REV'n'GE!

#53

Retro Emulator Vision and Game

Sagaia

La conversione di Darius meglio riuscita solo su GameBoy

Dirt Trax FX

Corsa poligonale su Super NES

ALTRE RECENSIONI: Beyond Castle Wolfenstein *Colour Kong*, *Breathless*, Darius+ * Pinball Dreams *, *PHM Pegasus*, *AV-8B Harrier Assault*, *Heavy Boxing*, *Pi.R Squared*, *Combat Lynx*, *Harrier 7*, Magic Candle*, *Dr. Wellman*

MOOOO BOOOO AOOOO

EDITORIALE NUMERO 53

Dopo due numeri basati su un genere ben specifico da questo numero si torna alla casualità, quindi con un po' di tutto per variare la lettura; un numero ricco di recensioni di vario genere che piaceranno un po' a tutti.

Con il numero 53 c'è il ritorno ai link video perché ho ultimato la riconversione di Retro Trailer in HTML5 e funzionante con tutti i browser anche di dispositivi mobili che lo supportano.

A me piacciono molto, come genere, i simulatori di volo e tra questo numero e il prossimo ne voglio parlare ancora anche se non hanno tante piattaforme sui cui esprimersi al meglio. Quella più adatta è il classico PC con il DOS, ma le battaglie aeree non sono per forza in 3D e troverete diversi giochi arcade di volo che hanno in parte qualche cosa presa in prestito dai simulatori.

Bene ancora per questo numero un po' di sano multimedia con un prodotto per CDTV che forse non ha eguali con nessuno perché copre ogni aspetto per mantenervi in salute in ogni aspetto della vita e in ogni età, partendo dalla nascita fino alla vecchiaia.

Buona Lettura

Sommario Numero 52 **Aprile 2016**

AV-8B Harrier Hassault	**15-18**
Beyond Castle Wolfenstein	**5-6**
Breathless	**7**
Colour Kong	**7**
Combat Lynx	**20-21**
Darius+	**8-10**
Harrier 7	**23**
Heavy Boxing	**19**
Magic Candle	**24-25**
PHM Pegasus	**12-14**
Pinball Dreams C64 Preview	**11**
PI.R Squared	**19**
Dr. Wellman	**29**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

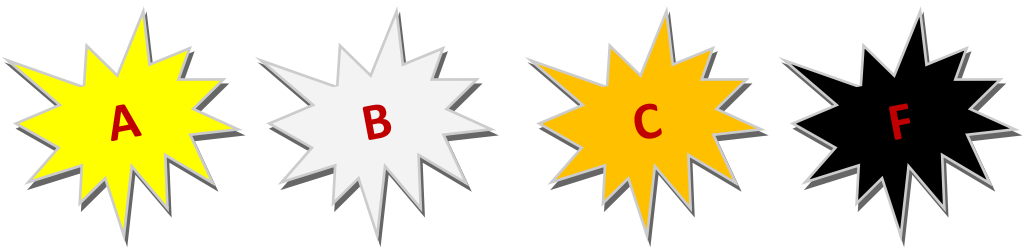
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

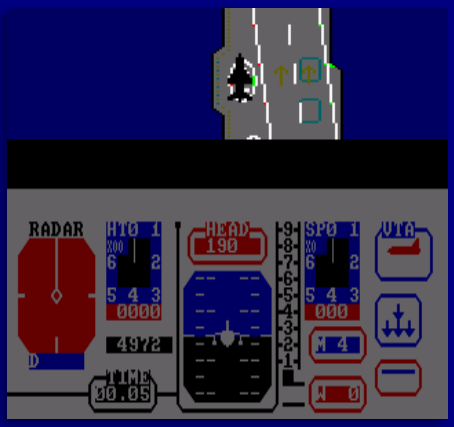
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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.

Tornano i link di Retro Trailer





Harrier Mission

Si tratta di una simulazione/arcade di volo con visuale dall'alto con tuttavia il quadro comandi di una tipica simulazione.



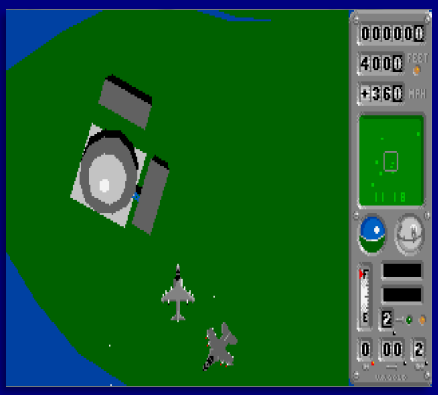
Jump Jet

Si tratta di un simulatore di volo uscito solo per MS-DOS nel 1992 e che fa ammirare tutti quanti per la sua fantastica grafica poligonale texturizzata.



Black Viper

Una fantastica corso motociclistica per Amiga e CD32 che è fortemente ispirata a Chase H.Q. e Fire and Forget.



Operation Harrier

E' un gioco di azione che riguarda sempre una guerra aerea che usa i famosi VTOL con lo scopo di distruggere i vari nemici.

Review

Beyond Castle Wolfenstein è un gioco arcade di azione in cui dovete infiltrarvi una base nazista, trovare degli agenti infiltrati con le bombe per distruggere e uccide Hitler.
Anche se è un titolo di azione non potete sparare a qualunque soldato che vi si pari davanti perché potrebbe scattare l'allarme e quindi terminare anzitempo la missione.
E' un gioco in cui bisogna studiare il percorso e muoversi in modo furtivo, evitando il più possibile l'incontro con i soldati nemici.



Non sempre si potranno evitare e se dovete ucciderli dovete farlo velocemente prima che possano dare l'allarme.
La visuale dall'alto permette di vedere le sezioni di questo castello e studiare il percorso più congeniale per passare da una stanza all'altra evitando il più possibile di essere scoperti.
Una volta piazzate le bombe dovete anche fuggire alla svelta per non rimanere coinvolti con l'esplosione.

Un titolo classico uscito per altrettante piattaforme come il Commodore 64, il PC Booter, l'Apple II e l'Atari 8 bit.
La versione per Commodore 64 è molto buona per l'audio che ha buoni effetti sonori e un parlato digitalizzato molto comprensibile e suggestivo.
La dinamica di questa versione è semplice: voi siete un infiltrato e quando incontrate un nemico vi viene chiesto un pass che dovete fornire. Se non lo avete dovete scappare o combattere.
Una versione buona anche nella grafica che malgrado sia abbastanza semplice mostra comunque un buon livello di dettaglio dei personaggi con le tipiche divise naziste con la svastica in prima piano sulla maglietta.

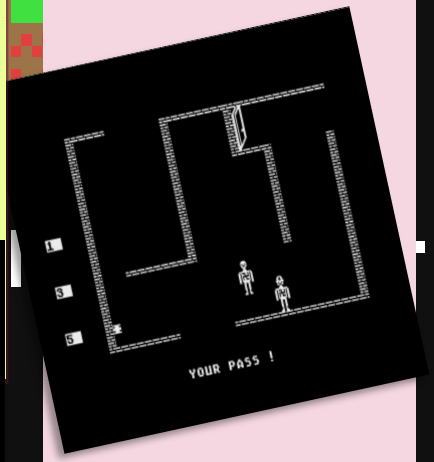




Dopo il caricamento avete la scelta di giocare con la tastiera o il joystick e una scelta finale su come dovranno essere impostate le stanze del bunker.
Queste scelte rappresentano la difficoltà perché potete iniziare ogni volta con un nuovo bunker lasciando la difficoltà predefinita, un nuovo bunker a livello 1, oppure un nuovo gioco con lo stesso bunker.

La versione Apple II è molto simile come visuale, dinamica e scelta delle opzioni.
Graficamente è abbastanza povera, molto meno dettagliata e i personaggi sono tutti uguali e le differenze tra di voi e nemici sono minime.
Molto ben fatto il parlato digitalizzato chiaro e comprensibile.

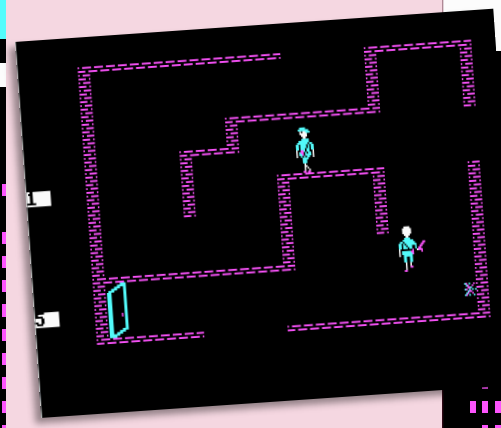
La versione Atari 8-Bit è molto ben fatta perché assomiglia molto bene alla versione Commodore 64 anche se è grafi-



camente meno appariscente malgrado abbia una schermata del nome con un' animazione sul logo che non è presente in nessun altra versione.
Il dettaglio è lo stesso così come il disegno però è in bianco e nero, mentre sul C64 potete vedere il colore dei mattoni del bunker, voi avete un colore, mentre i nemici ne hanno un altro.
Buono l'audio con un parlato comprensibile e anche i font dei testi che sono più chiari da leggere.

La versione PC Booter è uguale alla versione Apple II a parte una grafica decisamente più colorata perché sfrutta la CGA con i suoi 4 classici colori.
Non supporta il joystick quindi dovete usare la tastiera e dato che il gioco supporta qualunque direzione è necessario usate tutti gli 8 tasti, quindi anche per i movimenti in obliquo.
Come predefinito i tasti sono "**qweasdzxc**", quindi abbastanza ordinati perché riprendono quelli del tastierino numerico della attuali tastiere.
Anche se la grafica ricorda parecchio quella della versione Apple, la sua definizione è molto migliore perché potete vedere le uniformi, i cinturoni con la fondina della pistola.
Buono anche il sonoro che malgrado usi il PC-Speaker ha un parlato chiaro e comprensibile.

Tra tutte le versioni su cui è uscito la versione C64 e PC Booter sono le migliori perché sono buone come grafica, come sonoro e anche di giocabilità.
Sono tutte e quattro molto valide e le differenze tra una e altra sono principalmente dal punto di vista della grafica perché la giocabilità c'è tutta.



Tutte= 8



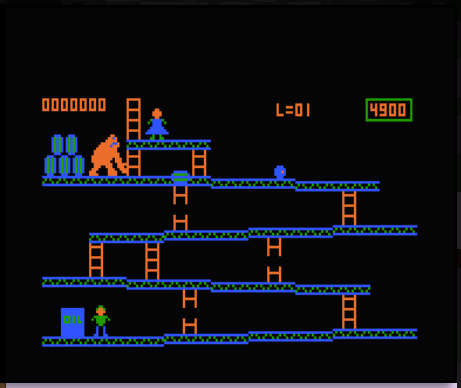
E' un buon arcade di azione con elementi di strategia per proseguire senza dover per forza uccidere gli avversari non per pietà, ma solo per evitare di essere catturati o far scattare l'allarme.
Quattro versioni molto ben fatte soprattutto dal punto di vista sonoro con parlato digitalizzato davvero ottimo e comprensibile.



Press ENTER
to begin

Copyright
1985
MUSE®
Software

Colour Kong



Si tratta semplicemente di un clone di Donkey Kong uscito per l'Home Computer EACA Colour Genie, una piattaforma compatibile con il TRSI-80 e con 16k di memoria espandibile a 32. Alcuni giochi uscirono in versione base e in versione a 32k.

Questo gioco ha tutte le caratteristiche originale di Donkey Kong quindi di salire le piattaforme e salvare la vostra fidanzata catturata di King Kong.
Tecnicamente fatto molto bene nella versione 16k con un buon dettaglio per le piattaforme e i barili, mentre i personaggi hanno lo stesso ruolo visto in Donkey Kong, ma fatti in modo diverso con il dubbio che non siano proprio gli originali protagonisti.

Molto difficile perché a differenza del gioco originale, in questa versione per l'EACA i barili vengono lanciati a ripetizione e sono molto più imprevedibili tanto che 2 o 3 di questi cominciano a rotolare insieme.
Se fosse il gioco originale non riuscireste mai e poi mai a saltarli, ma in questa versione potete fare dei salti molto più lunghi e questo vi permette di saltare anche 3 barili uno dietro l'altro. Alle volte questi barili vanno saltati a ripetizione, ma la loro distanza l'uno dall'altro non ve lo permette.

C'è una forte imprevedibilità perché i barili cadono anche dalle scale in modo casuale e ce ne sono talmente tanti sullo schermo che ad un certo non riuscirete più ad avanzare perché ce ne sono troppi.
Un' altra difficoltà è che mancano i martelli e quindi siete obbligati a saltare i barili ed evitare quelli che vi cadono in testa dalle scale.

La versione 32k è uguale, ma ha una breve melodia al termine della partita, quindi un miglioramento dal punto di vista audio.

EACA= 7



Un bel clone di Donkey Kong a livello grafico molto ben colorato, ma eccessivamente difficile per i tantissimi barili che vi cadono addosso come fosse pioggia.
La giocabilità tuttavia è molto elevata e vi piacerà.

Breathless

Un box troppo piccolo per questo grande gioco uscito esclusivamente su Amiga. E' un clone di Doom, ma decisamente migliore dal punto di vista della grafica e del sonoro.
Amiga sfrutta bene le sue capacità grafiche per realizzare degli ambienti 3D spettacolari grazie a delle texture che fanno impallidire le versioni di Doom e anche di Quake in certi casi.

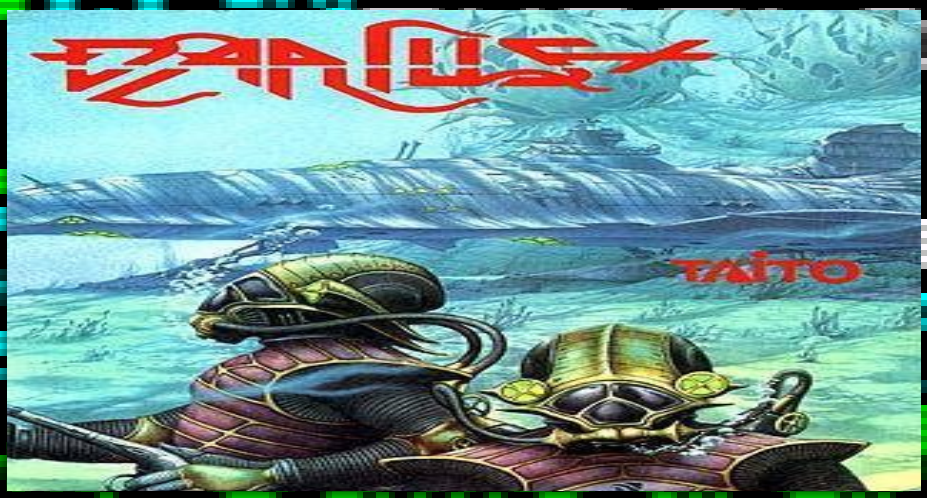


Non solo grafica come texture, ma anche idee geniali che lo rendono di certo un titolo da far provare a chi ha masticato pane e Doom per parecchio tempo: questo gioco usa una tecnica per avere l'effetto nebbia quindi potete vedere le strutture in lontananza sfuocate e questo velo che nasconde oggetti e mostri nemici.
Devo dire che prima di questo gioco non si era mai visto nulla del genere e l'Amiga dimostrava di esserci per essere degna per gestire giochi in 3D.
Un motore 3D che gestiva diversi livello di dettaglio delle texture da 2x2 a 1x1.
Per goderselo appieno e al massimo dei frame rate dovete avere un 68040 a 40 Mhz. Incredibile, ma sullo 060 è molto più lento.
Le varie definizione della grafica vi permettono di giocarci da un A1200 con Fast RAM fino ad un 68040.

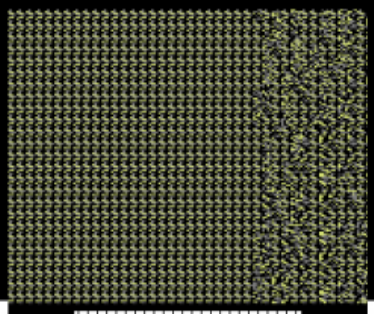
Amiga 1200= 9,5



E' forse anche meglio di Alien Breed 3D II per un dettaglio davvero eccellente nelle texture. Paga un po' invece nella qualità dei mostri che sono bitmap come Doom.
Ha degli ambiente enormi e su più piani con scale e ascensori, laghi di lava e acido con un bellissimo effetto nebbia unico nel suo genere.



Darius+ per C64



Darius+ (plus) è uno shoot'em up a scorrimento laterale ed è un mix tra "*R-Type*" e "*Gradius*".
Il gioco originale, Darius, era tecnicamente impressionante perché l'aera di gioco era così grande che occupava tre schermi affiancati come Ninja Warrior.
Quando la Taito converte il gioco per i sistemi casalinghi deve ridurla ad uno schermo solo e lo rinomina in Darius+.

Nel gioco impersonate due eroi, Proco Jr. e Tiat Young, che devono combattere contro dei pesci galattici e altri animali che stanno invadendo il loro pianeta.
Per fronteggiare questa minaccia usano l'astronave Silver Hawk dotata di due tipi di armi standard:



uno sparo frontale e delle bombe che al suolo esplodono ad arco; per ogni vita avete anche delle smart bomb da usare nei momenti più concitati dell'azione.
Come R-Type e Gradius le armi possono essere potenziate che tuttavia diventano a loro volta una difficoltà aggiuntiva perché ogni potenziamento si raggiunge solo dopo aver raccolte 7 bolle dello stesso colore. Ogni colore rappresenta un arma.
Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere e dopo averlo eliminato avete due scelte sul percorso che comporta una finale diverso a seconda della via che scegliete.

Darius (e la versione casalinga Darius+) non è che abbia una grande giocabilità, ma nel tempo è diventato una leggenda tanto che alcune sue caratteristiche sono state riprese nei tanti seguiti che ha avuto.



Tra le conversioni casalinghe, l'unica versione per computer a 8-Bit è quella per lo Spectrum.
Era stata pianificata una versione per il Commodore 64, ma fu cancellata.

Alcuni programmatori abbandonarono il progetto e il grafico del gioco, Tahir Rashid, termina solamente il primo livello.
Esiste un sorgente liberamente scaricabile che può essere compilato, ma potete solo vedere il suo scrolling.
Il gioco della CRL, *Inner Space*, potrebbe contenere alcuni parti di Darius+ (nei livelli 4 e 6) perché questo è un miscuglio di sprite e bit da altri giochi C64.

La versione originale è tecnicamente eccellente per questi schermi affiancati che vi immergono molto come atmosfera del gioco, ma la giocabilità è alquanto scarsa anche se non particolarmente difficile.
Anche questi potenziamenti che sono abbastanza rari innervosiscono perché dovete raccogliere 7 bolle per avere una potenza di fuoco leggermente meglio di quella standard.
E' il primo della serie e come tale ha sempre delle incognite anche nella giocabilità.

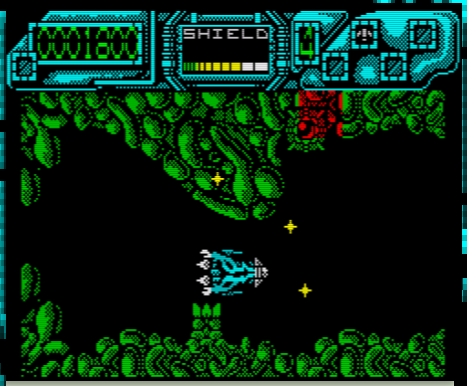
La versione per il Commodore 64 non esiste quindi l'unico rappresentante per i computer casalinghi a 8-Bit è lo Spectrum che si avvia con il logo della Edge e poi dopo i crediti potete vedere la schermata del titolo in bianco e nero con una simpatica animazione.

Dopo la scelta del controller che volete usare (sullo Spectrum ce ne è una buona scelta) arrivate alla schermata dei livelli che è ad albero di Natale e sono indicati dalla "A" alla "Z".
Il primo livello è obbligatorio e una volta terminato potete scegliere liberamente il vostro percorso successivo preferito.



La conversione riduce ovviamente l'area di gioco ad uno schermo solo e sicuramente migliora la sua giocabilità, almeno nella versione Spectrum, che non è proprio fedelissimo all'originale.
Tecnicamente davvero buono con molti colori sullo schermo e definizione generale molto buona.
Ben fatta anche la velocità che permette un azione abbastanza fluida. La difficoltà è molto elevata e infatti le vite sono tante.
Con questa versione cambia parzialmente lo scorrimento perché pur essendo orizzontale, le astronavi sono piatte e gli sprite sono molto grandi e ben visibili.

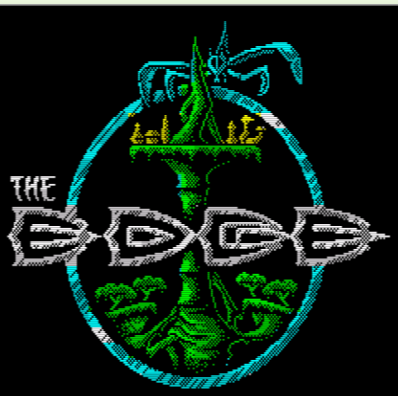
Questa versione però ha diverse differenze dall'originale: con questa visuale dell'astronave perde i missili come arma predefinita e i potenziamenti vengono acquisiti subito appena li trovate.
Dato che la difficoltà è abbastanza elevate e le 5 vite più energia per ognuna di esse non basta il bonus più importante è quello "**bianco**" che vi da uno scudo protettivo. Il bonus "**rosso**" attiva un doppio sparo che però dovete agganciare alla vostra astronave come in R-Type. Questo accessorio vola per lo schermo e dovete prenderlo, ma tra i tanti nemici e il fondale che riduce il percorso diventa difficilissimo.



Questo tipo di approccio è sicuramente meglio dell'originale perché le bolle dei bonus sono rare e ce ne vogliono 7 delle stesso colore per un potenziamento.

La grafica sullo Spectrum ha vantaggi e svantaggi.
La grafica Coin-op è di piccole dimensioni e i tre monitor affiancati lo fanno diventare ancora più enorme tanto che le varie ondate di nemici si possono evitare più facilmente.
La grafica sullo Spectrum è molto più grande e mostra un dettaglio davvero molto preciso e anche i singoli bonus sono molto più elaborati delle bolle originali.
Tuttavia avere oggetti di grandi dimensioni in uno schermo solo provoca un affollamento esagerato tanto che non riuscite a manovrare così bene come inizialmente sembrava. La vostra astronave è enorme rispetto all'area di gioco e il fondale è letale.

Gira sullo Spectrum 48k, ha tanti bei colori, c'è pure la musica durante il logo della Edge e effetti sonori durante l'azione.
E' un titolo che promuovo in pieno perché è fatto molto bene e anche se molto difficile ha una discreta giocabilità che ve lo farà apprezzare.
Il gioco originale colpisce molto per i fondali a più strati, mentre sullo Spectrum c'è solo un colore nero, ma quello che c'è è fatto bene.



B-

ZX Spectrum= 8

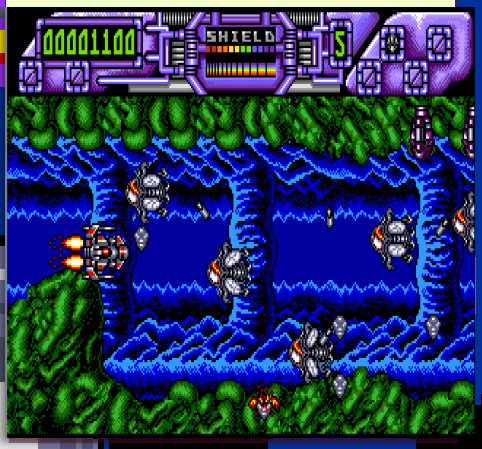


Buona conversione che cambia alcune cose rispetto all'originale, ma in meglio tanto che la grafica è molto più particolareggiata.
La giocabilità è anche migliore perché i bonus vengono acquisiti subito e questo permette di giocare meglio.
E' difficile e la cura dei dettagli e le dimensioni degli sprite la peggiorano perché questi sono troppo grossi rispetto all'area di gioco.





Nemmeno nelle conversioni per Amiga e Atari ST rivedete la struttura originale del gioco, ma sempre quella che avete già letto per lo Spectrum. Azione a scorrimento laterale con l'astronave appiattita, ma di grosse dimensioni.
La versione per Amiga funziona bene con solo 512k di memoria, ha una buona qualità musicale e potete scegliere se giocare con solo la musica, solo gli effetti sonori o entrambi.
L'azione è uguale a quanto letto per la versione a 8-Bit con lo stesso sistema e del modo operandi dei nemici.
I potenziamenti sono istantanei non appena prendete i bonus che rappresentano pezzi aggiuntivi che si agganciano allo scafo dell'astronave.
La versione Amiga ha un fondale molto completo con vari strati che ricordano molto quello originale e tanti colori che è un piacere da guardare, ma la giocabilità rimane la stessa di quella che avete letto sulla versione a 8-Bit.
In alcuni livelli le dimensioni della vostra astronave sono un problema perché gli oggetti del fondale sono sopra e sotto e letali al tocco con un sacco di strutture che vi sparano addosso.
La vostra arma iniziale ha una caratteristica che può essere utile per certi mostri: sono proiettili che esplodono e questa fiammata può distruggere dei nemici.
Questa cosa è utile per i boss di fine livello che vanno distrutti a pezzi e alcuni di questi non sono raggiungibile se non avete l'arma giusta.
Questa peculiarità dell'arma principale può essere importante se perdete una vita con dei potenziamenti.
Tecnicamente è abbastanza buono, ma non è impressionante perché è abbastanza diverso dall'originale e ha questa strana visuale sulla vostra astronave. E' colorato, è definito, ci sono bei fondali, molto particolareggiati, ma con un Amiga si poteva tranquillamente replicare la grafica originale.
La velocità del gioco non è molto fluida, noterete dei leggeri scatti nello scorrimento e anche una generale lentezza.
La versione per lo Spectrum è uscita dopo; io l'ho provata per prima e devo dire che su un 8-Bit hanno fatto un miracolo perché a parte i colori, la grafica ha lo stesso livello di particolari.
A guardare la versione Amiga sembra quasi che sia questa un miglioramento della versione Spectrum.



Amiga 500= 8,5



E' una versione bella, ben fatta, ben colorata, ma decisamente diversa dall'originale e con questa strana scelta di far vedere la vostra astronave ripresa da sopra lasciando tutto il resto esattamente come deve essere.
E' più facile potenziare l'astronave rispetto alla versione Coin-Op, ma dall'altro lato questi sprite di grosse dimensioni creano problemi nell'evitare oggetti del fondale anche per colpa di una velocità abbastanza lenta.
Giocabilità buona, ma a dire il vero non così eccezionale come potreste sperare.
Belli i mostri di fine livello, enormi e difficilissimi perché bisogna distruggerli in alcune parti del loro corpo.

B

Atari ST= 8,5



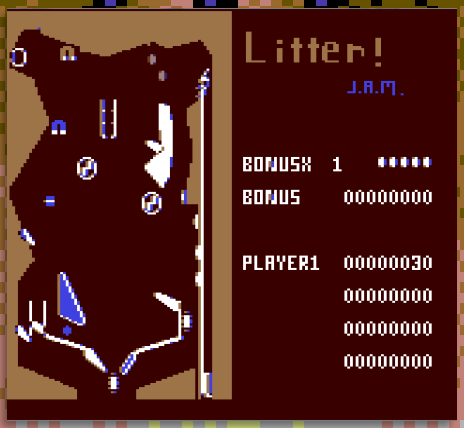
E' uguale alla versione Amiga con gli stessi pregi e difetti compresa questa strana peculiarità che quando morite dovete essere voi a premere il pulsante di fuoco per ripartire altrimenti la scena rimane come in pausa.
Stessa lentezza generale e comunque una difficoltà accettabile e facilmente giocabile grazie ai potenziamenti molto frequenti che non vi lasciano mai senza l'arma migliore.
In pochi attimi potete anche arrivare ad avere l'arma più potente dell'intero gioco.
Molto bella la musica iniziale di qualità decisamente superiore alla media ST.





Quello che si vede in questa “Preview” è davvero ottima e si può dire cosa si poteva fare con il C64.
Non è la versione completa, mancano gli effetti sonori e c’è solo una melodia per tutto il gioco.
Le animazioni ci sono anche se sono molto poche, ci sono i bonus che si illuminano e la pallina ora è molto più reale dello sprite bianco, anche se non ha nessun movimento, ma è comunque molto più reale di tutti i pinball usciti sulla piattaforma.
C’è solo una tavola ed è un peccato che sia rimasto fermo qui e non sia mai uscito in versione completa perché avrebbe cambiato il modo di pensare al C64 e ai pinball.

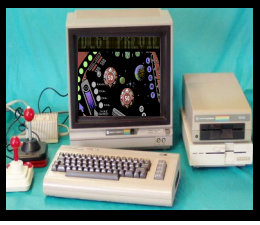
Non si tratta di una recensione del noto gioco per Amiga o PC, ma il tentativo di portare Pinball Dreams sul Commodore 64.
Molti utilizzatori di questa piattaforma sapranno bene che questo genere non è che sia fatto molto bene con grafiche molto stilizzate, poco colorate e alle volte quasi monocromatiche.
Anche le animazioni non erano molto realistiche; la pallina aveva un moto poco reale ed era uno sprite bianco. Si giocava all’infinito facendo più punti possibili.
Il gioco più conosciuto era il Pinball Construction Set dal quale sono nati quasi tutti i pinball per il C64.
La piattaforma era però in grado di fare molto di più e sono usciti dei titoli interessanti come Macadam Bumper che migliorano un po’ la grafica, aggiungono colori e migliorano le animazioni della pallina e degli oggetti che questa colpisce, ma è ancora un genere sul C64 molto primitivo.
Le cose cambiano lentamente e si vedono dei miglioramenti con anche un gioco in 3D isometrico molto bello.



Pinball Dreams è un gioco estremamente complesso e con l’Amiga e il PC mostra tutte le potenzialità non solo grafiche, ma soprattutto di giocabilità molto realistica e coinvolgente.
La versione per il Commodore 64 dimostra che si può creare un gioco di pinball con una grafica molto più complessa di quella usata normalmente e nel 2006 esce un’ anteprima di Pinball Dreams che usa una grafica incredibile e che sembra uscire proprio dall’Amiga.
Tutto molto colorato e dettagliato come non si era mai visto prima.



Commodore 64= 9



Davvero un ottimo pinball che con la sua grafica accurata e una migliore animazione poteva essere il più bel gioco di pinball mai concepito sul Commodore 64.
E’ un ennesima dimostrazione che forse si poteva osare di più nel periodo in qui questo genere andava molto di moda.
E’ comunque un'altra occasione persa perché questo gioco rimane tuttora incompleto.

P.H.M. Pegasus



PHM Pegasus è un mix tra un gioco di azione ed una simulazione navale.
Voi siete al comando di tre veicoli: un aliscafo, un l'elicottero e una nave con delle missione da completare nel territorio nemico.
Alcune di queste sono di distruggere delle navi, fare da scorta per i rifornimenti, identificare dei nemici, ecc.
Il teatro di questa battaglia comprende il Golfo Persico, il Mediterraneo Orientale, i Caraibi e il Golfo di Sidra.
Per rendere il gioco più realistico possibile, gli sviluppatori hanno consultato un'azienda che produce gli aliscafi.

Gli scenari sono 9: il primo è una demo e gli altri due in sequenza sono di addestramento; ne avete quindi una buona quantità per passarci parecchio tempo.
La versione per Commodore 64 è disponibile su disco e cassetta ed è multi caricamento. La versione su cassetta occupa i due lati, ma il lato A serve solo per caricare il gioco, mentre sul lato B avete tutte le missioni.

E' in effetti un mix perfetto tra simulazione e azione perché avete una mappa principale che rappresenta lo scenario in corso, molto ben realizzata tra l'altro, e vi serve per decidere quale direzione prendere per scovare i vari nemici.
Quando siete a bordo dell'aliscafo per navigare, per sparare, per puntare i nemici la fate premendo il tasto "V" che vi porta sul ponte del veicolo in uso che è in prima persona.
Con il Joystick o i tasti numerici date gas al motore per accelerare e potete quindi impostare una rotta.





Dato che l'area da perlustrare è molto grande avete un moltiplicatore del tempo che arriva fino 128x e questo vi permette di poter cercare i bersagli più facilmente.
Il pulsante di fuoco del joystick ha una doppia funziona: manovrare e puntare.
Non avete un menu di scelta, ma dovete premere questo pulsante fino a cercare l'opzioni che vi interessa.
Quando siete nella funziona di manovra non ci sono troppe opzioni da usare.
Quando siete nella funziona di puntamento aumentano i tasti da pigiare.
Quando vi avvicinate ad un nemico dovete selezionarlo con il tasti "T". I bersagli vengono agganciati anche quando sono fuori portata e dovete avvicinarvi se volete usare armi a corto raggio.
Avete tre tipi di armi a bordo: un mitragliatore con 400 colpi e 4 missili che sono armi a lunga distanza.
Le armi le potete selezionare con il tasto "W".
Avete anche un certo numero di falsi bersagli quando i nemici vi sparano contro dei missili.
Il pannello di controllo è abbastanza esaustivo e di facile comprensione: avete un selettore per le tre armi principali e falsi bersagli; l'indicatore della velocità e del carburante; un compasso per la direzione e la sezione danni del vostro aliscafo.
Come resistenza l'aliscafo è abbastanza buono, può ricevere abbastanza colpi, ma non troppi, mentre i nemici li distruggete bene con un bel missile in pieno.

Graficamente è carino con un bel pannello di controllo per l'aliscafo con tutte le informazioni da tenere sotto controllo.
L'aspetto della grafica durante la fase di azione è molto poca e vedete la differenza tra cielo a mare, a parte il colore,

PUBLISHED BY
ELECTRONIC ARTS
© ALL RIGHTS RESERVED

per avere una semplice e banale animazione per le onde.
Quando agganciate un bersaglio questo viene visto come se lo guardaste in un binocolo e si sposta su questo mare abbastanza credibilmente con l'animazione dell'acqua che scorre lungo lo scafo.
Molto belle anche le esplosioni dei nemici che sono enormi e molto credibili.
Molto ben fatte e dettagliate le mappe generali della zona da esplorare.
Niente musica ed effetti sonori durante il gioco.
Quando terminate una partita dovete riavvolgere il nastro all'inizio del lato B per una nuova missione. Di certo la versione su disco in questi giochi multi caricamento sarebbe la scelta migliore.



Non cambia assolutamente nemmeno nella versione Amstrad CPC che per l'occasione ho provato in versione disco per avere caricamenti più veloci.
Come tradizione e come caratteristiche questa versione è decisamente più colorata della versione C64 anche se meno definito.
Cambiano diversi tasti rispetto a quanto visto sul C64, ma giusto il tempo di assimilarli bene per cominciare a divertirvi.
L'esperienza di gioco è molto simile a quanto già visto però non è molto convincente sul CPC per la grafica abbastanza bruttina, poco precisa e anche quando agganciate i bersagli non ci sono belle animazioni come nella versione che secondo me è la migliore.
Non mi piace nemmeno la mappa generale che anche se fa il suo dovere e vi permette di localizzare e individuare i bersaglio è troppo semplice, troppo schematica e non sfrutta la possibilità di usare tanti buoni colori.



Commodore 64= 8



Un bel gioco che ha due generi in uno ben applicati: simulazione navale e gioco di azione.
Inizialmente è complicato perché questi giochi richiedono diversi tasti, ma quando li assimilate diventa finalmente una grande sfida.
Buonissimo l'aver introdotto il moltiplicatore del tempo che vi farà risparmiare tanto tempo per cercare i nemici e anche per velocizzare gli attacchi missilistici.
Buona la grafica, niente di eccezionale, ma quello che si vede aiuta parecchio.
Belle le esplosioni soprattutto delle navi nemiche.

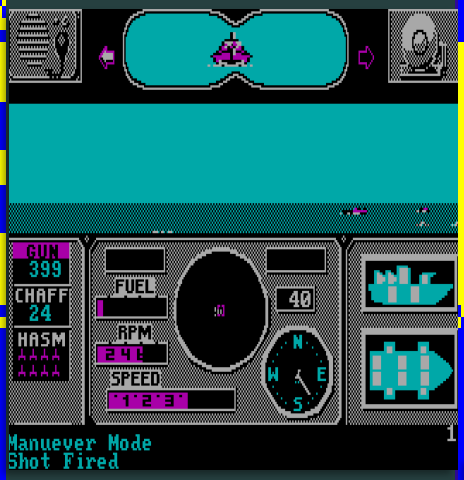
Amstrad CPC464= 6,5



Non mi piace molto l'aspetto estetico e quello audio che in questo caso può rovinare l'atmosfera che si crea.
Non cambia molto la giocabilità che rimane quasi invariata, ma i tasti messi un po' male sulla tastiera vi rovinano un po' la festa.

©1987 LUCASFILM L
ALL RIGHTS RESER
ONVERSION BY LYNSOFT

La versione PC vuole strafare e vi da l'opportunità di giocare su ben 18 missioni (le prime tre sono di addestramento e dimostrazione).

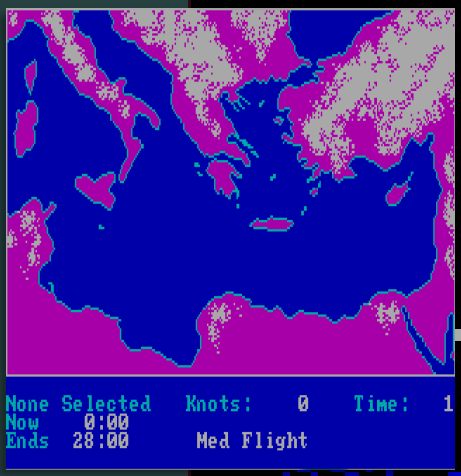


La grafica è in CGA ed è molto dettagliata e precisa.

Ogni informazioni del pannello di controllo è riconoscibile e questo è anche migliore delle versioni provate perché è più reale con un colore e una sfumatura che ricorda una strumentazione metallica.

Un pannello che ricopre anche l'area superiore dello schermo con altre pulsanti che sono di figura, ma che creano un atmosfera decisamente migliore, più realistica.

La mappa generale è fatta bene e le coste rappresentano sono ben disegnate e non sfigurano per niente con quella bella colorata del C64.



Devo dire che queste due versioni sono molto simili come accuratezza estetica e automaticamente migliora anche la giocabilità perché l'aspetto esteriore aiuta in questo particolare gioco.

Un'altra buona cosa da sottolineare è il supporto joystick e gli stessi tasti della versione C64, cosa che non da poco.

E' un po' difficile perché a differenza delle altre versioni quando vi sparano contro non potete ribattere con un altro lancio di missile, ma dovete evitare i loro attacchi e poi contro attaccare.

Davvero bella questa versione che è pari alla versione C64.

PC 286= 8,3



B

Graficamente leggermente più curato nella strumentazione dei veicoli rispetto al C64, ma poi per il resto non c'è differenza anche come i tasti utilizzati che sono gli stessi.
Stessa anche la giocabilità, mentre la longevità è migliore perché avete ben 18 missioni.



L'ultima versione di questo buon gioco di simulazione navale è per lo Spectrum con una grafica che in parte è tipicamente monocromatica e in parte molto colorata.

Non so bene se ci sono dei problemi con la memoria, fatto sta che non sono riuscito a caricarlo impostando 48k, ma solo usandone 128.

Strutturalmente questa versione è molto simile a quella Amstrad anche per la grafica abbastanza poco definita e precisa che vedete nella mappa generale con un colore giallo molto pungente soprattutto per il contrato con il mare blu scuro.

Come vi dicevo prima, la grafica durante l'azione è colorata bene nel pannello di controllo, che è molto bello e decisamente migliore di quanto non lo fosse sull'Amstrad CPC.

C'è una peggiore distinzione tra cielo e mare però c'è una buona animazione delle navi e ben realistiche il loro movimento.

Come sull'Amstrad i tasti sono messi molto male e per prendere confidenza con il gioco dovete imparare almeno quelle essenziali per riuscire a ingaggiare e vincere la vostra prima missione.

Bene i tasti numeri perché da 1 a 5 è la velocità e da 6 a 9 le armi; "K" e "L" per il moltiplicatore del tempo e se usate la tastiera i tasti "P" e "O" la direzione.

Tasti tipicamente Spectrum che si trovano anche se leggere il manuale.

Devo dire che è un poco meglio della versione Amstrad, probabilmente la peggiore delle versioni in prova però rispetto al C64 al PC è molto indietro.

Bene il fatto che il gioco è lo stesso e quindi si gioca bene.

Il problema più serio invece sono le richieste hardware.

Se funziona sul 48k va bene, ma se richiede un 128k no, è troppo esigente per la grafica e il sonoro.

ZX Spectrum+ 3= 6,5



Di pochissimo meglio della versione CPC, ma allo stesso modo non è molto convincente come lo sono quella C64 e PC.
Giocabilità rimane la stessa, ma in questo la cura estetica la si paga e molto di più di una CGA.





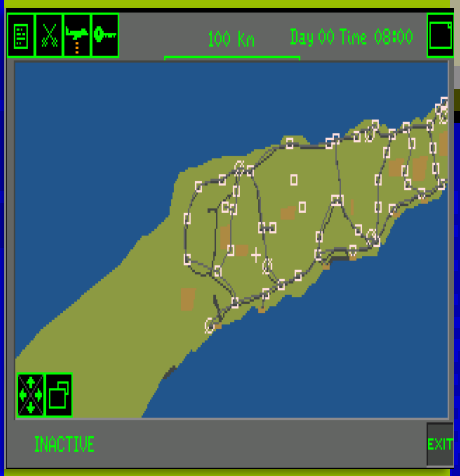
AV-8B Harrier Assault

Amiga 500/600, 1 MB
Atari ST 520/1040, 1 MB
PC 286, 1 MB

AV-8B Harrier assault è un simulatore di volo militare che vi fa vivere un guerra fittizia tra gli Stati Uniti e l'India presso l'isola East Timor.
La portaerei U.S.S. Tarawa che si trova in zona sta facendo delle esercitazioni e gli viene ordinato di attaccare le forze indonesiane e occupare l'isola.
Il gioco inizia da qui, a bordo della Tarawa in cui dovete pianificare una tattica per conquistare East Timor.

Non è un puro simulatore di volo perché ha anche una parte strategica e, tuttavia, potete ignorare una parte e concentrarvi sull'altra; potete solo fare la simulazione di volo oppure solo una guerra strategica anche se qualche missioni in volo è essenziale farla ugualmente.
Le caratteristiche dell'AV-8B sono quelle reali perché potete decollare e atterrare verticalmente (quando vi è permesso farlo), quindi un vantaggio notevole in certi scenari.
L'abitacolo dell' aereo è ben riprodotto con tutti i pannelli al posto giusto come poi vedremo in dettaglio durante la recensione.
AV-8B è uscito per Amiga, Atari ST e DOS.
La versione DOS è in VGA, ma successivamente viene rifatto in SVGA (640x400) e rinominato in Super-VGA Harrier

La versione per Amiga richiede un 1 MB di memoria altrimenti vi beccherete un bel guru-meditation senza tanti avvisi di aumentare la memoria.
Durante il caricamento appare il logo del gioco con una musica che se chiudete gli occhi vi sembrerà quella di "Epic".
Mi aspettavo una introduzione, un breve filmato che introducesse il gioco, ma purtroppo nulla di tutto questo.
Dopo il caricamento appare subito una schermata delle opzioni che è disegnata come un centro comando con computer accessi, telefoni, schedari e monitor.
Ogni pannello è una opzione però non ci sono sottotitoli quindi quando spostate il mouse non sapete cosa significa-



no; dovete provarli tutti e scoprire a cosa servono.
Un'altra esempio di come far perdere tempo e pazienza a chi deve iniziare a giocare.

La grafica di questa schermata ha un colore predominate verde, ma quello che scoccia davvero è che quando si clicca su una opzione appare una finestra verde scuro con font neri e si fa una fatica bestiale a leggere.
La versione Amiga sta su 2 dischetti, ma ve ne è un terzo chiamato "Data-Disk" che sarebbe un disco di salvataggio che dovreste preparare prima di giocare e chiamarlo in questo modo altrimenti alcune parti del gioco non sono accessibili senza questo disco.
L'area della mappa serve per il briefing, ma anche per giocare strategicamente senza usare il simulatore di volo.
Potete però selezionare un qualunque



punto sulla mappa dove avete un pas-

saggio e provare a partecipare attivamente all'azione uscendo da questa schermata e cliccando sul telefono bianco nella stanza di controllo.
Dovete scegliere la missione che volete, armare il vostro aereo e sarete subito



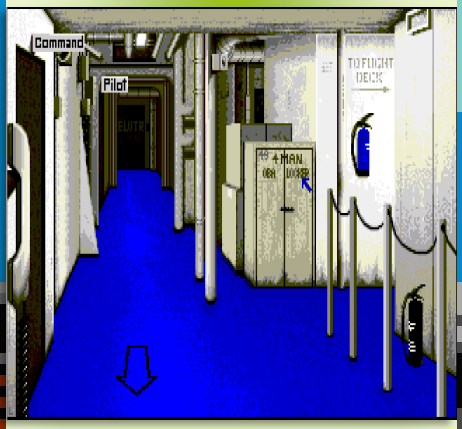
sul ponte della portaerei pronti a decollare.
Arriva ora la parte più difficile perché a differenza di un decollo da una pista, su una portaerei non avete lo spazio per raggiungere la velocità giusta.
Per un decollo ottimale dalla portaerei dovete rilasciare i freni con il tasto "**W**" e poi il tasto "**0**" (zero) per la massima potenza. Quando siete alla fine della pista alzate il muso dell'aereo e premete il tasto "**G**".
Se tutto va bene, siete riusciti a decollare.
Sulla pista di decollo potete entrare nelle opzioni con il tasto "**ESC**" e cambiare il tipo di controllo, la grafica e il sonoro; potete ritornare alla schermata



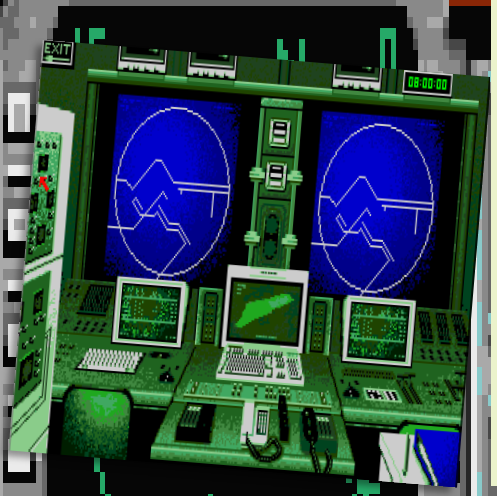
principale o uscire al DOS.
Sono tutte versioni uscite nello stesso periodo, ma evidentemente quella PC è uscita prima e la versione Amiga una sua diretta conversione (*Exit to DOS su Amiga ha un gusto un po' amaro*)
Come predefinito il controller è il mouse che non è molto preciso e non riuscirete mai a volarci bene.
Dalla schermata di controllo principale potete uscire e girare per i corridoi della portaerei, ma avete solo 6 stanze da visitare: quella dei computer è una di queste e in più potete accedere all'hangar per un volo libero, una stanza di addestramento per esercitarvi al decollo, all'atterraggio e al combattimento.

Il controller migliore è la tastiera che vi permette di giocare finalmente come si deve.
Una volta in volo potete ammirare la grafica del paesaggio anche se poi c'è poco da vedere perché è tutto sul mare e una piccola isola praticamente piatta con qualche collina.
E' un 3D abbastanza piatto anche se avvicinandosi al terreno si notano un sacco di particolari tipo i vari appezzamenti di terreno e anche delle costruzioni.
Purtroppo la velocità va male perché più ci si avvicina al terreno e più scatta anche se rimane tranquillamente giocabile.
Molto ben accurati però alcuni dettagli come i proiettili che colpiscono i suolo provocando delle fiamme e scintille.

E' sicuramente un titolo molto interessante che unisce simulazione di volo ad un gioco solo strategico.
Potete modificare il piano di volo come volete e interagire con la parte strategica che ha molte opzioni alcune delle quali incomprensibili perché non hanno nessuna indicazione a cosa possano servire.
La cosa più importante di questo gioco è imparare a pilotarlo perché le missioni partono dalla portaerei che richiede una fase di decollo precisa e se non fate esattamente la procedura esatta precipitate in mare.
La parte incasinata è quella strategica perché senza indicazioni premete i pulsanti a caso e alle volte può dare la sensazione di bloccarsi perché tra una scelta e l'altra viene attivato un sistema di passaggio del tempo che anche se non è reale, bisogna aspettare comunque che passi prima di interagire di nuovo
C'è il manuale che da una parte fa riferimento alla versione DOS e dall'altra ci sono tante cose da ricordare che ad un certo punto cercate di fare le cose da



soli, ma senza aiuti interni da parte del gioco è tutto abbastanza incasinato.





Amiga 500= 7,3



E' un bel gioco per avere simulazione e strategia tutto un unico pacchetto però è un molto difficile capirci qualcosa dato che fin dalla schermata delle opzioni e in quella strategica/ briefing non ci sono indicazioni sul loro funzionamento.
La grafica è 3D, ma praticamente piatta con però una buona accuratezza del terreno il che porta a rallentamenti inaccettabili vista questa piattezza.
Buono la scelta dei controller supportati tra cui joystick analogici anche se nel 1992 non è che fossero molto usati su Amiga.
Il sonoro e la grafica vanno configurati a mano perché come predefinito non ci sono tutti gli effetti sonori.
Rispetto ad altri simulatori di volo non è il più bello su Amiga anche per la lentezza che ha.
Se devo giocare ad un gioco che va a scatti meglio puntare su "Combat Air Patrol" che è molto meglio.



Anche la versione ST richiede 1 MB di memoria e malgrado abbia meno colori della versione Amiga colpisce di più perché è meno confusionario con il puntatore che è rosso e non va mai in confusione con i vari colori delle varie stanze come invece succede con l'Amiga dove alle volte non si capisce dove è il puntatore.
Non so bene se è più giusta la colorazione molto evidente della versione Amiga o questa della versione ST.
I colori sono di meno e questa differenza è abbastanza evidente in ogni parte del gioco, ma alle volte meno colori rende meno confusionarie certe immagini.
Questa versione, a differenza di quella Amiga, non è una conversione da DOS perché tra le opzioni quando dovete uscire c'è scritto "*Exit go GEM*".

Non ci sono grosse differenze tra le due versioni: la versione ST è meno colorata, ma non per questo meno bella.
La grafica 3D è leggermente più fluida e scatta un po' di meno, ma quando si arriva sull'isola diventa difficoltoso perché facendo una virata gli scatti rendono un po' ingovernabile il vostro caccia.
E' più veloce, ma la grafica è decisamente meno complessa, ci sono meno poligoni. Non cambiano il numero di quelli presenti, ma alcuni di questi sono molto semplificati.
Buoni gli effetti sonori che sono meno caotici e più regolari di quanto sentito su Amiga.
Di contro la musica inziale è la stessa, ma di qualità peggiore.



La versione ST però ha qualcosa di meglio: i controller sono normali, quindi non supporto i joystick analogici e quindi si può giocare con un classico joystick con tutti i vantaggi che ha.



Atari 520/1040ST= 7



E' praticamente uguale alla versione Amiga anche se ha decisamente meno colori durante il gioco, ma lo rendono meno confusionario in alcune stanze perché il mouse non si confonde con i colori che a loro volta non creano confusione con i font dei testi.
Controller normali che vi permettono di giocarci tranquillamente anche con un joystick non analogico.
Grazie al processore a 8 Mhz è leggermente più fluido, ma quando si arriva sull'isola non ci sono Mhz che tengano. L'azione diventa un po' frustrante per gli scatti e anche se leggermente meglio che su Amiga alcune virate sono troppo secche e rischiate uno stallo.

Per la versione DOS si può dire che è la meglio tra tutte e tre le versioni perché può contare su una grafica VGA a 256 colori che non solo permettono migliori sfumature di colore, ma anche di aumentare il dettaglio e il numero di poligoni da gestire.

A deliziarvi oltre alla grafica e ai colori, potete gustarvi una bella presentazione animata che mostra cosa può fare il caccia protagonista di questo gioco e il tutto accompagnata da quella stessa melodia che assomiglia troppo a quella di Epic della Ocean.



Ci sono due eseguibili per questa versione: una vi costringe a guardarvi ogni volta l'introduzione e l'altra per iniziare subito a giocare. A voi la scelta.

Come dicevo per la versione ST i colori che avete notato nella stanza dei computer è più fedele a quella DOS che quella Amiga completamente verde. C'è da dire però che quella Amiga è una conversione da DOS perché ci sono molto più similarità rispetto all' ST che per mancanza di colore ne ha dovuto applicare altri e per sua fortuna è andata bene non creando troppa confusione, migliorando il contrasto tra font e immagini.



Anche se la grafica è VGA, la parte strategica (con le impostazione della rotta) è in alta risoluzione e permette di controllare ogni aspetto del territorio.

Come gioco non cambia assolutamente nulla da quanto avete già letto nella recensione delle altre due piattaforme.

Quello che cambia è la grafica e l'elevato numero di poligoni che ha.



I controller disponibili sono joystick classici (nel manuale sono elencati quelli compatibili e supportati), mouse e tastiera.

Tornando a descrivere la grafica sembra un gioco completamente diverso da quello Amiga e ST.

Prima era un mondo totalmente piatto che rallentava in una maniera veramente senza senso, ora invece è un mondo sempre abbastanza piatto, ma ci sono, avvicinandosi al terreno delle colline e montagne che si vedono in lontananza quasi un po' sfocate dando quella sensazione di profondità ancora migliore di quanto non lo sia già.

Il terreno è pieno di appezzamenti già apprezzati con la versione Amiga però ora con molti più oggetti come case, piante e altre costruzione tipiche della regione.

Per quanto riguarda le prestazioni non richiede un hardware esagerato: 2 MB di memoria e un 386.

Se avete una scheda audio Adlib o Sound Blaster siete in una botte di ferro.



A

PC 386= 9



Con l'Amiga e l'ST avevo delle riserve su questo gioco perché la lentezza, gli scatti, una grafica approssimativa che rendeva il paesaggio troppo pianeggiante e non rendeva giustizia per replicare un isola.

La versione PC ha 256 colori bene applicati, tante belle sfumature per ogni cosa dove volgete lo sguardo.

Il vostro caccia è dettagliato, il cockpit riproduce bene i vari pannelli reali.

La giocabilità è ottima anche via tastiera e si pilota davvero bene.

Uno spettacolo per gli occhi e per la giocabilità.



Review



Heavy Boxing

Heavy Boxing è un gioco sportivo dedicato alla boxe sul computer Sord M5, un computer Giapponese del 1982 con una tastiera molto simile a quella di uno ZX Spectrum e di buone caratteristiche perché aveva 20k di serie, 16 colori sullo schermo, una risoluzione di 256x192 e audio a 3 voci.

Un gioco della boxe fatto molto bene dal punto di vista tecnico perché è molto colorato e ben animato con i due atleti ben definiti e animati anche se di un colore ciascuno.

Anche se sono monocromatici potete vedere bene i loro dettagli fino ai capelli e le smorfie che fanno quando vengono colpiti.

Musica simpatica durante la gara con effetti sonori e il pubblico che li incita; diverse voci sonore contemporaneamente.

Il gioco è molto semplice, una gara singola tra uno o due giocatori e lo scopo è di battere l'avversario.

Ci sono tutte le mosse di pugni, potete abbassarvi per schivare i colpi, ma non c'è l'abbraccio che serve a prendere un po' di respiro.

I due atleti hanno una generosa barra di energia che si consuma lentamente e battere l'avversario non è cosa facile in un solo round anche perché ogni volta che vi riposate tra uno e l'altra l'energia si ricarica un poco.

Se avete tolto 1/4 di energia al vostro avversario durante la pausa questa si rigenera completamente.

E' un bel gioco semplice, uno scontro diretto tra due giocatori, ma davvero ben giocabile e tecnicamente fatto molto bene con una bella grafica dettagliata.

Sord M5= 7

Un gioco semplice senza tante pretese a parte divertire chi ci gioca. Una sfida che diventa ancora più divertente tra due giocatori umani, ma anche contro il computer. Bella la grafica e bene il sonoro.



Pi.R Squared

Si tratta di un gioco di enigmi basato su formule matematiche che dovete risolvere in un modo molto semplice.

Sullo schermo ci sono delle ruote con all'interno un pezzo di una formula che dovete recuperare nell'ordine corretto.

La difficoltà del gioco è come muoversi su queste ruote e recuperare i pezzi.

Dovete muoversi in qualunque senso e con due velocità diversa. Girando in un senso andrete più veloci e nell'altro più lentamente.

Ci sono dei ostacoli che cercano di impedirvi di completare il vostro obiettivo.

Per recuperare un pezzo della formula dovete fare un giro completo della ruota.

Potete passare da una ruota all'altra quando una di queste è in contatto con un'altra.

Questo sistema vi permette di spostarvi su tutta l'area in cerca dei pezzi nell'ordine giusto.

Avete un tempo infinito per farlo, ma un energia limitata perché il contatto con un ostacolo ve la fa perdere e terminata la quale perdete una delle vostre vite.

Si gioca solo con la tastiera con i tasti "Q", "W" per cambiare senso e la velocità e il tasto "spazio" per cambiare la ruota.

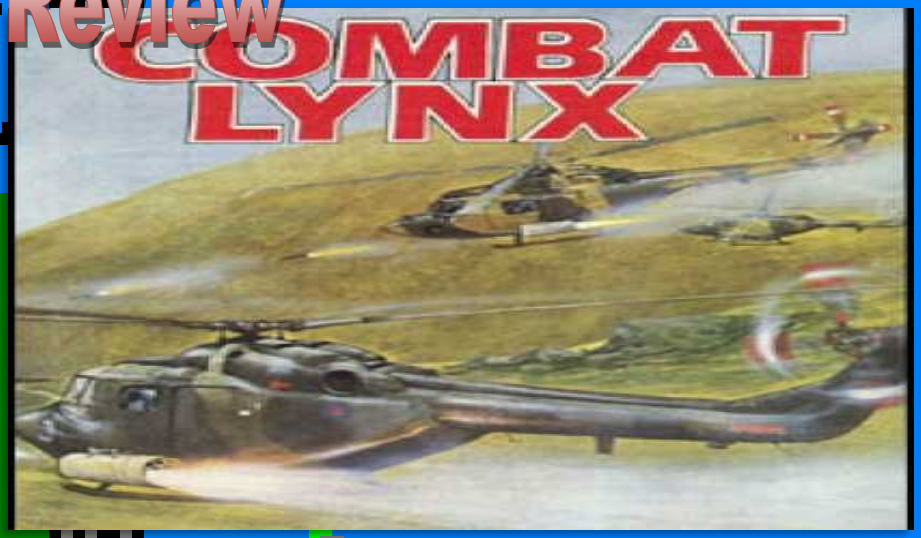
Bella grafica e buon sonoro.

Commodore 64= 7,5

E' un buon puzzle, ma limitato a quello. Con l'avanzare dei livelli ci sono molte più ruote, le formule sono molto più complicate e diventa molto arduo riuscire a completarle nell'ordine giusto.

Per chi cerca qualcosa di rilassante questo è un buon titolo.

Review

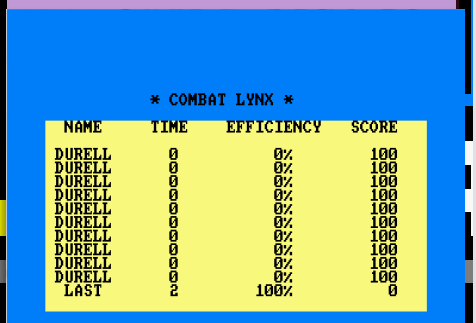


- Amstrad CPC
- BBC Micro/Electron
- Commodore 64
- ZX Spectrum



Si tratta di una battaglia semi realistica tra elicotteri visti in terza persona, quindi in 3D.
Voi siete alla guida del Combat Lynx un potente elicottero di guerra che deve difendere le basi alleate contro nemici che attaccano da più fronti.
Non una simulazione, ma un arcade di volo.
Il gioco ha poche opzioni: scelta della difficoltà e tipo di controller.
L'azione è un po' complicata da uno strano sistema di volo che mantiene la visuale sempre davanti a voi cambiando però la direzione.
E' un po' difficile spiegare a parole, ma in pratica cambiate direzione con il compasso che avete nel pannello di controllo, ma la vostra visuale rimane sempre verso nord.
Nella vostra area di gioco potete spostarvi solo leggermente verso sinistra e destra, ma quando cambiate completamente direzione e, ad esempio, volete andare a ovest o est lo fate, ma la visuale è sempre centrata.





L'orizzonte non gira come la direzione presa, ma è un sistema per renderlo più facile.
All'inizio questo sistema è un po' caotico perché vedete l'elicottero virare e quando prende la direzione, ad esempio, Est cambia lo schermo e viene ricentrato di nuovo con l'elicottero che vola in avanti, ma in realtà state volando verso Est.
Molto ben fatto anche il sistema di volo perchè all'inizio siete alla base e dovete alzarvi da terra, accelerare e andare a caccia di nemici.
Non è un simulatore, ma ha tantissimi tasti e anche consultando il manuale alcune funzioni rimangono un po' ambigue.

La versione per Amstrad CPC, che gira tranquillamente sul modelle 464 è molto ben colorata e il 3D è molto valido con alberi e case ben riprodotte. I paesaggi hanno colline e valli discretamente ben fatti.
Queste ondulazioni possono essere letali perché se volate troppo bassi rischiate di schiantarvi contro le loro pareti.
L'area di gioco non è molto grande però è ben chiara con una finestra che mostra la vostra altezza dal terreno e un altro importante che ci mostra le funzioni dell'elicottero e la scelta delle armi.
Ho trovato molto difficile usare le armi ance se questo sono facilmente selezionabili con i tasti "Z" e "X".

Amstrad CPC 464= 6,5



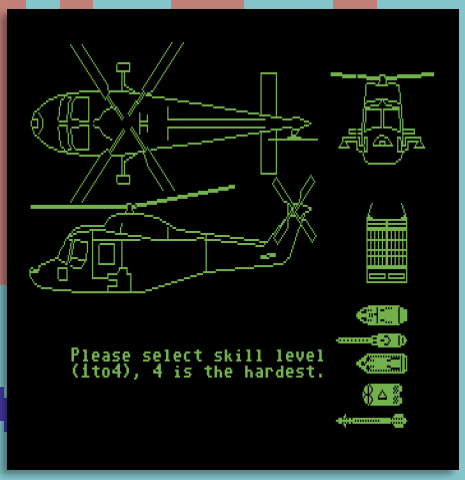
Come arcade di volo davvero niente male come concezione e idea.
Lascia un po' a desiderare per i troppi comandi degni di un simulatore di volo che guastano un po' in un arcade.
Caotico il sistema di guida che inizialmente non vi farà capire nulla, ma quando lo imparerete sarà molto interessante.
Il manuale è chiaro però ci sono istruzioni che durante il gioco sembrano non funzionare o davvero difficile riuscire a fare una cosa semplice come sparare un missile.
Grafica buona, molto definita e dettagliata con un sistema di volo realistico anche se non c'è nessuna animazione per il vostro elicottero.

La versione per Commodore 64 non la volevo fare perché è una piattaforma fin troppo presente, ma questo gioco andava provato perché inizialmente sembra davvero bello, ma poi vi renderete conto quanto sia brutto.
L'elicottero che guidate è buono, molto più grande e dettagliato della versione CPC con i rotori che girano in maniera ultra realistica anche come sono animati. Eccellente le animazioni.

Come al solito è un gioco che mostra due facce del C64: una grafica in parte buona e in parte orrenda.
L'elicottero è fatto bene, ma il paesaggio è brutto come non vorreste che fosse.
Dettaglio molto povero, oggetti sul terreno irriconoscibili, sgranati e piccolissimi che rendono l'intero gioco superficiale da guardare, ma anche come è stato sviluppato.
Anche la velocità non è che sia un granchè e dopo aver visto la versione CPC



sembra una differenza tra un Amiga e un Micro BBC.
Anche il pannello di controllo non aiuta a capire come funziona questo sistema di volo che sul C64 sembra addirittura peggio di quanto non sia sull'Amstrad che aveva un compasso molto buono per indicare la rotta.
Sul C64 questo sistema è anonimo e il compasso non vi indica nulla e volando tranquillamente cambia visuale e vi lascia interdetti senza capire cosa stia succedendo.
Anche la parte sonora è assente perché mancano i rumori di volo dell'elicottero.
Aggiungete alla superficialità di sviluppo anche la solita eccessiva difficoltà perché appena iniziate dal livello 1 arrivano missile a ricerca del bersaglio e senza sosta.
In pratica ha un sistema di volo che richiederebbe un po' di pratica e il gioco



non vi da il tempo nemmeno di capire come funziona.

Commodore 64= 4



Bruttissimo gioco che da la speranza di essere tutto il contrario dopo una schermta delle opzioni davvero bella e promettente.
Quando iniziate a giocare vi chiederete che roba è quella sullo schermo.
Dettaglio pessimo, molto sgranato e alcuni oggetti come le case non cambiano le dimensioni da lontano o vicino.
Ci sono tra l'altro pochissimi oggetti sullo schermo e la velocità tutt'altro che buona.
Pannello di controllo poco chiaro.
L'elicottero è fantastico, il resto è da buttare.
Mancano pure gli effetti sonori principali.

ZX Spectrum 48k= 6

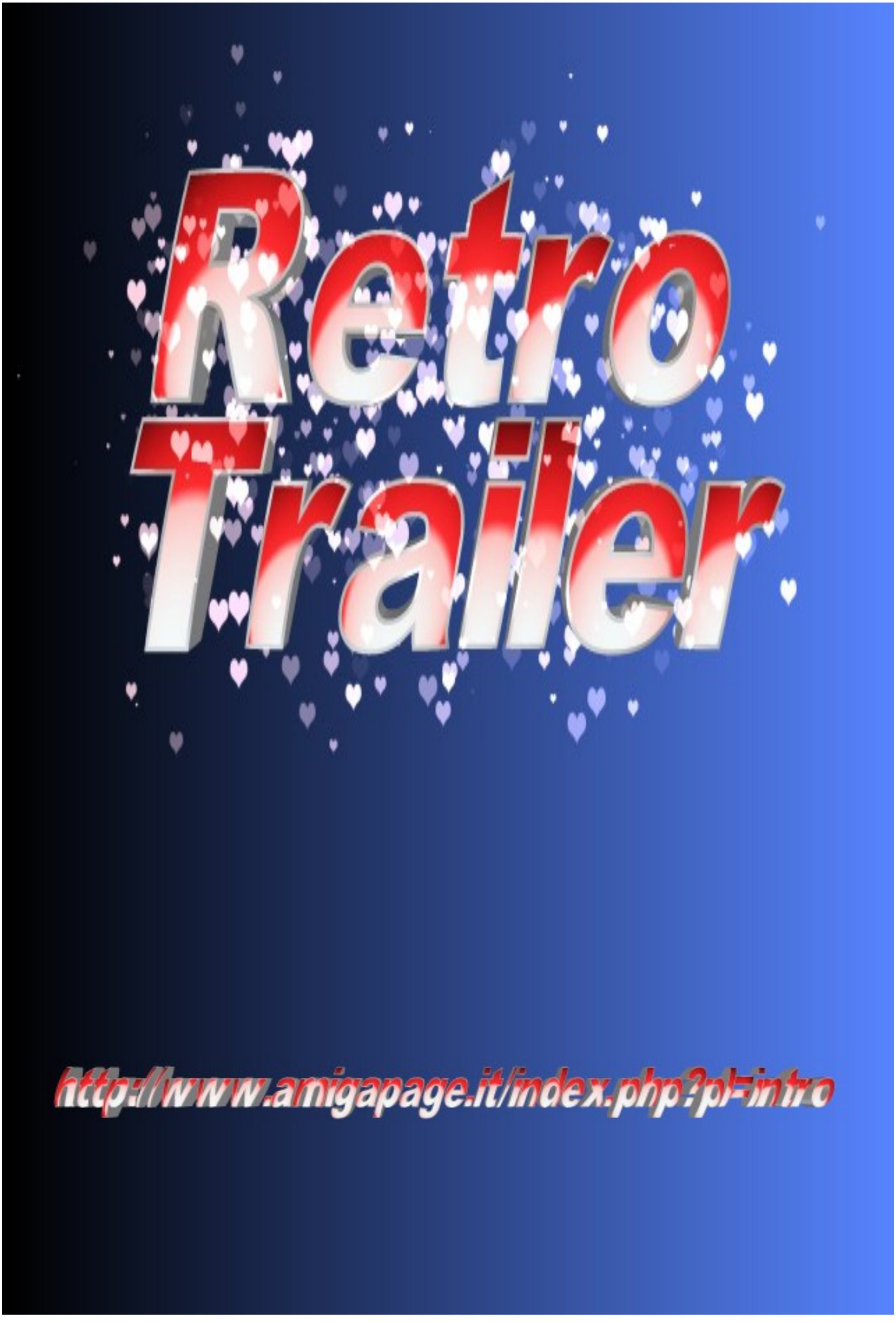


E' uguale alla versione CPC in tutto a parte la grafica monocromatica e per questo poco chiaro quello che c'è sullo schermo.
E' uguale però nella definizione, nel dettaglio e anche nel sonoro.
Davvero simpatica l'animazione della schermata del titolo!

BBC= 5,5



Questa versione è simile a quella Amstrad come struttura del gioco come oggetti ben fatti che si ingrandiscono lentamente e sono ben riconoscibili alberi e case.
Bello l'elicottero, decisamente più comprensibile il sistema di puntamento che una volta azionato mostra una schermata diiversa per permettervi di centrare un nemico.
Sistema di volo incasinato perché anche con il joystick dovete usare un sacco di tasti e il sistema di puntamento non usa il joystick, ma i tasti sia per spostarvi che per sparare e va fatto molto velocemente.
La difficoltà è come sul C64. Nel globale è carino,ma dopo un po' più che divertire vi fa arrabbiare perché anche dopo tante partite non capite come funziona.


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

Review



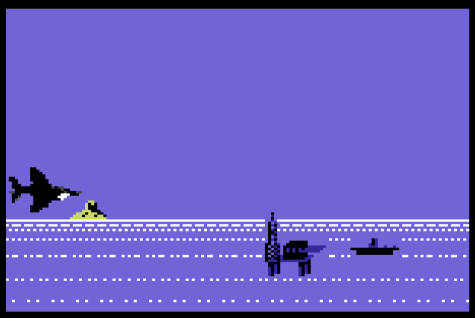
Harrier 7

Commodore 64

DOS

Vi voglio presentare un gioco, un altro arcade di volo che ha una giocabilità sulla falsariga di "*Wings of Fury*" e "*Jestrike*".
Nello Stretto di Hormuz, nel Golfo Persico, le forze nemiche hanno catturato sette basi militari tagliando i maggiori punti di rifornimento del mondo.
Tocca a voi risolvere la situazione con un McDonnel Douglas VTOL BA Harrier distruggendo tutte le basi senza perdere il vostro convoglio navale.
I vostri nemici usano i caccia Mig-21

Un gioco arcade interessante per soli due piattaforme come il C64 e il DOS in un azione a scorrimento multi laterale e con una grafica davvero bella, dettagliata soprattutto del vostro caccia e da un certo punto di vista molto meglio di Wings of Fury.





E' un titolo puramente di azione pronti e via senza troppi preamboli a tatticismi.
Prima di giocare potete scegliere alcune opzioni tra cui l'impostazione dei tasti e la velocità di gioco e il sistema ve ne consiglia 2: la più veloce e quella raccomandata.
Il gioco in se non è che offra poi tante cose, è molto veloce, molto frenetico e la cosa che piace molto è la grafica che è curata soprattutto per il vostro caccia che è animato come in pochi altri giochi del genere.
Il vostro aereo decolla verticalmente, poi vola in ogni direzione e l'area di gioco è vasta perché comprende anche vari strati nel cielo.
Salendo verso l'alto vedete le prime nuvole e continuando a salire queste diventano più rarefatte per dare una sensazione di altezza vertiginosa.
Quando raggiungete il limite massimo che potete raggiungere automaticamente andate in stallo e precipitate, ma potete riprendere subito il controllo.

Questa liberà di volare in tutte le direzione e di virare su se stessi anche per evitare i colpi avversari lo rende davvero entusiasmante.
Sprite davvero grandi per l'aereo che mostra una grande quantità di fotogrammi così come gli aerei nemici.
I bersagli sono navi e aerei. Delle navi nemiche vedete solo la prua o solo una parte, ma dovete distruggere solo i loro cannoni.
Avete 4 tipi di armi: mitragliatrice, bombe, missili e missili anti nave.
Giocabile per la sua velocità, fluidità e anche per la bellezza grafica dei fondali che sono rappresentati dal mare in movimento (linee bianche tratteggiate che scorrono, ma di grande impatto realistico), diversi strati di nuvole di diverso tipo per rappresentare gli strati dell'atmosfera.

E' sicuramente un buon gioco anche se alla lunga diventa solo un passatempo momentaneo perché non ha la forza di tenervi troppo a lungo incollati allo schermo.
E' una buona alternativa a tanti titoli simili riusciti male e la sua grafica e le sue animazioni a tutti i livelli sono pur sempre un buon incentivo a impegnarsi.



Commodore 64= 7

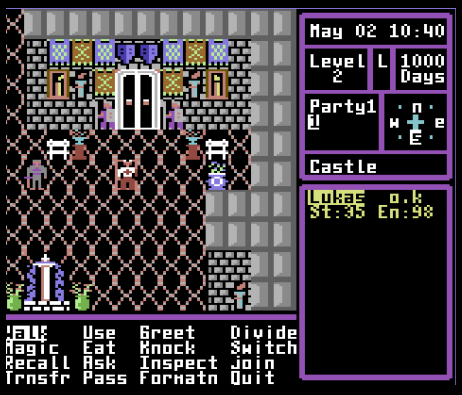
E' un bel gioco di azione con una bella grafica colorata e molto animata e con fondali del mare e del cielo molto ben fatti che danno un realismo sulla vastita dell'area di gioco.
Buona anche la giocabilità anche se alla lunga non ha la forza di farvi passare intere giornate per finirlo.
E' una buona alternativa, è simile a Wings of Fury, ma non così complesso e completo.

PC DOS= 7

E' uguale alla verione C64 con una grafica CGA ed è graficamente ancora più dettagliato perché gli sprite sono ancora più grandi.
Bellissime animazioni e stessa accuratezza del fondale e della profondità.
La conclusione è la stessa.

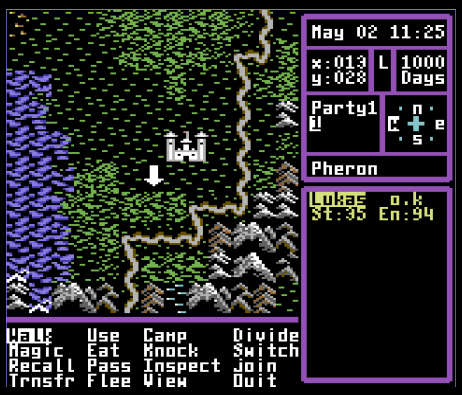


Magic Candle è un gioco RPG 2D simile alla serie Ultima della Origin Systems ed è considerato un suo clone.
La storia del gioco è incentrato su Luke (voi) e sul suo gruppo di avventurieri che devono imprigionare il demone Dreax all'interno di candele magiche.
C'è un impostazione sulla difficoltà per modificare i giorni per catturare questo demone.
Come ogni buon RPG potete visitare città, esplorare caverne e parlare con i vari personaggi.
Da provare questo gioco perché è uscito anche per la Console NES e un buon



computer come il PC-98.
La versione per Commodore 64 è disponibile solo su disco e ce ne sono 4 quindi preparatevi ad un frequente cambio disco.
I caricamenti sono molto lenti, ma ne vale la pena perché la grafica li compensa.
Prima di iniziare il gioco c'è una lunga introduzione realizzata con la grafica dello stesso gioco e che vi mostra la situazione e gli obiettivi che sarete chiamati a raggiungere.

Quando iniziate finalmente a giocare potete ammirare questo sistema di gioco che ha una finestra principale dove vi muovete con un ricco

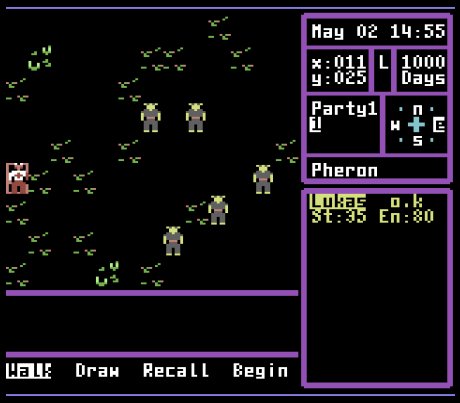


dettaglio di oggetti e stanze con tantissimi colori.
Avete una finestra con le status del giocatore tra cui l'orario, il livello, un compasso per la direzione e per vedere dove siete in quel momento.
Nella finestra sotto l'area di gioco ci sono i comandi che vengono attivati premendo la loro iniziale. Più facile di così non poteva essere.

Quando uscite da un castello isolato o una città entrate nella mappa generale che mostra tutto il territorio intorno a voi che scorre mano a mano che procedete.
La posizione sulla mappa è evidenziata da una freccia lampeggiante.
Girovagando per il territorio potete fare incontri indesiderati come creature malvagie che potete evitare oppure combatterle.

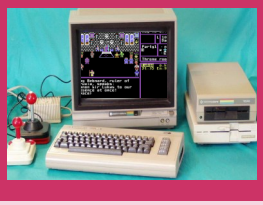
Se decidete di attaccare cambia l'area di gioco zoomando l'area in cui ci sono questi nemici e una serie di comandi per decidere cosa fare.
Tutte le fasi della battaglia vanno gestite via tastiera e bisogna sempre essere molto precisi.
Durante la battaglia, a differenza di altri RPG, non basta semplicemente avvicinarsi e cliccare "Attacca".
Con questo gioco dovete anche dare le informazioni di dove si trova il bersaglio anche se siete vicinissimi al nemico.

All'inizio del gioco non conviene



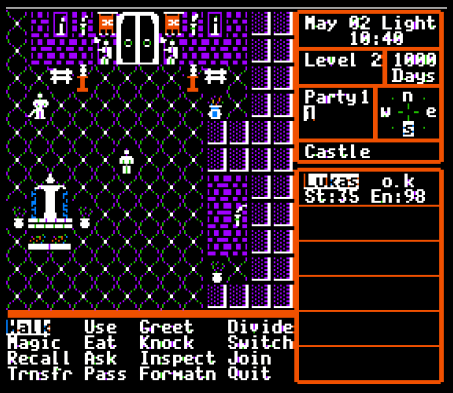
affrontare dei nemici perché non siete abbastanza forti e non avete abbastanza esperienza per affrontare più di un nemico.
Procedendo con il gioco potrete anche trovare delle opzioni per risorgere, quindi anche se morite potete rinascere.
Tecnicamente molto buono e dettagliato con tanti particolari ben riprodotti soprattutto all'interno degli edifici che hanno anche tante persone con cui interagire.
La mappa generale è un po' alla buona, ma fa il suo dovere perché mostra le varie parti del territorio e se siete vicino ad un pericolo appare un icona a forma di teschio.
Non è molto veloce nello scrolling e nel movimento che va abbastanza a rilento, ma come RPG non è essenziale la fluidità, ma la precisione e la velocità dei comandi.

Commodore 64= 8



E' un ottimo RPG ben fatto e che ricorda parecchio Ultima. Molto giocabile e una grafica molto dettagliata e colorata. Forse ci sono più colori in questo titolo che molti altri per la stessa piattaforma. Grazie ai tre livelli di difficoltà troverete quella giusta per divertirvi.

Il gioco esce anche per l'Apple II e in questo caso su 5 dischi e imparerete presto cosa vuol dire il cambio disco su questi mega titoli.
Una versione Apple che fa le cose in grande con una bella schermata del



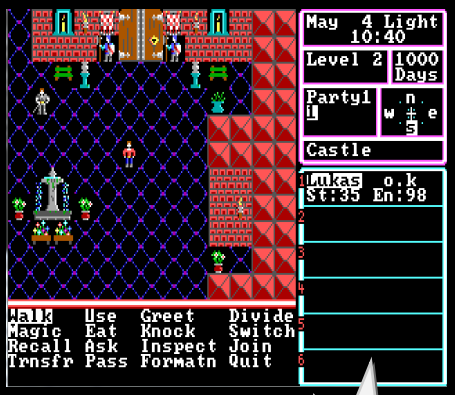
titolo molto colorata e da Coin-Op.
Il bello finisce qui perché quando assistete all'introduzione della storia c'è una grafica molto simile a quella vista sul C64 anche se decisamente più minuta, meno colorata, ma chiara e non caotica, la cosa più importante.
Devo essere sincero perché forse l'ho mal giudicato da una sola stanza perché quando iniziate a giocare è vero che i personaggi sono molto minuti e monocromatici, però c'è un buon dettaglio e gli oggetti sono molto ben animati con colori abbastanza vivaci.
Il dettaglio rimane a favore del C64, ma i colori sono più vivi sull'Apple II.
Potete scegliere di giocare con il joystick, ma questo poi diventa un controller aggiuntivo alla tastiera.

Il movimento si fa con i tasti cursori, mentre il joystick lo potete usare per scegliere i verbi che avete nella finestra sottostante, ma lasciate perdere il joystick, è molto più veloce usare la tastiera.
Anche la mappa generale è colorata molto bene che aiuta parecchio a migliorare la distinzione delle varie zone del territorio.
I combattimenti si svolgono esattamente come avete letto nell'altra versione e sono a turni, quindi un movimento ciascuno.

La versione Apple II ha una grafica minuta, ma come già detto molto ben animata malgrado le sue dimensioni.
E' nel globale meno definita, ma si gioca davvero bene esattamente come giocarci sul C64.



Entrambe sono fatte bene anche dal punto di vista effetti sonori.
Da aggiungere che sull'Apple II lo scrolling è uguale, ma la velocità è un poco meglio.



B

PC DOS= 8,5



E' la versione migliore perché malgrado abbia la stessa grafica, le stesse dimensioni della versione Apple II, è molto più colorata che mette in risalto molti più particolari e che esalta maggiormente le ottime animazioni dei personaggi.
Con tanti colori ci guadagna anche la giocabilità perché mentre girate siete attirati dai colori e dai dettagli più precisi.

Apple II= 8,2



Eccllente anche su questa piattaforma che non sempre fa vedere dei buoni titoli, ma sugli RPG si difende bene e con questo lo fa in maniera egregia.
Buona la grafica che anche se di piccole dimensioni è ben animata e ha un ottima giocabilità e non per ultimo dei bei colori che fanno risaltare dei particolari prima un po' sfuggenti.

Console Forever



Dirt Trax FX è un corsa di Motocross per lo SNES in 22 tracciati diversi con la scelta di 8 piloti che hanno delle abilità per raggiungere la massima velocità, accelerazione e frenata.
Questi tracciati sono quelli classici di questo tipo di gare con rampe, fossi, vari ostacoli su dei terreni alle volte coperti di fango e ghiaccio.
Oltre a scegliere uno di questi 8 piloti avete a disposizione 4 moto che vanno da 50cc a 500cc (quest'ultima non disponibile inizialmente, la dovete sbloccare) - queste cilindrate rappresentano la difficoltà.

Prima di iniziare la gara potete scegliere se iniziare subito con il circuito, fare una corsa di allenamento oppure una "Rad Tag", una corsa a tempo e termina solo quando vi scontrate con un avversario.

Alcuni giochi sullo SNES in 3D poligonale hanno dato risultati orrendi per la velocità, ma questo Dirt Trax gira in maniera egregia, tutto molto bene.
La visuale è in terza persona dietro la moto e correte all'interno di un tracciato pieno di poligoni molto fluidamente.
La grafica è bella, molto colorata e poi ci sono tanti effetti come la polvere, la terra e l'erba che si stacca dal terreno quando fate delle derapate o delle curve molto strette.
Non è tutto poligonale perché i motociclisti e le loro moto non lo sono poligonali e l'area di gioco non molto grande.
Questa scelta permette di avere un gioco davvero bello, giocabile e divertente con una bella fluidità che forse non troverete facilmente in altri titoli su questa ottima Console.



SNES= 9



Molto bello questo gioco sullo SNES con una grafica 3D poligonale molto fluida. Non si tratta di poligoni complessi, ma sono fatti bene e anche bene ombreggiati.
La giocabilità è buona ed è divertente.
Ci sono un sacco di tracciati e 4 cilindrate di moto da provare.

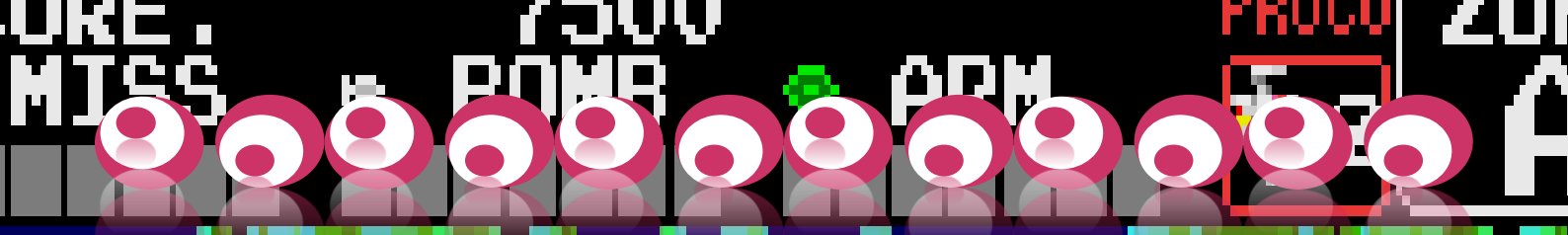
Darius Plus (PC-Engine)

Questa conversione da Coin-Op esce anche sull'interessante Console, Turbografx 16 o PC-Engine che ha un buon hardware tale da replicare senza problemi la quasi perfezione Arcade.



Ovviamente essendo un prodotto casalingo non ci sono i tre monitor affiancati, ma viene riprodotta fedelmente la grafica e la giocabilità.
Non è un gran gioco, come già detto, in questo numero e non migliora di certo su questa console.
Era difficilissimo nella versione originale e tale rimane sul PC-Engine.

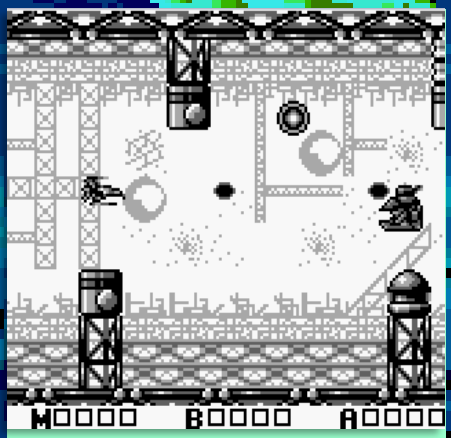
Molto simpatica l'introduzione statica dell'astronave che potete vedere nella prima schermata mostrata in wireframe come se guardaste un progetto in cui vengono evidenziate le sue caratteristiche più importanti.



PC-Engine= 6



C'è la grafica originale, ma la giocabilità lascia molto a desiderare non solo perché è troppo difficile (sembra un C64 da questo punto di vista) e impossibile riuscire a recuperare i potenziamenti con il caos tra nemici e colpi con un arma davvero inutile.
La versione su CD aggiunge e tracce audio e non cambia il giudizio perché rimane tale e quale alla versione su cartuccia.



gioco che in tutte le conversioni non ho mai visto.

La grafica è buona che malgrado sia in bianco e nero ha un dettaglio molto alto e c'è pure il parallasse.
Cosa volete di più?
Bella grafica, bei fondali, parallasse, giocabilità che tiene conto della difficoltà scelta e nemici ostici, ma superabili.

Nelle conversioni su computer l'astronave ha una visuale atipica perché pure mantenendo lo scorrimento laterale, l'astronave è completamente piatta, mentre nell'originale e in questa versione PCE è vista con le sue tre dimensioni e durante il volo e le virate potete vederle tutte.

Come l'originale per riuscire a potenziare il vostro caccia stellare dovete raccogliere 7 sfere dello stesso colore che si rivela impossibile perché non riuscire ad arrivare a collezionarne più di due perché è troppo difficile.
Le ondate di nemici non sono impossibili, ma voi iniziate con un arma talmente debole che i grossi nemici non gli fate nulla e dovete quindi concentrarvi con quelli piccoli che volano veloci e spesso non riuscite a centrarli bene.
Ogni tanto un nemico delle formazioni esegue una manovra atipica e vi viene addosso perché con i fondali che sono letali e il fuoco dalle postazioni a terra diventa abbastanza molto complicato evitare e colpire.
La grafica è ottima, il suono è eccellente, i fondali sembrano l'esatta replica originale.
Per gli occhi è strepitoso e una fedeltà davvero buona.
Purtroppo non basta la grafica perché è così difficile riuscire a potenziare il fuoco della vostra astronave che diventa arduo arrivare al 50% del livello complice anche una pioggia di proiettili da tutte le parti con la vostra misera arma che serve a ben poco.



Sagaia è il nome Giapponese di Darius+ ed è davvero bello come nessuna conversione e forse anche meglio dell'originale per la difficoltà.
La visuale è scorrimento laterale con l' astronave vista con le sue tre dimensioni.
E' la giocabilità la cosa più bella che potete ammirare in questa conversione: avete le armi originali, quindi lo sparo orizzontale e i missili.
Avete anche la possibilità di cambiare il livello di difficoltà e avere quello che preferite e godervi alla grande questo gioco.
I potenziamenti sono immediati appena prendete il bonus e in base alla difficoltà scelta avete un esperienza di

GameBoy= 9



Eccellente, la migliore conversione di Darius.
Bella grafica, bei fondali e soprattutto una giocabilità ottima con potenziamenti immediati e tutte le armi iniziali presenti.
Se volete divertirvi a lungo con Darius, giocateci su GameBoy!!


Multimedia
Compilation
Office

Review



Se dovete fare un viaggio in un paese che non conoscete, questo CD vi mostra cosa dovete fare per ogni singolo paese del mondo che va dal mondo di vestirsi, quali medicine procurarsi, quale kit di ponto soccorso è più ideale per il paese che visiterete.
Insomma un CD davvero utile per vivere meglio e stare in forma.
I vari argomenti sono anche ben presentati come animazioni molto precise e ben fatte che evidenziano i vari problemi.

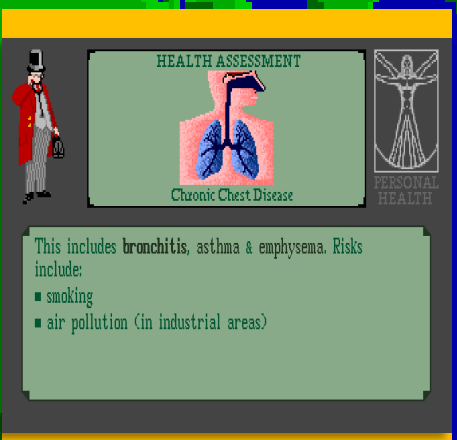
A+

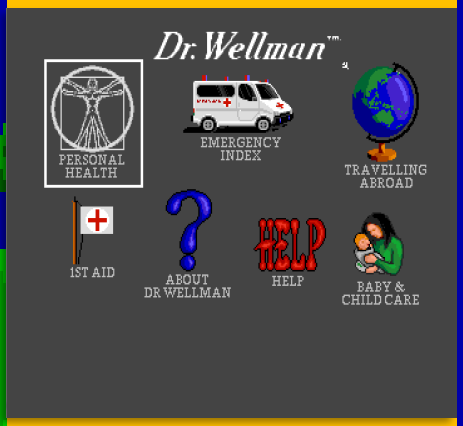
CDTV= 9,5



E' sicuramente il manuale medico più accurato e preciso che si sia mai visto su computer. C'è di tutto anche quello che non avreste mai immaginato. E' stato preso in esame ogni più piccolo malanno anche quelli che non danno mai problemi.
Belle le animazioni che mostrano i vari casi e tutto può essere letto nelle vignette e anche sentito perché il narratore legge il testo.
Ci sono anche degli argomenti di pronto soccorso che mostrano tecniche che forse è meglio non ripetere senza consultare un vero medico anche se sono molto utili da conoscere.

Dr. Wellman è un prodotto multimediale per CDTV dedicato alla medicina e più in particolare a risolvere tutti i più importanti casi di malattie che l'uomo ha incontrato e copre tutti gli argomenti possibili e immaginabili.
Il CD è diviso in 3 grandi categorie, ma quella più completa è "Personal Health" che copre tutti i problemi personali, tutte le malattie che vi possono capitare, le avete sentite da altri, malattie generali che colpiscono le persone adulte uomo o donna o entrambi.
La cura personale ha diversi sotto argomenti che a loro volta hanno una ulteriore suddivisione che li riguarda nello specifico.
Quando cliccate, ad esempio, "Senior Citizens" sono elencati i problemi tipici di questa età, c'è una sezione dedicata alla dieta da fare oppure i consigli per gli esercizi per stare in forma.





Potete guarda la cura dentale nel modo più accurato possibile e come risolvere certi problemi anche dolorosi.
Se tenete alla vostra forma, alla bellezza c'è un argomento che vi spiega come potete fare evitando l'abuso di certe sostanze, la dieta da fare, esercizi, ginnastica o come migliorare il proprio corpo.
Se avete paura del medico, questo CD vi spiega o vi conoscere i metodi dell'auto diagnosi che riguardano uomini o donne oppure una guida generale su come farlo per bene.
Se siete tipi che non credono nella medicina tradizionale c'è una sezione dedicata alla medicina alternativa.




Al prossimo imperdibile numero
#54
Maggio 2016