REV'n'GE! #55

Retro Emulator Vision and Game

Days of Thunder

Una corsa NASCAR sui vostri monitor

Time Machine

I viaggi del tempo esistono e guai a modificare il passato

ALTRE RECENSIONI: Twins * Gloom * SNES Doom * Ooze * Mach 7 * Final Orbit * Operation Harrier * Gyruss * Hangman * Murder of Mississipi * Mr. Nutz: Hoppin' Mad * Armada * The Print Shop Ensemble III

EDITORIALE NUMERO 55

Devo subito fare un errata corrige del numero scorso: nella pagina di Amiga Quake c'era un immagine di Breathless, ma il video linkato è quello di Quake.

Un altro numero molto interessante ricco di recensioni e questa volta ho scelto delle piattaforme che da un po' mancavano e che è giusto ogni tanto andare a provare. Quindi un titolo per Vic-20, Colecovision, APF M -1000 tanto per citare delle piattaforme non molto conosciute o comunque scomparse dalla memoria dei ricordi.

Il Vic-20 è stato il mio primo vero Computer e ci ho passato qualche anno con tante soddisfazioni e per la maggior parte con pochi titoli, ma che erano così belli, così immediati che ci passavo così tanto tempo che le ore passavano come i minuti.

Purtroppo oggi siamo abituati ai giochi moderni, a grafiche sempre più sbalorditive e riprovare certi giochi alle volte fa venire l'orticaria, quasi a chiedersi come si riusciva ad apprezzare quei blocchi di sprite che poco avevano di un corpo o di una vettura.

Ancora una volta nella sezione Console rimarrete entusiasti di due piccole modeste piattaforme che come al solito non fanno altro che stupire. Io ormai non mi stupisco più perché provandoci vari giochi ho scoperto quanto sono buone e quanto sono state un po' sottovalutate: sto parlando di NES e GameBoy.

Buona Lettura

Sommario Numero 55 — Maggio 2016

Armada	**21-22**
Days of Thunder	**11-14**
Doom (SNES)	**6**
Final Orbit / Bumper Bash	**10**
Gloom	**6**
Gyruss	**16**
Hangman	**16**
Mach 7	**9**
Mr. Nutz: Hoppin' Mad	**18-19**
Murder on the Mississipi	**17**
Ooze	**7-8**
Print Shop Ensemble III	**26**
Twins	**5**
Time Machine	**17**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

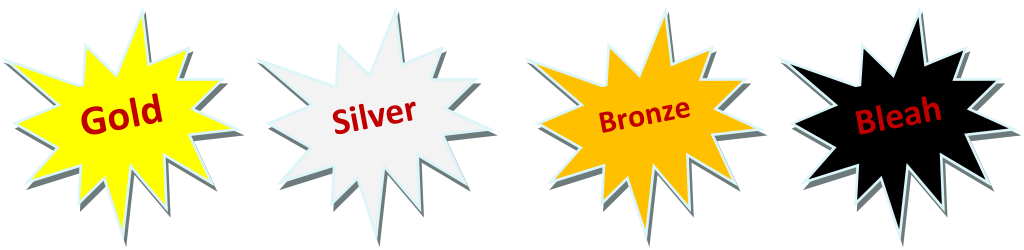
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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.

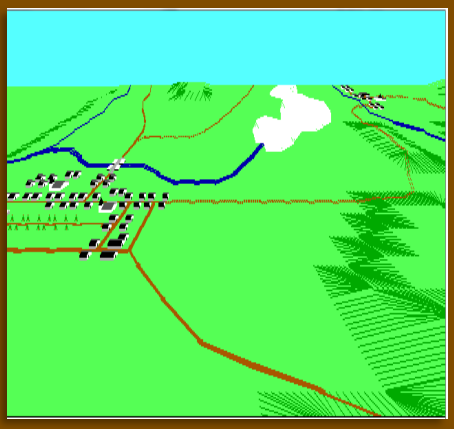
Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer



PREVIEW #56



Austerlitz

Dopo Armada un altro gioco del Dr. Turcan questa volta dedicato al grande Napoleone.
Una battaglia strategica anche questa in prospettiva 3D.



D-Day

Si tratta di un gioco dedicato alla Seconda Guerra Mondiale in 3D poligonale guidando diversi veicoli che vi permetteranno di infiltravi nelle linee nemiche e di bombardare gli obiettivi.



Star Trek Trivia

Si tratta di Quiz dedicati a questa serie televisiva e cinematografica per vedere se siete dei veri fans.



Dawgfight

Già dal titolo potrete immaginare ad una parodia di un ben noto simulatore di volo, ma è anche un divertente gioco arcade dedicato al combattimento aereo.





Twins è uno shoot'em up spaziale a scorrimento laterale del 1991 che si basa su una idea di combattimento abbastanza diversa dal solito e che inizialmente non riuscirete a capirne la finalità.

Non ha una trama, ma semplicemente quello che vedete sullo schermo: distruggere tutti i nemici.

Il nome del gioco "Twins" è riferito alla barra di energia che è unica per voi, per i nemici e per il tempo.

La barra è azzurra e rappresenta la vostra energia. Mentre volate lentamente cambia colore in verde dal lato opposto al vostro e se raggiunge il vostro lato voi perdete una vita.

Colpendo gli avversari e distruggendoli riuscite a ritardarne l'avanzamento.

La vostra energia, tuttavia, non è rappresentata dall'intera barra, ma solo dal 50%, mentre l'altro 50% è dei nemici.

L'avanzamento "verde" è il tempo che però è rappresentato dal 100% di questa barra.

In pratica questa barra di energia è usata per tutti, ma in modo diverso per ciascuno.





I boss di fine livello sono molto resistenti e la barra verde continua ad avanzare verso il vostro lato, ma ogni volta che colpito il nemico questa torna indietro e quando l'avete respinta dalla suo lato, avete distrutto il boss e potete accedere al prossimo livello..

Ci sono varie ondate di nemici e passando i vari livelli aumenta la loro resistenza e quindi più difficile rallentare l'avanzamento della barra "gemella" verde.

Tra un ondata e l'altra c'è una parte in cui bisogna distruggere obbligatoriamente tutti gli asteroidi per andare avanti.

Avete tante vite perché non è facile tenere sotto controllo i vari nemici e la barra verde che lentamente, ma inesorabilmente vi porterà via un sacco di vite.

Tecnicamente il gioco è buono per la grafica delle astronavi che sono molto dettagliate, molto definite e colorate.

Non esiste nessun fondale e quello che vedete sarà sempre lo stesso.

Amstrad CPC464= 7



Non è un gioco da farvi strappare i capelli, però ha questa idea originale della barra di energia che da il titolo al gioco.

E' una cosa nuova, un po' diversa dal solito e quando cominciate a capire come funziona l'impegno aumenta e dovrete tenere sott'occhio i nemici e la colorazione verde che è forse il vostro vero nemico.

Bella la grafica ben dettagliata e colorata.

Niente musica e effetti sonori standard che si ascoltano in questo tipo di giochi.

FPS

Gloom

Gold



Gira fluidamente su A1200

Gloom è la risposta di Amiga a Doom su PC che anche per questo gioco la ID non hai voluto interessarsi di una conversione perché riteneva l'Amiga ormai una piattaforma morta e sepolta.
La comunità non lo accettò e dopo vari tentativi e demo realizzate esce questo Gloom come la risposta dell'Amiga alla ID che dimostrava invece che un FPS è ben gestibile se fatto bene.

Rispetto a Doom, Gloom (*sembra quasi un gioco di parole in rima e ovviamente fatto di proposito*) è molto piatto come profondità dato che non ci sono scale, non ci sono ascensori, quindi tutto si svolge su un solo piano.
La grafica è molto sgranata perché è in bassa risoluzione e un pixel mode anche questo molto basso (2x2 o 2x1) e permette di giocarci bene a tutto schermo anche su hardware poco potenti

In pratica su un Amiga 1200 anche senza memoria FAST gira abbastanza bene, scatta, ma è giocabile. Aggiungere Fast RAM lo rende molto più fluido.
E' vero che rispetto a Doom come pixel mode è decisamente inferiore, ma ha qualcosa in più del titolo della ID.

Quando distruggete un nemico questo esplode in tanti pezzi e c'è un opzione che vi permette di tenere sul terreno i vari frammenti di questi corpi che più aumentano e più fanno rallentare la fluidità, ma è qualcosa che in Doom non c'è.
Bella la musica iniziale e ottimi effetti sonori durante il gioco.
L'arma è unica ma ha dei potenziamenti energetici e la possibilità di doppio fuoco.
Il gioco supporta anche il joypad del CD32 oltre al joystick normale e la tastiera.
Diversi modi di personalizzare la grafica in base all'Amiga AGA che avete.

Amiga 1200= 9,5



La risposta Amiga migliore per Doom. Tanti modi di personalizzare l'area di gioco per farlo girare fluidamente anche su un A1200 di base.
Giocateci perché in un certo senso è molto più divertente che Doom.

SNES DOOM

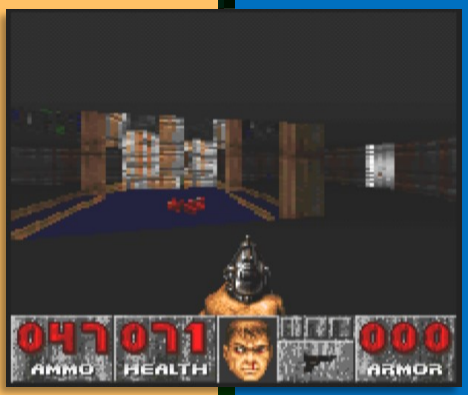
Bronze

SNES= 7



Sono indubbie le qualità grafiche della Console e delle sue potenzialità, ma Doom è un po' troppo ambizioso soprattutto perché non è fluido.
Se avesse avuto la velocità a suo favore sarebbe stato un capolavoro.

Doom snobba l'Amiga, ma non è indifferente alle lusinghe di altre piattaforme anche se non del tutto ideali per farvi divertire come si deve.
Doom esce anche sul Super Nintendo e non lo fa molto bene per quanto riguarda la giocabilità che purtroppo non c'è.
Molto ben fatto a livello qualitativo con le stesse texture che ci sono nella versione PC e tutto ben riprodotto.
Mancano le texture al soffitto e al pavimento, ma questo non influisce sulla bellezza che Doom fa su questa Console.
Ben riprodotto l'audio originale e gli effetti sonori che dovrebbero migliorare davvero la giocabilità come non mai.



Questo gioco per come l'ho visto non è divertente perché è molto lento e si deve giocare con un joypad che è buono, ma qui non da nessuna precisione e non vi aiuta in nessun modo nell'azione.
Il gioco originale ha dei tasti aggiuntivi per la scelta delle armi, per aprire le porte e azionare le leve; sullo SNES tutto questo viene fatta via joypad con posizioni un po' strane che alla lunga vi creano più disagi che altro.
E' una ottima conversione tecnica, ma difficile da giocare con il joypad anche per effettuare gli spostamenti laterale così importanti in questo tipo di giochi.



Bronze

Amiga 500, 1 Disk, 512k

Atari 520ST, 1 disk, 512k
PC 286, 1 MB

Ooze è un avventura testuale illustrata nella quale vostro zio Chez Burger vi lascia in eredità una casa chiamata Carfax Abbey che si trova in una piccola città nel sud di Salom Lot.
Come suo nipote dovete investigare su qualcosa di sinistramente malvagio e una fantastica avventura in un mondo infestato da fantasmi e mostri.

E' titolo principalmente testuale con un parser e delle immagini a corredo per migliorare l'esperienza di gioco e renderlo anche esteticamente interessante.
Il parser è abbastanza tipico con comandi tipo "RUN AWAY", "GET THE GUN", "LOOK".
Sono comandi essenziali, ma è possibile anche creare delle frasi complete tipo "THROW THE CRUCIFIX AT THE ROTTEN CORPSE".
Gli esperti di questo genere di giochi (non io) lo troveranno davvero appetibile e interessante anche per le illustrazione che sono di buonissima qualità e anche un testo molto visibile quasi fosse in alta risoluzione.

Tre versione per questo gioco: Amiga, Atari ST e DOS.
La versione per Amiga funziona bene con 512k di memoria e si presenta bene con una bella schermata iniziale animata e una musica con la medesima qualità che non è un elemento fisso per le avventure di questo genere.
Un solo disco e 512k di memoria sono un invito per tutti a provarlo almeno una volta.





Avviando il gioco noterete e sentirete che non è come la serie Zork puramente testo senza suoni. Ooze ne fa uso per rendere l'avventura più emozionante come anche la risata iniziale.
Quando fate certe azioni sentirete l'effetto sonoro relativo e di certo è un valore aggiunto che da un certo spessore ad un' avventura principalmente testuale.
Le illustrazione sono davvero belle non solo come disegno, ma anche come colori che le rende quasi fotografiche per l'alto numero di particolari che vengono messi in evidenza.
Queste immagini vi servono per farvi un idea di dove siete e di quello che potete fare, quindi un piccolo aiuto grafico per fare la cosa giusta.

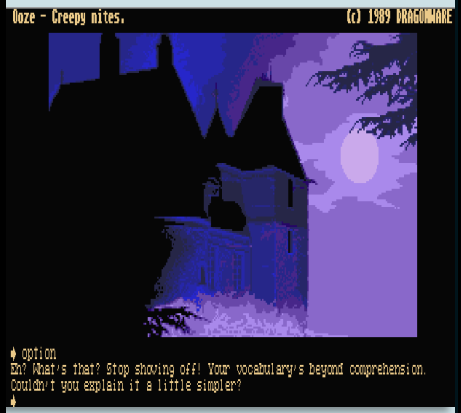
Quando in certe situazioni e in certe stanze aprite una porta chiusa a chiave sentire un verso mostruoso che quasi vi fa raggelare il sangue. Non vedete nulla, l'immagine rimane quella precedente, ma i rumori, gli effetti, i jingle sono il successo di questo gioco.

Amiga 500= 8



Una ottima avventura testuale che ha delle illustrazione bellissime e super dettagliate. La cosa più interessante sono i rumori e i suoni quando fate certe azioni che rendono l'esplorazione più emozionante.

Per la versione ST ci sono due modalità di gioco: una in alta risoluzione in bianco e nero e una in bassa risoluzione a colori.
La scelta di come giocare dipende da voi e da che qualità desiderate.
La versione in alta risoluzione mostra una qualità del testo eccellente, non c'è nessuna introduzione musicale, ma ci sono i suoni legati alla azioni e le immagini (ovviamente in bianco e nero, ma in alta risoluzione)
C'è qualche differenza con la versione Amiga per i verbi e alcune istruzioni che non sono propri uguali, ma che comunque potete adattare l'una all'altra.
Ho trovato delle soluzioni dove su Amiga vengono saltati dei passaggi e usa dei comandi strani che in effetti non funzionano.
Se avete bisogno di aiuto per andare avanti nel gioco vi consiglio di cercare quelli per ST che sono molto buoni e precisi.



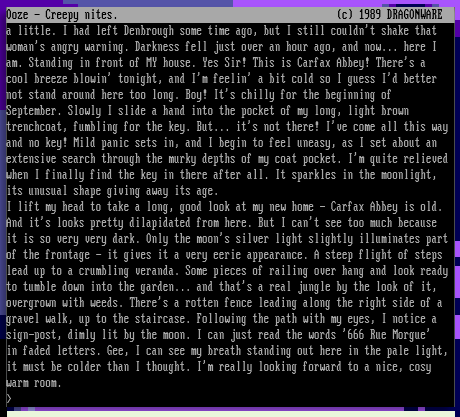
La versione a colori è meno colorata della versione Amiga, ma di poco e non ha però la bellissima musica iniziale che vi allieta le orecchie.



Atari 520ST= 8

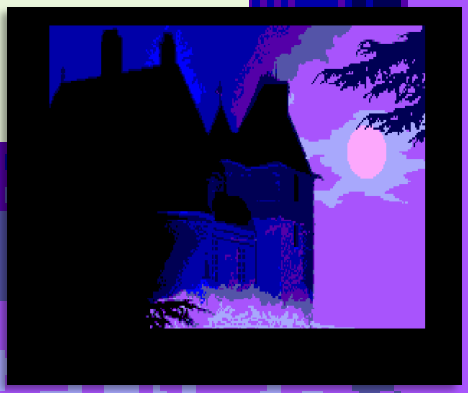


Ha qualcosa di meno dell'Amiga per la mancanza della bella musica iniziale, ma ha dalla sua due versioni di cui una in alta risoluzione.
Buone le illustrazioni per entrambe le versioni e ben fatti anche gli effetti sonori.
Le differenze qualitative tra Amiga e ST ci sono, ma con questo gioco è un buon e divertente Atari.



battitura del testo.
Poco male per questo, mentre invece da far notare il silenzio assoluto, quindi niente musica, niente effetti sonori e jingle vari.
Un avventura testuale vecchio stile e tipicamente PC.
Buona la velocità del testo che è più veloce che su Amiga e ST.

Ancora più diversa è la versione PC solo per quanto riguarda la gestione testo e delle illustrazioni perché il parser e le soluzione degli enigmi sono uguali.
Quello cambia è la risoluzione e la qualità del testo che è abbastanza primitiva e ricorda parecchio i primissimi giochi testuali con font grigi su schermo nero.
Amiga e ST hanno puntato molto sulla grafica colorata anche nel testo (la versione ST solo in quella in bassa risoluzione) con musica (dove presente) ed effetti sonori.
La versione è colorata bene come la versione Amiga e ST nelle illustrazioni, mentre molto povero di colore nel testo.
Le immagini delle altre versioni sono in mezzo al testo come una finestra e possono essere disattivate / riattivate via mouse.
Su PC non è possibile e queste illustrazioni vengono caricate a parte in un altro schermo e non ce le avete sempre sott'occhio durante la



PC 286= 7,5



Molto ben fatto anche su PC anche se non ha nessun tipo di audio e una qualità testo abbastanza povera.
Il testo, tuttavia, è più veloce quando fate un azione.
Le illustrazione sono molte di meno di quelle viste su Amiga e ST e sono su un schermo a parte anche se la qualità è la medesima.

MACH 7

Fujitsu FM 7

Mach 7 è un gioco di corsa motociclistica per l'FM-7 in terza persona in stile Hang-on che andava molto di moda in quel periodo.

Bella schermata introduttiva con il titolo del gioco accompagnato da un' altrettanta musichetta molto orecchiabile.

Prima di gareggiare potete scegliere una pista tra Oyama, Suzuka, Fuji, Wakabayasi, Tukuba e il tracciato originale; potete creare il vostro percorso personale e infine salvarlo per poterlo poi caricare ogni volta che volete.

Una volta scelto il tracciato in cui vorrete correre potete scegliere se visualizzarlo oppure no.

Questa opzione serve per farvi vedere il suo sviluppo dato che in corsa non avete nessuna mappa per i punti critici.

Molto buona la grafica dei piloti che anche se mono colore sono ben animati soprattutto quando fate le curve dato che vedete i loro ginocchi toccare quasi terra come nella realtà.

Ben fatti i piloti e le moto, mentre per il resto è abbastanza grezzo perché le linee colorate a bordo pista sono grossi sprite a blocchi e il paesaggio è solo formato da l'erba verde e cielo blu.

Ci sono di tanto in tanto delle case, ma solo degli sprite messi li per ricreare l'effetto di un paesaggio.



Alcune piste hanno però qualche personalizzazione per riconoscere certe zone del Giappone come la pista "Fuji" che ha sullo sfondo proprio il noto vulcano innevato.

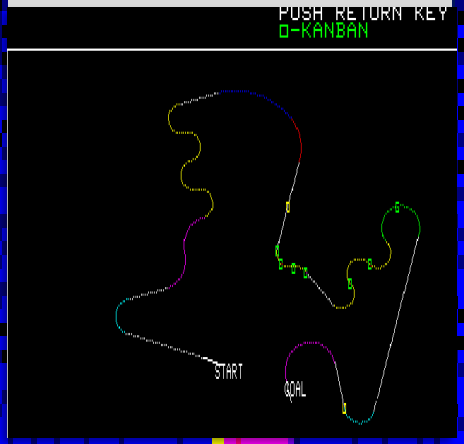
Mach 7 punta fortemente alla giocabilità e alla velocità per una reale sensazione di guida che in parte c'è perché è molto difficile guidare con la tastiera dato che non si riesce bene a centrare la moto quando c'è un rettilineo.

In pratica non ha una buonissima sensibilità e precisione quindi una pressione del tasto girate a destra, un'altra vi piegate ancora più a destra e per tornare in pedi dovete ripremere 2 volte dalla parte opposta.

Allo stesso tempo dovete accelerare e per stare dritti al centro strada è complicato perché ogni pressione dei tasti vi piegate a destra e sinistra.

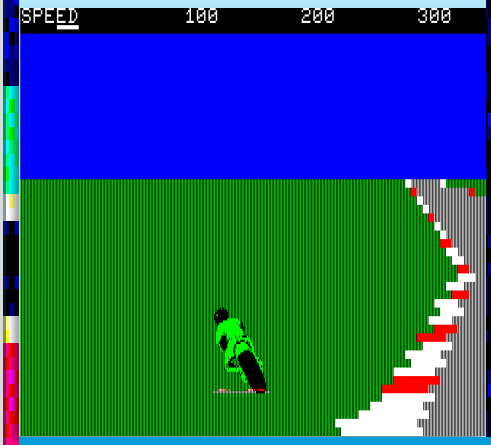
Per farlo dovete addrizzarvi e premere il tasto "5".

Molto difficile battere il computer perché appena c'è il segnale di partenza i vostri avversari scompaiono all'orizzonte e non li vedete mai più.



E' difficile, i controlli non sono poi così buoni come sembra però è un buon gioco di corsa in moto e una volta che si comincia a prendere confidenza con i comandi diventa intrigante.

Anche la grafica che circonda la gara diventa piacevole anche nella sua semplicità.



Queste righe sono dovute all'impaginazione, non al gioco.

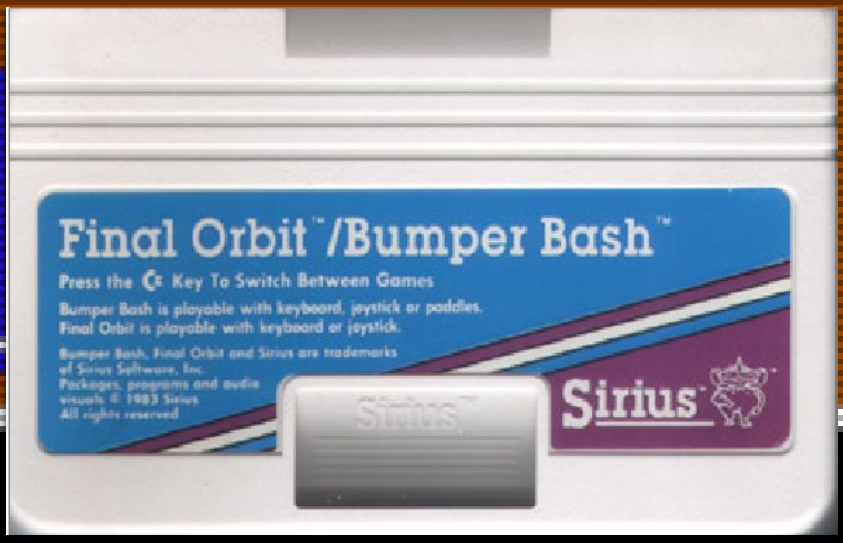
FM-7= 7



Un gioco di corse in terza persona molto difficile per la tastiera non molto precisa.

E' tuttavia un buon gioco che vi farà divertire non tanto per la grafica, ma per la meccanica di gioco che l'apprezzerete con il tempo.

Commodore Vic-20



Final Orbit / Bumper Bash è una cartuccia per il Vic-20 che contiene questi due giochi che ha un sistema davvero veloce per passare da uno all'altro in qualunque momento usando il tasto "Cbm".

Final Orbit è uno shoot'em up in prima persona in cui dovete distruggere degli alieni prima che vi sparino i loro colpi.

E' in realtà un clone di Defender in terza persona.



Non siete a bordo di una sofisticata astronave, ma siete sulla superficie di un pianeta e dovete sparare ai nemici con due cannoni che si allineano automaticamente alla loro posizione per colpirli.

Potete spostarvi in ogni direzione quindi in avanti indietro a destra e sinistra per cercare di avere sempre davanti il vostro nemico.

E' un gioco senza fine in cui dovete solo fare più punti possibile ed evitare di essere distrutti.

E' tuttavia abbastanza semplice per il fatto che la vostra energia è abbastanza resistente e alla fine tutto quello che fate serve solo a fare dei punti.

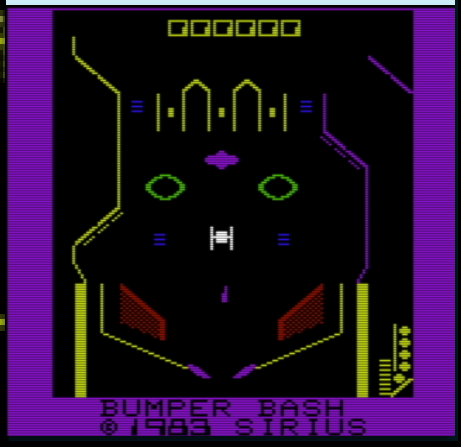
Simpatica la grafica, niente di straordinario però molto carino quando vi spostate sulla superficie del pianeta e la grafica dei nemici di vario tipo. Buoni effetti sonori e buoni effetti speciali quando venite colpiti.

Quando siete stufi di giocare basta premere "cbm" per passare all'altro gioco che è un pinball di grafica anche questo stilizzato, molto simile a quelli che trovate anche su Commodore 64 della Electronic Arts.

Bumper Bash ha però una buona cosa: è molto colorato e quando colpite i vari respingente questi si illuminano, ci sono i vari bonus da prendere e qualche effetto sonoro.

E' un gioco semplice, non ci sono animazioni realistiche e la pallina è uno sprite giallo con la giusta forma, ma come tutti giochi di questa categoria indipendentemente da come sono realizzati hanno una giocabilità che vi attrae e sono più longevi di uno shoot'em up o di un buon gioco di piattaforme.

Bumper Bash è molto semplice, stilizzato, ma ha una buona giocabilità e longevità.



Vic-20= 7



E' una cartuccia con 2 giochi accessibili premendo un solo tasto. Final Orbit è simpatico, ma alla lunga stancante perché diventa ripetitivo, mentre il secondo è un pinball che per natura è attraente e ci passerete molto tempo.
Questo gioco tra le altre cose è anche molto colorato e nella sua semplicità molto definito.



Commodore 64	Bleah
ZX Spectrum	
Amiga, 1 Disk, 512k	Gold
Atari ST, 1 Disk, 512k	
DOS, 286, 2 MB	

Nascar Racing è un gioco di corse automobilistiche basato sull'omonimo film cinematografico che vede protagonista Tom Cruise.
Se l'attore ha portato a conoscenza del pubblico le corse NASCAR stessa cosa ha fatto la Mindscape per i videogiocatori.
Nel gioco interpretato il personaggio del film, Cole Trickle, che deve gareggiare contro i suoi rivali su 8 tracciati ovali tipici di questo tipo di corse.
Il gioco è uguale a tutti gli altri di questo genere quindi una volta che siete al volante dovete arrivare primi al traguardo per poter continuare sugli altri tracciati.

Dato che questo titolo è uscito nel 1990 per tutte le piattaforme ho scelto di iniziare dal Commodore 64 perché ho dato una veloce occhiate alle varie conversioni e dal punto di vista estetico è la peggiore versione.
Non è detto però che una brutta grafica equivalga ad un brutto gioco.

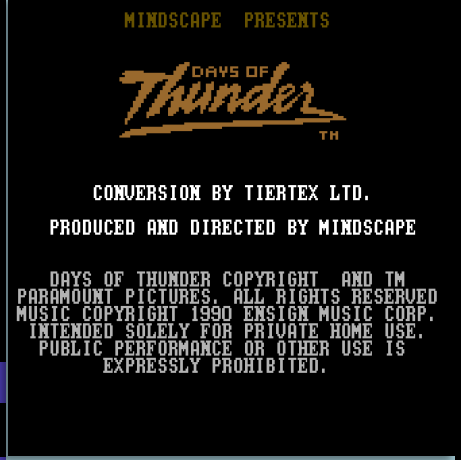
La versione Commodore 64 si avvia con una bella schermata del titolo preceduta da una brevissima animazione di un certo effetto che purtroppo è troppo breve. Poco male comunque.
Prima di raccontarvi del gioco bisogna ripetere che è una conversione da un film quindi l'aspettativa è enorme e di solito il C64 delude ogni volta in questo tipo di conversioni.

Non ci sono opzioni da impostare e appena premete il pulsante del joystick assistete ad breve animazione in cui vedete una mappa della pista dall'alto e un puntino nero che si posta sulla linea del traguardo per iniziare la qualificazione.



La gara è in terza persona con una grafica mista poligoni e bitmap. Il percorso è poligonale in 3D, molto semplice, ma con un buon effetto per la pista.
I fondali non ci sono, ma ogni tracciato ha un suo colore diverso per cercare di rendere l'idea di dove ci si trova.
L'auto che guidate è bitmap e di piccole dimensioni e tutta verde. Anche se è bitmap ha comunque una terza dimensione perché quando fate una curva la vedete parzialmente anche lateralmente.





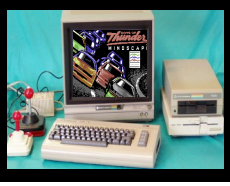
Un gioco molto arcade e immediato anche se ha una cosa che odio: il cambio manuale anche se decisamente buono come impostazione: leva su e giù premendo contemporaneamente il pulsante del joystick per cambiare la marcia.
La qualifica si svolge su due giri e quando l'avete fatta inizia subito la gara contro gli avversari che hanno la stessa grafica della vostra auto, ma sono tutte blu.

Io non sono riuscito a vincere gare sul C64, ma credo che i vostri avversari diretti abbiano una propria auto diversa da quelle generiche blu che vedete durante la corsa.
Tornando al gioco, avendo la visuale in terza persona, non c'è un cruscotto reale, ma avete un pannello di controllo che comunque lo mostra.
Le cose che vanno tenute bene sotto controllo sono il livello del carburante e i danni.
I danni sono rappresentanti dalle ruote che a condizione normale sono verdi e ogni volta che fate uno scon-

tro cambiano colore. Quando diventano bianche fate un testacoda e uscite di strada con la macchina completamente accartocciata.
Non succede niente e ripartite dal tracciato successivo con la qualificazione e la gara.
Per terminare il gioco bisognerebbe cercare di battere i vostri diretti rivali in ogni tracciato.
Se perdete due gare il gioco termina e dovrete ricominciare tutto da capo.

La giocabilità è buona perché c'è una reale sensazione di guida che nelle curve l'auto viene spinta verso l'esterno e dovrete faticare per tenere l'auto al centro della strada e nello stesso tempo evitare di scontravi contro le auto del computer.
La conclusione è che graficamente è abbastanza bruttino, i vari tracciati sono tutti uguali e noterete la differenza solo dal colore del terreno che è comunque praticamente vuoto di ogni cosa.
La guida è discreta perché il cambio manuale rovina un po' la giocabilità arcade, ma allo stesso tempo vi obbliga ad impegnarvi.
Così come è realizzato sul C64 è molto peggio di altri giochi del genere che sono sicuramente fatti meglio. Questo è famoso solo per il nome perché non ha nient'altro da offrire.

Commodore 64= 5



La grafica è brutta, le auto sono bitmap su un tracciato poligonale che fa il suo dovere.
Queste auto sono tutte uguali nel disegno e nei colori. Voi avete un auto verde e quelle del computer sono tutte blu.
La giocabilità è in parte un po' compromessa dal cambio manuale che via joystick del C64 non è molto comodo anche se è semplice da fare, dall'altro non c'è una buona precisione e sensibilità per questo tipo di giochi.
Dopo qualche gara andrete a cercare un titolo decisamente migliore e più giocabile.

Il gioco non esce per l'Amstrad CPC quindi l'unica alternativa a 8-Bit al Commodore 64 è quella per lo ZX Spectrum che gira senza problemi sul 48k che non ha nessun tipo di sonoro durante la schermata del nome.

Di certo giocare senza nessun



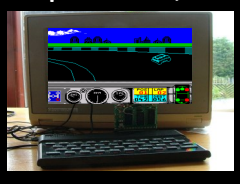
tipo di audio non è che aiuti molto. La grafica è migliore del C64 come disegno perché l'auto dovrebbe essere poligonale, ma è dello stesso colore delle altre vetture e anche di alcune vettori 3D della strada.
In pratica non c'è colore e si usa lo stesso per più sprite e oggetti per cercare di risparmiare più memoria possibile.

La velocità non è molto chiara, anzi sembra un po' lenta, le curve sembra durare troppo.
La versione C64 era brutta come disegno, ma la velocità tutto sommato andava anche bene.
Sullo Spectrum è fatto un po' meglio il fondale con più oggetti che lo riempiono, ma i colori che hanno li rendono quasi invisibili.
Il cruscotto è fatto davvero bene, molto realistico soprattutto perché ha una



strumentazione più realistica, ma non vale assolutamente la pena giocarci per questo.
La giocabilità è sui livelli del C64, ma qui ancora peggio per la mancanza di sonoro e per una velocità non veritiera.
Lasciate perdere questa versione oppure guardatela solo per vedere cosa non si deve fare in una conversione da film.

ZX Spectrum= 4,5



La grafica delle auto è poligonale e questo sicuramente è un buon punto, ma è il resto che è anche peggio del C64 perché è tutto un solo colore, non c'è segno di velocità e di scorrimento sulla strada. Sembra anche muoversi più lentamente anche alla massima velocità.
La realizzazione poligonale c'è ed è apprezzata, ma il resto che manca.
Senza nessun tipo di audio vi toglie anche la voglia di giocare perché non sentite il rombo del motore, le ruote che stridono sull'asfalto quando siete in curva.
La sensibilità del Kempstone sembra meglio di un joystick per il C64, ma in generale siamo sullo stesso livello.

Dopo le deludenti versioni per le piattaforme a 8-Bit le cose cambiano radicalmente con l'Amiga e l'Atari ST che possono contare su un hardware decisamente migliore sia per la gestione della grafica, del sonoro e della velocità dei vettori poligonali.
Su PC c'è una più vasta scelta di giochi di corse in 3D e potete giocare anche a NASCAR Racing che su Amiga e ST non ci sono.
Se su Amiga e Atari ST vi manca Nascar Racing ora c'è Days of Thunder.

La versione Amiga è su 1 solo disco e richiede solo 512k di memoria.
Con queste specifiche c'è una buon accompagnamento musicale anche se il chip non è sfruttato come si deve, c'è una demo iniziale che vi mostra il motore 3D di questo gioco nelle varie visuali e già da questo avrete la sensazione di poter fare a meno dell'originale Nascar Racing.
Con le versioni a 8-Bit non c'erano opzioni, ma si entrava subito nel vivo dell'azione. Con questa nuova versione a 16-Bit cambiano le cose e diventa molto più personalizzabile di prima.
Se non fosse per il nome sembrerebbe proprio una conversione di Nascar Racing.

Potete ora scegliere il numero da

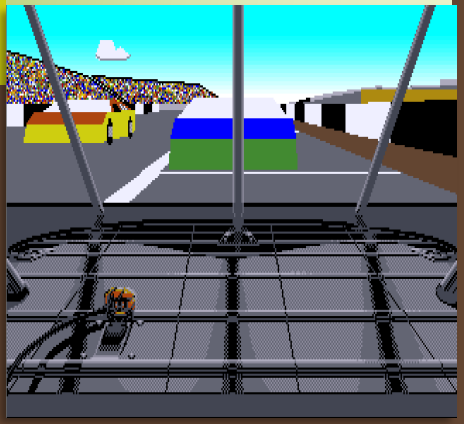


dare alla vettura, il numero di giri, il livello del dettaglio grafico, fare dei giri di prova e una gara a due giocatori collegati via seriale.

La visuale ora non è più in terza persona, ma solo in prima all'interno di un vero (finalmente) abitacolo di una vettura NASCAR con un paesaggio totalmente poligonale quindi con la pista, i muri, le gradinate con il pubblico e insomma tutto quello che circonda il tracciato.
Non c'è un paesaggio, ma solo una sconfinata terra e cielo ben sfumato con nuvole credibili.
Ci sono diverse visuali esterne che non prevedono una in terza persona e che non avrebbe di certo guastato.
Ci sono anche visuali impossibili da giocare, ma potete usarle per vedere una corsa dall'alto, da una postazione fissa, guardare cosa succede dietro di voi o anche lateralmente.

Non ha ragione di esserci una visuale in terza persona perché purtroppo il processore non ce la fa e la velocità è alquanto scattosa. La visuali esterne che vedete durante la demo iniziale sembrano quelli di 4D Stunts Driver anche se ora decisamente molto più dettagliate.
La vostra auto è davvero bella, molto colorata e formata da tanti poligoni così come le auto avversarie tutte diverse anche nei colori.
Graficamente è uno spettacolo per gli occhi, mentre la guida è complicata perché scatta un po' troppo. La visuale interna è l'unica che ve lo fa girare in maniera decente.
Con il replay potete usare tutte le visuali per ammirare questa grafica superlativa, ma molto esosa in termine di hardware.

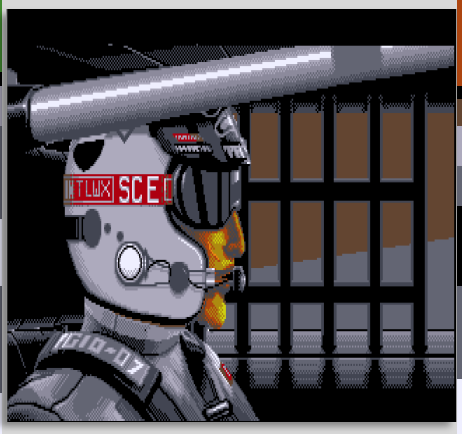
Per iniziare una vera gara dovete fare la qualifica, ma queste sono infinite dovete essere voi a interromperle quando siete pronti. A questo punto siete in una vera gara nella posizione relativa alla vostra qualifica.
Bisogna fare attenzione quanto siete in corsa perché dovete seguire una proce-





dura reale nella quale dovete seguire l'auto guida per uno o due giri e poi vi lascia liberi di fare la vostra gara.
Questa fase è gestita dal computer così come tutte le visuali disponibile per farvi ammirare la grafica e la corsa da ogni angolazione.
In ogni momento potete prendere il controllo manuale della vettura, ma dovete rispettare la posizione che avete fatto nella qualifica.
Se la perdete venite squalificati e dovrete ricominciare tutto da capo.

Tecnicamente eccellente con un ottima qualità grafica, tanti dettagli, tanti poligoni e anche effetti sonori molto ben fatti.
La giocabilità è buona però è un po' complicata per il cambio manuale che via joystick si complica perché in pratica



dovete frenare e premere il pulsante di fuoco e alle volte è talmente repentino da mandare su di giri il motore.

DAYS OF

Amiga 500= 9



Bellissimo gioco di corsa NASCAR che compensa la mancanza su Amiga di Nascar Racing. Bella grafica, tanti poligoni e una giocabilità davvero buona che vi piacerà parecchio.
Il dettaglio è così elevato che durante la corsa potete anche vedere i numeri sulle fiancate delle auto.
Tutto questo si paga in prestazioni perché è davvero lento e scattoso anche se rimane perfettamente giocabile.
Buoni effetti sonori e musica di qualità accettabile.

Atari 520ST= 9

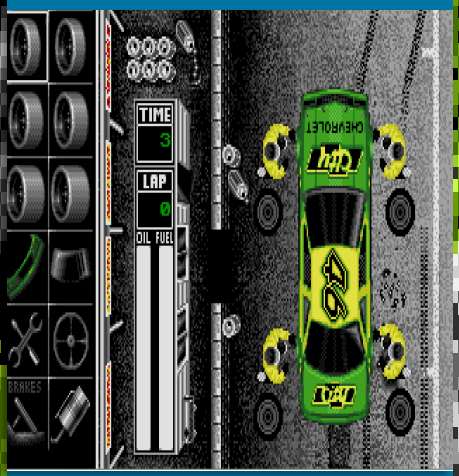


La versione ST è uguale a quella Amiga a parte una qualità sonora decisamente inferiore e anche come decibel non è che sia il massimo per le orecchie.
Buona la grafica che è ora leggermente più veloce grazie al processore a 8 Mhz.
Questa lieve differenza di velocità rende anche il controllo del joystick sia nella guida che nel cambio di marcia leggermente meglio.



La versione DOS girando su PC deve venire incontro a diverse configurazioni e quindi avete una buona scelta iniziale per la scheda grafiche che avete o volete usare tra CGA, EGA, VGA e MCGA.
La grafica migliore è quella VGA e MCGA a 16 colori.
E' un po' diverso dalle altre due versioni a 16-Bit provate perché è molto più dettagliata, ci sono molto più poligoni e molti più oggetti sul bordo della pista che rendono tutto decisamente più complesso.

Il gioco può presentare dei problemi perché supporta solo tre tipi di suoni: PC Speaker, ADlib e Roland. Potrà capitare che il gioco non riconosca la vostra scheda audio e così avrete solo il PC speaker che suonando la melodia del gioco in continuazione è davvero terribile da ascoltare.
Bisogna forzare il gioco a usare la scheda audio cancellando o rinominando i l file "pcsnd.bin".



Anche se la grafica del gioco è molto più dettagliata la schermata principale delle opzioni è molto semplice, ma chiara e precisa.
Potete fare la pratica; potete iniziare a gareggiare; potete impostare il dettaglio della grafica (ha più settaggi rispetto alla versione Amiga), potete cambiare il tipo di controller tra tasti, mouse e joystick) e impostare il numero di giri non inferiore a 10.

Una cosa molto importante di questa versione è che il cambio è automatico quindi la giocabilità è triplicata perché non avete più problemi a aumentare o diminuire la velocità.
E' molto diverso anche per il settaggio dell'auto ai box dove potete personalizzare e modificare i settaggi della guida.
E' più dettagliato della versione Amiga e ST a livello di quantità di poligoni però lo è meno sulla pista con auto meno definite e particolareggiate.



PC 286= 9,5



E' la versione migliore per la giocabilità davvero eccellente proprio grazie al fatto di avere il cambio automatica che cambia radicalmente il modo di giocare.
Ha una grafica poligonale molto più complessa, ma meno dettagliata sulle auto e del cruscotto. Non ha nemmeno le visuali esterne delle altre due versioni.
Su un PC a 8 Mhz gira decisamente meglio che su Amiga e ST.

OPERATION HARRIER

Amiga 500, 1 Disk, 512k
Atari 520ST, 1 Disk, 512k
PC 286, HD, 2 MB

Operation Harrier è un gioco di azione a bordo del noto aereo Inglese VTOL a decollo verticale e usa una versione migliorata del sistema *Rotoscape* che fu usato per la prima volta in "Rotox".
La visuale è dall'alto e l'aereo è sempre al centro dell'inquadratura ed è il paesaggio a poligoni renderizzati sottostante che ruota a destra e sinistra.
E' un sistema di volo che viene poi ripreso anni più tardi per "Seek and Destroy".

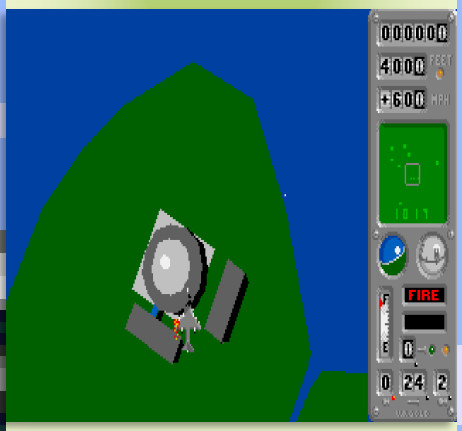


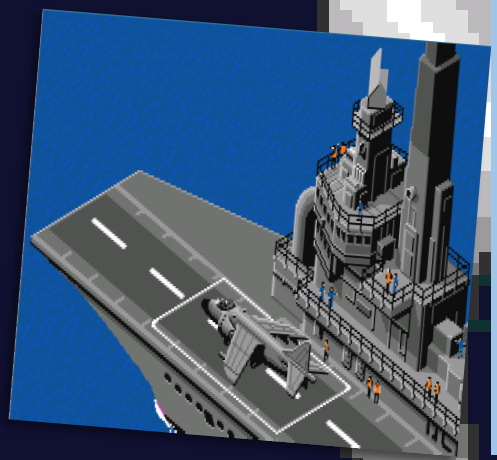
Il vostro aereo è dotato di mitragliatrice e missili a munizioni limitate come pure il carburante, ma potete rifornirvi in volo oppure tra una missione e l'altra.

Le missioni hanno un breve briefing (parlato in alcune versioni del gioco), dovete armare il vostro aereo e poi pronti sulla pista di decollo della portaerei.
Essendo un arcade ci sono tante sequenze animate e immagini di elevata qualità che vi immergono nelle operazioni pre-volo.
Quando siete decollati dopo animazioni e immagini varie, potete scoprire questo motore rotoscape migliorato.
E' un sistema di volo davvero eccellente perché tutti gli oggetti del paesaggio sono poligoni renderizzati di buona qualità così come il terreno bello preciso.
Il vostro aereo è al centro dell'area di gioco ed è il mondo sottostante che si sposta in tutte le direzioni; questo facilità parecchio l'azione di gioco e la ricerca dei bersagli.
I nemici non vi stanno a guardare e vi attaccano appena siete visibili e dovrete fare attenzione anche ai missili a ricerca del bersaglio che puntualmente avete in coda.

Questo rotoscape è buono, ma esoso in termine di richieste hardware.
Anche se è visto dall'alto ci sono tanti poligoni e in alcune versioni del gioco purtroppo gira male, scatta fin troppo anche se la giocabilità rimane molto elevata.
Ci sono vistosi rallentamenti, ma la visuale vi permette di giocarci bene in ogni situazione.

Di certo non è bello vedere un gioco scattare in questa maniera, ma l'occhio inganna perché cambia la visuale, ma la complessità del mondo è pari ad uno in prima persona.





Globale= 9



Bel gioco di azione con bella grafica poligonale renderizzata e motore rotoscape davvero ottimo che offre tanta e bella giocabilità.
Tante immagini, tante animazioni davvero belle in tutte le versioni.
La versione Amiga ha l'audio più bello, ma è quella che scatta di più.
La versione PC è praticamente silenziosa, ma bastano 8 Mhz.
La versione ST è una via di mezzo sia per qualità audio che per velocità.

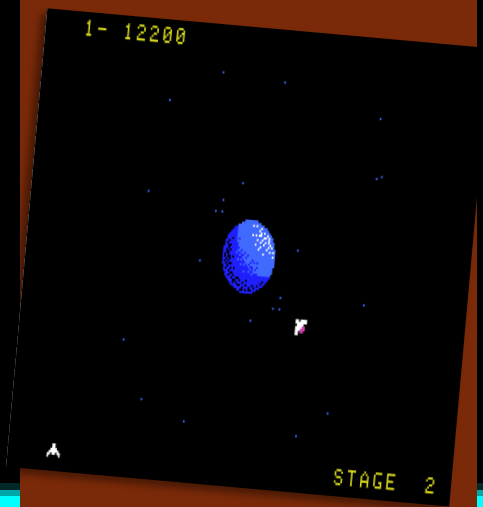
GYRUSS

Il Sistema Solare è stato invaso dai viscidi Gyrusiani e tocca a voi salvarlo.
Per farlo dovete liberare tre fasi di ogni pianeta e tra uno e l'altro c'è fase bonus per avere maggiori punti.
Si tratta di un gioco dove la vostra astronave ruota intorno allo schermo cercando di distruggere le varie ondate di nemici che escono dal centro dello



verso l'esterno ricreando una specie di profondità 3D.
Il centro dello schermo è la parte più lontana, i nemici sono piccoli e arrivando all'esterno si ingrandiscono. Lo scaling funziona bene e da quella bella sensazione di profondità soprattutto quando arrivate nei pressi di un pianeta che vedete inizialmente molto piccolo che lentamente si ingrandisce.
Finito il livello la vostra astronave si dirige lentamente verso il pianeta diventando sempre più piccola mano a mano che procede verso il centro.

La versione in prova su REV'n'GE!



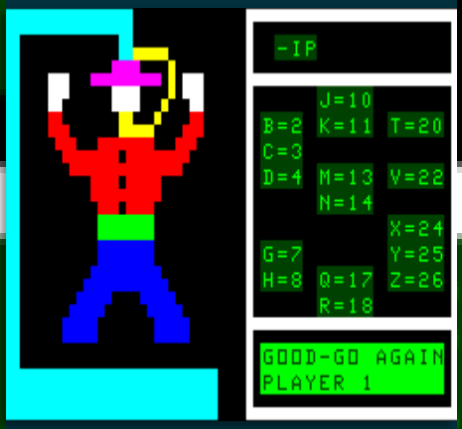
È quella per il Colecovsion che ha una grafica molto simile alla versione Coin-Op molto colorata e veloce. Buonissimo lo scaling che da un ottima profondità e rende l'azione davvero eccitante.
Musica sempre presente durante i livelli e che ha due motivi diversi molto ritmati di qualità non di certo inferiore alle altre versioni uscite.

Silver

ColecoVision= 8,5

Un ottimo gioco, un ottima conversione Arcade con grafica colorata, un po' uniforme per le singole formazioni, belle musiche originali.
La giocabilità è eccellente e ci giocherete fino alla sua conclusione e lo rigiocherete alla prima occasione.

E' un gioco molto bello se giocate con più giocatori perché da soli ha un fascino molto limitato, ma interessante provarlo almeno una volta per vedere cosa siete in grado di fare.
E' un gioco dove grafica e sonoro non serve a nulla, ma comunque quel poco che c'è ha la sua utilità.



Tra i giochi ci sono anche gli enigmi puri, i giochi da tavolo e quelli in cui bisogna ragionare e avere anche fortuna.
Per l'APF M-1000 c'è Hangman (*per noi Italiani è il Gioco dell'Impiccato)* in cui dovete trovare una frase costruendola con consonanti e vocali.
E dove sta allora l'inghippo?
Non potete farlo come volete e non avete tante possibilità perché sul monitor c'è disegnato un patibolo di un impiccagione.
Ogni volta che sbagliate viene disegnata una parte di corpo e quando è completa avete perso.

Questo specifico titolo ha delle impostazioni interessanti sulla difficoltà dato che potete scegliere parole formate da diverse tipi di lettere.
In pratica dovete premere i tasti numerici che sono associati a delle lettere e poi premere il tasto "return".
Se sbagliate viene disegno sullo schermo una testa, poi il corpo, le gambe, le braccia, la mani e i piedi.
Se indovinate le lettere giuste potete continuare, altrimenti perderete e dovrete ricominciare tutto da capo.

APF M-1000= 7

Un titolo un po' diverso dai soliti in cui dovrete ragionare e rilassarvi e cercare di non finire impiccati sul patibolo.
Un bel gioco che diventa davvero interessante solo se giocato con un uno o più amici.



Review



Time Machine

Voi impersonate il Professor Potts che inventa una machina del tempo, ma un azione terroristica vi scaraventa indietro nel tempo di 10 milioni di anni.
Cosa fare per tornare al presente?
In Time Machine potete esplorare 5 zone temporali formate da 5 locazioni ciascuna in cui dovete risolvere degli enigmi per passare all'era successiva.

Come la teoria del viaggio del tempo insegna ogni cambiamento fatto nel passato lo si vede nel futuro, quindi piantare un seme nel passato nel futuro avrà l'effetto di avere un albero.

Dovrete costruire dei ponti, ma per farlo dovrete piantare un seme per avere l'albero nell'era successiva oppure i paradossi perché alcuni enigmi del passato si potranno risolver con oggetti del futuro.
Nella prima era, quella Preistorica, dovrete raffreddare il pianeta che è caratterizzato da vulcani in eruzione e va fatto con cautela perché farlo troppo rapidamente o forzatamente provocherà dei terremoti che rendono inutile ogni sforzo.

In ogni epoca voi siete degli estranei e sarete sempre attaccati dagli indigeni non solo fisicamente, ma alcuni di loro saranno dispettosi perché cercheranno di impedirvi di risolvere un enigma.
Siete equipaggiati con un raggio immobilizzante per fermare temporaneamente gli scocciatori.

Davvero un bellissimo gioco che ha una grafica molto dettagliata, molto colorata e le varie hanno le loro tipiche animazioni per renderle più reali.
La difficoltà è ben calibrata, ma potete morire in ogni istante e perdere una delle preziose 4 vite.

Commodore 64= 9

**Eccellente su questa piattaforma per una giocabilità davvero unica.
Bella la grafica con animazioni dettagliate così bene che nelle varie ere potete ammirare i risultati delle vostre manipolazioni nell'era precedente.
Come grafica è probabilmente uno dei più belli che si possano ammirare sulla piattaforma.**



Murder on the Mississipi

Mentre siete in vacanza sul traghetto Delta Princess viene commesso un omicidio e siete chiamati a risolverlo dato che siete il famoso detective Charles Foxworth.
Il gioco inizia esattamente da questo punto con voi e il vostro assistente Regis alla ricerca di indizi e prove per scoprire il colpevole.
Non avete il tempo infinito perché dovete assolutamente trovare il colpevole prima che possa scappare quando il traghetto arriva a New Orleans.

Si tratta di un avventura punta e clicca via joystick in cui vi potete spostare in ogni direzione, mentre premendo il pulsante accedere ai vari verbi tipici di queste avventure.
La visuale è laterale e voi vi potete spostare sul traghetto in ogni ponte ed entrare nella varie cabine per esplorarle in dettaglio.

La soluzione di questo gioco ricorda molto quello che poi viene riprese in "Cruise for a Corpse", un vacanza su un traghetto rovinata da una serie di omicidi.
Dovete esaminare le prove nel giusto momento altrimenti rischiate di non riuscire a proseguire.
In questo caso appena finito di caricare il gioco dovete andare alla stanza 4 dove scoprire un cadavere e arriverà il comandante.
Se fate altre azioni perdete questa occasione e diventerà tutto complicato.

Un altro titolo davvero bello per il Commodore 64 molto curato e complesso come un avventura grafica con musica ed effetti sonori e una lista di verbi non sempre molto chiari, però per lo scopo investigativo sono sufficienti.

Silver

Commodore 64= 8

Un altro bel titolo per il C64 che stupisce per questa avventura grafica quasi punta e clicca con una serie di verbi per compiere le azioni.
Grafica ben curata, buone animazioni, musica, effetti sonori e clima investigativo ben azzeccato.

Review



Amiga, 3 floppy, 1 MB

Mr. Nutz: Hoppin' Mad (questo il nome completo) è un gioco di piattaforme uscito solo per Amiga che vi farà dimenticare la mascotte del Megadrive e della sua sorprendente velocità.
Se su Amiga mancava un gioco come Sonic, la risposta è Mr. Nutz.

C'è una cosa da dire su questo personaggio: inizialmente non era questo il nome, ma "Timet: The Flying Squirrel".
Dato che la Ocean non voleva avere in catalogo due giochi con lo stesso nome lo ha cambiato con Mr. Nutz che però non ha niente a che vedere lo stesso personaggio che c'è sul GameBoy, sul Megadrive e sullo SNES.
Verrebbe logico pensare che la versione Amiga sia un porting da Console, ma in realtà non è così.
Si era tentato anche di creare questo gioco anche su Megadrive con il nome di Mr. Nutz 2, ma il progetto fu cancellato.





Voi interpretate Mr. Nutz in vacanza sul pianeta Peanut che sono subito interrotte perché dovete salvare la popolazione locale da una razza di polli.
Tra le vostre abilità c'è la capacità di volare, nuotare e immergervi per portare a termine le varie missioni che possono svolgersi in tunnel o in livelli accelerati per non farvi mancare troppo la velocità di Sonic.

Nessuno vi dirà mai che c'è qualche similitudine con Sonic, ma quando ci giocate lo vedrete voi stessi.
Su Amiga ci sono state tante conversioni da Megadrive e mai una di Sonic.
Con Mr. Nutz avrete molte soddisfazioni.

Avvio tipicamente da Console con il caricamento della dimostrazione per farvi ammirare la grafica in movimento, il sonoro e la sua qualità che vi farà voglia di premere immediatamente il pulsante del vostro fidato joystick.
Una cosa che bisogna subito dire è che è stata molto curata l'acqua perché vedete le sue distorsioni, i colori che sono cambiati e il movimento rallentato per il suo attrito.
Prima di iniziare a giocare però è meglio controllare le opzioni per cambiare il tipo di controller Joypad e Joystick, la lingua tra Tedesco, Inglese e Francese e il numero delle vite.
Nelle opzioni avete anche una specie di jukebox per provare le varie musiche dei vari livelli.



Queste musiche sono di una qualità e bellezza grazie all'ottimo sfruttamento del chip audio dell'Amiga.

Tre dischi per questo gioco che non sono molti, ma lenti i tempi di caricamento.
Prima di iniziare i livelli avete una fase in cui dovete spostarvi su una mappa per cercare di entrare nelle varie zone. E' un modo divertente e simpatico per rendere più interessante l'esplorazione delle varie isole di questo pianeta.
E' una visuale alla Zelda, dei primi Final Fantasy in cui dovete anche trovare degli oggetti, delle bombe per liberare certi passaggi, usare delle zattere per raggiungere altre zone. Potete anche incontrare personaggi con cui parlare.
La tipica azione a piattaforme è l'ultima che vedete perché prima c'è tanto da fare e inizialmente pensate di aver sbagliato qualcosa o che non è come ve lo immaginavate dopo aver visto la demo automatica.
Dovete girovagare per questi mondi fino a quando non trovate una bandiera rossa che è l'accesso alla zona da esplorare e che rappresenta il gioco vero e proprio.
Non va sottovalutata questa parte perché potete trovare anche delle vite aggiuntive.





Ora siete pronti ad entrare in azione con una grafica ultra dettagliata, ultra colorata e animata come mai avete visto forse su un Amiga.
Azione frenetica, veloce piena di trabocchetti, trappole, gemme da recuperare e polli da eliminare.
I vari nemici vengono eliminati saltandogli in testa per due volte; il primo colpo li stordisce (si riprendono alla svelta dal primo colpo) e il secondo li elimina del tutto. Con i polli l'eliminazione comporta un esplosione di penne da tutte le parti.
Questi livelli sono pieni di grafica coloratissima e le animazioni sono ovunque posiate lo sguardo anche da alcune piante che sputano gemme da raccogliere.
Quando entrate in acqua e ne siete completamente sommersi cambiate colore come giustamente deve essere, ma la cosa più bella è che trattenere il respiro e se non uscite alla svelta affogherete e perdere una vita.

Ogni livello è accompagnata da una musica che ha una melodia indescrivibile a parole, ma è perfettamente a tema con il mondo che state esplorando e da ritmo ed emozioni.
Non solo musica ovviamente, ma anche tanti effetti sonori di alta qualità.

Ovviamente un gioco tipico Amiga e quindi tutta questa mole di grafica non pesa assolutamente sul suo hardware che lo gestisce meglio di qualunque altre gioco o anche Console dove ogni tanto si vedono dei rallentamenti.
Mr. Nutz su Amiga da questo punto di vista è perfetto al 50o di secondo.

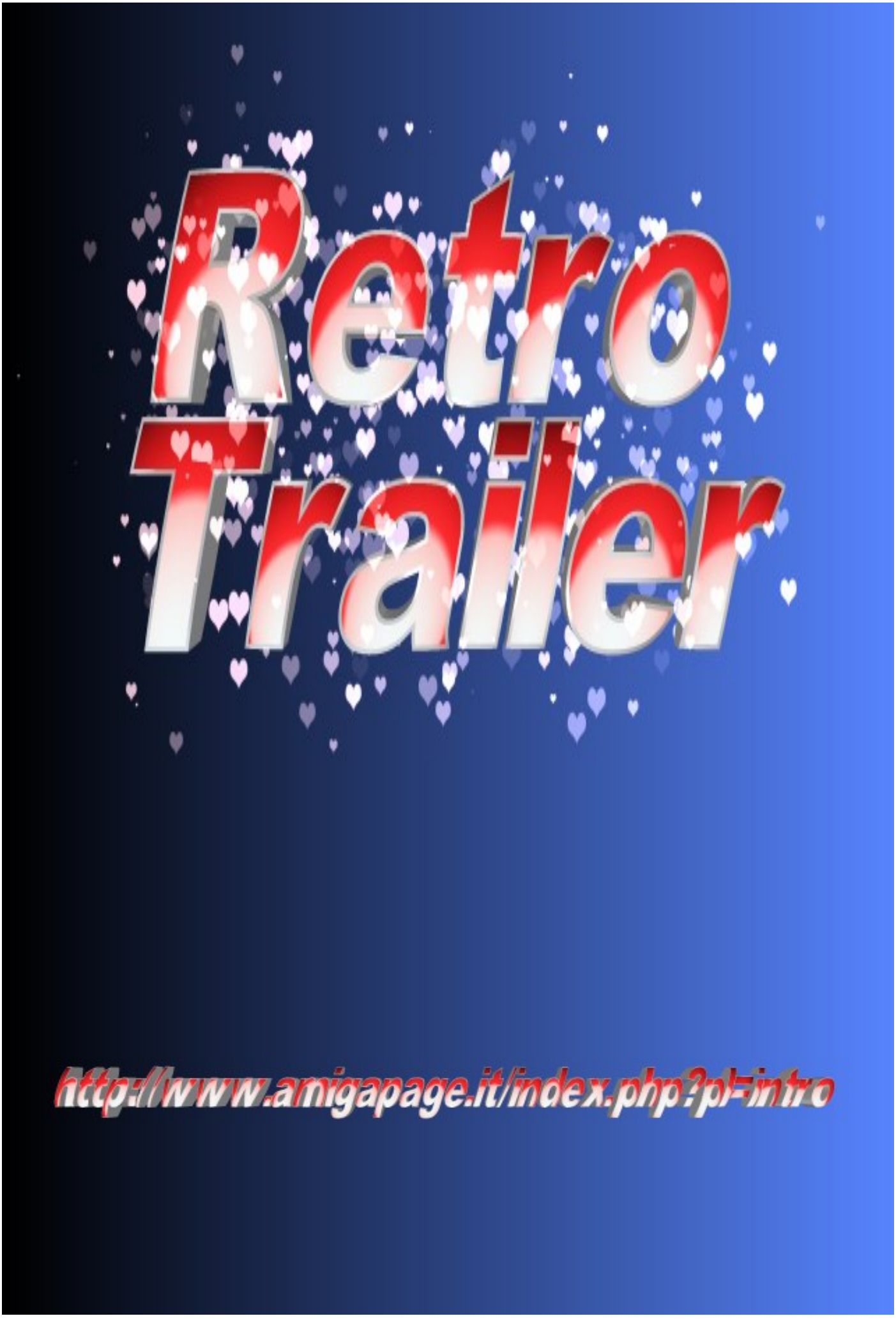
Amga 500= 9,5



E' probabilmente uno dei più bei giochi di questo genere che portano la velocità su Amiga unita ad una qualità grafica eccezionale con musiche d'atmosfera magicamente realizzate.
Se cercate un clone di Sonic su Amiga, Mr. Nutz è il vostro gioco.

START
OPTIONS

ON - © 1994 OCEAN


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

Review



Atari 520ST, 1 floppy, 512k

Amiga 500, 1 Floppy, 512k

PC 286, 2 MB

Si tratta di un titolo di giochi di guerra storici del Dr. Peter Turcan. Questo specifico gioco è focalizzato sulla battaglia della Flotta Inglese contro l'Armada Spagnola che si svolse presso Plymouth il 31 Luglio 1588.

Voi, come giocatori, potete impersonare una delle due parti: Lord Howard per gli Inglesi e Medina-Sidonia per gli Spagnoli.

Potete giocare da soli contro il computer, in due giocatori oppure lasciare che il computer si sfidi da solo.

Questa ultima la scelta è la migliore perché vi permette di capire come funziona questo gioco abbastanza complicato.

La cosa interessante di questo titolo è la grafica che a differenza di altri giochi del genere non ha la classica vi-



sione dall'alto con piccole icone che rappresentano le unità che vanno spostate sulla mappa e poi assistere a battaglia simulate con solo del testo.

Armada ha una prospettiva 3D con territori e costruzioni in tre dimensioni che rende la parte strategica e le battaglie davvero belle anche da guardare.

La difficoltà maggiore è data principalmente dai comandi che anche se predefiniti riguardano però nomi di comandanti, di zone, di locazioni e tempi di esecuzione.

Quando date un ordine i vostri subordinati vi indicheranno se l'ordine è stato ricevuto e vedrete direttamente sulla mappa 3D l'evolversi della guerra.

Per questo gioco non serve tanta memoria, quindi 512k sono sufficienti (su ST e Amiga) e 1 solo dischetto, quindi nessun problema nemmeno per i caricamenti che sono veloci.

Finito di caricare si autoimposta da solo per la grafica e vi informa brevemente sulla situazione storica.

Prima di iniziare a giocare dovete impostare le vostre opzioni che vi vengono formulate come delle domande a risposta SI / NO.

Queste scelte servono anche per velocizzare o rallentare il gioco: voi potete scegliere di guardare il movimento del vostro schieramento e ignorare quello del nemico oppure vedere con i vostri occhi quello che succede nei dintorni, potete decidere di guardare i cannoni sparare oppure non vedere nulla.

Tutte queste opzioni rallentano il gioco perché il sistema vi mostrerà in dettaglio ogni fase della battaglia.

Una scelta utile per ammirare grafica e animazioni oppure velocità di esecuzione.

Un'altra cosa che è importante stabilire è il salvataggio che può essere impostato per essere automatico ogni 3 ore.

Quando avete finito di impostare il gioco siete pronti a decidere le sorti di questa battaglia.



Sembra tutto abbastanza gestibile e facile, ma in realtà è molto complicato dai comandi che anche se 30 sono predefiniti e pronti all'uso, quando siete al comando della flotta dovete dare manualmente gli ordini, dovete scriverli direttamente.

Tuttavia ci sono altri comandi per gestire la flotta in modo manuale e che li trovato solo nel manuale che va letto attentamente.

Quando non avete più idee su come andare avanti potete terminare il turno con "X".

A questo punto il computer fa le sue mosse.



Il parser testuale purtroppo è abbastanza complicato perché gli ordini devono essere comprensibili per la flotta e ordini marinari, ad esempio, potete ordinare alla nave che vi segue questo:



“SIGNAL DRAKE TO ADOPT SHORT RANGE TACTICS”.
Per vedere i risultati dei vostri ordini dovete chiudere il vostro turno e osservare il comportamento degli avversari.
E’ un sistema di ordine davvero difficile da comprendere per chi non ha mai giocato a questo genere di giochi, ma gli esempi che troverete nel manuale oppure guardando il computer sfidarsi da solo imparerete a trovare dei comandi con un certo senso che gioco accetterà.



Un altro esempio di comando è:
“Captain order our ship to sail to plymouth”.
In base a questo tipo di comando io l’ho modicato in:
“captain order our ship to attack spanish”.
Leggete il manuale, guardate giocare il computer e poi riprovare da soli.

Tecnicamente molto ben fatto con una mappa 3D molto dettagliata nel paesaggio con oggetti poligonali molto accurati soprattutto le grandi navi.
La prospettiva è buona perché gli oggetti a distanza hanno le giuste proporzioni.
E’ un poco lento nel disegno della grafica che viene generata in tempo reale con le modifiche in base alle vostre azioni.

Atari 520ST= 8,5

Un gioco strategico in prospettiva 3D molto accurato come ricostruzione storica e anche come grafica 3D.
Non è adatto a dei principianti e nemmeno a chi non è molto avvezzo a questo tipo di giochi strategici con ordini da digitare.
Il manuale aiuta parecchio, ma dovrete fare tantissima pratica da soli e imparare bene il tipo di frasi da scrivere.

Amiga 500= 8

Non ci sono molte differenze con la versione Atari ST, però è completamente silenzioso, manca la musica iniziale e pure gli effetti sonori.
La grafica è buona, ma su ST mi sembra leggermente meglio.

PC DOS= 8

Uguale alla versione Amiga in ogni dettaglio e la grafica EGA in questo titolo gli da tutto quel dettaglio che vi serve.
Niente musica, niente suoni, ma per questo tipo di strategico l’unica cosa che vi serve è imparare a dare gli ordini.

Console Forever

Gold

Mr. Nutz: Hoppin' Mad (Megadrive)



La Ocean tenta di portare il successo Amiga anche sul Megadrive e per quello che si può provare oggi è stata un ottima idea perché la qualità grafica e sonoro sono state ben replicate.
La Console ha più colori e quindi può dare più grafica e dettaglio di quanto non si poteva su Amiga.
Anche l'audio, decisamente inferiore al computer Commodore è di buona qualità.

Questa versione è decisamente interessante per la realizzazione tecnica che potrebbe mettere in imbarazzo l'ottima versione Amiga.
La prima cosa che vedete in questa porting su Megadrive è il cielo animato e in parallasse.
La versione Amiga è solo in parallasse, ma quando state fermi le nuvole non si muovono a differenza che sulla Console.
Un'altra cosa è che i livelli sono più corti e l'uscita c'è quasi subito mentre con la versione Amiga io ho girato il livello in lungo senza trovarne una.
Questa gestione dei livelli lo rende più giocabile perché non vi obbliga a girare all'infinito cercando una via d'uscita.



E' stato un progetto fallimentare, ma se fosse uscito probabilmente la versione Amiga sarebbe stata messa in ombra e probabilmente anche criticata perché la Console ha aggiunto caratteristiche tipiche di un Amiga

Sega Megadrive= 9,5



**Essendo un progetto cancellato non si pensa ad un buon gioco mentre invece è tutto il contrario. E' eccellente con molto più dettaglio della versione Amiga o comunque dello stesso livello.
Ha strati di parallasse animati a loro volta e una buona qualità audio.**

Days of Thunder (NES)

Il gioco basato sul film cinematografico esce anche per la piccola e modesta Console di Nintendo offrendo



però delle buone caratteristiche.
La visuale è come quella vista sugli Home Computer a 8-Bit, quindi in terza persona con una grafica poligonale molto funzionale, molto colorata e un tracciato davvero bello come è realizzato perché da una migliore sensazione delle tre dimensioni.

La versione per Computer aveva solo le curve in pendenza, mentre sul NES lo è tutta la pista.
E' una realizzazione davvero incredibile anche per tutto quello che c'è intorno all'area di gioco che riproduce un cruscotto davvero bello con contachilometri e contagiri meglio di qualunque altra versione a 8-Bit.

L'area di gioco è molto piccola e questo permette di farlo girare davvero bene e nell'insieme c'è così tanta grafica che si rimane quasi sbalorditi da quello che si vede.

Tanta grafica anche delle linee disegnate sull'asfalto che sono molto realistiche.

Quando fate la gara ci sono le auto del computer di diverso colore e ce ne sono tante.

Di nuovo un altro gioco NES che stupisce perché fa girare un gioco che ha fatto fare una pessima figura al Commodore 64 e allo Spectrum.



Se volete giocare a Days of Thunder su una Console pensate al NES che non vi deluderà per l'ennesima volta.



NES= 9,5



Ancora una volta un Top Game! Eccellente in tutto: nella grafica e nella sua velocità. Davvero incredibile cosa si riesce a tirare fuori da questa console a 8-Bit (anche se il chip grafico è a 16-bit).
Giocabilità davvero bella anche per quel bel cruscotto molto realistico e ben animato.
Se lo guardate bene si vede anche l'ombra della lancetta del contachilometri.
Una cura davvero maniacale su ogni più piccolo aspetto.

NES= 9,5



Una grafica poligonale così dettagliata su un GameBoy? E' qualcosa di quasi incredibile.
Non solo colpisce per la grafica, ma anche per la fluidità di questi vettori 3D.

Days of Thunder (GameBoy)

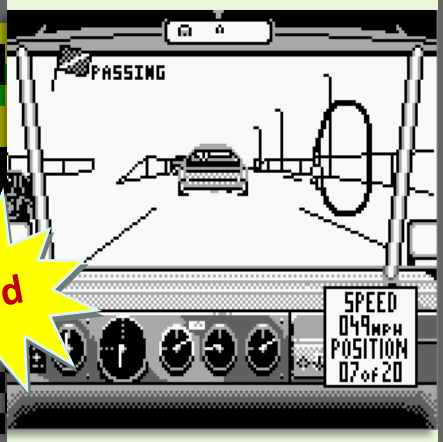
Il gioco esce anche per il GameBoy ed è davvero interessante per l'elevato numero di opzione che ha per venire incontro ad ogni esigenza, ma sono certo che non vedete l'ora di sapere come può essere stato convertito per questa piccola Console portatile.

Ebbene è tutto in 3D poligonale in prima persona all'interno di un auto perfettamente riprodotto anche nell'abitacolo.

Rimarrete a bocca aperta a vedere tutto questo in questa piccola Console che ha potenza da dimostrare. Tutto gira bene, ben fluido e quando c'è la gara ci sono tante auto del computer.

In questa versione funziona anche lo specchietto retrovisore che vi mostra le auto che avete alle spalle. Davvero incredibile.

Le auto non sono poligonali, ma hanno tutte le tre dimensioni e le vedete in curva e quando le sorpassate.



Gold

C'è anche sullo schermo il disegno del tracciato con la vostra posizione in tempo reale che vi permette di affrontare i punti più critici.

Ottimo livello di dettaglio e ottimi effetti sonori di qualità elevata.


Multimedia
Compilation
Office

Review

Broderbund

The Print Shop® ENSEMBLE III

Gold

©1997 Broderbund Software, Inc. All rights reserved.
International Correctspell™ spelling correction system ©1995 by INSO Corporation. All rights reserved. Enhanced Roget's US Electronic Thesaurus ©1995 by INSO Corporation. Adapted from the Oxford Thesaurus ©1991 by Oxford University Press and from Roget's II: The New Thesaurus ©1980 by Houghton Mifflin Company. All rights reserved.

Gold

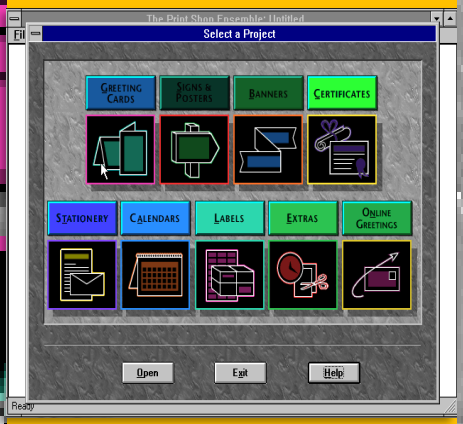
Quando decidete di creare da zero, ad esempio, una cartolina di compleanno avete la scelta completa di temi grafici per una base iniziale, il numero di pagine da usare e il tipo di piega.
Le varie clipart andranno inserire manualmente in ogni pagina grazie ad un sistema intelligente, ma poi il lavoro completo andrà fatto totalmente nell'editor, il vero e proprio motore di questo Ensemble III.

Un prodotto enorme che vi permette di creare ogni tipo di produzione cartacea.

The Print Shot Ensemble III è una versione migliorata e potenziata della serie di programmi per realizzare banner, certificati, calendari, cartoline a casa propria, ma anche in ufficio.
Questo prodotto è per Windows 3.1 e su CD-ROM e contiene una selezione molto vasta di temi grafici e clipart da applicare alle vostre produzioni.

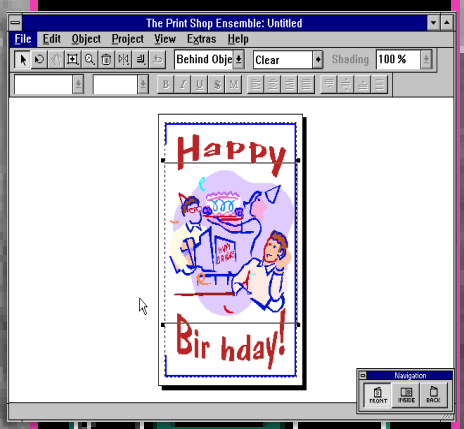
Il programma vi permette di scegliere se usare i progetti già pronti o crearli da zero; a voi la scelta della grafica del tema da inserire, eventuali clipart e il testo.
Se non volete usare produzioni già impostate potete crearle da zero però è un lavoro molto più lungo, ma vi darà maggiori soddisfazioni perché potete decidere voi cosa fare.
Se volete creare una cartolina di compleanno potete scegliere una già pronta





e poi modificarla per vostre esigenze.
Scegliete quindi il tema (ci sono selezioni per tutta la famiglia, quindi grafiche per bambini, per adulti, per i nonni, per gli zii, le sorelle, i fratelli ecc.).
Se accettate la scelta entrate in editor che vi mostra tutte le facce di questa cartolina di compleanno e sarete liberi di fare tutte le modiche che volete anche di cancellare e sostituire le immagini, cambiare il testo e tutto quello che volete.
Anche nelle scelte pre-definiti avete sempre l'ultima parola nella scelta prima della stampa.

Se non vi sta bene lavorare con progetti già preparati potete ricrearli da zero, ma sempre una volta scelto la categoria.



Windows 3.1= 10



Un prodotto su CD molto completo per la creazione di produzione cartacea di alta qualità quasi professionale. Se avete una stampante e tanta creatività con questo prodotto avrete soddisfazioni davvero elevate e perché no anche un uso per un ufficio o una piccola azienda.


Al prossimo imperdibile numero
#56
Giugno 2016