

REV'n'GE!

#54

Retro Emulator Vision and Game

Black Viper

Un corsa contro il tempo e mercenari spietati

Vera Cruz

Omicidio o Suicidio? Tocca a voi trovare la verità

ALTRE RECENSIONI: Harrier Jump Jet * Quake * Amiga Quake* Harrier Mission (Jump Jet) * Operation Hanoi * Wanderer * Mask III * Sam X * Impact * Flight of the Intruder * Knight Force * Scala Multimedia MM100

Forse un po' in ritardo perché speravo di pubblicarlo il primo maggio ecco qui un numero credo molto interessante per alcuni titoli che in passato sono stati un po' chiaccherati. La copertina di questo numero è dedicata proprio ad uno di questi che malgrado abbia qualcosa da far storcere il naso è sicuramente il Top Game di giornata! :)

Ovviamente non è solo per questo il gioco che vale la pena leggere la fanzine, ma ce ne sono diversi altri anche se ho ripreso dei titoli già recensiti in passato, ma sono stati provati su altre piattaforme. Qualche titolo abbastanza scontato e che ormai ne hanno parlato in tutte le salse ed è un argomento quasi da osteria: sto parlando di Quake che è un classico, uno dei primi FPS a cambiare la storia dei giochi in prima persona dopo Wolfenstein e Doom proprio grazie ad una grafica poligonale inimmaginabile.

Nella sezione delle Console ho recensito solo due giochi, ma uno di questi ne vale 3 o 4. Davvero bello e per una piattaforma spesso sottovalutata, ma leggendo REV'n'GE! avrete capito che è un gran bel pezzo di hardware.

E vi stupirò anche nella sezione multimedia.

Buona Lettura

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.

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer

Black Viper	13-14
Flight of the Intruder	20-21
Harrier Mission (aka Jump Jet)	8-11
Harrier Jump Jet	5-16
Impact	19
Knight Force	23-24
Mask III	18
Operation Hanoi	12
Sam X	18
Scala Multimedia MM100	28
Quake	7
Amiga Quake	7
Wanderer	15-17

Gold**Silver****Bronze****Bleah**



Twins

Uno shoot'em up molto interessante per i tanti colori che sfoggia l'Amstrad CPC.

Sarà un successo o un velocissimo fiasco?

Leggente il numero 55 di REV'n'GE! e lo saprete



Operation Harrier

Un altro interessante titolo dedicato al volo militare con una bella grafica, tantissima azione e un aereo a decollo verticale per un titolo che ricorda Seek & Destroy



Ooze

Un'avventura che unisce un parser testuale a belle immagini per una storia fantasy piena di enigmi da risolvere. Ci riuscirete da soli o avrete bisogno di aiuto?



Mr. Nutz

Uno dei platform game più veloci che siano mai usciti su Amiga che potrebbe rendere Zool e Zool 2 delle lumache a confronto.

Sonic ha un nuovo nemico e si chiama Mr. Nutz

Review

Harrier Jump Jet è un simulatore di volo uscito solo per MS-DOS e l'aereo protagonista fa parte degli AV-8B quindi a decollo e atterraggio verticale come gli elicotteri.

Non finiscono qui le sue caratteristiche perché può girarsi a destra e sinistra in aria mentre sta decollando e quindi cambiare direzione in un attimo.

Queste sue funzioni lo rendono uno dei caccia più potenti e versatili in circolazione capace di vincere ogni scontro.

Tre sono gli scenari di guerra che rispetto alla data di uscita del gioco erano futuristici, ma oggi appartengono al passato: Hong Kong 1996, Falklands 1997 e Nord Kapp 1998,

Come tutti i simulatori di volo c'è una fase di impostazioni pre-volo, ma poi gli obiettivi di missioni cambiano dato che c'è una buona IA in tempo reale.

Le sue caratteristiche le vedrete in seguito, ma è sorprendente vedere una qualità del genere nel 1992 e forse anche solo per il DOS dato

che è un periodo in cui, ad esempio, l'Amiga era ancora un leader nel mercato dei video giochi.

I simulatori di volo però sfruttavano molto meglio l'hardware dei PC e rendevano molto di più che su altre piattaforme.



Come già visto in "Harrier Assault" c'è la schermata delle opzioni che è rappresentata da una stanza piena di computer, ma questa volta in aiuto avete dei sottotitoli che vi mostrano cosa rappresentano.

Anche la grafica è molto buona perché vedrete non solo hardware, ma anche il personale che lo usa e le luci dei computer illuminano ad intermittenza i loro corpi rendendo più reali le animazioni che vedete sugli schermi; infatti in questa stanza ci sono diversi monitor e ognuno di questi ha una animazione.

Tra le impostazioni ce ne sono 6 che riguardano la difficoltà, l'impostazione di volo e le missioni.

Potete impostare la difficoltà dei nemici a terra e in aria; il realismo dei danni; il tipo di gioco che va

dall'addestramento alle missioni singole o alla campagna completa; il realismo del volo e dell'atterraggio.

Per imparare bene il gioco potete scegliere una specie di invulnerabilità durante gli atterraggi e quindi provare le

varie impostazioni fino a trovare quella giusta.

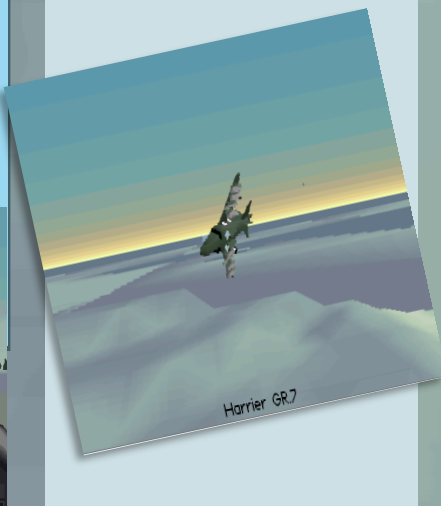
Quando avete fatto le vostre scelte tornate alla stanza dei computer e iniziare a volare trovando il monitor che indica "Fly".

Questo gioco ha delle richieste di memoria abbastanza elevate e infatti dovete avere almeno 600k di memoria convenzionale e se non ce la fate potete creare un dischetto di avvio che risolve quasi sempre questi problemi.

Quando siete a pronti a giocare e avete messo a posto le richieste di memoria potete scegliere se fare una missione singola casuale, la campagna completa o una sfida.

La campagna completa richiede una procedura diversa anche per l'avvio.

Il monitor "Fly" serve solo per le missioni singole o l'addestra-



Harrier GR.7

mento, mentre per iniziare una campagna dovete entrare nelle impostazioni di scelta dello scenario (World) e poi passare al briefing.

Appena accettate la missione arrivate ad una nuova schermata dedicata alla campagna.

A differenza delle missioni casuali quando fate la campagna non dovete decollare alla maniera classica, ma con decollo verticale.



Quando venite colpiti o state precipitando potete eiettarvi per salvarvi, ma la campagna finisce e dovete ricominciare tutto da capo; se non lo fate o la morte è istantanea non potete più continuare nemmeno da capo, ma dovete crearvi un nuovo pilota e scegliere a quale squadriglia unirvi.

Ogni squadriglia ha la sua grafica per la scelta delle impostazioni pre-volo, di armamento, ma non cambia nulla per lo svolgimento della campagna.

Tecnicamente è molto valido e molto buono per la grafica dei paesaggi riccamente dettagliata.

C'è da fare però una distinzione tra il paesaggio e gli oggetti che ci sono sopra.

I poligoni delle varie strutture, gli oggetti e il terreno adiacente alle montagne hanno una qualità poligonale del periodo, ma con un buon livello di dettaglio.

La grafica invece di montagne, colline e avvallamenti è ricoperta di texture

che sono molto realistiche con varie sfumature che mostrano anche la loro pendenza e diventa tutto molto più realistico.

Non si tratta di texture complesse o simili a quelle che vedete oggi, ma gli danno un impatto estetico davvero bello soprattutto quando siete in volo e guardate la bellezza di un paesaggio costiero o montano.

Tutto questo però si paga in termini di prestazioni.

Il gioco gira su tutti i PC a partire da un 286 in poi, ma per goderselo appieno meglio avere un 486 abbastanza veloce. Durante l'azione potete intervenire per cambiare il dettaglio di gioco, ma questo è limitato solo a togliere le texture che non cambia molto le cose perché mostra comunque un dettaglio molto elevato dato che le montagne sono forma-



te da un numero di triangoli davvero elevato e con varie sfaccettature per renderle molto reali.

Anche se avete un 286 rimane giocabile perché scatta molto nelle visuali esterne che mostrano interamente il paesaggio, mentre con la visuale interna anche a dettaglio massimo si riesce a giocare.



PC DOS= 8



E' una ottima simulazione di volo con una grafica del paesaggio impreziosita da una leggera tessitura che gli da un grande impatto visivo.

Potete giocare liberamente a missioni singole casuali, fare una campagna completa su 3 scenari completamente diversi.

C'è anche una bella sfida di Dogfight se non vi bastano le missioni singole e la campagna.

Richiede un PC potente per giocare al massimo, ma è godibile anche con hardware di fascia bassa.

Harrier GR7

Quake

Gold



La grafica parla da sola ed era qualcosa di impensabile prima di allora.

Quake è stato il primo FPS con grafica totalmente poligonale e texturizzata realizzato dalla ID Software dopo il successo di Wolfenstein 3D e la serie di Doom.

Si tratta di giochi dove la trama conta fino ad un certo punto perché è la voglia di attraversare i livelli pieni di nemici per uscire vittoriosi e affrontarne sempre di più difficili.

Tanti i nemici di ogni tipo che vanno dai cani a gigantesche creature spara fulmini.

E' una specie di Doom migliorato all'estremo perché avete una serie di armi che vanno dal semplice fucile ad un potente lancia missili che fa parecchi danni.

A differenza di Doom non ci sono armi fantascientifiche quindi un normale fucile, uno sparachiodi, un ascia o lancia

missili.

Un gioco uscito inizialmente per PC e che da un taglio netto al passato e ottimizzato fortemente solo per le FPU dei Pentium.

Se con la serie di Doom bastava un 486, ora con questo gioco non basta nemmeno un DX2 o un DX4.

Un'altra cosa molto interessante è che non girava più solo in 320x200, ma supportava tutte le risoluzioni di un monitor quindi ci potete giocare anche in 800x600, qualcosa di impensabile per un gioco in 3D poligonale di quegli anni.

Malgrado le richieste il gioco ha un successo enorme e viene giocato da tutti anche sui 486 al rallentatore, ma è talmente bello che si rinuncia alla velocità pur di giocarci.

PC Pentium= 9,5



E' il primo FPS in 3D poligonale ed è una leggenda tanto che dà la via ad una nuova serie di giochi di questa complessità, ma che non vedono il DOS come protagonista.

I suoi successori e cloni usciranno solo per Windows.

Amiga Quake

Gold

C'è voluto qualche anno, ma quando sono stati rilasciati i sorgenti è uscito anche per Amiga. La sua storia è un po' movimentata perché inizialmente c'erano degli eseguibili che facevano girare i pack originali, ma senza audio e senza ottimizzazione.

Ci penserà anni dopo la Clickboom con un porting commerciale ufficiale che porta l'originale quake su Amiga.

Non ci sono sostanziali differenze con la versione PC a parte qualche ottimizzazione sulla gestione della grafica che ora supporta sia il PAL con le istruzioni Chunky to Planer e doppio e triplo buffer con 5 modalità pixel che vanno da 1x1 a 0x2.

Con la versione Amiga sono state aggiunte queste due nuove modalità pixel:



0x2 e 0DD.

0DD aggiunge delle linee nere nell'area di gioco vicinissime l'una alle altre mentre con 0x2 vengono aggiunte anche linee verticali.

Quake rimane perfettamente giocabile e visibile con quella sensazione di giocare in scanlines.

La versione Clickboom supporta anche le schede grafiche e rispetto alla versione PC è stata aggiunta la possibilità di giocare a 16 bit anche se onestamente non ho mai visto differenze tra una e l'altra a parte l'acqua che diventa di colore blu.

Amiga 1200= 9,5



La versione per Amiga richiede un hardware molto elevato esattamente come la versione PC. Funziona anche su un A1200 di base con 8 MB di memoria e la FPU.

Per giocarci come si deve in 320x200 ci vuole almeno un 68060 a 66 Mhz.

Per superare 320x200 ci vuole la versione PowerPC.

La versione Amiga aggiunge diverse modalità pixel per venire incontro a chi vuole giocarci su 68030 e anche una modalità a 16 bit per chi usa la scheda grafica.



Harrier Mission è un simulatore di volo primitivo nel senso che è molto vecchio e la tecnologia usata per realizzarlo non permetteva di avere dei paesaggi ultra realistici.

La sua caratteristica principale è di cercare di offrire una buona giocabilità, un buon livello di simulazione con un cockpit molto dettagliato.

L'aereo protagonista di questo gioco è un Harrier (come dice il nome) a decollo verticale e questa fase è vista come una scena aggiuntiva alla simulazione davvero interessante da vedere.

E' un titolo uscito per tante piattaforme e copre bene le architetture a 8 e 16-Bit.

Non ci sono molte opzioni ma potete solo scegliere quattro livelli di difficoltà più una modalità di allenamento.

LEVEL SELECTION.

1. PRACTICE
2. FLIGHT LIEUTENANT
3. SQUADRON LEADER
4. WING COMMANDER
5. GROUP CAPTAIN

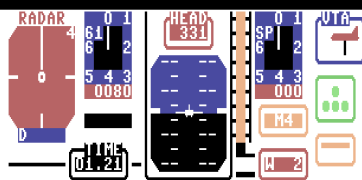
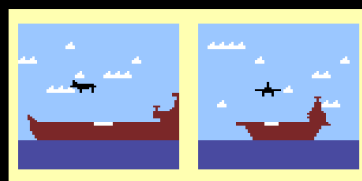
Come armi ne avete solo due: mitragliatrice e missili a ricerca del bersaglio.

Non c'è un gioco originale perché è uscito nel 1985 per tutte le piattaforme a 8-Bit e inizio con un computer poco recensito su REV'n'GE! il Commodore 16/+4.

Non appena scelto il livello che volete siete sulla portaerei pronta al decollo.

La visuale non è in prima persona, ma dall'alto e non sembra un vero simulatore di volo se non fosse per il cockpit. E' solo la fase di decollo vista in questo modo perché poi il volo è in prima persona in un mondo tridimensionale.

Dato che l'Harrier è decollo verticale la



visuale non vi permette di vedere i propulsori per alzarvi da terra.

In aiuto c'è un finestrino in alto a destra (VTA) che vi permette di cambiare l'angolo per il decollo e poi riposizionarli per il volo orizzontale.

Come un buon simulatore avete una buona dose di tasti.



Ogni pressione del tasto giusto vedrete sullo schermo quello che fanno: F rappresenta i flap, i propulsori VTA sono gestiti con il joystick (potete farlo anche con i tasti numerici), il tasto U è il carrello (strano, dato che normalmente nei vari simulatori questi sono attivati/disattivati con il tasto G).

Per decollare dovete spingere al massimo i motori e assisterete ad una nuova sequenza di lancio e poi potete volare in cerca dei bersagli.

La modalità pratica è molto utile per imparare a giocare e pilotare l'Harrier dato che non basta avere il joystick dato che i movimenti destra e sinistra sono usati per la gestione dei propulsori VTA.

Questi propulsori vanno sempre tenuti attivati in posizione obliqua per avere la spinta in avanti e potete cambiare la loro posizione anche per la frenata.

Sembra facile, ma a complicare le cose c'è il carburante che non è infinito e usare tutta la potenza per stare in volo lo consuma rapidamente.

Durante il volo non c'è la sensazione di virata perché il mondo circostante non ruota come gli altri simulatori; vedete lo spostamento grazie alle nuvole, ma non c'è inclinazione dell'orizzonte.

Anche se il Commodore 16 è una piattaforma abbastanza arcaica è un gioco molto ben fatto con una buona grafica generale dettagliata con un pannello di controllo chiaro e preciso e ogni variazione viene indicata bene e con la pratica riuscirete senza problemi a decollare, volare e raggiungere i vari obiettivi.

E' una versione decisamente ben colorata con un buon mare e un cielo coperto di nuvole che sono molto realistiche e sono importanti perché vi aiutano a capire la direzione dato che si spostano in base alla direzione che prendete.

Non solo queste ve lo indicano, ma anche il compasso che segna la posizione dell'aereo e la sua inclinazione.

GROUP CAPTAIN

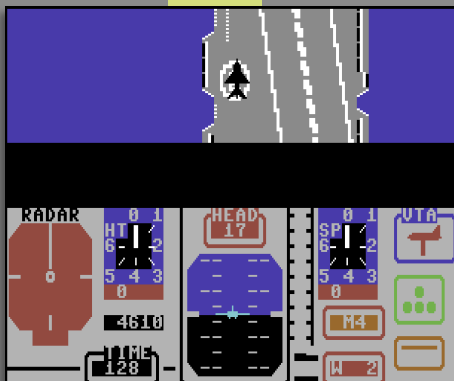
Commodore 16= 7



La simulazione è buona con una bella sequenza di decollo.

Dopo un inizio un po' complicato per i tasti e il sistema di volo un po' diverso da altri aerei, diventa molto divertente anche se un po' monotono per via di un paesaggio tutto uguale (il mare) con di tanto in tanto dei nemici da colpire.

Come simulazione di volo è molto valida e sul Commodore 16 lo è di sicuro.



gioco è che i propulsori verticali vanno sempre e comunque controllati molto spesso perché anche raggiungendo una buona velocità di crociera potrebbe non essere sufficiente rimanere in quota disattivandoli.

Questi propulsori vanno direzionati in modo da garantire la spinta in avanti e la frenata.

Molto bella la grafica che è esattamente uguale alla versione per il Commodore 16 in ogni situazione e stesso identico paesaggio.

Molto bello anche il pannello di controllo che ora è più colorato e meglio centrato rispetto all'area di gioco che crea un amalgama più omogenea.

Il C64 mostra il suo potenziale nella velocità che è eccellente e nel reparto audio davvero superlativo con anche parlato digitalizzato.

Commodore 64= 7,5

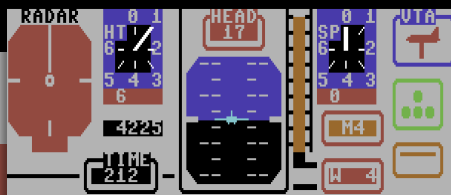
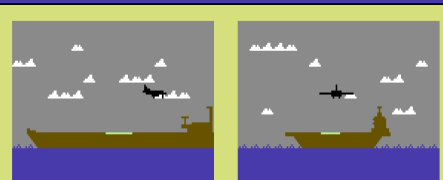


Vale esattamente quanto detto per il Commodore 16 con in più una qualità sonora decisamente migliore e con parlato digitalizzato chiaro e comprensibile.

La grafica è rimasta la stessa anche se è meglio amalgamata con l'area di gioco.

Ci sono tanti simulatori di volo sul C64 e questo forse non è uno dei migliori o complessi, ma guardando l'anno di rilascio lo era di certo.

Il divertimento c'è grazie a questo nuovo sistema di volo.



La versione Commodore 64 non è diversa da quanto visto sul Commodore 16, anzi praticamente sono uguali sotto ogni punto di vista anche della qualità grafica.

E' vero che graficamente non ci sono migliorie nette e sostanziali però c'è un audio decisamente migliore con una bella e simpatica melodia nel menu delle opzioni che vale la pena di ascoltare e anche parlato digitalizzato che non guasta mai.

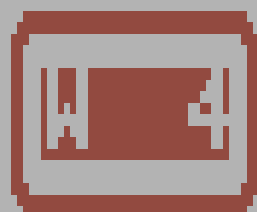
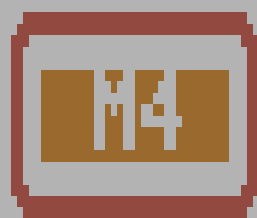
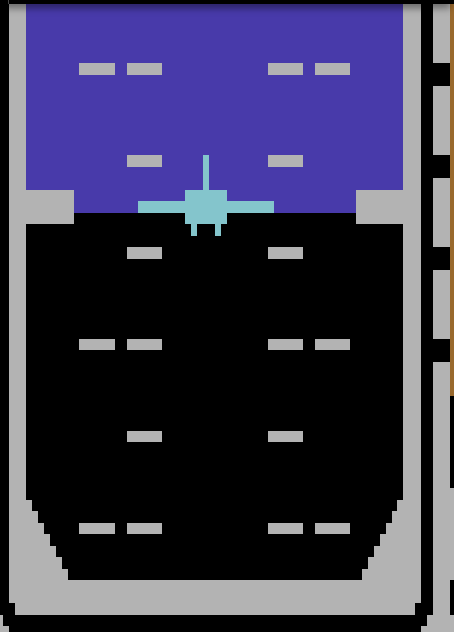
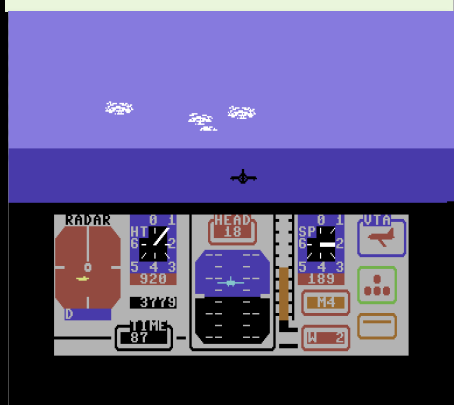
Gli effetti sonori sono anche questi molto meglio realizzati.

Non cambia assolutamente niente da quello che avete letto per il Commodore 16.

Cambiano invece alcuni tasti, ma nel complesso rimangono quasi uguali.

Il Commodore 64 sa sfruttare meglio le sue risorse e le sue periferiche perché il joystick funziona ben per pilotare l'aereo e i tasti per gestirlo.

La cosa da ricordare in questo



Non cambia nulla nemmeno sull'Amstrad CPC 464 che per l'occasione però mostra una bella schermata introduttiva davvero ben disegnata e un menu delle opzioni con una bella melodia ascoltabile con le solite cinque opzioni.

La grafica iniziale sulla portaerei non è delle più belle tra quelle viste perché è forse più sgranata che le altre anche se ha qualche dettaglio in più grazie ai più colori che può usare. La simulazione di volo ha la stessa esperienza delle altre con una grafica molto simile anche se assomiglia molto di più a quella C16 che a quella C64 per il pannello di controllo.

Del paesaggio non c'è nulla a parte mare e cielo leggermente più colorati, ma si tratta di piccoli miglioramenti che sono davvero poco notabili durante l'azione.

Una cosa che invece noterete è la difficoltà che in questa versione sembra un po' elevata anche ai livelli più facili.

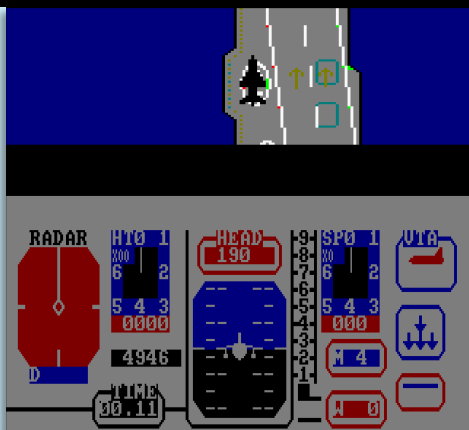
Non appena decollerete avrete subito un caccia nemico pronto a colpirvi e dovrete imparare ancora a manovrare l'aereo e i tasti.

Ogni versione di questo gioco modifica la posizione dei vari tasti e quindi ogni volta bisogna consultare il manuale per impararli di nuovo.

Buona la velocità, buon sonoro anche se non ha nessun parlato digitalizzato che di certo lo avrebbe migliora-

to ancora di più. Nel complesso è un buon titolo che anche se non il migliore per la piattaforma è comunque divertente.

JET



Amstrad CPC 464=7



Anche sull'Amstrad CPC il gioco fa la sua bella figura grazie ad un buon numero di colori anche se non è comunque a livello di C64 anche dal punto di vista qualità audio. La giocabilità c'è tutta e nel 1985 questo gioco era davvero unico da quanto punto di vista.

BBC= 7

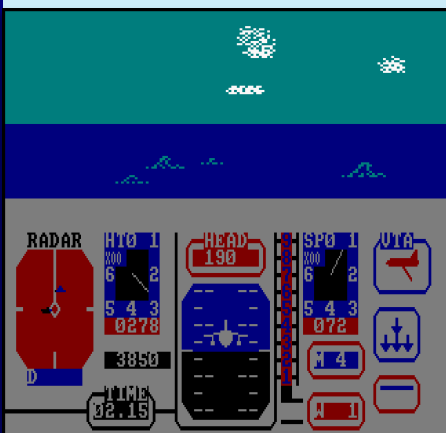


Anche su BBC è davvero un bel gioco che si mantiene sugli stessi livelli delle altre versioni a 8-Bit anche se l'area di gioco è decisamente più grande, a tutto schermo. Buona la grafica, buoni gli effetti sonori, la velocità. Si vede la grafica degli anni 80 più che in altre versioni però le differenze tra un C16, un C64, l'Amstrad e anche l'MSX non sono poi così tante.

MSX= 7,7



La versione MSX è notevole per l'aspetto grafico pulito, lineare e preciso. Tutte le versioni provate fino adesso erano un po' troppo sgranate. Questa è tutto il contrario e ha un pannello di controllo con i vari disegni con font nitidi e puliti. Non cambia la sostanza e la giocabilità, ma l'aspetto estetico su MSX colpisce un poco di più.



ANCO

PRESENTS JUMP JET

Con la versione DOS cambiano le cose perché si entra nella grafica a 16-Bit più dettagliata e più interessante da ammirare.

Questa versione tuttavia usa una grafica CGA che non compromette il dettaglio davvero elevato e una area di gioco molto più grande delle versioni a 8-Bit eccetto quella per il Micro BBC.



Il cockpit del vostro Harrier è molto più realistico e i vari pannelli ora sono quanto più reali possano esserci.

Se prima c'erano semplici icone e pulsanti privi di ogni realismo, ora ci sono delle leve più o meno grandi, monitor per la selezioni delle armi e uno scanner molto più reale e veritiero.

Non cambia il gioco perché bisogna fare le stesse cose, quindi decollo verticale con i propulsori VTA che ora sono rappresentanti visivamente molto meglio.

Cambia anche l'esperienza di volo perché ora quando virate si inclina l'orizzonte rendendolo più realistico e in linea con gli altri simulatori di volo.

Rimane un mondo molto piatto e semplice che si svolge prevalentemente sul

mare e l'unica che vedete sono le onde e le nuvole.

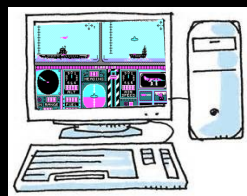
Quando siete vicini ad obiettivo questo si vede in lontananza e lentamente si avvicina, ma per la maggior del tempo non vedrete molto altro.

Una buona simulazione con un aspetto grafico molto gradevole e un cockpit reale con pulsanti e leve che trovereste in un vero abitacolo.

Peccato che sia privo di sonoro di qualunque genere anche se per questo particolare titolo non è determinante a contagiare la giocabilità.

E' un po' monotono per questi scenari abbastanza privi di vitalità, ma questo si avvertiva già con le altre versioni.

PC= 8



La versione PC anche in grafica CGA mostra un dettaglio davvero elevato e un netto passo avanti rispetto alle versioni a 8-Bit.

Cambia anche il modo di volare che diventa più reale; non ha nessun tipo di audio, ma nonostante tutto è di un giocabilità davvero buona e anche se non sarà il più bello tra i simulatori di volo va rigiocato per rivivere il suo periodo.

Amiga/Atari ST= 8,5

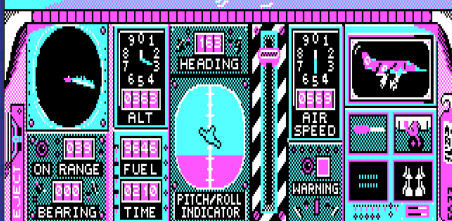


La versione Amiga e Atari ST sono esattamente uguali alla versione DOS in ogni singolo dettaglio sia a livello di cockpit che di paesaggio. Tutto uguale anche nelle leve e pulsanti.

Quello che cambia è la grafica che ha tutti i colori che possono usare e un buon audio.

Sono due versioni, tuttavia, molto più difficili perché nelle altre versioni la fase di decollo è automatica, ma su Amiga e ST dovete farlo manualmente quindi tenere l'aereo in posizione, un decollo non troppo repentino e tenere sotto controllo il vento che può farvi ribaltare.

Nel complesso sono le due versioni migliori, però questa fase di decollo manuale potrebbe farvi saltare i nervi anche per il fatto che si gioca con il mouse che in questo caso non è così preciso come i tasti.



eutenant.

Squadron Leader.

Wing Commander.

Group Captain.



OPERATION HANOI

CODING , GRAPHICS

AND SOUND FX

BY PHILLIP BUSTON

MUSIC BY SONIC GRAFFITI.

(C) 1990 PLAYERS PREMIER SOFTWARE.

Operation Hanoi è uno shoot'em up a scorrimento laterale simile a Operation Wolf, quindi uno di quei giochi che clonano Coin-Op che hanno fucili e mitragliatrici collegati al cabinato.

Questo titolo non è Arcade, ma è uscito per Commodore 64, Spectrum e Amstrad CPC con l'intento di creare un successo come è stato il sopracitato titolo.

Lee Ho Fook e le sue forze invadano Campuchia e obbligano i suoi abitanti a lavorare come suoi schiavi nelle miniere di Giada che vengono depredate per i commercianti di armi del Medio Oriente che stanno rifornendo parti per un nuovo super carro armato che viene camuffato come un veicolo di una raffineria di petrolio

Voi fate parte di una forza speciale che deve distruggere questo carro armato prima che Lee Ho Fook invada i paesi confinanti.

Lo schema di gioco è uguale per tutti i livelli, quindi a scorrimento laterale a destra in cui dovete distruggere un certo numero prefissato di nemici per riuscire a passare il livello successivo.

Questi obietti sono indicati nel pannello sotto l'area di gioco che vi mostra, ad esempio, il numero di camioncini, di soldati, di aerei, imbarcazioni da distruggere.

E' decisamente più snervante di altri giochi del genere perché diventa molto lungo eliminare 80 soldati, 25 camion e 15 imbarcazioni o aerei perché il ratio di



fuoco del nemico è tantissimo.

In vostro aiuto avete delle bombe per distruggere tutto quello che c'è sullo schermo però non sono molto distruttive perché potete distruggere tutto quello che c'è sulla terra ferma e lascia indenni aerei e imbarcazioni.

Dato che queste armi non sono infinite vanno usato con parsimonia e quando la situazione diventa impossibile per proseguire tenendo presente quanti obiettivi dovete raggiungere.



Per quanto riguarda la grafica c'è da dire che è linea con Operation Wolf sempre sul C64; I fondali sono disegnati bene come pure i vari veicoli terrestri e le imbarcazioni, mentre gli aerei sono fatti male perché non hanno le giuste dimensioni e sembrano più piccoli di un soldato presente in gioco.

I colori sono sempre gli stessi: soldati grigi e marroni con veicoli e imbarcazioni marroni, costruzioni grigie, aerei bianchi.

Ogni sprite si muove sullo schermo molto bene e molto fluido, le ruote dei camion girano bene, le imbarcazioni hanno le scie d'acqua lungo lo scafo quindi si è cercato di fare un ottimo lavoro.

L'unica pecca solo i colori che in alcuni livelli diventano monocromatici per costruzioni e soldati, ma non ci sono problemi di contrasto e confusione.

Commodore 64= 8



Esteticamente è forse meno colorato di Operation Wolf, ma è ben animato e ci sono tantissimi fotogrammi per ogni sprite.

E' molto difficile perché dovete eliminare un certo numero dei 4 obiettivi principali per ogni livello e la potenza di fuoco avversaria è molto elevata.

Se siete rimasti un po' delusi da Operation Wolf o cercate un'alternativa, questo Operation Hanoi lo è sicuramente.

Black Viper

Gold

ANNO 2148. DOPO L'ULTIMO TERRIFICANTE
ATTACCO NUCLEARE L'UOMO STA TENTANDO
DI SALVARE LA CIVILTÀ DAL COLLASSO
DEFINITIVO. LE RADIAZIONI STANNO
UCCIDENDO LENTAMENTE OGNI FORMA DI
VITA, TRASFORMANDO IL PIANETA IN UN
ARIDO DESERTO. PER SPOSTARSI DA UNA
CITTÀ ALL'ALTRA, I SOPRAVVISSUTI
DEVONO SCONTRARSI CON LE BANDE CHE
CONTROLLANO LE STRADE NON CONTAMINATE.
DALLA SUA FORTEZZA SOTTERRANEA,
SITUATA ENTRO LE MURA DELLA CITTÀ DI
EDEMIA, IL MALVAGIO 'POPOLO DEL
SOTTOSUOLO', STA METTENDO IN ATTO IL
SUO FOLLE PIANO DI CONQUISTA.
SERVENDOSI DI UN VERO E PROPRIO
ESERCITO DI MERCENARI, I REDEMINS
TENGONO IN SCACCO LE FORZE RIBELLI...

Black Viper è un gioco di corsa futuristica a bordo di una motocicletta uscito solo per Amiga e che cerca di sfruttare il suo hardware il meglio possibile.

E' fortemente ispirato a "Fire and Forget" e "Chase H.Q.": una moto pesantemente armata al posto dell'auto dei due citati titoli.

Il gioco si svolge in mondo post apocalittico dopo una terribile guerra mondiale.

Voi siete il figlio di un "Freedom Fighter", una forza del bene che cerca di liberare le ultime città sopravvissute da un gruppo di mercenari che obbligano i cittadini a combattere.

Per liberare queste città dovete percorrere le strade tra una e l'altra entro un certo tempo cercando di distruggere i mercenari che trovate lungo il percorso a bordo di moto e auto grazie alle vostre armi che possono essere potenziate nei negozi che ci sono tra un livello e l'altro.

Un gioco per Amiga che sfrutta bene il suo hardware soprattutto quello audio perché avete un jukebox per scegliere la traccia audio da ascoltare (come in Out Run).

Due sono le versioni di questo gioco: OCS e per la console CD32.

Black Viper sta su ben 5 dischetti pubblicato dalla Neo e sviluppato dai ben noti Light Shock Software (quelli di Fighting Spirits) che mostrano le loro doti nello sviluppo di giochi di alto livello qualitativo.

5 dischi sono tanti, sono troppi e se avete solo il DFO dovrete fare un estenuante cambio disco.



Tre sono le localizzazioni: Italiano, Inglese e Tedesco. Per questa recensione scelgo l'Italiano.

E' un gioco grandioso e come tale ha una bella introduzione che mostra le capacità grafiche e sonore dell'Amiga (in questo caso della versione OCS) con tanta grafica colorata, un buon sonoro e i crediti in stile film.

Spesso e volentieri le sequenze filmate di introduzione e intermezzo sono molto rare e che invece sono elementi importanti che anche se allungano l'inizio di un gioco o un livello fa piacere guardarle almeno una volta.

E' una lunga presentazione ed è animata con una bella grafica anche se è formata da varie parti che durano molto poco, ma nell'insieme diventa spettacolare.

Dopo la bella presentazione c'è il menu del gioco che ha una bellissima musica di qualità e tra le opzioni da scegliere c'è la difficoltà che va da facile a difficile, la scelta del controller (supporta joystick normali e joypad CD32) e se attivare o disattivare le sequenze di intermezzo.

Prima di iniziare un livello c'è un briefing che vi mostra il percorso, una sua breve descrizione e il jukebox con una lista di canzoni da selezionare.

Potete anche decidere se disattivare completamente l'audio o disattivare musica ed effetti sonori.

Ogni scelta comporta cambiare 2 o 3 dischi, quindi siete già avvisati che giocare da dischetto può compromettere un po' l'iniziale entusiasmo.

Quando siete in azione le cose cambia-

GUNS II

no radicalmente e vi troverete davanti ad una grafica davvero eccelsa con una grafica post apocalittica sia per gli scenari e anche per come sono colorati e per gli oggetti lungo il bordo delle strade che sono tanti anche se i paesaggi non sono molto complessi.

La moto che guidate è ben fatta, la visuale in terza persona vi permette di ammirare ogni cosa, quindi vedere i frame di animazioni di ogni veicolo che sono tanti e ben fatti.

Molto bello l'effetto di quando sparate che illumina la parte davanti della moto e da dietro riuscite a vederne comunque l'effetto e il girare delle ruote.

Vi chiederete perché continuo a insistere su questo punto delle ruote? Spesso non ci fate caso, ma questa parte dà il senso di reale movimento sulla strada.

Se sono finte e non girano tutto è rovinato perché sembra che sia la strada a spostarsi su un oggetto immobile.

Con l'Amiga non capitano spesso situazioni simili, ma non è per nulla scontato perché alcune inquadrature nascondono le ruote proprio per evitare di aggiungere altre animazioni sullo schermo.

Lungo le strade non siete soli, ma accompagnati da una moltitudine di altri veicoli che per la maggior parte di questi sono mercenari da distruggere,



ma dovete fare attenzione che ci sono anche dei veicoli innocenti (il gioco mette un segnalino "Innocent" su un determinato veicolo) che non vanno distrutti perché vi vengono addebitati dei danni (la prima volta che giocate questi veicoli non sono indicati, ma appena li colpiti appare l'indicatore che da quel momento viene applicato sempre).

Questi danni diminuiscono o rimangono a zero se distruggete solo i mercenari.

La difficoltà è ben calibrata in base alla difficoltà scelta e malgrado siate attaccati da ogni parte dovrete riuscire a

liberare tutte le città.

La velocità di gioco è eccellente, non ci sono impuntamenti di nessun tipo, una corsa frenetica proprio grazie alla velocità della grafica ed è forse uno dei più veloci che ci siano su Amiga.

Sulla grafica c'è ancora dire che c'è anche il parallasse sui fondali che sono le città da raggiungere e sono formate da diversi strati che quando fate delle curve o salite su un dosso li potete vedere.

Le strade come accennato non sono tutte pianeggianti, ma con varie ondulazione di varia pendenza.

Sulla strada ci sono anche di bonus che vanno presi perché alcuni sono monete per il negozio dei potenziamenti, altri sono bonus per recuperare i danni subito o il punteggio.

Per ogni livello potete cambiare la musica e le sue impostazioni (e dovete cambiare ancora qualche dischetto).

Avete solo 1 vita e se raggiungete il 100% di danno esplodete dopo la quale potete vedere una breve sequenza finale con subito dopo una schermata dei punteggi con una musica triste, ma così bella che non vorrete assolutamente chiuderla per ascoltarla tutta.

E' la versione OCS ed uno spettacolo per gli occhi e per le orecchie e davvero non vi immaginate cosa può fare una versione AGA.

Abbiate pazienza perché tra poco ve lo dico.



La versione AGA non esiste perché entrambe condividono gli stessi 5 dischetti. Con un A1200 che ha più memoria vengono mostrati più oggetti a bordo strada. Tutto il resto è uguale anche nel numero dei colori che sono 32.

La versione CD32 è la versione OCS sempre a 32 colori con più oggetti a bordo strada.

Più che AGA direi invece che questo gioco è disponibile per OCS e ECS.

Amiga 500= 9,5

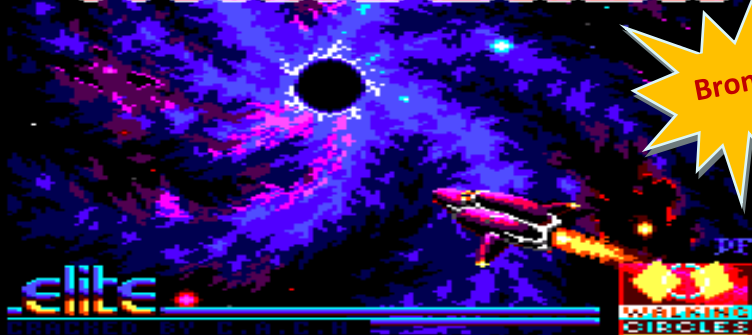


Un gioco davvero bello. Veloce, frenetico con una qualità audio eccellente, molto probabilmente i migliori moduli ascoltabili su un gioco Amiga. Grafica molto colorata, fondali in parallasse e tanti oggetti su schermo.

Su A1200 con più memoria vengono caricati più oggetti sullo schermo, ma non c'è una versione specifica AGA.



WANDERER



Bronze

Wanderer

Wanderer è un titolo decisamente diverso dal solito perché è una via di mezzo tra un simulatore spaziale, uno strategico e un gioco di poker. Il gioco è per occhiali 3D con le piattaforme a 16 bit.

L'avventura si svolge in un futuro dove i gatti sono diventati una moneta. Il vostro gatto è stato rapito e vi chiesto come riscatto 8000 gatti.

Oltre a questa stranezza di usare i gatti come moneta, in tutti i pianeti dell'universo c'è l'ossessione per un gioco di carte tipo il poker che vi farà vincere dei gatti.

Voi in pratica dovete vistare i vari pianeti, risolvere delle sequenze che usano una grafica per occhiali 3D (alcune di queste sono anche all'interno di buchi neri)

Tra un pianeta e l'altro c'è una fase di azione spaziale in cui dovete distruggere le astronavi nemiche e qualcos'altro. Insomma, un gioco spaziale un po' atipico e interessante per l'uso degli occhiali 3D che raramente si è visto su un Home Computer vintage.

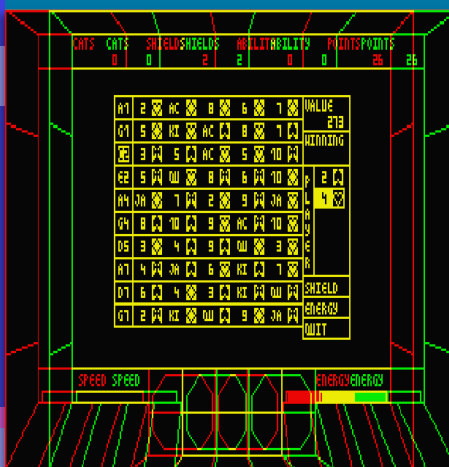
Per alcune versioni di questo gioco quando lo compravate c'erano in omaggio degli occhiali 3D.

La prima versione del gioco è per Atari ST e la grafica è totalmente per occhiali 3D.

Questo non significa che non potete giocarci se non ce li avete, ma senza si un effetto sdoppiato delle immagini e un cockpit abbastanza confusionario. Alla lunga però diventa inguardabile e vi bruciano gli occhi e fate molto fatica a continuare a guardare lo schermo.

A forza di guardare il monitor si l'effetto di quando si guarda una fonte di luce molto forte e quando chiudete gli occhi vedete temporaneamente un'ombra.

Il consiglio è di procurarvi degli occhiali 3D.



Anche per fare gli screenshot senza occhiali 3D mi bruciavano gli occhi. Come occhiali 3D ho quelli economici che trovate in omaggio nei fastfood che per alcuni giochi vanno più che bene,

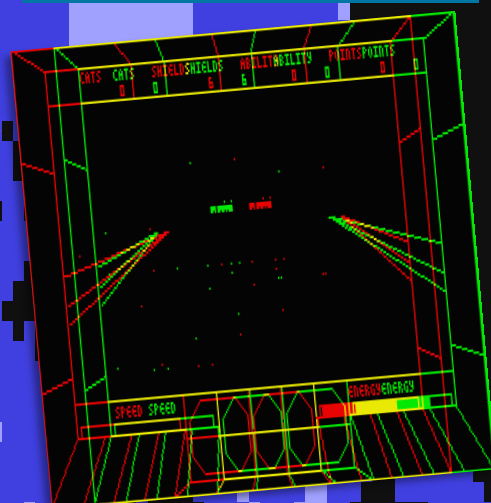
ma con Wanderer su ST assolutamente no.

E' un gioco carino, da provare se avete degli occhiali 3D compatibili con questa versione.

Le fasi di azione in 3D servono solo per passare da un pianeta all'altro e dovete colpire dei nemici che non fanno nulla per attaccarvi.

Gli enigmi sono assai complicati, ma il gioco è questo quindi dovete studiarli molto bene.

Se non avete dei buoni occhiali lasciatelo perdere.



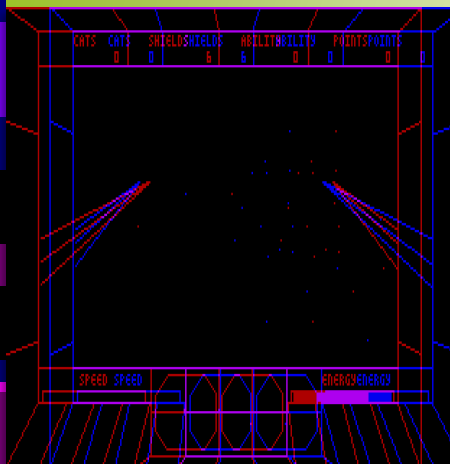
Atari 520ST= 6



E' sicuramente interessante perché usa una grafica per occhiali 3D però poi il gioco è concentrato nel risolvere degli enigmi molto complicati.

Per quanto riguarda i vettori 3D questi hanno dei colori strani perché sono rossi e verdi, mentre gli occhiali 3D standard sono blu e rossi. Con la versione ST dovete avere per forza degli occhiali compatibili con questa versione altrimenti lasciatelo perdere.

Con la versione Amiga cambiano le cose in meglio perché oltre ad avere una qualità sonora decisamente migliore ha anche i colori dei vettori standard, quindi di rossi e blu per la maggior parte degli occhiali 3D che comunque erano dati in

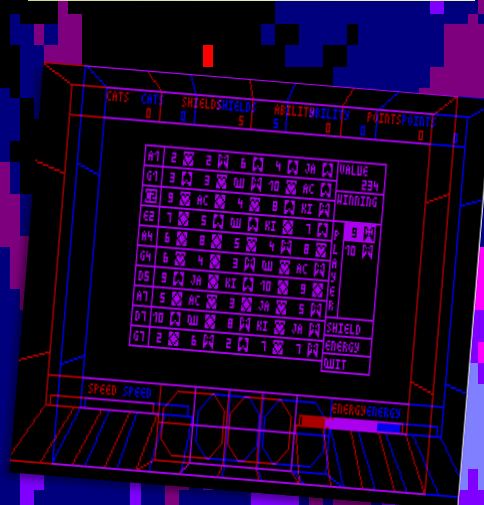


omaggio nella scatola del gioco.

Con questi colori standard non da nemmeno noia giocarci senza usare gli occhiali perché l'unico difetto è vedere un'astronave leggermente sdoppiata, ma nessun problema per la vista.

A parte il problema della grafica il gioco rimane lo stesso, abbastanza intrigante inizialmente per l'uso con gli occhiali 3D, ma poi la voglia decresce giocandoci e vedendo che in pratica dovete solo risolvere sequenze in tutti i

planeti. Giocarci solo come shoot'em up lasciando perdere lo scopo del gioco può essere un buon motivo per giocarci in 3D con gli occhiali.



Amiga 500= 6,5



La grafica 3D blu e rossa permette di usare occhiali 3D standard, ma poi il gioco in se non ha molto da offrire. Se lo giocate come shoot'em up allora può avere un certo fascino giocato in questo modo.

Con la versione Commodore 64 non venivano dati degli occhiali 3D perché il gioco non lo è.

E' un 3D classico quindi lo si può giocare tranquillamente senza farsi venire mal di testo o bruciore agli occhi.

Devo dire che i vettori sono anche meglio di quelli visti su Atari ST e Amiga, decisamente più complessi nel cockpit della vostra astronave.

Questa versione è più shoot'em up 3D che le altre versioni perché è incentrato tra viaggi stellari tra un pianeta e l'altro e al combattimento.

Il 3D è molto buono come dettaglio e molto lento anche perché nelle fasi di volo la grafica scatta parecchio però mi sembra abbia una giocabilità decisamente migliore rispetto all'Atari e all'Amiga.

Dato che questa versione è un normale 3D senza affaticare gli occhi è la versione migliore per spiegare un po' come funziona.

Avete una mappa di una regione dello spazio in cui ci sono dei planeti di diverso tipo, dei buchi neri e gatti da raggiungere.

La mappa è usata come in "Stardust",

quindi non potete scegliere il punto dove andare, ma delle celle vicino a voi che dovete ripulire per passare oltre.



Quando vi avvicinate ad alcuni planeti non potete fare nulla, ma stare fermi e sparare

a degli oggetti 3D che sono in realtà delle lettere e poi accedere alla soluzione



ne di un enigma.

Quando volate in spazi vuoti o ne pressi di altri planeti avete il volo libero, ossia dovete volare in cerca di un nemico da distruggere.

Questo nemico è veloce quindi dovete accelerare o decelerare per riuscire a stargli dietro e poi distruggerlo.

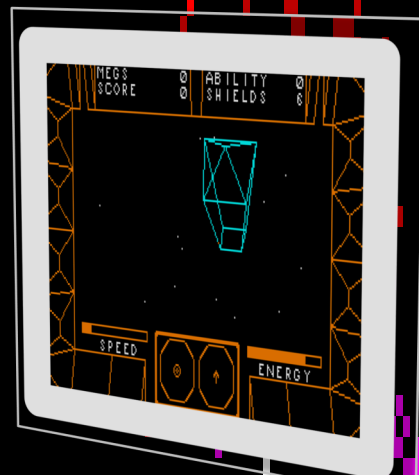
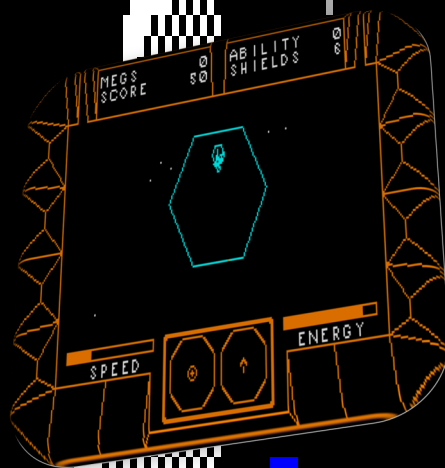
Avete due radar che vi mostrano il nemico in tutte le direzioni, ma anche se è sopra o sotto di voi e potete centrarlo come in Elite.

Se giocate a questo gioco come un semplice gioco di azione 3D diventa davvero ottimo perché gli enigmi sono incomprensibili e snervanti data la loro complessità.

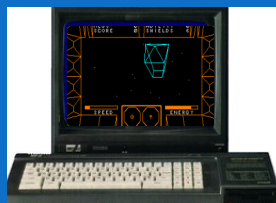
Commodore 64= 7



La versione per il Commodore 64 è la migliore perché non è per occhiali 3D e è molto più curata nella giocabilità. La grafica non è veloce, scatta abbastanza, ma è anche comprensibile. Non fatevi ingannare dalla velocità perché come gioco di azione 3D è davvero buono e molto più divertente da giocare che sull'ST e su Amiga. La parte enigmistica è assurda e incomprensibile, ma come gioco di azione è buono.



Amstrad CPC464= 7,5



E' uguale alla versione Commodore 64 anche nei colori. E' più veloce e questo è di certo un fattore molto positivo nella gestione del 3D.

ZX Spectrum 48k= 7,5



Anche questa versione è uguale alla versione C64 e CPC. E' molto buona nel 3D libero, mentre in quello fisso è decisamente più lento, ma davvero nessun problema di giocabilità. Un ZX stranamente ben colorato e grafica 3D generalmente molto veloce.

Mask III: Venom Strikes Back è un gioco di piattaforme per Amstrad CPC che avevo già recensito su REV'n'GE! per l'MSX. Questa versione è interessante perché è molto valida e molto buona.

E' un gioco che mi appassionò moltissimo sul C64 fino a finirlo e secondo me era la versione migliore, ma anche le altre

Mask III



sono da scoprire perché hanno elementi molto interessanti.

La versione CPC ha un buon audio che riprende bene la melodia originale, ma rispetto al C64 (che considero come versione di riferimento) è alquanto diverso.

Se prima le varie armi erano rappresentate da alcune maschere che si trovano una per livello, sul CPC queste armi sono contenute in alcune casse e ce ne sono già più di una appena iniziate.

Da una parte è meno complesso ed esteticamente meno appariscente rispetto al C64 e dall'altra ha delle stan-



ze piene di oggetti e anche dei fondali in cui è possibile passarci davanti e dietro come avete già visto con la versione

MSX.

E' nel globale meno complesso del C64, ci sono meno nemici e mancano alcuni che quando esplodono si dividono in altri piccoli mostri.

Si gioca molto bene anche se anche dal punto di vista effetti sonori non è assolutamente paragonabile al C64 che in questo gioco supera comunque ogni aspettativa.

Amstrad CPC464= 7

E' una conversione da cartone animato realizzata bene, molto giocabile con anche una melodia ben suonata.

Ha dei colori strani per essere un CPC, ma è piacevole giocarci e anche se è un po' diverso da come era sul C64, la versione migliore, resta molto buono.

Sam X è un puzzle game per il SamCoupe in cui dovete ricreare sulla finestra a sinistra quello che c'è su quella di destra.

Non è una cosa facile perché cliccando sulle gemme cambia il colore di quelle vicine e bisogna quindi trovare la combinazione giusta per ricreare quella destra.

Se sbagliate potete usare delle bombe per risolvere delle situazioni in cui non riuscite più a trovare una soluzione oppure usare una "nuke" che vi costa 1 vita.

Quando superate un livello vi appare una scelta dei livelli successivi ad albero di Natale con la scelta del percorso (tipo Puzznic o recentemente visto in Darius+).

Ogni livello che superate viene presentato da una ragazza poco vestita, ma non in modo volgare e questo da l'incentivo di fare bene per scoprire qualche altra nuova scenetta.

In aiuto avete una legenda che vi spiega come cambiano i colori: il rosso diventa verde, il verde diventa azzurro, il viola diventa giallo.

Sapendo questo dovete cliccare i colori giusti per ricreare la soluzione a destra.

Non è una cosa semplice perché ogni

click successivo una gemma viene eliminata impedendovi di proseguire.



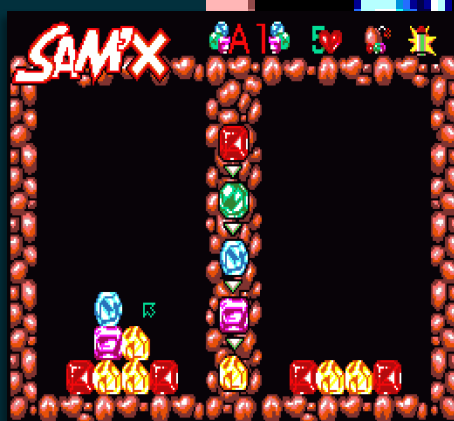
Bella la grafica, molto colorata, dettagliata e le immagini di intermezzo sono davvero degne di un buon disegnatore. Molto graziosa e piacevole da ascoltare anche l'accompagnamento musicale durante la risoluzione degli enigmi.

Silver

SamCoupe= 8

Un gioco di rilassamento piacevole con la giusta dose di difficoltà e che vi invoglierà a fare bene per vedere le belle scenette di intermezzo.

Buona la qualità grafica decisamente superiore alla media dei giochi 8-Bit.



Review



Vera Cruz

Vera Cruz (oppure l'Affair Vera Cruz) è un gioco investigativo diviso in due parti: l'investigazione per trovare delle prove e collezionare informazioni sui sospettati.

Nel gioco impersonate un investigatore della squadra anticrimine di Saint Etienne che viene chiamato per investigare sul caso Vera Cruz, una prostituta trovata morta nel suo appartamento.

Dalle macchie di sangue trovate vicino al cadavere farebbe pensare ad un suicidio,

ma voi avete il sospetto che in realtà si tratti di un omicidio.

Come struttura di gioco è una via di mezzo tra un'avventura grafica e testo e un gioco di strategia.

Nella prima parte dovete esaminare tramite con il cursore ogni elemento presente sulla scena del crimine e prenderne nota (non viene ricordato automaticamente e in seguito dovete annotare manualmente le prove che avete scoperto).

Quando avete finito passate alla scrivania del vostro ufficio e dovete annotare ogni cosa e cercare di esaminare e comparare quello che avete trovato.

La prima parte è interamente grafica e ogni oggetto o ogni cosa che trovate interessante la potete ingrandire.

Se l'oggetto che trovate ha qualcosa di rilevante potete avere delle informazioni dettagliate. Se non appare nulla allora l'oggetto non ha nessuna rilevanza.

Molto carino come gioco con una bella grafica nella prima parte molto dettagliata e anche con una musica piacevole da ascoltare che vi accompagna nella ricerca delle prove.

Una seconda parte più testuale e più

manuale, ma vi immedesima nel ruolo che state interpretando.

Comodore 64= 6,5

E' un bel gioco di strategia investigativa molto complesso perché le prove vanno ricercate e analizzate manualmente.

Dovrete proprio scrivere quello avete trovato per cercare di esaminare le prove usando una macchina speciale.



Impact

E' un gioco di azione con una grafica molto bella e disegnata a mano con dei fondali accurati e animati davvero bene e raramente visti in altri giochi simili.

Non c'è niente lasciato al caso per realizzare un titolo di azione molto arcade, molto giocabile.

E' un'avventura abbastanza tipica per questo genere che è anche di piattaforma.

me.

Dovete correre e saltare, sparare ai vari mostri che trovate lungo il percorso, raccogliere armi supplementari, bonus da raccogliere.

Non si sa bene quale sia la trama del gioco o cosa dovete fare e malgrado l'accuratezza della grafica del dettaglio non si può considerarlo una rivoluzione di questo genere perché è un classico gioco di azione e piattaforme.

L'arma che avete inizialmente è infinita, mentre i potenziamenti non lo sono perché sono molto forti e renderebbero troppo facile proseguire.

Una caratteristica della vostra arma è che è direzionabile quindi potete sparare orizzontalmente, verticalmente e in obliquo.

La trama è sconosciuta però una cosa è certa: siete un mondo fantasy e futuristico popolato da mostri, ragni, maghi e altre strane creature.

Gold

PC DOS= 9,5

Eccellente gioco di azione con una grafica disegnata a mano e in questo modo è bella come mai si potrebbe immaginare.

Tutto è colorato bene, le animazioni sono tante e ci sono diversi mostri fantasy.

La giocabilità è pari all'abilità con cui è stato realizzato e ha tutti gli elementi di un buon gioco.

Review

FLIGHT OF THE INTRUDER

Silver

Amiga, 2 floppy, 1 MB

Atari ST, 1 floppy, 512k

DOS, 2 floppy, 640k



Flight of the Intruder (meglio abbreviarlo in FOTI) è un simulatore di volo militare dove voi siete al comando delle forze Aeree Navali Americane in Vietnam.

Quando il gioco era in produzione fu realizzato un libro che si chiamava "Flight of the Intruder" e fu un grande successo.

Gli autori del gioco ebbero il permesso di usare questo titolo per il gioco e l'autore del libro scrisse anche la prefazione del manuale.

Nella scatola del gioco potete trovare anche l'originale novella "Flight of the Intruder" di Stephen Coonts.

E' un titolo che ha sofferto di una produzione molto lenta dovuta a tanti bachi e continue correzioni.

Dopo il caricamento e la brevissima introduzione del titolo dovete creare un vostro pilota dal "Duty Roster", ma si tratta solo un nome e un soprannome.

Non ci sono opzioni, ma solo la scelta

delle missioni che comprendono un volo casuale, due specie di campagne (in realtà sono delle missioni da fare con l'Intruder e il Phantom); una terza in cui potete scegliere il bersaglio preciso.

Quando scegliete una delle tre missioni complete avete tutta una serie di impostazioni per scegliere il tipo di aereo che volete pilotare tra i due disponibili, i

briefing di missione, controllare la mappa e leggere in dettaglio quello che dovete fare.

Un gioco in grafica poligonale molto bello e con oggetti 3D abbastanza complessi anche se non

con tanti colori: la grafica del gioco per PC è VGA ed EGA a 16 colori.

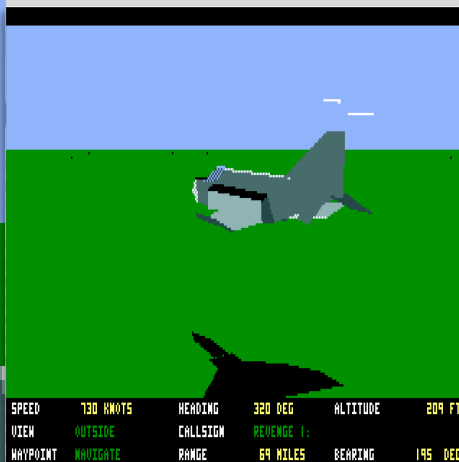
Anche per questo simulatore di volo il paesaggio è completamente piatto, ma ci sono comunque le navi appoggio come le portaerei e altre navi molto dettagliate in ogni loro parte che compensano la mancanza di complessità del terreno.

Ogni mezzo navale sul mare è ben evidente che sta galleggiando perché ci sono le scie d'acqua lungo lo scafo e anche il vostro aereo è ben amalgamato con lo scenario perché ha l'ombra quando si avvicina alla superficie del mare e della terra.

I poligoni sono abbastanza spigolosi e ricorda abbastanza Fighting Bomber da questo punto di vista, ma le fattezze dei due caccia che pilotate sono ben ricono-

scibili.

Le opzioni grafiche e sonore sono dispo-



nibili solo quando siete seduti sull'aereo e potete scegliere il tipo di controller da usare, il settaggio del sonoro e del dettaglio.

Ad essere sincero non ho visto nessuna differenza tra dettaglio massimo e dettaglio minimo in nessuna parte del gioco.

Come difficoltà è più facile rispetto ad altri giochi per la fase di decollo è automatizzata: quando siete sul ponte di decollo, dopo qualche istante verrete lanciati dalla fionda e subito dopo prendete il controllo dell'aereo.

I due aerei (Intruder e Phantom) hanno il proprio abitacolo con le proprie strumentazioni e questo è sicuramente molto buono perché rende il gioco più vario esteticamente e soprattutto nota una certa cura nella progettazione del gioco per essere il più accurato possibile.

Per le prestazioni devo dire che basta molto poco perché a dettaglio massimo gira molto bene a 8 Mhz, quindi c'è da divertirsi con qualunque configurazione.

Quando entrate a bordo dell'aereo ci sono delle opzioni che sono nascoste e non potete più attivarle. Queste opzioni vanno richiamate con il tasto "F10" prima di sedervi nell'abitacolo in questo modo potete quindi impostare la difficoltà, cambiare le impostazioni del realismo come le collisioni, la benzina e l'abilità degli avversari.





PC 286= 8



E' una bella simulazione di volo poligonale che malgrado abbia una piattezza e pochissimo dettaglio del paesaggio, ha però aerei e navi molto ben fatti e complessi che compensa la grafica. Ci sono tantissime missioni per ognuno dei due tipi di aereo, quindi quelle per l'Intruder e quelle per il Phantom. E' molto longevo e per chi ama questo genere ce ne è per parecchio tempo. Gira molto bene anche su PC molto datati e supporta solo l'adlib come scheda sonora oltre al PC-Speaker. Potete anche impostare l'audio per il digitalizzato, ma richiede un processore un poco più potente.

La versione per Amiga è uguale alla versione PC anche nella grafica poligonale, nel dettaglio e nel modo di giocare.

Stesso sistema di selezione delle opzioni prima di entrare nell'abitacolo dell'aereo altrimenti vengono caricate quelle predefinite di invulnerabilità (ideali per imparare a giocare, ma poco realistiche).

Il gioco sta su 2 dischetti e i caricamenti sono continui anche per le cose più insi-



gnificanti, quindi se avete un solo lettore dovreste cambiare spesso disco.

La versione Amiga si distacca dalla versione PC solo per qualità degli effetti sonori e del parlato digitalizzato. Anche la velocità è buona già con il 68000 a 7 Mhz.

Una caratteristica di questo gioco è il poter fare dei report fotografici (dovete avere il secondo disco sprotetto) per rivedere alcune scene della missione conclusa.

FROM BLACK EAGLE: ENGAGE BANDIT AT 9 O'CLOCK, RANGE 15 MILES

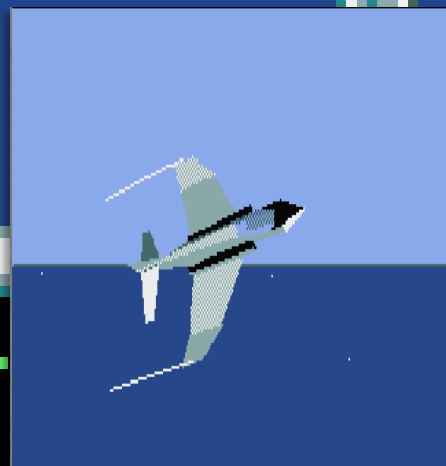


Amiga 500= 8,2



E' uguale alla versione PC in ogni dettaglio a parte la schermata del titolo che non è animata. E' leggermente meglio per la qualità sonora. Gira molto bene e non ci sono problemi per la velocità.

I caricamenti sono continui dai 2 dischetti.



Atari 520ST= 8



La versione Atari ST è uguale alle altre, ma funziona con solo 512k di memoria, ma dovete averne 1 MB per avere gli effetti sonori durante il volo che hanno la stessa qualità Amiga. La velocità è leggermente migliore grazie agli 8 Mhz del 68000. Stessi colori, stesso dettaglio e medesima longevità e giocabilità.

Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

Review



La versione per Atari ST ha tanta grafica, tante animazioni sia nell'area di gioco che nel pannello di controllo ultra fantascientifico, buon suono, ma giocabilità davvero pessima.

Un brutto modo di giocare che non è niente di

innovativo perché sembra un clone di Barbarian II per il modo di muoversi e delle mosse disponibili e anche per una difficoltà molto elevata per l'unica vita disponibile.

Alcune ere temporali sono impossibili da superare perché vi spostate su un terreno instabile a sorpresa con piattaforme e frammenti di roccia con la buccia di banana ogni volta che vi avvicinate ad una sporgenza oppure non sapete esattamente dove finisce questa piattaforma.

L'azione di gioco è laterale, ma non è a scorrimento e queste piattaforme trappola sono a volte tra un quadro e l'altro con il dirupo appena viene disegnato quello successivo.

Altre ere sono più tranquille perché avete il pavimento ben saldo sotto i piedi, ma difficili da superare perché siete armati solo di una spada medioevale e dovete avvicinarvi il più possibile.

Una cosa che accomuna le varie ere sono degli uccelli che dovete solo evitare perché non riuscite a colpirli.

Ogni volta che venite colpiti o vi scontrate non solo cadete a terra, ma venite anche leggermente spostati e spesso succede tra un quadro e l'altro creando molti problemi soprattutto in livelli a piattaforme sospese



ti, ma alcuni di essi funzionano in determinati periodi temporali.

Essendo un gioco di azione a scorrimento laterale avete molte mosse a disposizione e potete saltare da un periodo temporale all'altro quando volete.



Atari ST, 1 floppy, 512k

Amstrad CPC464

ZX Spectrum 48k

DOS

Amiga

La grafica come detto è buona, molto colorata, personaggi di grosse dimensioni, belle le armature anche se la scelta cromatica lascia a desiderare perché i colori sui personaggi è lo stesso del fondale o delle piattaforme.

Il castello del mago è davvero eccellente con una qualità grafica quasi da cartone animato con la principessa legata che quando arrivate viene trasferita magicamente ad un'altra era.

La velocità di gioco è discreta, ci sono abbastanza frame di animazione anche se il movimento non ricorda molto un beat'em up.

La giocabilità lascia un po' a desiderare perché l'azione più comune è giocare a caso per cercare di colpire qualcuno e si fa sempre la stessa mossa.

I livelli sono formati da circa 3 quadri più il castello e dato che i nemici sono infiniti e appena sconfitto uno ne arriva subito un altro che vi colpisce tra un quadro e l'altro cominciate a saltare (che equivale a correre) per arrivare al castello e sconfiggere il clone del mago.

Atari 520ST= 5

Sembra un bel gioco per la grafica a prima vista molto bella, con i castelli davvero belli e ultra dettagliati, ma è la giocabilità che non convince.

Gira molto bene però non ha quelle caratteristiche di un buon beat'em up e ricorda molto quella vista in Barbarian II.

Molto bella la schermata introduttiva per la versione Amstrad CPC che è molto elaborata e molto colorata poco meno della versione ST segno che in questo gioco si è voluto sfruttare tutta la



palette che l'Amstrad può dare.

Per questa versione le 5 ere temporali sono state ridotte a 4 e rispetto all'ST.

Il movimento del cavaliere è decente, ben animato anche se ogni tanto si notano dei rallentamenti, ma il problema vero non sono i frame di animazione o quant'altro, ma la giocabilità.

E' vero che la difficoltà cambia con le varie ere e che avete bisogno dei talismani giusti per affrontarle come si deve, ma una sola vita è troppo poco e la

dettagli e sembra uscire da un fumetto. Mi piace questa versione anche perché c'è qualcosa in più rispetto all'ST come l'animazione del drago nella schermata dei punteggi che sostituisce una bruttissima e quasi economica tastiera alfanumerica senza anima.

Amstrad CPC= 5,5

E' molto colorato e finalmente un Amstrad che mostra bene le sue qualità anche se la definizione non è delle migliori e ogni tanto c'è qualche rallentamento.

L'area di gioco è piccola, ma è perfettamente funzionale e i colori e il dettaglio sembrano fin troppo simile alla versione ST.

Devo dire che su Amstrad c'è qualcosa di più, ma resta solo qualche cosa di grafica.

E' il resto che non convince per nulla.

ZX Spectrum= 5,5

E' totalmente silenzioso, ma la struttura di gioco è uguale alla versione CPC.

E' monocromatico, ma la qualità del disegno è ottima quasi quanto la versione Amiga.

C'è un solo quadro e probabilmente si passa solo dopo aver sconfitto un nemico. La giocabilità mi sembra leggermente meglio delle altre, ma alla fine dopo che lo proverete non ci giocherete mai più.

PC DOS= 5

Graficamente edificante come la versione Amiga, ma per il resto lasciatelo perdere anche perché non ha nemmeno l'audio tranne sporadici bip fatti via PC-Speaker.



perdete molto facilmente.

Le varie ere sono selezionabili prima di giocare: scegliete quella da dove iniziare e poi provate a raggiungere la base di un clone del mago.

Graficamente molto ben fatto, molto colorato e malgrado la grafica è alquanto sgranata è molto dettagliata e rispetto all'ST i colori sembrano usare tonalità diverse per il fondale e i personaggi e quindi anche più bello da vedere.

Ci sono dei fondali davvero ben fatti come i castelli che hanno tanto di quel colore che emergono anche i più piccoli

Amiga= 5

La versione Amiga è più colorata che su ST e questo permette di avere migliori tonalità e dettagli maggiori, ma la giocabilità non cambia nulla. Questo ha delle potenzialità molto alte, ha livelli che hanno anche passaggi sotterranei e soluzioni interessanti solo che è rovinato ad un sistema gioco che diventa snervante.

Console Forever

Black Viper (CD32) - 1996 Neo

Il gioco futuristico a bordo di un'armata motocicletta in una terra devastata da una Guerra Mondiale esce anche in versione CD32 e per l'occasione le ottime musiche della versione floppy sono rimpiazzate da bellissime tracce audio.

Non si tratta di tracce audio classiche perché sono moduli IFF che includono anche il parlato digitalizzato che ascoltate durante l'introduzione.

Non c'è nessuna differenza tra la versione floppy e CD a livello di colori e di animazioni, ma lo spazio in più è servito per aggiungere dei filmati in FMV (ovviamente 1/4 di schermo) all'introduzione originale ed è una cosa davvero apprezzabile.

Il gioco non cambia in nessun modo dalla versione floppy con lo stesso dettaglio durante l'azione con tutti i pregi e difetti già visti in precedenza. Devo dire che sono un po' deluso perché queste tracce IFF le ascoltate solo durante l'introduzione e la schermata delle opzioni. Durante il gioco ci sono i moduli musicali.

82 MB sono tanti rispetto alla versione floppy, ma potevano essere usati per avere tracce audio per tutto il gioco e qualche extra in più.

Il giudizio è uguale alla versione floppy



Lo consiglio tuttavia perché permette a chi ha un CD32 di giocare sulla console con caricamenti decisamente più veloci rispetto al floppy.

CD32= 9,5



E' uguale alla versione su floppy per quanto riguarda la corsa con gli stessi dettagli e stessi colori.

E' su CD e ha campioni audio migliori nell'introduzione anche se sono file IFF che permettono di aggiungere anche il parlato digitalizzato. L'introduzione ha qualche filmato in FMV aggiuntivo. Per il resto è la versione floppy messa su un CD.

Flight of the Intruder (NES, 1991 - Mindscape)

Questo simulatore di volo esce anche per la modesta Console NES e rimane un simulatore, ma ci sono delle sor-



prese.

E' un gioco fantastico, meraviglioso, con una giocabilità che vi lascia a bocca aperta.

E' un simulatore di volo e un gioco arcade nello stesso titolo perché è costruito come un gioco Coin-Op sostenuto da una grafica molto accurata.

A differenza della versione per Home Computer la versione NES non ha nessuno settaggio, quindi quando premete il pulsante per avviare il gioco siete al briefing per le missioni che sono sequenziali.

Quando accettate siete a bordo del vostro caccia con una visuale 2D laterale e dovete accelerare per decollare



e la visuale cambia e diventa in prima persona con cockpit davanti a voi. La grafica di questa sezione è inferiore a quella vista sulle altre versioni, ma è comunque fatta bene e praticamente tutto automatizzato.

Per passare alla missione successiva dovete affrontare tre parti della missione: la prima parte simulatore di volo classico in prima persona anche se molto arcade come azione in cui dovete distruggere un paio di aerei nemici.

Li avete sempre sul radar e anche se escono di vista dopo un po' ve li ritrovate davanti, quindi decisamente più

Dovete decidere la velocità di spinta, quella di planata e azionare il gancio al momento giusto.

E' la versione più bella perché è proprio un gioco da Coin-Op.

Non un simulatore di volo al 100% ed è anche ovvio perché non ci sono tutti quei tasti disponibili sul Nintendo, ma comunque in parte lo è ed ha una giocabilità alla Wing Commander che è il sogno di ogni giocatore: un simulatore di volo con un sistema di combattimento perfetto come il titolo della Origin.

La grafica è ottima, dettagliata e ci sono un sacco di animazioni anche del personale sulla pista che vi dà il via per il decollo.

Ennesimo titolo che esalta ancora una volta una console che spesso viene sottovalutata.



facile che un vero simulatore di volo. Quando avete distrutto gli aerei nemici passato alla seconda parte in cui la visuale diventa in terza persona dietro l'aereo e dovete distruggere le navi avversarie.

La terza parte è l'atterraggio con una visuale 2D laterale e va fatto manualmente.



NES= 9,5



E' la versione migliore in assoluto, un Top Game. E' vero che non è un simulatore di volo puro come quello per Home Computer, ma alla fine quello che conta è la giocabilità.

La parte in 3D è buona e la giocabilità è da Coin-Op. Da non perdere!

Multimedia Compilation Office



Review

Gold

SCALA MultiMedia MM100



Loading
Scala
Extensions:
wipe.exe
timing.exe

Oggi vi propongo Scala Multimedia MM100 che probabilmente penserete si tratti della versione Amiga ben conosciuta, ma invece è in versione MS-DOS. Non ho le competenze per darvi una recensione completa del prodotto, ma vi basti sapere che serve per creare produzioni multimediali che vanno da presentazione a titolazione di vario genere anche per usi televisivi.

Per venire incontro a chi per la prima volta si affaccia a questo programma sono inclusi degli script già pronti per delle dimostrazioni che vi mostrano come si costruisce una presentazione multimediale nella parte grafica, testuale e sonora.

E' abbastanza intuitivo perché non ci sono menu strani pieni di opzioni, ma una storyboard vuota che va riempita con quello che volete.



Come predefinito ci sono immagini, clipart, musiche e filmati che poter usare nelle vostre produzioni, ma potete linkare o caricare nel programma tutti i file multimediali che avete o che vorrete comprare in seguito.

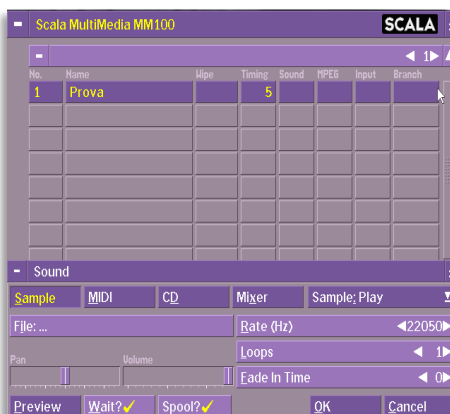
Questa storyboard ha 6 caselle: Wipe, Timing, Sound, MPEG, Input e Branch.



Queste celle rappresentano i vari pezzi multimediali che vanno a creare la vostra produzione che può essere formata solo da una o più strisce per diventare sempre più complessa.

Quando avete completato la vostra idea questa diventa uno script che una volta salvato può essere richiamato con "Open Script" per poter vedere il vostro lavoro o fare delle modifiche.

Nella sezione sound potete scegliere se



usare dei campioni wave, midi e tracce audio.

Una volta fatta la vostra scelta dovreste lavorare sul mixer per gestire l'uscita audio.

Per ogni opzione potete cliccare sulla "preview" per vedere e ascoltare se le cose vanno come vorreste.

E' intuitivo anche perché le opzioni per ogni sezione sono chiare, semplici anche se sono solo in Inglese.

Potete anche impostare il controller da usare: tastiera, mouse, joystick in base a quello che volete fare.

Il programma vi mette a disposizione anche il touch screen perché potreste volere esportare il prodotto su un tablet o un'altra periferica che usa questa tecnologia.

Nelle vostre produzioni potete anche aggiungere delle variabili tipo la cpu usata, la piattaforma, l'orario, la data e dove posizionare queste cose.

Il programma include anche animazioni flc.

Ci sono anche dei video mpeg, ma questi richiedono un hardware e driver specifici.

PC= 10



Fantastica versione che vi permette di creare una produzione multimediale professionale anche per emittenti televisive.

E' molto intuitivo e tutte le opzioni usabili a qualunque livello di esperienza a parte il "branch" che richiede una competenza un po' più approfondita.

Al prossimo imperdibile numero

#55

Maggio 2016

