REV'n'GE! #56

Retro Emulator Vision and Game



Black Sect

Un avventura grafica punta e clicca in prima persona

The Secret of Middle City

Un morte misteriosa nella città di Middle City

ALTRE RECENSIONI: D-Day * Gloom Deluxe* Dawgfight * Championship Run * Star Trek Trivia * Austerlitz * Spike's Peak * Frog * Skramble * NATO Assault Course * Links * Combat Zone * Express PD Galore

EDITORIALE NUMERO 56

Ed eccoci arrivato al nuovo numero di Giugno 2016, il numero 56 ricco di novità e durante la sua realizzazione mi è venuto in mente che in uno dei prossimi numeri e forse anche nel prossimo vorrei realizzare uno speciale su giochi di piattaforme sconosciute o che comunque sono state dimenticate troppo di fretta. Già in questo numero avrei voluto raccontarvi di due giochi di questo tipo, ma ho preferito aspettare di trovarne di più interessanti per realizzare appunto questo numero speciale.

E' un numero un po' povero di piattaforme a 8-Bit anche se ci sono ben 3 recensioni per il Vic-20 che spesso è un po' dimenticato da sempre anche in quelle riviste che dovrebbero parlarne più spesso e invece niente. Era così anche ai tempi di ZZap! Si parlava di tutto e il Vic-20 era spesso ignorato anche quando aveva giochi che potevano dire la loro. I giochi che ho scelto non sono proprio dei capolavori, anzi tutto il contrario, ma oggi rigiocare a titolo del 1982 quasi viene l'orticaria perché sembra impossibile che ci piacevano così tanto. Una volta questa grafica era la migliore che c'era e riguardarla oggi bisogna sforzarsi di ricordare com'era.

E' un numero un po' incentrato su Amiga, PC e Atari ST, ma di materiale ce ne è tanto anche nella sezione multimedia che torna a parlare di Amiga con un buon prodotto molto interessante.

Buona Lettura

Sommario Numero 56 — Giugno 2016

Austerlitz	**17**
Black Sect	**13-15**
Championship Run	**11-12**
Combat Zone	**24**
D-Day	**5-8**
Dawgfight	**10**
Express PD Galore	**28**
Frog	**19**
Gloom Deluxe	**9**
Links	**21-22**
Nato Assault Course	**20**
Skramble	**19**
Spike's Peak	**17**
Star Trek: The Next Generation Trivia	**16**
The Secret of Middle City	**18**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

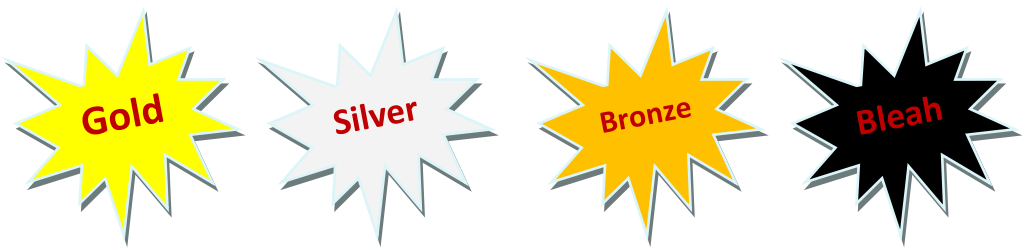
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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 #57



Creatures

Può essere considerato come IL gioco per il Commodore 64 e che vale la pena avere solo per Creatures.
Un mix di azione, salvataggio, rebus vari e di ogni tipo.
La demo di questo gioco è diventata famosissima in tutto il mondo.



Astro Wars II: Battle in Galaxy

Un clone di Galaxian per l'Epoch che almeno dall'immagine sembra dannatamente bello e interessante.
Lo scoprirete di certo nel prossimo numero.



3D Fongus

Ricorda parecchio il gioco di azione 3D Buck Rogers, ma dalla grafica sembra molto meglio.
La grafica spesso non è tutto, ma dall'Oric vi potete aspettare di tutto.



Quazzia

Un clone di Scramble per il Memotech MTX.
Bella la grafica e bel dettaglio, ma sarà davvero bello oppure da dimenticare alla svelta?
Leggete il prossimo numero della fanzine per scoprilo.



D-Day è un gioco dedicato alla Seconda Guerra Mondiale e in particolare all'operazione "Overlord", ossia l'attacco in forza degli Alleati contro i Tedeschi in Francia.
Il gioco è simulatore di volo e di carro armato, ha una fase isometrica quando prendete il controllo della fanteria e una fase a piattaforme quando vi paracadutate.
Con queste 4 fasi di gioco riuscite a coprire gran parte dell'operazione Overlord.

Le missioni sono così suddivise:

* Pilotare un aereo sopra i territori francesi bombardando zone strategiche;
* Paracadutarsi nel territorio nemico;
* Entrare in territorio nemico con la fanteria;
* Guidare un carro armato e combattere in un villaggio Francese.

Ognuna di queste fasi può essere giocata singolarmente come missioni singole oppure nella campagna completa con la mappa strategica in tempo reale.



Essendo un battaglia molto lungo potete salvare in ogni momento per poi riprenderla in seguito.
Tra le opzioni c'è anche la possibilità di scegliere se partecipare a tutte le missioni oppure selezionare quelle che vi interessano, quindi potete allungare o accorciare i gioco in base ai vostri gusti.

E' un gioco esteticamente è molto complesso per la grafica poligonale nelle due simulazioni, ma tuttavia è uscito anche per Amstrad CPC, l'unica architettura a 8-Bit a rappresentare D-Day.
E' un gioco arcade di azione con 4 mini giochi inclusi.



E' un titolo che non ha una grafica molto complessa in generale per gli anni '90, ma è pensato per chi non guarda il dettaglio grafico e oggi è la migliora alternativa rispetto alla versione del 2004 che è puramente strategica.

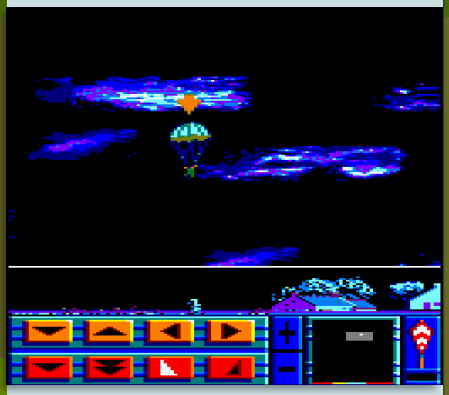


La prima versione che vi racconto è quella per Amstrad CPC nel 1992 pubblicata dalla Loriciels.
Il gioco si avvia tranquillamente dal CPC464 con una bella schermata del titolo davvero bella e colorata.
Questa versione però è un poco diversa rispetto a quanto avete letto su questo gioco perché ha solo 2 fasi: La Fanteria e i Paracadutisti e una volta scelto non potete più cambiare.
Non c'è una visuale isometrica classica, ma molto leggera, appena percettibile e viene enfatizzata con delle costruzioni in tre dimensioni.
Con la fanteria dovete selezionare un soldato a vostra disposizione e spostarlo nel campo di battaglia vicino a dei soldati o costruzioni nemiche grazie ad un radar che ve li mostra con colori diversi.
Potete spostare e gestire un soldato alla volta dandogli degli ordini di sparare con le varie armi che avete nel pannello di controllo.
La difficoltà sta nel fatto che una volta fatta un azione questa rimane bloccata fino a quando non premete il tasto "ESC" per farne un'altra.

Lo scopo è accerchiare dei nemici con vari soldati e poi attaccare.
Non è facile perché controllate un soldato alla volta e per colpire un avversario dovete essere in campo aperto, quindi velocemente spostarvi davanti a lui, scegliere l'arma, puntarlo e sparare.
Si gioca con il joystick e la tastiera, ma tra una azione e l'altra passa qualche

secondo che sono troppi.
Dovete trovare la posizione giusta; velocemente uscire da questo settaggio e scegliere l'arma e puntare il nemico e poi sparare.
E' un operazione da 5 secondi che però sono troppi perché il nemico non vi da tregua dato che è già appostato in punti che vi costringono ad uscire allo scoperto.

Qui entra in gioco la vostra strategia per riuscire ad andare avanti e sarete costrette a mandare qualcuno allo sbaraglio per attirare l'attenzione e colpire con calma con un altro uomo.
A seconda delle missioni che fate avete un certo numero di soldati.



Nelle missioni paracadutisti dovete semplicemente scendere a terra evitando le nuvole che vi rallentano e usando i controlli potete accelerare la discesa; rallentarla; girare a destra e sinistra.
In alcune missioni dovrete controllare un solo paracadutista, ma in altre anche 5 alla volta con lo stesso sistema di icone per passare da un all'altro.
Qui le cose saranno molto complicate perché dovrete farli atterrare tutti in salvo e gestendoli comunque uno alla volta.
Anche qui non è facile perché dovete farli atterrare sugli obiettivi che vedete sul radar.



E' una versione che per caratteristiche tecniche ha perso le due fasi poligonali più belle, ma anche quelle strategiche non sono proprio lo stato dell'arte.
La grafica è abbastanza buona, ma decisamente stilizzata anche se ben colorata soprattutto i fondali come il cielo con i vari strati nuvolosi e il terreno con le siepi, i laghi e le case dei villaggi.
Le animazioni sono abbastanza elementari però vi permettono di vedere abbastanza bene i movimenti.

Amstrad CPC464= 7



E' un buon gioco arcade che però perde 2 belle fasi di gioco. Quelle che rimangono sono tuttavia ben realizzate e vi danno comunque due fasi complete dell'operazione Overlord.

Con le versioni per DOS, Atari e Amiga le cose cambiano radicalmente non solo graficamente, ma anche per avere un gioco completo di tutte le fasi e più opzioni per divertirsi a lungo.

La versione ST richiede 1 MB di



memoria per funzionare e si apre con una bella sequenza introduttiva con il titolo in font poligonali e anche un bel volo di un bombardiere che precede il menu delle opzioni.
Come detto da questo menu avete tante scelte per personalizzare questo titolo come più vi aggrada.
Con queste piattaforme avanzate rispetto all'Amstrad CPC ci sono anche immagini grafiche di discreta qualità anche perché non si puntava ad attirare l'attenzione con queste cose però ci sono e fa piacere vederle.

A differenza di quanto visto sulla piattaforma ad 8-Bit ora avete le quattro scelte: Carro Armato; Bombardiere; Fanteria e Paracadutisti.
Quando avete scelto una fase ci sono altrettante immagini e animazioni digitalizzate e qualche jingle musicale, ma generalmente questo gioco non offre molto per quanto riguarda l'audio (almeno su Atari ST).

La fase della Fanteria anche su ST è come quella vista sull'Amstrad anche se ora la qualità grafica è decisamente migliore, più definita, più particolareggiata.
Di buono è che si usa il mouse e passare da un'azione all'altra è molto veloce e non c'è bisogno di premere un tasto apposito. E' sufficiente un click del mouse per farlo e questo permette di creare diversivi e impostare la squadra per un attacco coordinato.

La fase a bordo del carro armato è visto in prima persona dentro l'abitacolo con le vostre mani ai comandi. La visuale vi permette di vedere il paesaggio poligonale abbastanza buono, con montagne e colline sullo sfondo anche queste poligoni.
E' decisamente una fase arcade perché si gioca con il joystick e dovete penetrare nel territorio nemico cercando di evitare di farvi colpire e nel frattempo distruggere le forze nemiche.
E' vero che si è detto che la grafica non è molto dettagliata però il suo bell'aspetto è evidente e ben chiaro e nelle varie missioni con il carro armato il paesaggio cambia e si passa da territo-



ri desertici a villaggi con le case e colline con altri paesi in lontananza.
Non sarà il più complesso che ci sia, ma la sua buona figura la fa perché di strutture poligonali ci sono così come le visuali esterne che mostrano per intero il paesaggio.
La visuale è abbastanza piccola perché l'area di gioco è coperta dall'abitacolo del carro armato che è fatto molto bene e particolareggiato, ma di fatto riduce l'area con i poligoni a poco più di 1/4 di schermo che non è fluidissimo nemmeno con gli 8 Mhz del 520ST.

Il carro armato ha anche varie visuali interne tra il pilota e chi è addetto ai cannoni e alle mitragliatrici.
L'unico appunto che si può fare è che l'area di gioco è piccola e non è molto fluida.
Per quanto la grafica è eccezionale sotto tutti i punti di vista e i poligoni delle strutture, dei monti e delle colline e anche degli stessi altri carri armati (per questa fase) è buona così come i colori.

La fase a bordo del bombardiere è vista in terza persona dietro l'aereo e dovete semplicemente cercare gli obiettivi da bombardare.
Quando premete il pulsante di fuoco vedete aprirsi la fusoliera e le bombe uscire cadere a terra.
Anche per questa fase si usa un joystick



normalissimo anche ad un solo tasto.
Questa fase è a tutto schermo e il pannello di controllo simula solo una strumentazione base di un bombardiere, ma non è assolutamente realistico dato che non è una simulazione di volo.
La velocità è lenta per due fattori: pilotare un enorme bombardiere non è facile perché pesa tantissimo e quando scende in picchiata ci vuole tanta portanza per riuscire a rialzarvi in quota e dall'altra una velocità della grafica non molto elevata.

Gli obiettivi di missioni sono indicati da delle frecce che vi danno la direzione da prendere.

La campagna completa viene gestita da una mappa in tempo reale nella quale dovete spostare e gestire le



vostre unità e poi interagire con una delle quattro fasi.
E' tutto automatico e quando c'è un azione da fare il sistema vi avverte di cosa state per fare.
Sicuramente il vantaggio di questo gioco sono le missioni singole in cui per ogni fase ne avete diverse e che danno una certa longevità a questo gioco e ognuna di queste ha una qualità intrinseca che ve lo fanno piacere anche se non ha una grafica pari a giochi simili.
Ripeto che è un gioco arcade e non una simulazione di guerra.
L'unica nota che stona è la mancanza di audio a parte qualche jingle musicale iniziale e durante l'inizio delle missioni. Mancano anche quasi tutti gli effetti sonori come il rombo dei motori.

Atari 520ST= 7,5



E' un buon gioco completo di tutte le fasi che gli danno una buona longevità. La grafica 3D è dettagliata, complessa al punto giusto ed è piacevole da guardare.
La parte strategica che rappresenta la campagna completa può farvi scappare la voglia di giocare, ma le singole missioni vi terranno impegnati per parecchio tempo.

La versione per PC ha qualche selezione in più per la scelta della lingua tra le due disponibili (Inglese e Tedesco); la scelta dell'adattatore video tra EGA, VGA e MCGA; la scheda audio supportata tra la classica Adlib, PC Speaker e MT32.



Non è una versione a 256 colori, ma con VGA e MGCA avete dei buoni 16 colori che vi daranno molte soddisfazioni.

La grafica globale è esattamente come già visto sull'ST con la differenza nella palette dei colori un po' migliore.

Stessa cosa per l'audio che rimane pressochè muto con alcuni jingle prima dell'inizio delle missioni con brevi video digitalizzati che vi mostrano la fase in corso con un ottimo frame-rate anche con PC di fascia molto bassa.

Di certo la qualità grafica anche a 16 colori aiuta parecchio nella definizione che è di gran lunga migliore di quella vista su ST anche se poi il dettaglio rimane praticamente lo stesso.

La campagna, almeno su PC, è davvero buona perché appena iniziate non dovete fare nulla, ma sarà il computer ad avvisarvi su quello che dovete fare, come ad esempio un bombardamento sulle spiagge di Juno prima dell'arrivo delle truppe Alleate.

In pratica voi potete solo controllare la mappa e vedere come se spiegate le forze nemiche, ma la scelta di intervenire rimane al sistema dato che il gioco dove voi potete intervenire è solo arcade.

Dato che alcune fasi sono un po' complicate e a seconda del PC che avete ci sono delle attese più o meno lungo tra una e l'altra che per velocizzare il gioco potreste decidere di non giocarle tutte: potete, ad esempio, giocare solo con la fanteria e i carri armati; se amate i simulatori di volo, potete usare il bombardiere e i paracadutisti oppure disattivare tutto e giocare solo come puro strategico.

E' un buon titolo anche se alla lunga diventa un po' ripetitivo perché cambiano le missioni sui briefing, ma poi sul campo di battaglia è sempre tutto uguale con piccole variazioni grafiche.

Il bombardamento è sempre e solo di notte con la stessa grafica, con i carri armati uguali anche se c'è più varietà nel terreno, ci sono più poligoni per i villaggi, ma poi è abbastanza ripetitivo.

Con la fanteria e i paracadutisti è tutto uguale quindi con le stesse cose da fare - cambiano solo il numero dei soldati a disposizione.

4 giochi in uno un po' ripetitivi e dopo qualche missione vi stancherete un poco.



La versione Amiga richiede 1 MB di memoria e ben 4 dischetti che sono tanti e non supporta nemmeno un lettore floppy esterno quindi dovete cambiare in continuazione questi dischi.



L'Amiga si sente grazie al suo ottimo chip audio e finalmente come si deve a partire dalla bella introduzione con musica ed effetti sonori molto azzeccati.

All'inizio vedete un aereo con un tipico rumore del motore che mentre si allontana si affievolisce.

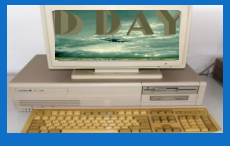
Durante il gioco ci sono tutti gli effetti sonori come il rombo dei motorio molto utili in questi giochi per dare un senso di completezza.

Potete giocare con il joystick, ma anche con la tastiera, quindi con il controller che più vi aggrada.

La grafica poligonale è buona, definita e dettagliata e si muove molto meglio di quanto non lo faccia, ad esempio, l'Atari ST che ha un processore più veloce.



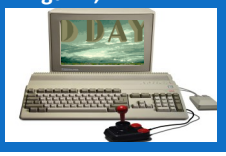
PC 286= 7,6



E' un buon titolo strategico con 4 giochi inclusi tutti arcade due dei quali in grafica 3D poligonale, anche se non molto complesso o particolareggiato.

Alla lunga diventa noioso perché le missioni sono tutte uguali anche graficamente con lievi differenze da una all'altra.

Amiga= 7,7



Graficamente è come la versione PC, ma ha un sonoro finalmente degno della piattaforma con tutti gli effetti sonori che rendono il combattimento un poco più realistico.

Non cambia a livello di longevità, ha una grafica leggermente meglio di un Atari ST e un sonoro più completo che potrebbe invogliare un poco di più anche se 4 dischi per il DF0: sono troppi.

FPS

Gloom DX Gold



Gloom Deluxe è il seguito del predecessore, ma non come storia. E' solo un miglioramento del motore 3D che ora è più completo con un pixel mode più alto quindi in 1x1 e una modalità a tutto schermo che si adatta perfettamente al monitor che avete.

Non solo questo perché è molto più personalizzabile dato che lo potete impostare in base al computer che possedete; non è più solo AGA, ma è anche ECS quindi funziona su un Amiga 600/500+ e A3000.

Sono state anche incluse delle istruzioni c2p che potete manualmente selezionare per poter vedere quali girano meglio sulla vostra configurazione.

Il gioco sta solo due dischetti e il secondo dovrebbe essere sprotetto perché le modifiche al settaggio vanno salvate (meglio farsi un disco di backup) .

Potete giocare alla versione di Gloom (quella che avete letto nello scorso numero); la versione Deluxe; potete giocare su uno modalità schermo di vostra scelta compatibile con il monitor; e anche per gli iGlasses (occhiali in 3D).

C'è anche l'opzione "in the Window", ma funziona solo dopo aver caricato il workbench.

Potete anche giocare via modem e supporta la maggior parte delle periferiche più conosciute.

Inclusa con il gioco c'è solo una istruzione c2p, ma se lo avete installato su HD potete caricarne altre dopo aver installato l'RTGMaster che ha diverse istruzioni ottimizzate per i vari processori.

Gloom Deluxe per un pixel modo più elevato richiede un hardware decisamente più potente.

Se prima bastava un A1200 con Fast RAM ora dovete avere un 68030 a 50 Mhz per giocare a tutto schermo al massimo dettaglio, meglio un 68040.

Amiga 1200= 9,5



Se prima era un capolavoro, la versione Deluxe lo è ancora di più grazie ad una risoluzione molto più elevata che gli conferisce una qualità come Doom.

Gloom o Doom?

Malgrado l'Amiga abbia dimostrato che era in grado di gestire un gioco in texture mapping, con Gloom (che forse è proprio il suo più diretto clone), con Alien Breed 3D e Breathless che sono nativi e non conversione da PC, Doom rimane un obiettivo impossibile.



Il gioco della ID non è ammasso di sprite e texture, ma è proprio un modo di giocare completamente diverso dai suoi vari cloni.

Se giocate a Gloom vi divertirete come non mai su un Amiga; con Alien breed 3D potete ammirare l'incubo alieno in tre dimensioni e avere una sorta di emozione alla Doom; con Breahtless ancora di più perché tecnicamente è migliore del gioco della ID per una grafica decisamente superiore per qualità delle texture, degli effetti speciali come la nebbia e anche costruzioni 3D più belle che si potevano vedere in quel periodo.

Tutto bello, tutto fantastico, ma non è come giocare a Doom che ha una giocabilità fuori dal comune che una volta iniziato non riuscite più a smettere.

Sarà quell'atmosfera particolare e anche forse per la diversità dei nemici organizzati militarmente e che ad un certo punto si mescolano tra di loro e che subiscono anche il fuoco amico e rispondono di conseguenza.

Quante volte avete assistito ai nemici che si uccidono gli uni contro gli altri e vi fanno un favore, oppure dovete fare di tutto per metterli uno contro l'altro.

L'Amiga fa un ottimo lavoro per la giocabilità, l'atmosfera che riesce a ricreare, ma non c'è molta varietà nei nemici o difficilmente vedrete un loro mescolamento generale e alle volte caotico.

In Doom ci sono i Cyberdemon, gli Aracnotron che sono i boss di fine gioco che nella loro variante su Amiga sono anche questi terrificanti, ma non allo stesso modo.

Quando incontrate un Cyberdemon in Doom vi spaventate per davvero e vi chiedete se c'è un modo per sconfiggerlo, mentre su Amiga rimanete impressionati, ma non allo stesso modo.

Anche i frame di animazione contano perché su Amiga tutto è bello però ogni tanto le animazioni dei nemici lasciano un po' a desiderare, hanno un modo di esistere poco curato.

Anche qui con Doom le cose sono diverse perché sembrano essere più reali, sembrano realmente quello che rappresentano e anche questo fa la differenza.

DAWGFIGHT

Bronze

When Hillbillies Fly!

PC 286, HD, 2 MB



Una pagina per questo gioco forse è davvero troppo perché non c'è molto da dire, ma vedrò di riempirla il più possibile.

Dawgfight dal nome sembra una parodia di "Dogfight", un gioco di combattimento aereo per vari giocatori, ma in realtà non ha niente a che vedere quel tipo di azione.

Voi interpretate Eustis T. Faulsbottom, un pilota di biplani davvero straordinario, impegnato nella sfida Dawgfight usando dei biplani della Prima Guerra Mondiale.

In questa gara avete diverse sfide tipo abbattere un certo numero di avversari, recuperare dei palloncini che il pubblico perde, ecc.

Devo dire che molte delle sfide non riuscirete mai a vederle perché ha un sistema di guida davvero difficile in un area di gioco che ha dei limiti. Se li superate vi disintegrate.

In pratica potete salire di quota, ma il volo orizzontale è molto limitato.

La difficoltà maggiore è il virare a destra e sinistra perché non viene fatto come in altri arcade; non è sufficiente girare la manopola del joystick a destra o sinistra.

Dovete salire di quota, fare un giro della morte e poi virare nella direzione giusta e così va fatto per cambiare direzione ogni volta.

Questa manovra non solo vi porta a cambiare direzione, ma anche a salire sempre più in alto.

I rischi sono che se fate questa manovra con poca velocità andrete in stallo e precipiterete al suolo senza speranza di recuperare l'assetto.

Avete 3 possibilità di salvarvi paracadutandovi fuori.

Se invece vi schiantate assisterete ad una simpatica animazione che vi vede come un angioletto (con tanto di ali dorate) che vola in paradiso.





E' molto difficile pilotare questo aereo e infatti il gioco prevede una fase di pratica che richiede parecchio tempo perché dovete proprio imparare a fare queste manovre.

In aiuto avete anche un manuale in linea che vi da alcuni aiuti per capire come farle nel mondo migliore e vi da anche delle altre informazioni sul volo.

E' un titolo che usa una grafica EGA molto bella, molto colorata e con tante cose sullo schermo; in pratica c'è un affollamento di oggetti, persone e vari strati nuvolosi.

Dal punto di vista estetico è davvero ottimo e i 16 colori sono applicati in una maniera ineccepibile.

Come audio avete solo il PC Speaker ed è usato solo per sparuti effetti sonori.

PC 286= 7



Un arcade di volo molto interessante, ma di una difficoltà nell'eseguire le manovre essenziali che vi farà arrabbiare perché anche dopo decine di prove c'è sempre qualcosa che vi va storto.

Il gioco però è stato creato in questo modo e dovrete scoprire il suo vero potenziale con il tempo.

Copyr
P-Practice
Space-Play Ga

Championship Run

Amiga, 1 Disk, 512k

Atari ST, 1 Disk, 512k

ZX Spectrum

Si tratta di un gioco di corsa di Formula 1 del 1991 sviluppato e pubblicato dalla ImpulZe (prima di diventare Zeppelin Games) caratterizzato da una grafica 3D poligonale.
La cosa un po' sorprendente è che è uscito anche per lo ZX Spectrum che non ha le caratteristiche per questo tipo di grafica, ma per saperne di più leggetemi per scoprirlo.

Poligonale o no ha una struttura molto simile a Continental Circus perché avete 100 avversari e se nel primo dovete arrivare al traguardo tra i primi 76, nei successivi dovrete fare di meglio tenendo conto che gli avversari sono sempre 100.
Scontrarvi contro altre auto o uscire di strada comporta un forte rallentamento con la conseguenza di perdere posizioni tenendo conto che avete solo 4 giri per qualificarvi per il successivo tracciato.

E' un impostazione molto Arcade anche se in alcune versioni sembra anche una simulazione di guida per la visuale e la prospettiva.
L'auto che guidate ha il cambio manuale e tre sole marche che vi faranno perdere del tempo prezioso quando fate un incidente perché dovrete subito ripartire con la prima marcia e poi inserire le altre per riprendere la velocità.



La versione ST è in grafica 3D poligonale con la visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo e potete ammirare il paesaggio all'esterno.
Esteticamente ha una vaga somiglianza con Formula One della Microprose per le auto e la pista in 3D, ma poi ogni similitudine finisce qui perché il titolo della Microprose è una vera simulazione di guida.

In CR dovete scegliere manualmente uno dei 6 tracciati disponibili tra Silverstone, Imola, Monaco, Detroit, Tranwell, San Marino oppure fare una scelta casuale.
Nella schermata dei tracciati potete scegliere anche il tipo di cambio tra manuale e automatico e se fare una gara da soli o con gli avversari.
Quando finisce di caricare vedrete la schermata del nome con una bella animazione delle auto in 3D sfrecciare verso di voi e poi ancora animazioni 3D di un auto di Formula 1.
Impressionante il primo pensiero, ma purtroppo vi dovrete ricredere durante la gara.
Innanzitutto si gioca solo con il mouse che è tutto tranne che preciso e al primo accendo di movimento finirete contro le barriere ai bordi della strada.
I tracciati sono chiusi ai bordi con dei muri che vi impediscono di guardare quello che c'è fuori e complice anche una visuale



quasi a livello del terreno.
Questa è una scelta tecnica per non appesantire il motore 3D perché di fatto toglie tutti gli oggetti che ci sono normalmente a bordo strada.
I fondali sono molto superficiali, disegnati proprio per metterci qualcosa, ma senza impegno e non vi danno nessun aiuto a capire in quale pista state gareggiando.



La grafica durante la gara è un misto tra 3D e 2D.
Le auto del computer sono poligonali e anche abbastanza ben realizzate, mentre il vostro abitacolo è in 2D e a parte la rotazione del volante non ha nessuna animazione, quindi non vedete lo sterzo girare in base alla direzione presa e le ruote sono ferme su se stesse.
Le auto avversarie sono poste sulla strada, ma non hanno l'ombra e sembrano appoggiate sullo schermo.
C'è un'altra cosa che dimostra che si cercato di risparmiare sui poligoni a favore della velocità: se guardate lo specchietto retrovisore vedrete avvicinarsi le auto in grafica 2D e appena vi superano sono in 3D.



Bisogna però comunque spezzare una lancia in favore del gioco per quanto riguarda la velocità perché è buona, le auto sono in 3D davanti e voi e allontanandosi diventano più piccole mantenendo la definizione, quindi la profondità 3D è realistica così come la velocità durante la guida.

La grafica è un po' posticcia, i bordi dei tracciati vi impediscono di guardare fuori, i fondali sono molto brutti però c'è la velocità.
Si potrebbe chiudere un occhio se avesse un ottima giocabilità, ma giocarci con il mouse è impossibile e basta un minimo spostamento per finire contro il muro o fare un testacoda.
Per quanto riguarda l'audio c'è una musica carina e discreti effetti sonori durante il gioco di qualità ST.





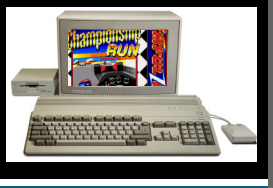
Atari 520ST= 6



Potenzialmente poteva essere anche buono, ma hanno sacrificato buona parte delle animazioni dell'auto, hanno impoverito i fondali e la giocabilità non è buona per via di un controller impossibile come il mouse.
Guidare a Monaco con un fondale di montagne non è che sia molto realistico e quei muri laterali lo sono ancora meno.
Tutto sommato vale la pena farci qualche gara per un gioco di F1 arcade parzialmente 3D.

Il mouse con l'Amiga sembra leggermente più preciso, ma non più di tanto perché quando c'è curva secca a 90° non riuscirete mai a superarla in velocità e con il computer rallentare vuol dire perdere posizioni.
E' un gioco che ha bisogno di un tempo di rodaggio piuttosto alto perché bisogna imparare a usare il mouse che per alcuni giochi va bene, ma per quelli di guida è richiesto che non facciate movimenti bruschi.
Questo tipo di controller associato a giochi di guida a me non piace assolutamente come credo non piaccia a voi.

Amiga 500= 6,1



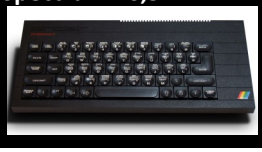
Leggermente meglio dell'ST per l'audio, mentre per il resto è uguale anche nei colori.
Peccato perché con una cura sul controller (anche via tastiera) avrebbe migliorato la guida.
Il mouse richiede dei movimenti poco bruschi, ma l'abitudine è di usarlo in questo modo.
Richiede tempo e non so se ne avrete voglia di perderne tanto quando c'è un certo Formula One della Microprose.

Con la versione Amiga si ascolta fin da subito un audio di qualità migliore e continuo che di certo fa un'altra impressione.

Purtroppo non cambia nulla di quanto avete già letto per l'ST: grafica 3D a poligoni per le auto avversarie solo quando sono davanti a voi, perché quando le guardate con i due specchietti retrovisori le vedrete in 2D anche non molto ben scalate.
Brutti fondali che non vi permettono di capire in qualche tracciate state correndo se non per il fatto che avete scelto voi dove gareggiare.

Non l'ho scritto per la versione ST, ma vale lo stesso anche per l'Amiga: non ci sono 100 avversari, ma sono una decina e voi dovete arrivare almeno tra i primi 3 se non primi.

Spectrum= 6,5



La versione Spectrum è un clone ben riuscito di Continental Circus e non ha niente a che vedere con la grafica poligonale di Amiga e ST.
Molto giocabile, molto divertente e se avete perso l'altro gioco sullo Spectrum, giocate a questo che vi divertirete.



Amiga 500, 3 Disk, 1 MB
Atari ST, 3 Disk, 512k
PC 286, HD, 2 MB

Black Sect è un avventura grafica punta e clicca di investigazione perché in un villaggio viene rubato un libro di magie e una sinistra comunità sta terrorizzando un piccolo villaggio nell'Yorkshire Moors.

Dopo la bella introduzione al gioco entrate in scena voi che dovete cercare questo libro viaggiando di giorno e di notte in queste zone fino a trovare l'entrata della Setta Nera.

Un altro titolo uscito solo per gli Home Computer a 16 bit rappresentati da Amiga, Atari e PC.

Black Sect fu pubblicato solo in Francese, ma all'interno del codice era nascosta una traduzione in Inglese incompleta che fu estratta da un programmatore su Atari ST e poi fu anche introdotta nella versione PC.

La grafica è tutta disegnata a mano con Deluxe Paint su PC e Amiga.

Un titolo molto interessante che valeva la pena recensire e da riscoprire soprattutto per la sua realizzazione e anche i misteri di una traduzione nascosta nel codice.

La versione ST funziona tranquillamente con 512k di memoria e sta su 3 dischetti ed è la versione Francese. Bella introduzione completamente assente di musica, ma arriva con i crediti iniziali di qualità davvero buona, molto meglio di quella che generalmente ascoltate su ST con la riproduzione ottima di alcuni strumenti musicali.

Uno dei pochi giochi a sfruttare le potenzialità audio della piattaforma.



E' avventura in prima persona alla Myst (per far capire come vi spostate e come interagite) che vi permette di vedere il paesaggio nella sua interezza.

Gli scenari e la grafica non sono completamente statici, ma sono animati con fontane che spruzzano acqua, fiumi, piccoli animali nei dintorni.

Il mouse vi serve solo per interagire con i vari menu che ci sono intorno all'area di gioco: potete spostare il mouse dove volete, ma non potete fare nulla con il tasto sinistro sulla grafica del gioco, mentre con il tasto destro usate l'ultima impostazione fatta in precedenza e alle volte fate delle azioni non volute.

Quando cliccate su l'icona dei verbi o un'altra funzione questa rimane memorizzata e viene richiamata con il tasto destro del mouse.





Se prima avete cliccato sul compasso per andare a nord, ogni volta che premerete il tasto destro del mouse farete questa azione.

E' una funzione che può essere utile per accelerare l'esplorazione e la ricerca degli oggetti oppure per spostarvi alla svelta senza ogni volta selezionare il compasso con le direzioni.

Per interagire più dettagliatamente e per spostarvi dovete usare una lista di icone che rappresentano i verbi che purtroppo non hanno nessun sottotitolo e quindi dovete andare inizialmente a tentoni per imparare il loro significato.

Per spostarvi dovete cliccare sulla prima icona in basso a sinistra.

A fianco avete un icona per descrivere 4 oggetti e poi l'icona per salvare e caricare una partita.

I verbi delle azioni sono attivati con l'ultima icona in basso nella colonna verticale.

Avete anche una icona di un salvagen-

te che rappresenta un aiuto quando non sapete come proseguire o come risolvere un enigma. Cliccandoci sopra il gioco vi informa quello che dovreste fare, ma senza scendere troppo nei dettagli.
Arriverete, ad esempio, ad un laghetto con un contadino e non potete fare nulla e cliccando su questo salvagente il sistema vi dice “paga e passa”.
A questo punto sapete che dovete trovare un modo per pagare questa persone per proseguire o per avere informazioni.

E’ una bella avventura grafica interessante perché vi da un anticipo di quello che sarà Myst e altri giochi che riprendono questo sistema; ha una grafica davvero bella e soprattutto animata davvero bene perché ogni zona ha qualcosa di bello da mostrare come un fiume impetuoso, un laghetto con i pesci che saltano sull’acqua, gente che lavora nei campi ecc.
Non ci sono jingle musicali durante il gioco quando si fanno certe azioni, ma ci sono degli ottimi effetti sonori campionati davvero bene come lo scorrere dell’acqua di un fiume in forte pendenza, il cinguettio degli uccelli.
I colori sono molto buoni e realistici ma il pannello di controllo cambia colore in base a quelli più predominanti della zona in cui siete.
E’ una piccolezza trascurabile soprattutto quando vedrete la qualità delle immagini e delle loro animazioni.

Atari ST= 8,5



Una bellissima avventura grafica disegnata a mano con tante animazioni ed effetti sonori campionati.
Un azione di gioco in prima persona che vi fa ammirare bene e in dettaglio l’area di gioco.
Unico difetto sono le icone che vanno scoperte perché non hanno l’indicazione a cosa servono anche se alcuni sono abbastanza semplici da capire.

La versione PC è anche questa in versione Francese che non è problematica nel capire quello che viene detto perché di testo non c’è tantissimo però se riuscite a trovarla in Inglese è meglio (vi informo già che è stato realizzato un Remake del gioco in Inglese che lo migliora sensibilmente).



La versione PC sfrutta le sue caratteristiche con una bella grafica a 256 colori e una musica che è anche presente durante l’esplorazione come accompagnamento musicale, però non ci sono gli effetti sonori, quindi probabilmente uno esclude l’altro.
La buona qualità musicale comunque compensa gli effetti sonori.
Prima di iniziare l’avventura potete modificare le impostazioni tra cui l’audio (AdLib, Sound Blaster Sound Blaster Pro) , i colori (256 colori in versione standard e ridotti), la gestione della memoria (XMS, EMS e Standard), il controller (Tastiera o Tastiera e mouse).

Avere 256 colori è qualcosa di buono perché mette in evidenza tanti particolari che prima erano poco visibili e il pannello di controllo ora non è più influenzato dai colori predominanti dell’area di gioco.



Prima dicevo che con l’ST è comunque trascurabile questa cosa, ma vedere il gioco a 256 colori fa risaltare molto questo particolare.

Il gioco ha solo 6 locazioni, ma in ognuna dovrete risolvere parecchi enigmi quindi ce ne avete per un bel po’.
E’ decisamente complicato usare l’inventario perché ci sono molte icone senza descrizione quindi non si sa bene quanti oggetti potete raccogliere e come metterli nell’inventario.
Ogni oggetto che raccogliete dovrebbe essere automaticamente nelle vostre mani, ma non è detto perché quando li trovate ci sono due icone ambigue che una li getta via e l’altro dovrebbe metterli da parte.



La versa difficoltà del gioco non è la lingua, ma il capire il funzionamento di ogni icona soprattutto quelle per raccogliere e tenere gli oggetti trovati.

PC 286= 9



256 colori rendono le immagini disegnate a mano quasi fotografiche e vi lasceranno a bocca aperta.
C'è la musica anche durante l'esplorazione e quando finisce ricomincia con un'altra melodia.
Per il resto è uguale a quanto visto sull'ST con una difficoltà sul capire come funzionano queste icone che sono tantissime.
Gli enigmi sono difficili perché gli oggetti non sono visibili, ma si trovano facendo altre cose tipo aprire una finestra e da li raccogliere tutto quello che c'è dentro.
Richiede parecchio tempo per ingranare e per comprendere il significato di questi comandi.







Se c'è qualcosa nei colori la si nota con la lente di ingrandimento. Io non ho visto nessuna differenza.
Stessa cosa anche su Amiga di cambiare il colore del pannello di controllo in base ai colori predominanti di certi oggetti presenti in certe locazioni.

La versione Amiga è deludente perché con meno di 1 MB di memoria il gioco si avvia, ma poi ad un certo si blocca con un guru meditation e ha gli stessi colori di un ST.
E' la versione peggiore perché è uscito dopo e almeno dovrebbe mostrare le qualità di un Amiga nei colori che ha il doppio rispetto ad un ST, ma anche se non si poteva metterne di più, la palette è molto più ampia e la scelta l'avrebbe comunque avvantaggiata.

Rimane una buona avventura complicata per gli enigmi e la comprensione delle icone.
La versione Amiga delude perché non viene sfruttata come lo è stata la versione PC.



La versione Amiga è l'ultima ad uscire nel 1994 che dovrebbe migliorare



i vari difetti delle altre due versioni uscite prima.
Introduzione completamente silenziosa e abbastanza lenta per i continui caricamenti, ma di buonissima qualità.
Il chip audio entra in funziona durante i crediti iniziali del gioco con la ben nota qualità Amiga e nel 1994 il Paula è usato molto bene.

Purtroppo questa versione è deludente sotto molto aspetti perché è uguale alla versione ST uscita 2 anni prima anche come colori non noterete nessuna differenza.

Amiga= 8



Amiga delude perché non viene sfruttata nella grafica che rimane uguale a quella ST avendo tra l'altro anche una palette ben più ampia.
Rimane un bel gioco, ma il rammarico è che almeno esteticamente l'Amiga poteva farsi vedere di più.

Gold

STAR TREK

THE NEXT GENERATION: TRIVIA

PC 286, HD, 2 MB

Star Trek Trivia è un gioco Quiz basato sulla prime 3 stagioni di Stra Trek: The Next Generation.
Questo titolo decisamente specifico ha diverse categorie con personaggi, posti, razze alieni, tecnologia sulla serie e avete solo 15 secondi di tempo per rispondere.
Non è un quiz secco che se sbagliate una domanda avete perso, ma il gioco vi da la possibilità di sbagliare alcune domande prima del definitivo “Game Over”.
Il tempo per rispondere è poco ma questo serve solo a darvi un punteggio; se rispondete ad una domanda in 40 secondi non perdete, ma avrete 0 punti.

Come tipologia di gioco non richiede nessun tipo di grafica e infatti questa è praticamente all’essenziale, tipicamente MS-DOS, ma comunque colorata bene che non crea nessun tipo di contrasto strano o problemi di vista.
Il sonoro è presente come jingle tratti dalla serie TV tramite PC-Speaker.

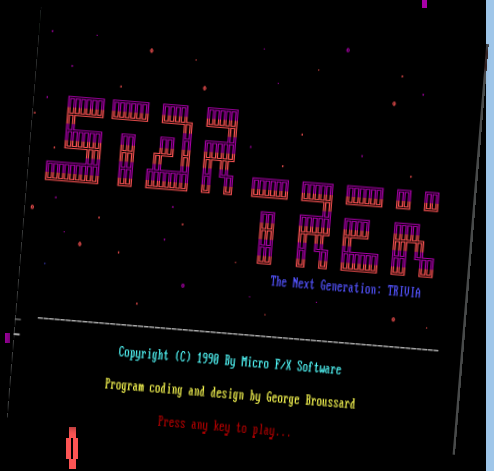


Voi avete 4 vite che sarebbero le domande che potete sbagliare; per ognuna di queste avete 15 secondi per rispondere e ogni secondo equivale ad un punto.
Se rispondete subito dopo aver letto la domanda avrete un certo punteggio, mentre se rispondente dopo i 15 secondi non avrete nulla.
Il tempo in questo specifico gioco serve solo per avere un punteggio.
Siete liberi quindi di stare tutto il tempo a pensare alla risposta giusta.

Se rispondete correttamente ad una domanda il sistema vi mostra anche il perché è corretta, mentre se sbagliate non vi viene mostrata la risposta corretta per non facilitarvi la prossima volta che vi ricapiterà.
Un ottimo Quiz dedicato ad una serie di Star Trek molto amata.

Il suo difetto più grande è per chi non è Inglese perché alcune domande sono difficili da leggere e mentalmente tradurre dato ci sono molti termini tecnici e frasi e titoli che sono presi dalla serie TV.
Guardare il film in Francese o in Italiano e poi leggere la stessa frase in Inglese è molto diverso e più complicato.
Alcune domane sono facili perché quelle vero e falso per chi ha guardato tutti gli episodi dovrebbe ricordarseli bene, mentre le citazioni che vengono dette dai personaggi complica la vita.
E’ comunque un ottimo Trivia e ve lo consiglio.





PC 286= 9,5



Un bel quiz dedicato a Star Trek: The Next Generation. Tutti i fan della serie non possono lasciarselo sfuggire perché ne vale la pena.
Non ci sono molto effetti sonori, ma alcuni sono carini anche via PC-Speaker.
Il bello del gioco è che non avete limiti di tempo per rispondere, ma se volete fare il massimo punteggio dovete farlo entro 15 secondi.

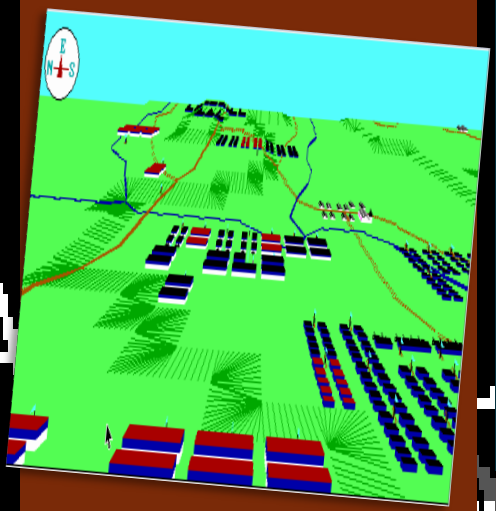
The Next Generation: TRIVIA

AUSTERLITZ

Austerlitz è il terzo gioco del Dr. Turcan dedicato a Napoleone (i primi due erano Waterloo e Borodino) e focalizzato sulla battaglia tra l' Imperatore Francese e lo Zar Russo Alessandro che si svolse il 2 Dicembre 1805.
Come avete già letto nel gioco del numero scorso si tratta di un gioco di guerra isometrico con una grafica 3D in alta risoluzione e che permette di assistere in diretta agli avvenimenti che si stanno svolgendo grazie a delle impostazioni che vi vengono chieste prima del gioco.
Esattamente come nell'altro titolo potete giocare da soli, con un amico oppure guardare il computer confrontarsi da solo.
Il grosso problema di questi giochi è che hanno dei comandi pre-definiti, ma vanno scritti manualmente e devono essere comprensibili alle vostre truppe.

Se avete il mouse potete meglio interagire con le varie unità, ma è essenzialmente un gioco da tastiera.





Un altro gioco sulla carta molto bello, ma difficile, troppo difficile sulla gestione delle unità.
Per imparare a giocare dovete far giocare il computer e scegliere di mostrare i comandi in modo da poterli replicare quando giocherete voi.

Austerlitz= 6

Problematico uso dei comandi che richiede una conoscenza approfondita di questo tipo di gioco.
L'unico modo per non diventare matti è guardare una sfida tra il computer e visualizzare i comandi in modo da poterli poi riadattare quando giocherete voi.

Spike's Peak è un gioco di azione in cui voi siete uno scalatore di una montagna e dovete procedere a piccoli passi dal campo base fino alla vetta superando vari pericoli come animali feroci quali gli orsi e aquile.
Mano a mano che procedete verso la vetta arriverete in zone molto fredde e dovrete sbrigarvi a passare al prossimo livello prima di congelare.
Insomma si tratta di un titolo composto da una serie di mini avventure che sono legate l' una all' altra per arrivare in cima alla montagna.
La fase finale vi vedrà lottare contro le valanghe.

Ogni volta che perdete una vita (ne avete solo 3) dovrete ricominciare tutto da capo, ma durante il percorso ci sono dei piccoli rifugi che vi proteggono dagli animali pericolosi; se avete coraggio potete superarli con un bel salto.
I rifugi che trovate lungo il percorso non vi danno protezione per sempre perché dopo tot tempo perdono la loro efficacia e sarete sbranati da un orso o attaccati dall' aquila.

E' un bel gioco perché è ben realizzato con una grafica colorata anche se decisamente a grossi blocchi anche se è molto ben animata.



E' difficile perché ha uno strano sistema di controllo che in alcune situazioni dovete cambiare percorso che è fatto a zig-zag, ma troppo spesso si blocca ad un crocevia e non riuscite a cambiare direzione.
Ogni tanto arriva un aquila che non si può evitare e dovete per forza correre ad un riparo.

Vic-20= 6,5

E' un bel gioco ben realizzato, ben colorato e animato. E' molto difficile per il controller che alle volte si impappina su alcuni passaggi che non permettono di perdere nemmeno 1 secondo altrimenti i nemici vi sono addosso senza avere il tempo di tornare indietro.
Ho fatto almeno 9 partite senza superare nemmeno il 50% della prima fase.
Frustrante!





Windows
AmigaOS 4
MacOSX
MorphOS

Nei mesi scorsi avevo scritto un' anteprima sul gioco "*The Secret of Middle City*" e oggi voglio scrivere una recensione più completa anche se basata sulla demo che include l'intero primo capitolo, quindi c'è abbastanza materiale per scoprire questa avventura grafica punta e clicca vecchio stile.

Il gioco completo prevede 50 locazioni e oltre 60 personaggi con cui interagire, quindi un titolo che va a unirsi a tutte quelle avventure con grafica a cartone animato.

Quando avviate il gioco (sulla versione in prova che è quella per Windows) avete la scelta di giocare in finestra e due opzioni per il tutto schermo.

Prima di iniziare a godersi la grafica potete scegliere di guardare l'introduzione (la prima volta va fatto per capire un po' della trama) oppure di iniziare subito a giocare.

Le opzioni riguardano solo la scelta della lingua ed essendo un gioco sviluppato da Italiani non poteva mancare questa





lingua oltre al Francese e all'Inglese.

Già dall'introduzione potete ammirare la grafica che sarà nel gioco ed è di ottima qualità e sembra proprio uscire da un fumetto anche se non sempre è a tutto schermo, ma di certo non è un problema.

Già dalle prime scene e prime battute si nota che è un gioco molto umoristico con simpatiche battute e anche la grafica dei personaggi è una bella parodia a qualche nota serie TV (una a caso: Twin Peaks :-)).

Personaggi buffi, alle volte volutamente esagerati, ma che sono proprio davvero ben messi nella storia.

Tra le opzioni che si possono attivare durante l'avventura c'è quella delle vignette che potete scegliere di proseguire a click del mouse oppure automaticamente.

Questa è un opzione personale in base ai propri gusti.

La grafica del gioco, come già detto, è davvero ottima anche con un buon audio anche se non di pari livello. L'audio (almeno nella demo) è ripetitivo e quasi lo stesso per ogni locazione e poche sono le variazioni.

Non è di certo questo elemento a decidere la qualità del gioco, ma la sua giocabilità che è molto buona, i dialoghi sono sempre molto chiari, umoristici, fanno sorridere sempre e in più di una



occasione.

Di negativo, secondo me, ha il fatto di avere una area di gioco abbastanza piccola e le opzioni di gioco sono sempre visibili ai lati dello schermo: utili per averle sempre a portata di mouse e anche un po' troppo invadenti perché riducono l'area di gioco.

Windows= 8

Ha una grafica come un cartone animato di ottima qualità; non è paragonabile a Curse of Monkey Island o Broken Sword, ma è comunque molto valida per la grafica e un discreto accompagnamento musicale.

La giocabilità è buona, c'è tanto umorismo (alle volte forse un po' troppo e vi fa perdere del tempo) e divertimento.

Sono un po' pignolo con le avventure grafiche a cartone animato, ma comunque questo gioco rappresenta un buon ritorno al passato.

Review



Frog

Frog è una delle tante versioni del Coin-Op Frogger uscito sul Vic-20 nel quale dovete aiutare una piccola rana a superare prima una strada piena di auto e camion e poi un fiume per raggiungere casa propria.
Lo scopo del gioco non è solo raggiungere la metà ma anche di portare 6 rane nelle 6 tane.
Voi avete solo 3 vite per farlo.

Ci sono tanti cloni di Frogger anche sullo stesso Vic-20 e questo non è che sia proprio un gran gioco anche per il fatto che non si può giocare con il joystick, ma solo con la tastiera che ha un impostazione quasi impossibile e per degli spostamenti a frame.
In pratica vi spostate di un frame alla volta e con un movimento per ogni pressione rendendo ad esempio gli spostamenti laterali molto complicati dato che lo spazio tra un auto e l'altra è al minimo; non avete un limite minimo per sbagliare.
L'unico modo per passare è cercare un varco sincronizzato nella strada tra le tre file di vetture.

Sicuramente non è di certo il migliore clone o conversione di Frogger però fa parte di una videoteca classica e una metodologia di realizzare giochi con difficoltà assurde e frustranti per aumentarne la longevità.
Questa versione su Vic-20 è anche decisamente semplice nella realizzazione con una rana molto stilizzata senza nessun tipo di animazione.
Gli oggetti da evitare sono sprite che si spostano lungo un percorso giallo sia per la strada che per l'acqua.

Lo scopo del gioco non è tanto quello di esaltare l'estetica quanto di farvi impegnare a portare a termine la missione (impossibile).

Vic-20= 5

Molto male questa volta il Vic-20 con una versione brutta graficamente e pessima la giocabilità per una configurazione tasti impossibile e anche una difficoltà anche sul modo di spostarsi in poco spazio tra un veicolo e l'altro.
La frustrazione è dietro l'angolo.



Skramble

Un clone del noto gioco Arcade "Scramble" uscito per il Vic-20 dove voi con la vostra astronave volate tra sei livelli pieni di nemici da distruggere come missili e vari alieni.
La vostra astronave ha un doppio fuoco: spara raggi per colpire le astronavi nemiche e missili per colpire le strutture sul terreno.

E' un gioco particolare perché se le munizioni sono infinite non lo è il carburante che si consuma inesorabilmente e anche abbastanza velocemente e non riuscireste mai a terminare il gioco.
Non potete atterrare per rifornirvi, ma distruggendo dei silos di combustibile ne recuperate un po'.

In pratica dovete distruggere gli alieni e soprattutto cercare di colpire a tutti i costi questi silos di carburante o con lo sparo frontale o con in missili.
E' quasi questo lo scopo del gioco: sopravvivere cercando di avere sempre il pieno di carburante e il solo modo per farlo è rifornirvi in continuazione.

Una versione per Vic-20 molto carina e colorata bene con l'originale divertimento.
Lo scrolling va a scatti però è veloce ed è un buon clone con tutte le caratteristiche dell'originale con i silos del carburante, gli edifici bonus, i missili e le astronavi nemiche che affronterete nei vari livelli alternandosi con altri pericoli indistruttibili dove dovrete solo evitarli, ma sempre e comunque cercando di rifornirvi.

Un buon titolo alternativo all'originale.

Bronze

Vic-20= 7

Un buon clone di Scramble ben realizzato, molto colorato anche se non eccessivamente definito.
Lo scrolling scatta parecchio, ma non delude la giocabilità.
Skramble ha anche buoni effetti sonori.

Review

Bronze

Commodore 64



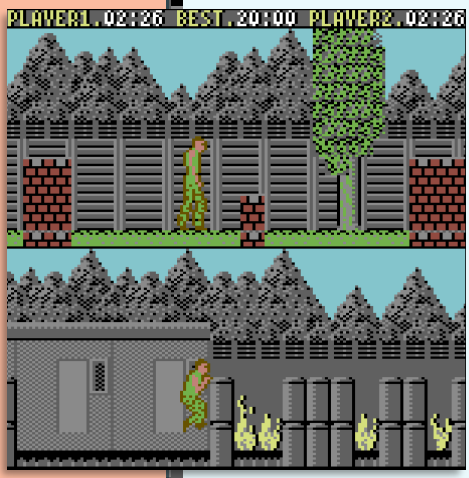
NATO Assault Course è un clone di Combat School in cui dovete competere contro il computer o un amico in una corsa con vari ostacoli, tipicamente di addestramento militare, da superare.
Le prove includono saltare sui pezzi di mattoni, strisciare dentro i tubi, saltare il fuoco, camminare sospesi e usare un arma contro un bersaglio.
La sfida viene vinta quando uno dei due partecipanti taglia la linea del traguardo.
Se non vi basta il tracciato potete crearne uno nuovo secondo la vostra fantasia quindi la possibilità di allungare la longevità di questo gioco.

Potete scegliere se giocare da soli o con un amico; se giocate contro il computer dovete scegliere uno dei quattro avversari che hanno le loro caratteristiche che potete vedere in dettaglio.
La corsa è esattamente come in Combat School così come la musica che accompagna questa sfida.



E' un clone molto fedele e anche come grafica non è poi così distante dall'altro titolo.

Anche se è una corsa i pericoli sono mortali anche se però non morite, ma perdete dei secondi preziosi e la possibilità di vincere la gara.
Affogare, inciampare e finire con la faccia contro una parete, scivolare sull'olio e finire tra le fiamme sono i pericoli più comuni.



La giocabilità è discreta, ma ha uno strano sistema per correre perché non funziona semplicemente spostando la leva del joystick a destra o a sinistra, ma bisogna muoverla come in *Track and Field*, ma non troppo freneticamente per correre. Dovete trovare la giusta velocità regolare per farlo camminare.

Questo sistema rende il gioco abbastanza difficile perché dipende dalla qualità del joystick che se troppo sensibile quando lo muovete a destra e sinistra potrebbe farvi abbassare o saltare.
Come in tutti i giochi c'è sempre qualche bug nascosto o delle situazioni in cui non sapete più come andare avanti come, ad esempio, se vi fermate ad una certa distanza da un ostacolo diventa poi quasi impossibile da superare.

Con calma e senza esagerare con movimenti precisi non troppo veloci troverete



che potete tranquillamente arrivare alla fine della corsa.
Non ci sono problemi con il joystick a saltare, a strisciare e sparare.
Dovete solo imparare bene questo movimento destra / sinistra che non deve essere veloce come in "Track and Filed" e "Combat School".

Tecnicamente è un clone spudorato di Combat School anche per la musica tipicamente militare Americana e una grafica che lo ricorda parecchio anche se meno bella e meno definita.
Se lo guardate bene vedete che la definizione è più grezza, però ci sono parecchie cose in comune.

Commdore 64= 6,5



E' uno spudorato clone di Combat School con una grafica più grezza, ma nel complesso non poi così distante. La giocabilità è discreta perché ha un sistema di movimento diverso dal solito, meno frenetico, ma bisogna studiarselo bene.
Come alternativa a Combat School vale la pena giocarci.



Links: The Challenge Golf è una simulazione sportiva del gioco del golf che cerca di ricreare il realismo di questo sport su Computer e Console.

E' uscito per Amiga, PC, Sega CD e Memorex VIS 2500 (una Console simile nell'aspetto ad un Amiga CDTV).

E' un titolo che cerca di sfruttare al massimo l'hardware su cui gira per migliorare ed esaltare l'aspetto visivo, audio e anche della fisica.

Il suo sviluppo è durato molto; sono state fatte 500 foto di reali campi da golf, registrati veri percorsi per ottenere una mappa topografica e rendere reale il terreno in cui vi trovate.

Links ha circa 700.000 byte di dati sui percorsi, una cosa che non c'era per nessun altro gioco prima di questo.

La versione originale e di riferimento è la versione PC DOS che è uscito nel 1990 e che sfrutta la VGA a 256 colori e ha alberi, colline, acqua, sabbia, terra per ricreare bene un vero percorso; c'è la fisica per la gestione della palla; ci sono tanti effetti sonori digitalizzati.

Per enfatizzare il suo realismo è stata anche introdotto il replay che mostra un lancio da diverse angolazione come un evento trasmesso alla televisione.

L'azione di gioco è in terza persona dietro il golfista con una serie di comandi che inizialmente vi fanno un po' temere che sia troppo simulazione, ma in realtà sono di facile comprensione e avete praticamente tutto sotto controllo per cambiare il tipo di bastone, controllare il vento, la posizione dei piedi per un tiro migliore e anche gestire la direzione che volete dare alla palla.

All'inizio del gioco avete una buona scelta di opzioni tra cui la scelta della scheda audio, della scelta se ascoltare i commenti e gli altri suoni e il tipo di memoria tra estesa ed espansa (in base alla vostra configurazione hardware).



Potete scegliere se creare il vostro giocatore preferito o lasciare quello predefinito; fare pratica; iniziare il gioco completo.

Potete scegliere anche di giocare da soli oppure farlo fare al computer per vedere come si gioca e anche ammirare tutta la grafica stando comodi. Di certo giocare di persona è un'altra cosa, ma anche guardare il computer non è male per farsi un idea.

Un pannello di controllo, come già detto, molto complesso che ha comunque tutte le impostazioni per giocare al meglio e basta fare un po' di click per imparare facilmente il loro significato.

Tecnicamente è fantastico con una grafica che sembra quasi fotografica perché molto oggetti sono renderizzati come gli stessi golfisti, ma anche gli alberi.

Molto buono il campo di gioco che non è piatto come visto in altri giochi, ma con vere e reali ondulazioni che lo rendono davvero bello.

Si paga in termine di prestazioni perché il terreno viene renderizzato ogni volta che fate un tiro quindi su un 286 di fascia bassa ci mette un po' di tempo per disegnarlo, ma ne vale la pena perchè è davvero incredibile.

Alla lunga però provare questo gioco su un hardware lento diventa un po' stancante perché il rendering del terreno ci sta parecchio tempo e spezza l'azione troppe volte.

I Replay lo rallentano ancora di più perché inquadrano un aerea del campo di gioco ancor a più grande e con tempi di disegno ancora più lunghi.

Per il dettaglio si può intervenire sulla qualità di visione del campo di gioco: dettaglio minimo per la distanza tra circa 100 e 300 metri e tra 300 e 400 metri, mentre la visione tra 0 e 100 metri non si può scendere oltre il dettaglio medio.

Non cambia molto perché comunque i tempi di disegno del terreno e l'aggiunta degli alberi è abbastanza pesante da gestire per un 286 di fascia bassa.



PC 286= 9



Grafica incredibile, 256 colori che grazie anche a molto rendering rende il campo di gioco quasi fotografico.

Un eccellente simulazione grazie ad un realismo senza precedenti per la riproduzione vera del campo di gioco e della fisica della palla.

Buono il sonoro per la riproduzione degli effetti sonori molto realistici.

Soffre la potenza hardware perché su un 286 sotto i 10 Mhz è un po' lento nel ridisegno che alla lunga spezza un troppo il gioco.

La giocabilità rimane comunque eccellente.

La versione per Amiga richiede una pagina tutta sua perché è più complicato eseguirlo.
Il gioco sta su 3 dischetti e bisogna per forza installarlo su HD.
E' uscito nel 1992 e di certo non era da tutti avere un HD soprattutto su un Amiga 500 non solo per il costo, ma anche per la reperibilità.
Secondo me è stata una scelta abbastanza discutibile però c'è da dire che è una buona conversione da PC che senza HD forse sarebbe stata su 6 dischetti che erano troppi per un gioco sportivo del Golf.

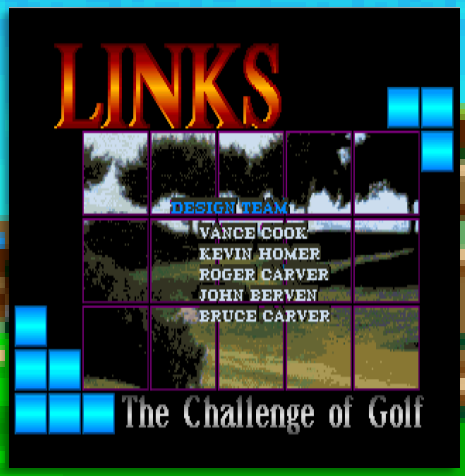
E' un titolo OCS e non funziona con l'AGA quindi se lo volete installare su A1200 dovete avviarlo senza il setpatch.
Su Amiga 500 richiede 1 MB di memoria per avviarsi (anche perché se è caricato su HD, 512k non sono sufficienti)
Molto bella la prima introduzione al gioco con una schermata iniziale animata di qualità televisiva che fa un certo effetto, molto emozionante vederlo su un Amiga.
Stessa schermata delle opzioni vista su PC con le opzioni hardware relative solo all'audio e alla velocità del mouse.

La velocità di disegno del terreno è abbastanza lento, ma meglio di quanto visto sul 286 anche perché la grafica non è a 256 colori, ma sono 32, gli alberi sono ben fatti, ma di colore autunnale, quindi con un marrone predominante. Da vicino si vedono le foglie verdi, ma sono abbastanza più brutti rispetto alla versione PC.
Il terreno del campo da gioco è buono e molto realistico e a guardarlo sembra avere le texture.
Il giocatore è disegnato molto bene e di qualità fotografica grazie al rendering.
Un lavoro eccellente anche per questa versione.
Non sono d'accordo a renderlo solo HD nel 1992, però la qualità che mostra non era possibile farlo stare sui 3 dischetti. Era un titolo un po' per pochi e fortunati utenti quando è uscito. Oggi invece è praticamente per tutti sia fatto girare sull'hardware originale sia in emulazione.

Per quanto riguarda il gioco è tutto uguale a quanto visto su PC, stesse opzioni e stessa difficoltà a imparare a colpire bene la palla.
Molto buono anche l'audio digitalizzato per gli effetti della palla, ma anche del cinguettio degli uccelli e dei commenti quando fate un ottimo tiro.

Se avete un Amiga 500 con HD è la volta buona per provarlo con un titolo uscito proprio specificatamente per questo tipo di piattaforma.
Sarà un po' lento nel disegnare il tracciato dopo ogni tiro, ma ne vale la pena perché non capita tutti i giorni di trovare un gioco solo per Harddisk e per Amiga 500.
Peccato che non sia stata realizzata una versione specifica AGA a 256 colori.

Amiga 500, 3 Disks, HD only, 1MB
PC 286, HD only, 2 MB





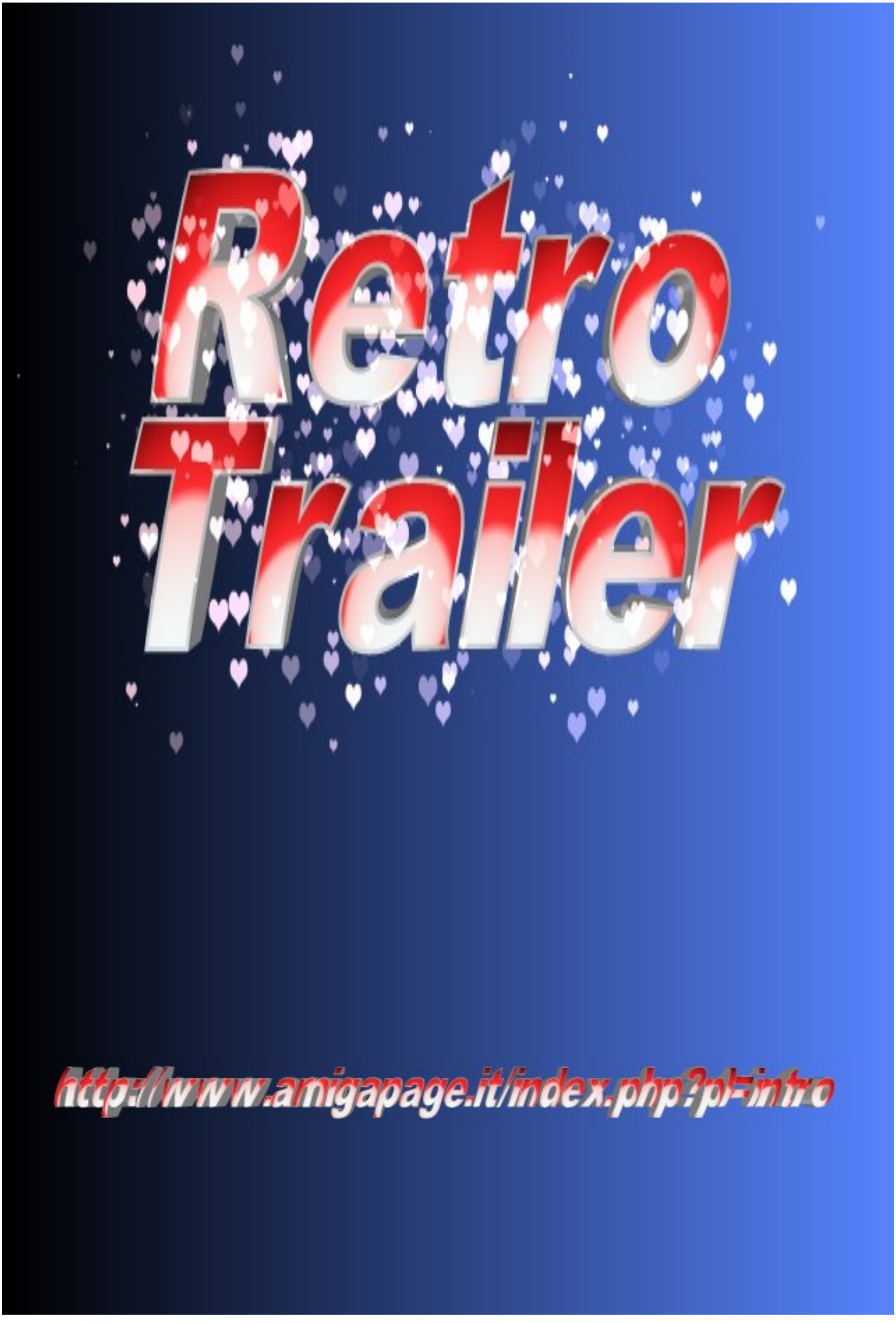




Amiga 500= 8,5



Ottima conversione anche su Amiga 500 con una bella grafica renderizzata abbastanza bene a parte gli alberi che sono un po' bruttini da guardare anche per uno strano uso del colore.
Velocità di ridisegno più o meno sullo stesso livello di un PC di pari fascia anche se la grafica è decisamente inferiore.
Davvero ben fatti i golfisti renderizzati come fossero persone vere.
Davvero un peccato che non esista una versione AGA.
Buoni gli effetti audio con anche di tanto in tanto del parlato digitalizzato.


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

Review



Commodore 64

Combat Zone è un gioco di azione multi scorrimento della Keypunch Software che ha lo stesso nome di un altro gioco della Magic Byte e che è quello più recensito.

Lo scopo della Fanzine è anche farvi leggere di giochi di cui trovate poco in circolazione e titoli sottovalutati.

Molto spesso sono giustamente ignorati perché non sono niente di eccezionale e rientrano nella mediocrità del parco software della piattaforma. Altre volte invece sono dei giochi davvero belli che per un motivo o un altro sono stati dimenticati oppure ignorati perché forse alcune Software House non hanno la fama di altre.

In questo gioco guidate un Ceviuz, un elicottero sperimentale guidato in remoto per ridurre al minimo la perdita di vite umane.

La guida avviene grazie ad un segnale inviato da un satellite che fornisce anche la visuale dall'alto per poterlo guidare verso i bersagli.

Anche se è un veicolo controllato a distanza ha bisogno di rifornirsi di carburante e armi che potete fare direttamente in volo con una aereo appoggio.



Le missioni solo solo 4: Attaccare il centro di controllo nemico; salvare dei dispersi; attaccare un aeroporto nemico; ottenere informazioni addizionali.

Le missioni le potete scegliere dal menu principale e quindi giocate singolarmente.

Potete scegliere se giocare di giorno o di notte; impostare la difficoltà da 1 a 9.

C'è anche una scelta interessante: potete decidere se giocare in modo reale o simulato.

Se scegliete il gioco reale i bersagli saranno distrutti, mentre con la simulazione i bersagli saranno colpiti, ma non distrutti e quindi vi viene assegnato nel punteggio come se li aveste veramente distrutti.

Questa scelta serve per avere più possibilità di terminare una missione. Una simulazione non crea danni e non vi distrugge.

Con il modo reale è tutto più complicato perché le varie postazioni terrestri e i caccia nemici vi sparano contro ogni sorta di proiettili che vanno da scariche di mitraglia a missili e in alcuni momenti anche a ricerca del bersaglio.

Voi avete due armi: una mitragliatrice e dei missili che vengono sparati in contemporanea.

Dato che la visuale è dall'alto, l'elicottero cambia l'altitudine automaticamente per colpire i bersagli terrestri a patto che siate ad una distanza corretta altrimenti non riuscirete a raggiungerli.



La velocità di movimento dell'elicottero è lenta (è volutamente fatta in questo modo) che rende tutto più difficile per evitare i colpi avversari.

Con la versione simulata siete invulnerabili e potete giocare dall'inizio alla fine della missione.

Ogni volta che venite colpiti cambia colore del vostro elicottero a titolo informativo.

Un gioco interessante per questa sua particolarità; buona la grafica dell'elicottero molto ben animato e realistico nel volo.

Non è che sia un titolo mega fantastico con una mega grafica, però è molto giocabile e nella variante simulativa vi permette di avere l'invulnerabilità.

Commodore 64= 7



E' un gioco interessante, un arcade a scorrimento laterale con delle impostazioni interessanti per giocare in modo reale o simulato.

Si tratta di due modi di giocare non per voi, ma per i giocatori che interpretate.

L'azione di gioco è buona, varia, tanti nemici, un ottimo elicottero ben animato e difficoltà alta, ma non troppo esagerata.

Console Forever

Dizzy the Adventurer (1993, Codemasters)

Si tratta della versione di Dizzy: Prince of the Yolkfolk per la Console NES in cui dovete salvare la vostra ragazza Daisy che si è addormentata per 100 anni a causa di un sortilegio di Rockwart the Troll.

Si tratta di una avventura punta e clicca via joystick o joypad quindi cercare degli oggetti, raccoglierli e usarli con alcuni personaggi che vi possono aiutare con informazioni oppure usarli con altri oggetti per avere accesso ad altre locazioni.

Non solo raccogliere oggetti, ma anche stelle che vi danno un certo punteggio.

Non potete però portare con voi oggetti all'infinito, ma solo 3 alla volta quindi dovete prima cercare una locazione che ha un enigma da risolvere con degli oggetti particolari e poi andare a cercare quelli utili.

Se cominciate a prenderli tutti vi ritroverete poi a doverli abbandonare da qualche parte e cercarne altri.

A differenza di alcune avventure si può anche morire perché ci sono alcuni nemici che vi uccidono all'istante oppure stessa cosa se cadete nell'acqua (siete un uovo e non sapete nuotare) oppure cadete da troppo in alto (siete un uovo e vi rompete).





Una versione NES incredibile con una grafica molto colorata e molto più dettagliata delle controparti a 8 -Bit su Computer.

Buona grafica, ma questa volta un sonoro non molto buono, sicuramente meno bello di altri giochi su questa piattaforma.

NES= 8



Bella conversione che dal punto di vista grafico è sicuramente superiore a tutte le altre conversioni a 8-Bit. Buona la giocabilità, ma questa volta un audio non tanto buono.

Gold

Pitfall (1982, Activision)

Pitfall è un gioco di piattaforme nel quale interpretate Pitfall Harry che vuole trovare il tesoro nascosto nella Giungla.



Non è facile perché dovrete superare molti ostacoli come gli animali che la popolano che non sono contenti di avervi li intorno.

Non solo animali, ma anche insetti come gli scorpioni, ma anche tronchi che rotolano e vi possono travolgere.

La natura non vuole che troviate il tesoro, ma siete molto abili e atletici quindi potete fare grandi salti, usare le liane per superare laghi, sabbie mobili e potete anche nuotare.

Avete solo 20 minuti per trovare il tesoro.

Una versione per Atari 2600 davvero bella, eccellente con una grafica tra le più belle e definite che forse potreste mai ammirare su questa piccola Con-

sole.
Tanti colori bene applicati per ricreare bene l'atmosfera della giungla.
Harry è disegnato bene, molto ben definito e animato.
Ci sono anche ottimi effetti sonori come i jingle audio davvero eccellenti che anche se sono limitati quando si fa un salto o vi segnano il punteggio hanno quella qualità che non guasta.
E' la giocabilità il suo punto forte e rispetto anche a molto conversioni ben riuscite su computer, la versione per Atari 2600 ha qualcosa di più.

Atari 2600= 9



Fantastica versione!!
Un gioco con una grafica molto dettagliata e definita e ogni cosa che si muove per lo schermo è animata bene e da le giuste sensazioni.
Giocabilità e longevità assicurate e quindi giocateci perché ne vale la pena.

Armed Formation F (1990, PC-Engine)

Si tratta di uno shoo't em up a scorrimento verticale convertito dalla versione Coin-Op in cui dovete fare una cosa incredibile: distruggere gli alieni senza farvi colpire!
Uno scopo nobile, ma niente di innovativo come avrete capito, ma che compensa con la sua grande giocabilità e anche per la struttura dei 7 livelli i quali hanno ognuno un proprio set di armi.



PC-Engine= 9,5



Un gioco che mette in luce l'ottimo hardware di questa console unità alla sua celebre giocabilità quasi identica al Coin-Op.
Non ci sono difetti da far notare a parte la mancanza del parallasse nel fondale e la difficoltà abbastanza elevata rispetto al gioco originale.



La vostra astronave può essere potenziata con delle piccole astronavi che si affiancano alla vostra aumentandone la potenza di fuoco.
Con il secondo pulsate di fuoco potete cambiare la formazione di questi piccoli aiutanti per farvi superare i vari livelli senza perdere delle vite preziose.

Grafica fantastica, molto dettagliata per tutti gli sprite che si muovono sullo schermo, buoni i contrasti sul colore che non vi creano mai situazioni incasinate.
Queste situazione ci sono comunque perché è molto difficile dato che i nemici vi sparano addosso tanti proiettili e dovrete mostrare tutta la vostra abilità per riuscire ad evitarli e possibilmente distruggerli.
Molto buono anche l'audio, ma del resto da un PC-Engine non si può non rimanere estasiati dalla grafica, dal sonoro e dalla giocabilità.
Se avete questa console, è un ottimo titolo da non perdere!


Multimedia
Compilation
Office

Review



Express PD Galore è una compilation per Amiga contenente giochi, demo, musica, immagini e produttività.
Ha un interfaccia del workbench Amiga anche se impreziosito da uno sfondo che lo si nota solo avvicinandosi molto allo schermo e alla giusta distanza da una sensazione di rilassamento che permette una esplorazione riposante dell'intero CD.

La raccolta viene principalmente dal mondo PD per Amiga, quindi sono software shareware, freeware, giftware e ogni altro sistema di scambio che questa tipologia permette.
I vari software sono raggiungibile dalle loro rispettive cartelle, ma c'è un icona per avviare un menu per i giochi che sono divisi per categoria per una più facile consultazione e anche di caricamento.



E' una raccolta però che crea dei problemi per chi ha una macchina AGA perché molti software sono OCS e dovrete trovare un modo per caricare il CD e disattivare anche il setpatch.

Le categorie del CD sono: Amicus; Demos; Games (che avete già visto, ma che potete selezionare manualmente per chi ha problemi con l'AGA); Music; Productivity e AGA.

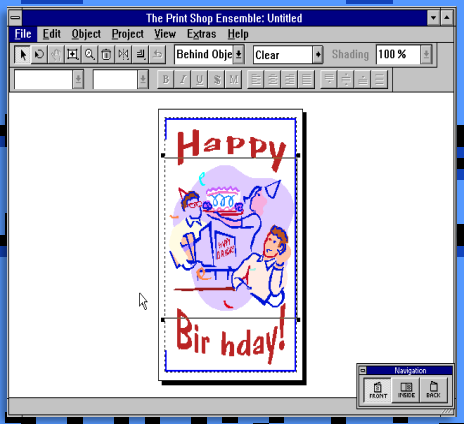


Amiga CD= 10



Una raccolta di materiale PD di grande valore sentimentale, ma anche buono per scoprire un'altra volta le capacità dell'Amiga nel suo periodo migliore.
Tante demo, animazioni, giochi, musica e immagini per farvi passare qualche ora in pieno relax.

Amicus è una raccolta di software vario simile ai Fredfish, quindi vari programmi di ogni genere;
Demos è una raccolta di produzione della demoscene, animazioni e immagini;
Music è una raccolta di moduli musicali con anche un paio di player per suonarli. Se avviate il CD da CD32 e CDTV viene già caricato un player predefinito.
Productivity è una raccolta di utilità di sistema, utilità varie per migliorare ed esaltare il workbench;
AGA include tutte le altre categoria, ma espressamente per le piattaforme AGA che ovviamente non sono le stesse, ma proprie specifiche per questa piattaforma.
Non ci sono doppioni e quindi un sacco di materiale da scoprire e usare sui vostro computer Amiga.



©1993 Commodore
All Rights Reserved


Al prossimo imperdibile numero
#57
Giugno 2016