocabilità anche grazie a musica ed effetti sonori anche se la melodia è abbastanza ripetitiva.
Non è facile, ma non è impossibile come del resto era il gioco originale.

Non è però molto fluido, perché la velocità sembra avere dei rallentamenti in generale.
E' comunque uno dei più bei spara tutto a scorrimento laterale per il Commodore 64.

Commodore 64= 8



Un ottima conversione che punta tutto sulla buona giocabilità e anche su un buon aspetto estetico.
La grafica è buona molto colorata anche se la palette alcune volte crea qualche confusione, ma non ci sono problemi.
Bellissimi i fondali, di certo meglio di tanti altri giochi del genere.
Molto buona la difficoltà e quindi vi divertirete anche se forse non vi piacerà molto la velocità che sembra poco fluida e un po' atipica per questa piattaforma.

Stessa schermata del titolo anche per l'Amstrad CPC con in più la possibilità di configurare la tastiera come più vi aggrada oltre al poter giocare con il joystick.
Davvero bella la versione CPC che ha molti più colori rispetto al C64 e già lo si vede dalle immagini di caricamento delle missioni.
Ottima anche durante l'azione con un miglior contrasto con i fondali e gli oggetti in primo piano tanto che non ci sono praticamente occasioni per confondersi.
Molto belle le esplosioni che sono quasi uguali all'orinale soprattutto quando lanciate le bombe a terra con la tipica fiammata.
Buonissimi anche gli effetti dei proiettili che non danno problemi e sono perfettamente visibili.
Meglio del C64 lo sparo che ora è molto più rapido che consente di destreggiarsi con più facilità tra i tanti nemici.
Nemici che sparano tantissimi proiettili come nel Coin-Op soprattutto i Boss di metà e fine livello che purtroppo sul Commodore 64 sono decisamente meno fedeli.

Sembra una versione perfetta, ma non lo è del tutto perché ha



un' area di gioco davvero piccola e come già avvertito sul C64 anche qui non è molto fluido.
Buona la grafica, ma un poco sgranata e qualche boss di metà livello un po' ridotto come complessità.
Questi difetti non precludono una bella giocabilità e una versione che ammirerete per la bella grafica molto dettagliata grazie ai suoi colori.

Un po' difficile, sicuramente più Arcade sul CPC che sul C64, ma questo assicura una buona longevità.
Da non perdere se avete un CPC 464.

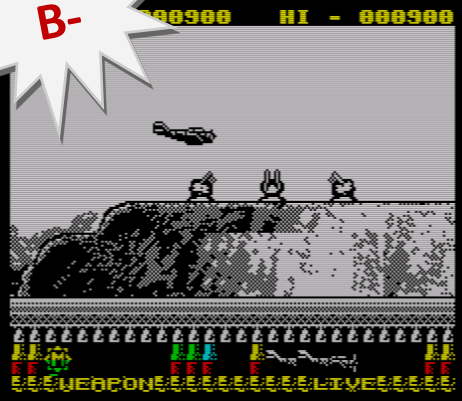


Amstrad CPC464= 8,5



Non è perfetto, ma grazie ai suoi colori evita che si crei un po' troppa confusione. Allo stesso tempo ha una area di gioco piccolissima, un poco sgranato e qualche nemico semplificato.
Malgrado tutto resta decisamente una spanna sopra al C64 anche dal punto di vista grafico.
La giocabilità è molto buona ed è molto più fedele al Coin-Op anche per come rispondono al fuoco i vari nemici.

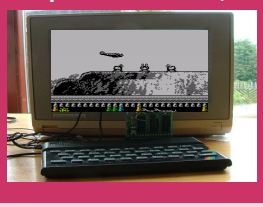
B-



La versione ZX Spectrum è molto simile a quanto visto sul CPC per quanto riguarda la struttura e l'impostazione dei vari livelli con lo stesso grado di accuratezza.
Come da tradizione è una grafica monocromatica a due colori e nel primo è in bianco e nero.
La qualità della grafica è però è decisamente meglio del CPC e del C64.
L'area di gioco è molto piccola, come sul CPC e quando ci sono troppi oggetti sullo schermo rallenta vistosamente.
Non ci crederete, ma malgrado sia come guardare un film su una vecchia TV in bianco e nero non ci sono mai situazione di confusione e contrasto tra i vari oggetti sullo schermo. Davvero un ottimo lavoro dal punto di vista estetico.
Nelle opzioni ci sono delle impostazioni per una musica, ma sulla versione 48k non c'è nulla a parte gli effetti sonori.

Molto giocabile, molto buono e abbastanza difficile con i boss di fine livello e decisamente più facile durante il livello.

ZX Spectrum 48k= 8,3



Molto buono anche sullo ZX con una grafica monocromatica a 2 colori, ma la meglio definita tra C64 e CPC.
Malgrado i due colori non c'è mai confusione ed è un piacere giocarci.
Anche sullo ZX problemi di fluidità quando ci sono tanti oggetti sullo schermo.

ATH FRANCE

Gallery and Score







Atari 520ST= 9



Eccellente!
La versione Coin-Op direttamente in casa grazie ad un 520ST con almeno 1 MB di memoria.
Veloce, fluido e tutto quello che avete ammirato e odiato del gioco Arcade lo ritrovate sull'ST.
Il bello è la grafica dettagliata e precisa senza punti deboli, il brutto la difficoltà come il Coin-Op con i nemici che si fanno in quattro per non farvi superare nemmeno il primo livello.
La versione Arcade è insuperabile, ma sull'ST è un ottima conversione.

Amiga 500/600= 9



Per la versione Amiga bastano 512k di memoria e per il resto è uguale a quanto già visto sull'ST a parte la grafica che ha qualcosa di più nei colori che permette qualche miglioria aggiuntiva.
Nel complesso non cambia niente e quindi sono entrambi una conversione quasi perfetta.

PC 386@16= 8,5



E' uguale alla versione ST e ha un selettore del frame-rate per cambiarlo in base al pc che avete.
Se il computer è troppo veloce potete rallentarlo il giusto per essere giocabile.
Il punteggio è se usate il joystick. Se non lo avete è bel problema perché è poco giocabile quindi toglieteci un punto pieno.
Niente musica e niente effetti sonori.

Console Forever

A+



Geppy-X è uno shoot'em up classico a scorrimento laterale dedicato ai cartoni animati dei robot degli anni 70 per la Playstation ed è caratterizzato da molte scene di intermezzo fatte a cartone animato con anche delle pubblicità tra un livello e l'altro.

Queste pubblicità sono quelle tipiche che negli anime Giapponesi sono messe a metà di un episodio e che mostrano i giocattoli che fanno riferimento a questi cartoni animati.

In questo caso hanno replicato una di quelle pubblicità con i robot che sparano e scene tratte direttamente dal cartone.

Non esiste nella realtà, è tutto un gioco, ma realizzato come fosse un reale cartone animato esistente.

Il gioco è solo in Giapponese, non esiste traduzione ed un tipico titolo mai esportato ed è un gran peccato perché è fantastico.



Come tributo ha una scena iniziale tipica di un cartone animato giapponese in cui vengono presentati i personaggi e i tre robot protagonisti che sono formati da tre veicoli che possono scambiarsi uno con l'altro per diventare 3 robot diversi (*il riferimento è abbastanza chiaro*).



Ci sono le scene di agganciamento con una qualità identica ad un reale cartone animato; anzi è un cartone animato a tutti gli effetti perché per tutto il gioco ci sono sempre sequenze di questo tipo e alla fine estrapolando tutte le scene potete proprio guardare un anime giapponese su questo Geppy-X.

Le sequenze sono anche durante il livello quando arriva il mega robot nemico e quando lo distruggete perché la scena finale dell'esplosione è fatta a cartone animato.

C'è un riferimento a Mazinga con un clone di Boss Robot che arriva a fronteggiare il nemico di turno e regolarmente fatto subito a pezzi facendo una brutta figura.

Il gioco arcade è un classico a scorrimento laterale, una grafica da Playstation anche se alcuni mostri sono in 3D su un paesaggio 2D.

Azione frenetica da Coin-Op, i nemici che sparano così tanti colpi che forse nemmeno in un Arcade potreste vedere e boss finale pieni di risorse e colpi segreti che vi possono sorprendere ad ogni attacco.

Il vostro Robot ha due attacchi principali e un mega colpo che variano a seconda dalla modalità in cui siete, quindi ogni configurazione dovrebbe avere un suo attacco tipico.

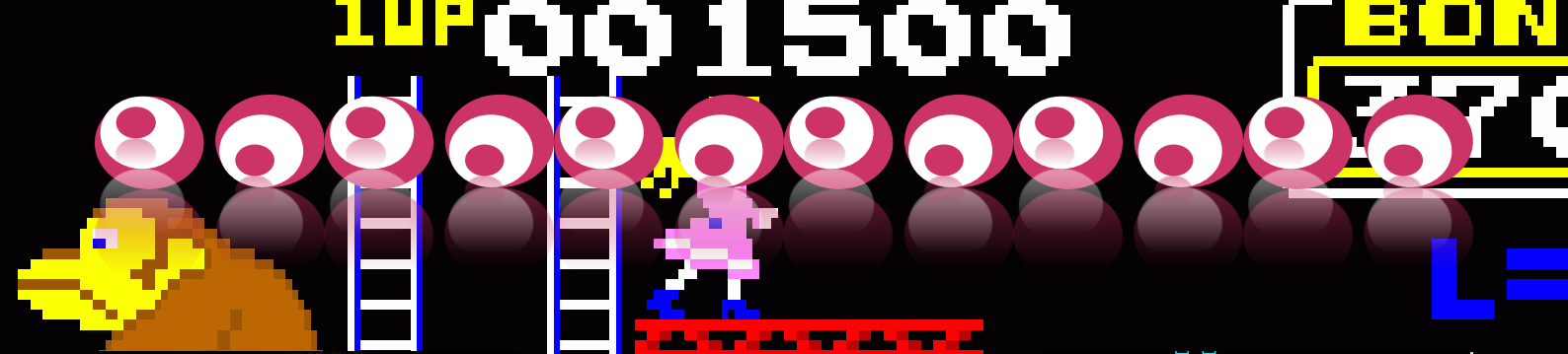
Musica di qualità superlativa e cantata come un cartone animato dei robot che ci hanno accompagnato nell'infanzia.

Video del gioco

Playstation= 10



La perfezione assoluta, priva di difetti con una grafica 2D/3D eccellente e una qualità audio da cinema.
Sono le scene a cartone animato che vi lasceranno stupiti e vi invoglieranno a continuare per vederne ancora.

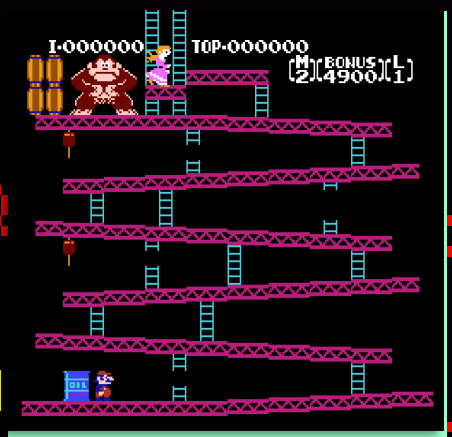




Atari 2600= 7,5

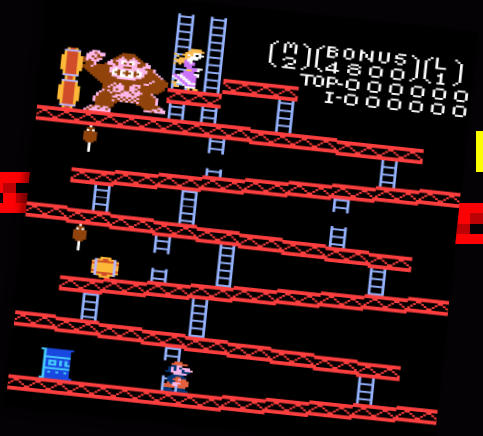


E' un buon gioco a discapito di una grafica molto ridotta e semplificata con alcuni personaggi che hanno ben poco dell'originale.
Non va sottovalutato per la grafica perché ha la giocabilità originale ed ha una difficoltà tra le meglio calibrate fin'ora provate.



Donkey Kong (Atari 2600, 1982)

La versione per l'Atari 2600 ha una giocabilità davvero buona, fluido come poche altre versioni provate.
La grafica è tipica della Console quindi abbastanza riduttiva e con personaggi poco riconoscibili, ma rispetto anche ad altri giochi è fatta bene.
Ci sono tutti gli elementi originali anche se qualcosa è stato tagliato.
Essendo un poco più facile rispetto alle versioni per computer non ci sono tanti martelli per i livelli e generalmente ne trovate solo 1.
I barili sono facilmente evitabili e riuscirete a superare diversi livelli abbastanza agevolmente.
Il secondo livello, che è stato per molto tempo in discussione, perché in alcune versioni è stato completamente stravolto, sono state tolti i nastri trasportatori o anche alcune scale per raggiungere la ragazza sono state tolte, è anche sul 2600 diverso perché come sul Vic-20 dovrete raggiungere la vostra ragazza risolvendolo in un'altra maniera.



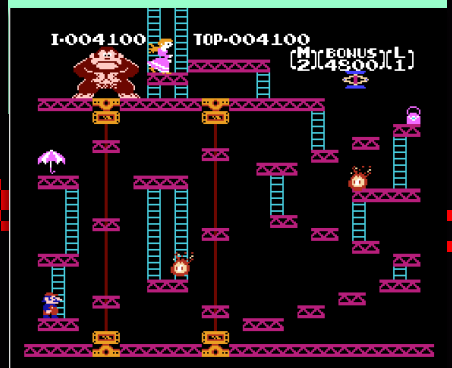
Atari 7800= 8,5



La versione per l'Atari 7800 è davvero ben fatta sia come grafica che come animazioni molto fedeli all'originale. Ogni personaggio è disegnato bene e lo si riconosce perfettamente.
Buoni gli effetti sonori e buona la melodia originale.
La giocabilità è buona e si gioca così bene che ci passerete parecchie ore.

Donkey Kong (NES, 1986)

La versione per il NES esce molti anni dopo l'originale e non cambia molto dalla versione Atari 7800 a parte la qualità audio che è leggermente meglio e per l'impostazione scelta per i livelli.
Ogni versione uscita cambia qualcosa l'una dall'altra che a sua volta cambia dall'originale.
I livelli, a parte il primo, cambiano numerazione, aggiungono e tolgono qualcosa rendendo l'esperienza fatta con Coin-Op e altre versione completamente inutile.
Il NES, ormai lo conoscete, è una Console che esalta la giocabilità di quasi ogni titolo soprattutto nelle conversioni.
Eccellente nella giocabilità e nelle animazioni degne di un Coin-Op.





NES= 8,5



Ottima conversione e vale quanto detto per l'Atari 7800. Musica ed effetti sonori leggermente meglio.

una melodia davvero bella come qualità.
La struttura dei livello è alquanto diversa perché ci sono più veicoli sul terreno di vario tipo, ci sono i mega cannoni che nell'originale vedete sul treno e il nemico è decisamente più difficile.
Le varie ondata di aerei sono formati da meno caccia però sono più letali perché vi attaccano in una combinazione perfetta tra attacchi da terra e dal cielo.
Quando pensate di aver evitate i loro proiettili venite distrutte delle postazione anti-aereo che vi sparano proprio quando state per evitare un caccia.

E' forse la versione più difficile fra tutte quelle provate e anche se ha diverse quantità di "continue" è molto dura arrivare alla fine di un livello.
E' comunque talmente ben fatto anche per questa variazione grafica che vale la pena sudare un po' per divertirvi.

PC-Engine= 9



E' un po diverso graficamente dalle altre versioni e quindi dall'originale, ma non per questo meno bello.
Mostra una varietà molto vasta di nemici che vi attaccano in sincrono perfetto che metterà a dura prova la vostra abilità.
Forse non è proprio una conversione fedele dato che non sembra avere delle missioni precise.





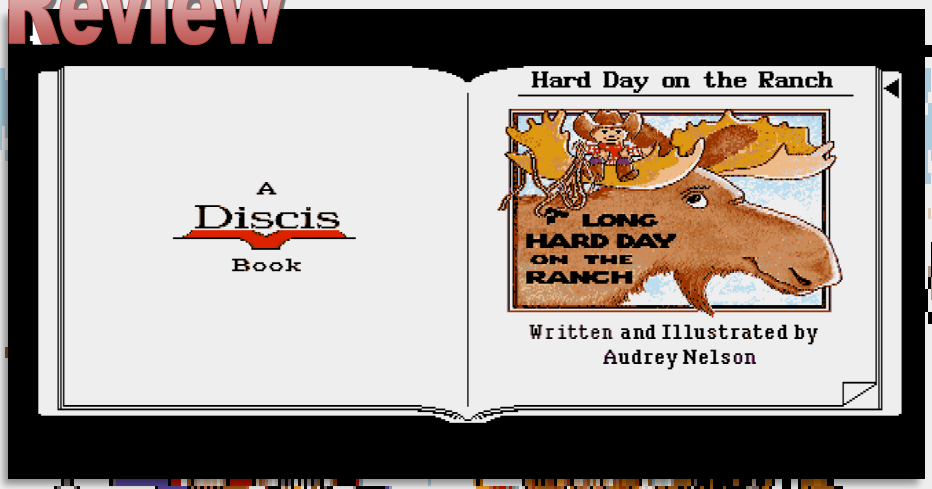
Il gioco esce anche sul PC-Engine, l'unica versione per Console e si carica sobriamente con una schermata che non ricorda molto l'originale, ma molto animata con il passaggio continuo di vari stormi di aeroplani tutto però rigorosamente in silenzio.

Questa versione è un po' diversa dall'originale perché non sembra avere delle missioni o un obiettivo perché non appena lo avviate vi ritrovate sul campo di battaglia senza sapere esattamente cosa dovete fare e quali obiettivi raggiungere.
Non ci sono come nell'originale e nelle varie conversioni su computer di un immagine sull'obiettivo quindi si può presumere che sia un semplice arcade con lo scopo di distruggere i nemici.

La grafica è buona e molto dettagliata con buoni effetti sonori e


Multimedia
Compilation
Office

Review



I Discis Book sono letteralmente dei libri interattivi nei quali potete leggere e ascoltare delle novelle.
Il libro che vado a farvi scoprire oggi è "Hard Day on the Ranch" con un target ben preciso perché è di livello scolastico però nulla vieta che possa essere consultato anche da persone ben più grandi.
E' pure sempre un attività al computer, un libro da ascoltare grazie alle qualità audio dell'Amiga.
Come avrete già letto e visto nel numero scorso, questi libri interattivi possono insegnare a chi legge non solo la pronuncia del testo, ma anche scoprire Il significato dei termini.
Potete sempre cliccare su ogni parte del libro per ascoltare cosa sono.

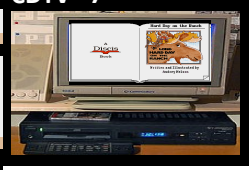
Questo libro parla di una gita ad un ranch e alla scoperta degli animali che vi abitano.
Il protagonista del libro fa visita a suo zio in campagna e inizia la fantasia di essere l'eroe di turno che cavalca cavalli nel suo farwest, o un bravo allevatore di cavalli o il più bravo nei vari rodei.



I libri possono essere generalmente letti con la voce di un narratore oppure con le voci dei protagonisti.
Nel secondo caso non c'è solo una lettura, ma potete ascoltare altri suoni legati al tema del libro.
In questo caso sentite i suoni degli animali o delle scene di fantasia del ragazzo.
Graficamente molto bello perché la qualità del disegno è paragonabile ad un fumetto e la qualità audio garantita dalle tracce audio e anche dalla buona pronuncia delle persone coinvolte.



CDTV= 7



E' realizzato molto bene per quanto riguarda l'audio e la grafica interattiva, ma alla fine è una novella che è interessante finchè dura.
Una volta finito non c'è più niente che possa continuare a interessarvi.
Sono novelle e più di tanto non possono offrire.


Al prossimo imperdibile numero
#53
Aprile 2016