

REV'n'GE!

#31

Retro Emulator Vision and Game

Shadow Dancer

Questioni di famiglia

Giochi dall'Oriente

Eroe su una nuvola contro il male

RECENSIONI: Shadow Dancer - Shuttle - Mortal Kombat II - Beyond the Forbidden Forest - Dalek Attack - Star Blazer - Stardust - Tex - Chase H.Q. - Think Twice - World Vista - Appetizer - Musical Instruments

E anche con un apparente difficoltà a cercare o trovare qualche argomento da trattare è venuto fuori abbastanza bene anche se troppo poche forse le piattaforme analizzate rispetto al software provato.

Ho cercato di trovare alternative e nelle brevi recensioni con comparazioni, le piattaforme in prova sono state davvero tante, quindi tutti dovrebbero essere contenti per la loro piattaforma preferita.

Questo numero però purtroppo vede un Commodore 64 in crisi perché probabilmente i titoli scelti dovevano essere spettacolari su questo computer e non lo sono stati poi così tanto. Colpa anche del fatto che non mi ricordavo proprio come giravano quando avevo ancora un C64 e rivederli oggi in azione, mi ha fatto pensare a come potevano piacermi anni fa.

Certo oggi si è più obiettivi su certe cose che una volta ci si passava sopra, non ci si faceva caso, ma oggi no. Anche il più piccolo difetto salta subito all'occhio soprattutto quando si fanno comparazione tra 6 o 7 piattaforme diverse.

Molto deluso da Chase H.Q per Commodore 64 che onestamente pensavo fosse molto meglio, ma non lo avevo mai giocato e per sentito dire mi ricordo che molti esaltavano la versione Spectrum per le sue prestazioni davvero strepitose e devo dire che REV'n'GE! conferma quelle stesse voci.

Ho tolto delle recensioni per Master System perché nelle comparazioni è sempre presente, quindi meglio non abusarne per la prossima volta.

E per finire ci sono ben tre recensioni multimediali di cui una davvero strepitosa che lascia davvero esterrefatti per la sua completezza.

Buona Lettura

IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!

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

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

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

RETRO TRAILER VIDEO

Alcune immagini sono linkate a Retro Trailer che si trova su Amigapage.it, spezzoni video tratti dai giochi..

Sommario Numero 31

Aprile 2015

Shadow Dancer	4-10
Shuttle	11
Mortal Kombat II	12-16
Beyond the Forbidden Forest	17
Dalek Attack	18
Star Blazer	19
Stardust	20
Tex - Mefisto	21
Chase H.Q.	22-26
Think Twice	28
World Vista, Music Appetizer	31-32
Musical Instruments	33-34

1989, Sega.

Amiga, Atari ST,
Amstrad CPC,
Commodore 64,
Sega Master System, Sega Megadrive, ZX Spectrum



Il ninja Shinobi e il suo fedele cane contro i terroristi

Shadow Dancer è il seguito di Shinobi anche se questa volta il protagonista non è Joe Musashi, ma semplicemente Shinobi.

È un gioco che ripercorre la stessa meccanica di gioco del precedente e quindi anche la trama non subisce grosse variazioni.

Un gruppo di terroristi ha piazzato diverse bombe per la città e Shinobi con l'aiuto del suo cane deve trovarle, disinnescarle e trovare chi sta dietro questi atti criminali.

Non è di certo una trama molto innovativa però permette di creare un'azione di gioco molto bella, molto coinvolgente perché rispetto a Shinobi, non ci sono ostaggi da liberare, ma bombe. Dopo aver disinnescato alcune di queste l'arma principale, gli shuriken, vengono potenziati diventando infuocati.

La vera novità di questo gioco però è la presenza di un cane che segue il ninja e può essere lanciato contro un avversario che è appostato in un modo tale che il giocatore non può colpirlo in nessun modo. Il cane non lo uccide, ma lo distrae permettendo al giocatore di sconfiggerlo.

Il cane non è immortale, ma non muore perché diventa un cucciolo, ma con il tempo ritorna adulto e pronto di nuovo a combattere.

Ci sono cinque missioni, ognuna di queste è divisa in tre parte con il boss di fine livello nella terza, come in "Shinobi".

Presente ancora il quadro bonus che ora è molto difficile e ancora più spettacolare.

A differenza del primo ci sono ben tre tipi di magie diverse disponibili fin da subito e c'è anche il secondo piano raggiungibile con il super salto. Questo piano però non è sempre presente, quindi si è cercato di non rendere le varie sezioni troppo uguali come azione.

Commodore 64 (1991, U.S. Gold)



La versione per computer è distribuita dalla U.S. Gold, mentre Images Design si occupa dello sviluppo.

La versione per Commodore 64 era molto attesa dai fan e anche per il fatto che le conversione da Coin-Op spesso erano deludenti e questo gioco è abbastanza complesso rispetto al precedente.

Di certo la presentazione al gioco non è delle migliori perché ha una schermata del titolo molto scarna dove sono presenti solo i crediti però accompagnata da una musicchetta simpatica.

La maledizione della conversione attana-
glia di nuovo questa piattaforma perché
anche se tecnicamente è stato fatto uno
sforzo immane per farci stare tutto dentro
si rimane abbastanza amareggiati comun-
que per la sua realizzazione che mette a
dura prova la giocabilità.

Il gioco in se è molto fedele all'originale
con il design dei livelli fatti
molto bene con addirittura, nel primo livello, l'ani-
mazione sullo schermo
LCD dell'aeroporto. Sono
presenti diversi strati di
parallasse che dimostrano
che si è cercato di render-
lo il più fedele possibile.

Il fondale è carino, niente
di eccezionale, però gli
strati di parallasse sono un aggiunta molto
importante su una parte abbastanza sem-
plice.

Il personaggio principale e quelli nemici
sono ben animati e si comportano esatta-
mente come era nell'originale così come il
modo di attaccare del cane, dei nemici
che cercano di liberarsi dai suoi morsi e
anche il super salto per passare alla piano
superiore o parallelo è fatto molto bene e
dimostra quando si è cercato di avere tutti
i fotogrammi originali.

Graficamente è brutto da vedere perché il
ninja protagonista è riconoscibile nella
forma perché per il resto è solo un mani-
chino bianco esattamente come il cane.
Anche gli shuriken che nel primo gioco
erano propri uguali al Coin-Op, qui sono
davvero scandalosi. A velocità del gioco
non si riconoscono, in pausa si vedono
bene 4 pixel a formare una croce.

A parte la grafica che purtroppo è quella
che probabilmente era impossibile fare di
meglio, c'è da rimarcare il buon disegno
dei livelli con tutti gli oggetti al loro posto
e le buone animazioni.

La giocabilità però c'è in parte perché ha
una difficoltà davvero esagerata e senza
cheat è impossibile superare il primo livel-
lo dell'aeroporto.



I nemici sbucano dallo schermo sparando a raffica con dei colpi che non sono
visibilissimi anche perché il fondale ha
dei colori che creano poco contrasto
con i proiettili degli avversari e colpi-
scono anche sfiorando il giocatore che
cerca di saltarli. I nemici sparano anche
a casaccio senza nessun senso. Nei piani

superiori
dove ci sono
delle bombe da
disinnescare si
vedono proprio
i terroristi sparare a ripetizione
contro l'aria
con fuoco incrociato impedendo di trovare un varco libero.

Il Boss di fine livello, se ci si arriva, ha
ben 8 celle energetiche e sono necessa-
ri tutte le tre magie per abatterlo, ma
non si arriva con tutte e tre le magie
perché queste sono usate per forza
durante i difficilissimi livelli.

Le magie sono tre e sono diverse e anche
queste non sono proprio un gran
bel vedere, anche perché c'è molto
poco. Nessuna animazione per prepara-
re la magia, ma solo qualche effetto
sullo schermo proprio dimostrare che
sta succedendo qualcosa, ma brutto da
vedere.

Bella la sequenza bonus molto colorata
e proprio uguale all'originale.

Niente audio durante il gioco, ma solo
effetti sonori nella norma e pochi come
quantità.

Un gioco che la prima volta che ci gio-
chi sul C64 dopo averci giocato in sala
giochi ti lascia senza parole perché vedi
un capolavoro sul piccolo C64, ma se il
gioco è sostanzialmente bello, tecnica-
mente purtroppo non lo è sia dal punto
di vista grafico che di giocabilità che
influisce negativamente anche sulla
longevità a meno di non usare un trai-
ner.

A parte questi limiti è un gioco che da

emozione vederlo girare su una mac-
china dove forse era fin troppo am-
bizioso.

Commodore 64= 6,5

E' un bel gioco e fedele all'origi-
nale e vederlo in azione sul C64
da forti emozioni, ma paga sulla
giocabilità perché è troppo
difficile con nemici che sparano
senza sosta con fuoco incrocia-
to sempre e comunque anche
quando non servirebbe impe-
dendo di trovare un varco per
ripararsi.

Brutta la grafica del ninja prota-
gonista, fondali disegnati bene
con diversi strati di parallasse e
tutti gli oggetti al loro posto

Senza trucchi la longevità e la
giocabilità non esistono.

Amstrad CPC (1981, U.S. Gold)



Se la versione per C64 delude soprattutto nella difficoltà molto esagerata e nel disegno del protagonista, questa versione è tutta un'altra cosa.

Schermata del titolo ancora più scarna anche se ha una schermata di caricamento molto ben colorata e definita.

Il gioco ha un design dei livelli davvero fantastico perché è fedelissimo al gioco originale, molto di più di quello visto su C64.

Graficamente il ninja ora è proprio lui, con tutti i colori al loro posto e anche il disegno del vestito è molto fedele così come il cane che lo accompagna. Tuttavia è come tradizione CPC abbastanza pixelloso, ma questo non toglie la qualità grafica che traspare da ogni elemento presente, anche i più piccoli.

I nemici sono più vari, ci sono quelli con i pugnali, quelli con il fucile e non sparano a casaccio o contro l'aria impedendo di fare un salto di avvicinamento. Ben disegnati e molto fedeli anche questi sia nelle posizioni originali e negli schemi di attacco.

Se dal punto di vista grafico e design il CPC mostra una qualità molto accurata, qualcosa non va nelle animazioni.

Quando cammina senza lanciare gli shuriken il ninja si muove abbastanza bene, ma quando cammina e spara, sembra che per terra ci



sia una lastra di ghiaccio e l'effetto è molto più accentuato che nelle altre versioni. Durante i salti normali l'animazione è un po' scattosa e inesistente anche l'animazione del cane quando attacca un avversario.

Quando si incrocia un avversario non ci si scontra e questo crea dei problemi di collisione e il computer non perdona.

Il fondale non ha nessun tipo di parallasse anche se però ha molti più elementi rispetto al vuoto del C64.

Difficoltà abbastanza elevata, non come



su C64, ma anche qui dopo un po' diventa frustrante perché c'è poco spazio di manovra: l'area di gioco è piccola e gli sprite dei personaggi sono fin troppo grossi rispetto a questa e la sensazione è che non ci sia abbastanza spazio per ragionare.

Audio discreto nella schermata del titolo anche se abbastanza tediosa dopo trenta secondi e effetti sonori in gioco pochi in quantità.

Le magie sono tre e sono tutte uguali come tecnica, ma servono al loro scopo.

Amstrad CPC= 7

Molto colorato e dettagliato che lo rende anche dal punto di vista grafico molto fedele all'originale con più varietà di terroristi come tipo e armi disponibili.

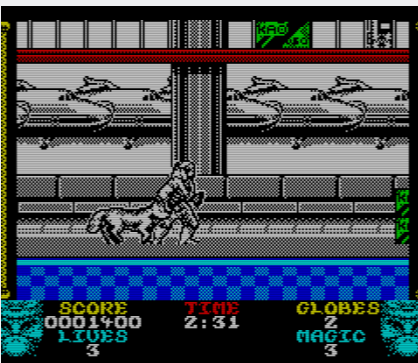
Buona la giocabilità anche se continua ad essere presente una difficoltà molto elevata. La realizzazione del gioco e la meccanica dell'azione anche se con qualche problemino aiutano a proseguire. Se l'occhio voleva la sua parte, con il CPC c'è.

ZX Spectrum (1981, U.S. Gold)

La versione Spectrum è uguale a quella vista sul CPC e identica in ogni singolo dettaglio anche sulla giocabilità, sulla longevità e sulla realizzazione tecnica.

E' completamente in bianco e nero e meno pixellosa rispetto al CPC quindi l'accuratezza del disegno degli sprite in movimento è molto elevata.

Non ci sono differenze di nessun tipo a parte i colori disponibili. Uguali anche gli schemi di attacco e l'IA del computer.



Spectrum= 7

E' in bianco e nero, ma il commento è quello della versione CPC perché è uguale in tutto e per tutto compresi pregi e difetti.

Sega Master System (1991, Sega)



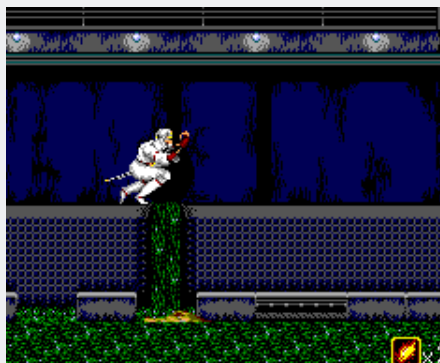
Il gioco era della Sega e sulle sue piattaforme da gioco si è cercato di curarlo il meglio possibile e l'inizio è davvero promettente con una schermata iniziale che sembra proprio presa dalla versione cabinata.

La qualità del gioco in questa versione a 8 bit è davvero strabiliante perché il ninja è proprio quello visto nella versione Arcade, ben disegnato, con i colori al posto giusto, con la stessa fluidità nell'animazione.

I fondali sono ben realizzati anche se non molto colorati, ma il Master System è una piattaforma a 8 bit e di colori non ne ha tantissimi, ma quelli presenti sono ben usati. C'è anche qualche strato di parallasse che rende più realistico lo scorrimento del livello.

Questa versione però ha delle differenze rispetto alla versione originale: non c'è il cane durante il gioco e in pratica questo viene considerato come un arma speciale come le magie ninja.

Queste ci sono e sono diverse per livel-



lo e aumentano al diminuire delle vite: all'inizio del gioco con tre vite c'è una sola magia e ogni volta che se ne perde una aumentano il loro numero.

Il cane deve essere scelto in alternativa alla magia e viene evidenziato nell'icona della magia disponibili; si usa la magia o si chiama il cane.

Durante il livello la difficoltà è così elevata che il cane è essenziale per superare alcuni nemici, ma avendolo a disposizione limitatamente complica le cose.

Le magie sono molto buone con l'animazione dell'evocazione originale davvero spettacolare anche se poi questa magia ha una sua schermata a parte.

La difficoltà è molto alta perché i nemici non sono visibili mano a mano che si procede, ma si materializzano sul bordo dello schermo con il loro colpo che parte un attimo prima che questi siano visibili in gioco e alcuni di loro sparano anche quando non sono visibili, quindi improvvisamente arriva una scarica da non si sa dove. Nel 90% dei casi si perde una vita inutilmente.

SMS= 8

Una conversione molto fedele all'originale in tutto sia dal punto di grafico che sonoro presente durante il gioco sia con musica che con effetti sonori davvero ben realizzati.

Nemici e colpi che si materializzano d'improvviso sullo schermo che sono troppo inaspettati per reagire prontamente.

Peccato perdere il cane che qui viene usato come magia e quindi un aiuto in meno durante i livelli dove avrebbe avuto la sua parte in ogni momento.

Amiga (1991, U.S. Gold)



La versione Amiga si accontenta di solo 512k di memoria consentendo di funzionare anche sugli Amiga non espansi che si trovano ancora nell'usato con solo mezzo mega di RAM.

Schermata del titolo davvero ben realizzata con una qualità Arcade sia nel disegno che nei font usati con una bella melodia anche se un po' ripetitiva.

Gioco semplicemente spettacolare, come meglio non si poteva proprio fare. Tutto è riprodotto quasi molto fedelmente, mancano davvero delle piccolezze rispetto all'originale, ma una qualità grafica e sonora degne di un Amiga usato ottimamente.

I personaggi presenti nei vari livelli sono disegnati molto bene e anche colorati come si deve tanto che sono ben riconoscibili e si comportano esattamente come visto nel Coin-Op, quindi una difficoltà davvero ben calibrata che con la giusta attenzione è possibile arrivare al terzo livello, dal boss, senza perdere nemmeno una vita.

Le animazioni sono state riprodotte tutte compresa quella del super salto davvero fedelissima e poi ci sono tutti gli altri comportamenti che chi ha giocato all'Arcade riconoscerà.

A differenza del precedente gioco ora, il ninja usa gli Shuriken che sono proprio



quelli visti nell'originale con una grafica e un'animazione senza differenze.

Dopo aver disinnescato alcune bombe l'arma principale si potenzia trasformandola in shuriken infuocati.

Ci sono anche le piccolezze legati agli shuriken che quando colpiscono un muro hanno una piccola esplosione, segno che si è cercato di non tralasciare nulla.

Il fondale è molto bello, ben disegnato con un cielo ben sfumato, ma perde completamente il parallasse che non avrebbe guastato e probabilmente avrebbe consacrato questo gioco come una delle migliori conversioni dall'originale.

Ci sono le tre magie diverse che cambiano a seconda del livello in cui si gioca e il cane che segue il ninja si comporta bene con tanto di abbaio in presenza di nemici. Quando viene sconfitto si trasforma in un cucciolo.

L'audio è presente sia come musica durante il gioco insieme a degli effetti fantastici.

Musica che cambia a seconda del livello, quindi un'attenzione e un'accuratezza in ogni fase di questo gioco.

La difficoltà, come già detto, è ben calibrata, ne troppo difficile ne troppo facile e a differenza delle versioni a 8 bit, quando un avversario è troppo vicino lo si uccide con la spada e cadendogli addosso non si muore, ma si cade entrambi, quindi si può usare questa cosa per tramortire gli avversari, ad esempio, con un super salto.



Che dire di questo gioco?

Fantastico, un titolo che ogni amighista deve avere nella sua gametecca.

Un gioco che sfrutta bene le caratteristiche della macchina per avere una grafica fluida, buoni colori, belle animazioni e tanta musica diversa per ogni sezione.

Shadow Dancer sta su 1 disco, i caricamenti sono abbastanza veloci e funziona con 512k di memoria.

Amiga= 8,5

È quasi perfetto, una bellissima conversione che mostra una grafica pulita, ben curata, colorata bene e animazioni davvero squisite.

Perde un po' di qualità nel fondale e il parallasse, ma ha musica che è diversa per ogni livello di ogni sezione.

Giocabilità e longevità assicurate grazie ad una giusta difficoltà di gioco.

Da non perdere!

Atari ST (1991, U.S. Gold)



Anche la versione ST si presenta molto bene con una bella schermata del titolo che mostra le buone capacità grafiche del computer, ma non molto buona invece a suonare la musica, tallone di Achille di questa piattaforma.

La grafica è ben definita, ben colorata, dimostrazione che anche con una palette composta da meno colori si riesce a ottenere ottimi risultati.

Anche sull'AT i fondali sono discreti e niente parallasse, ma vista la quantità di grafica presente in gioco, questo non è un elemento essenziale.

Essenziale invece sarebbe stata una migliore fluidità di scorrimento. Questo è leggermente scattoso, ma non rovina l'ottima giocabilità.

Devo dire che la difficoltà è abbastanza elevata e non sono riuscito a superare il secondo livello della prima sezione. Non mi ricordavo fosse così difficile questo gioco.

Anche in questa conversione musica presente durante il gioco che cambia

per ogni livello e effetti sonori di qualità compreso l'abbaiare del cane.

Come la versione Amiga le magie sono discrete perché manca completamente l'animazione di evocazione e vista la cura maniacale con tutto il gioco, questa non avrebbe guastato.

ST= 8

E' quasi uguale alla versione Amiga anche se ci perde nella qualità audio e lo scrolling un po' scattoso.

Per il resto è un gioco molto buono e una conversione molto curata in tutti gli aspetti principali.

Sega Megadrive (1990, Sega)



La versione Megadrive è basata sul personaggio, ma non ha niente a che vedere con il gioco originale e diventa quindi a sua volta originale.

Cambia lo scenario e cambia anche la trama.

Il gioco si svolge nel 1997 in una città in rovina ad opera di un gruppo chiamato "Union Lizard" e il ninja accompagnato dal suo fidato cane cercano di salvare i superstiti e fermare una volta per tutte questa organizzazione.

Due sono le versioni del gioco: Giapponese e Americana e diverso è il nome del protagonista: nella versione Giapponese il manuale riporta che si tratta di Hayate, il figlio di Joe Musashi, il protagonista del primo gioco, mentre nella versione Americana viene riportato che si tratta di Joe Musashi, lo stesso ninja del gioco precedente.

Anche questo gioco ha cinque sezioni, divisi in tre livelli ciascuno con un boss di fine livello.

Il successo di questa versione che forse è anche più bello del gioco Arcade non solo è per una grafica davvero raffinata, ma anche per le condizioni meteorologiche e della morfologia della terra che creano ostacoli naturali oltre ai nemici.

Durante l'azione lo scenario cambia sotto i suoi piedi con i palazzi che si sgretolano e si dividono, il terreno che si spacca provocando voragini quando il giocatore meno se lo aspetta, pezzi di muri e tetto che cadono dai piani superiori e che sono letali.

Graficamente è davvero ottimo con una grafica molto buona e davvero curata sia nel disegno che nei colori e tutti i particolari di questo gioco sono esaltati anche nel fondale che ricorda proprio uno scenario post apocalittico.

Il ninja ha lo stesso bagaglio di colpi, quindi l'arma principale rimane il buon vecchio shuriken che dopo aver salvato alcuni superstiti si potenzia in



una specie di arma ad energia.

Il cane lo segue ovunque e per scagliarlo contro un avversario bisogna fermarsi e caricare il colpo, quindi al rilascio del pulsante il cane sfreccia alla velocità della luce contro il suo nemico.

Ci sono le magie anche queste sono diverse in base al livello in cui si gioca e sono realizzate molto bene. Il ninja si ferma, si mette in posizione come un'antica arte giapponese e la magia appare a tutto schermo distruggendo ogni nemico presente.

L'azione è molto veloce, frenetica perché oltre ai nemici anche lo stesso scenario è letale, quindi tombini che saltano via su una fiamma altissima e letale, terremoti che squarciano il terreno e i palazzi e infine gli stessi frammenti di questi che cadono in testa al ninja che deve cercare di evitarli.

E' probabilmente un gioco che per certi versi è anche meglio dello stesso gioco originale per una giocabilità elevatissima con una longevità molto alta che lo rifarà giocare nel tempo più e più volte.

Megadrive= 9,5

E' basato sul personaggio, ma gli viene costruito intorno un gioco davvero spettacolare perché vengono introdotti anche i pericoli delle condizioni atmosferiche, terremoti che provocano cadute di massi e squarci del terreno improvvise.

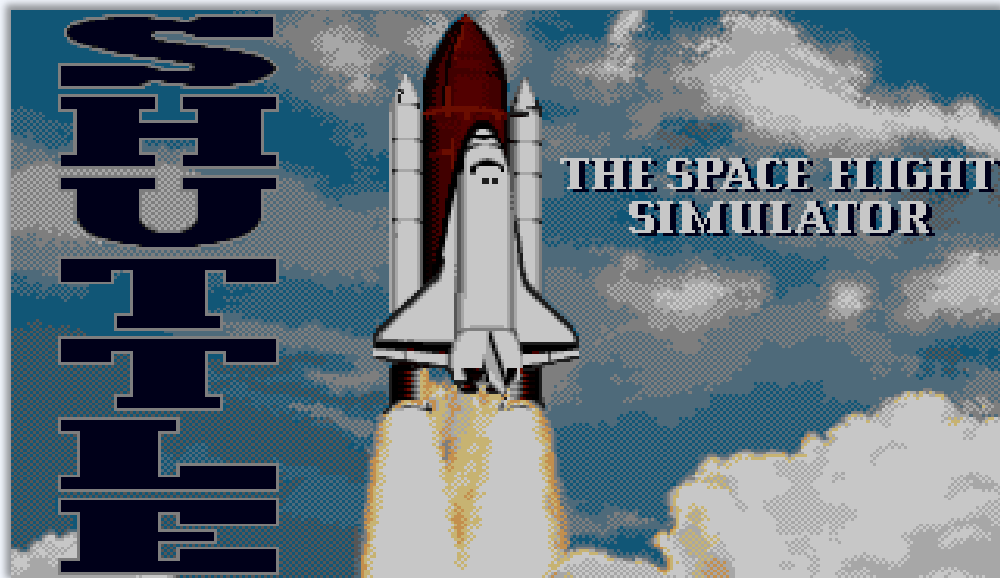
Qualità davvero alta nell'audio e nella grafica senza mai problemi.

Giocabilità garantita dall'ottima fluidità e una longevità davvero senza eguali perché è uno Shadow Dancer che non si è mai visto in nessun'altra versione.

1992

Virgin Games

PC DOS



Shuttle è un simulatore di volo spaziale civile quindi il giocatore deve pilotare la nave spaziale più famosa nel mondo in diverse missioni come l'atterraggio, la costruzione di una base spaziale, il posizionamento in orbita di un telescopio e recuperare satelliti per essere riparati.

Tutto questo però non è semplice perché non è facile pilotare uno shuttle con tutta la sua strumentazione che farebbe venire il mal di testa anche al pilota più bravo.

Il programma si apre con la schermata principale con lo shuttle in primo piano e ci sono tantissime opzioni per venire incontro a tutti i giocatori, dai più ai meno esperti in questo genere di giochi.

E' presente anche una parte multimediale che permette di vedere come funziona questo shuttle con particolari molto dettagliati delle varie parti che lo compongono.

Altra impostazione interessante è il cambio del sito di partenza e di atterraggio che viene mostrato con la presentazione in grafica 3D del luogo scelto: l'inquadratura parte dallo spazio e si scende velocemente sulla terra arrivando fino alla struttura di lancio o di atterraggio dello shuttle.

Le missioni non sono selezionabili, quindi vanno fatte in ordine con la prima che è l'atterraggio dello shuttle aiutato

nella fase di discesa da un Boeing 747 modificato.

Quando parte la missione con il tasto "ESC" si entra nei vari menu che permettono di controllare il mezzo in ogni dettaglio e accedere ai tantissimi quadri di comandi per portare a termine la missione.

Devo dire che fa venire il mal di testa perché i vari quadri comandi sono molto

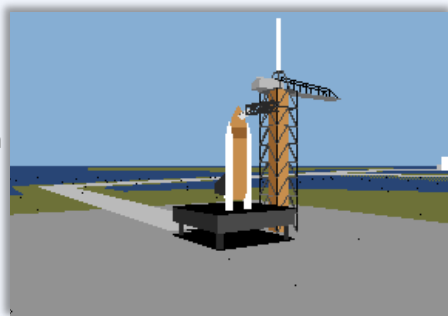
realistici e la conoscenza richiesta per giocare è troppo elevata e per questa recensione non ho avuto il tempo di studiare il manuale, ma vi assicuro che la fedeltà della simulazione è sbalorditiva.

Per chi invece vuole godersi il gioco stando seduto in poltrona c'è l'opzione "Running Demo" completa dal decollo, quindi si assiste ad un "3..2..1..take off" e il razzo che decolla verso le stelle con il rombo dei motori e il fumo che esce dai razzi di spinta. Demo che è importante perché mostra le caratteristiche del gioco non solo visive, ma anche del quadro comandi.

Il gioco fa uso di grafica 3D discretamente dettagliata anche se il mondo è abbastanza piatto, ma i protagonisti sono dettagliati così come le rampe di lancio sono proprio quelle che si vede

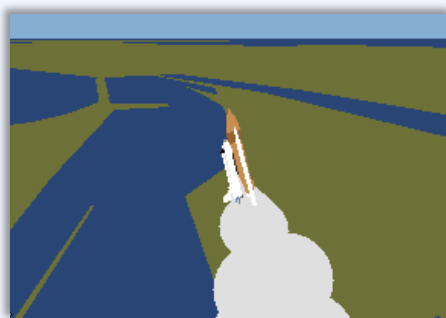
nella realtà.

Il gioco ha tante opzioni sia per il dettaglio grafico, ma anche per personalizzare il gioco in tutti i parametri di



volò per facilitarlo il più possibile e c'è proprio un'opzione sul livello di aiuto durante il

gioco che va da automatico a manuale. Il gioco dovrebbe impostarsi automaticamente per lasciare al giocatore i comandi essenziali.



PC= 7

Simulazione spaziale civile davvero accurata che permette di sedersi ai comandi di uno shuttle con una bella grafica 3D e ottimo realismo. Solo effetti sonori durante il gioco. Per goderselo al massimo dettaglio meglio avere un 386.



1993, Midway - Super NES, Sega Saturn, Sega 32X, Megadrive, Game Gear, Master System, Playstation, PC, Amiga, Gameboy

Mortal Kombat II è il seguito del primo gioco che ha avuto un successo notevole come Arcade e anche come conversione per computer e console di generazioni diverse.

Su REV'n'GE! #31 potrete leggere come si comporta questo gioco su tutte le piattaforme su cui è uscito e sono conversioni che per la qualità del gioco hanno invogliato a fare meglio di quanto già visto di buono nel primo MK.

MK è un gioco molto violento e nel secondo capitolo lo è ancora di più.

La trama si complica ulteriormente per la razza umana perché dopo che Shang Tsung viene sconfitto nel decimo torneo, ritorna nell'Outworld dove convince l'imperatore Shao Khan a risparmiargli la vita e organizza un nuovo torneo, ma questa volta si svolge nel suo regno e i terrestri devono affrontare nuovi e potenti avversari in un territorio sconosciuto pieno di trappole mortali.

Rispetto ai pochi personaggi del primo

gioco ora ci sono 12 personaggi e 3 segreti per dare una longevità senza fine per questo bellissimo gioco.

Rispetto a MK questo gioco apporta una grafica molto migliore e una risoluzione più elevata con scenari complessi, animati e in alcuni di questi si possono fare gli "Stage Fatality", ossia delle Fatality dove lo scenario rende più semplice questa mossa speciale.



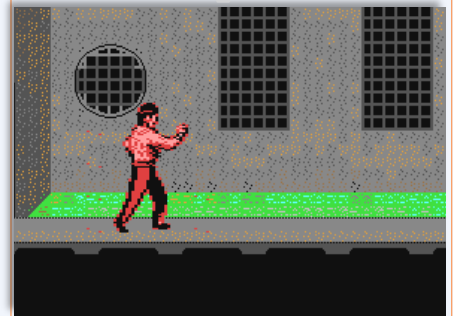
Oltre alla fatality sono state aggiunte

le "Babality" che trasformano gli avversari in bambini e le "Friendship" dove il personaggio di esibisce in pose ridicole.

Ogni conversione ha mantenuto fede a tutte queste innovazioni, quindi ce ne è per tutti.

A differenza del primo gioco non dovrebbe esserci nessun tipo di censura, ma questo lo si vedrà durante le recensioni delle varie conversioni.

Mortal Kombat C64 / Spectrum



MORTAL KOMBAT

Omaggio al Commodore 64 e ZX Spectrum con il primo Mortal Kombat

Sega Master System (1994, Acclaim)

Sarebbe quasi impensabile immaginare la trilogia di Mortal Kombat su un 8 bit come questa console, ma tra mille difficoltà e tanti tagli sono riusciti a tirare fuori un gioco che non è male.

Molto ben fatta l'introduzione del gioco con la scritta "Mortal Kombat II".



Il gioco ha solo 8 personaggi, quindi decisamente meno di quelli delle altre conversioni, ma era prevedibile che avesse avuto dei tagli in questo senso.

La cosa che stupisce è la grafica e l'audio soprattutto dove c'è del parlato digitalizzato. Musica presente nell'introduzione e durante il gioco con la qualità abbastanza scadente così come gli effetti sonori, ma c'è anche del parlato digitalizzato che è di buona comprensibilità.



La grafica è davvero la cosa che stupisce molto perché il rendering dei lottatori è davvero buona, immaginando l'architettura interna e la tecnologia di questa console.

I fondali sono rigorosamente e ovviamente statici, ma il disegno non è male e per alcuni di questi sono stati riprodotti bene anche diversi particolari.

Non è però tutto oro quello che luccica perché i personaggi si muovono a scatti

e lo scrolling fa lo stesso. Tuttavia giocandoci si ha proprio la sensazione di avere tra le mani un buon prodotto che malgrado tagli e problemi di fluidità rimane incredibilmente molto giocabile e anche se ci sono solo 8 personaggi ha anche una buona longevità.

Sega Mega Drive (1994, Acclaim)



Come la versione Master System questa volta non c'è traccia di censura, quindi sangue a volontà. I personaggi giocabili ci sono tutti come nell'originale, quindi 12 principali, più quelli nascosti.

Difficile descrivere questo gioco perché ha una grafica davvero strepitosa e un netto miglioramento della qualità del rendering rispetto al primo gioco sempre su questa console.

I personaggi sono di grandi dimensioni, molto dettagliati in ogni parte e colorati davvero bene, ma la cosa che si nota con gran piacere sono i fondali che hanno diversi strati di parallasse molto fluidi e sono anche animati bene come era nell'originale.

Buona la giocabilità grazie alla fluidità della grafica che non si inceppa mai e anche all'accompagnamento musicale presente durante il gioco e diversa per ogni scenario.



La musica è suonata molto bene sin dall'introduzione che è decisamente fedele con la versione Arcade. Musica di buona qualità e che sembra anche migliore rispetto ad altri giochi.

Gli effetti sonori sono ben fatti anche questi con parlato digitalizzato in quantità, quindi anche ogni volta che si fa un'azione particolare durante lo scontro si sente la voce che definisce il tipo di attacco fatto o subito.

Devo dire che giocandoci non sapevo bene cosa poter scrivere di questa versione visto la qualità della grafica che lascia senza parole perché i colori sono sufficienti per mostrare una qualità molto fine e dove ogni particolare viene messo in evidenza.

Una versione che è di una giocabilità eccellente, un accompagnamento musicale all'altezza e una longevità davvero elevata per i 12 personaggi ognuno con Fatality, Babality e Friendship, più la possibilità di usare alcuni personaggi nascosti.

Di certo non è la conversione perfetta, ma nel rapporto prezzo-prestazioni e equilibrio tra grafica e giocabilità forse può considerarsi la migliore versione.

Megadrive= 8,5

MKII su Megadrive lascia senza fiato per una giocabilità favolosa grazie ad una grafica colorata, ben animata anche nei fondali dove sono presenti diversi strati di parallasse.

Per me, la versione migliore!

Amiga (1995, Acclaim)

La versione Amiga esce abbastanza in ritardo rispetto alle altre piattaforme e



in versione OCS, quindi solo con un massimo di 32 colori e già in partenza con una qualità grafica inferiore alle altre versioni a 16 e 32 bit. L'Amiga tuttavia ha un hardware particolare perché ha un buon chip audio e dei custom chip che possono fare la differenza nella velocità della grafica e di riflesso anche nella giocabilità.

L'Amiga si sente subito grazie ad una buonissima qualità audio durante l'introduzione che rimane nelle orecchie per parecchio tempo.

Tra le opzioni di questa versione oltre a modificare la difficoltà è possibile impostare il joystick ad usare ben 2 pulsanti ottenendo così una giocabilità decisamente buona soprattutto per calci e pugni, migliorando parecchio quei limiti di gioco visti, ad esempio, in Street Fighter 2.

La grafica durante il gioco è molto buona malgrado la palette ridotta della versione OCS e anche i particolari sono ben riprodotti. Buone le animazioni dei lottatori e finalmente in questa versione ci sono le ombre che mancavano nel primo MK integrando bene i lottatori sul fondale.

I fondali sono ben disegnati, ma sono completamente statici e non c'è nemmeno il bel parallasse visto nella console a 16 bit di Sega.

Senza essere troppo cattivi, la versione Amiga potrebbe essere paragonata alla versione Master System per quanto riguarda la staticità dei fondali e la qualità dei personaggi in gioco. Quindi un gioco che è una via di mezzo tra le due console: buon audio e buona fluidità, mentre la qualità dei rendering è una via di mezzo. Leggermente meglio del Master System e peggio del Megadrive.

Non bisogna nascondersi dietro a quali scuse, ma accettare il fatto che MKII per Amiga è un porting non dalla versione Arcade, ma dalla versione Megadrive e quindi come tale ci perde parecchie cose per via delle limitazioni intrinseche del suo hardware.

Se mai ci fosse stata una versione AGA sarebbe stato davvero interessante vedere fin dove ci si sarebbe potuti spingere.

Il gioco sta su 3 dischetti e i caricamenti sono davvero lunghi e il cambio disco è sempre in agguato (e anche durante l'esecuzione di una fatality il gioco potrebbe chiedere "inserisci il disco 1"; Questa frammentazione può diventare

snervante), quindi meglio avere un lettore esterno altrimenti la curva della longevità scende parecchio.

La giocabilità è molto buona e malgrado la difficoltà di default sia facile è molto più difficile della stessa difficoltà sulle console, quindi ce ne è per tutti i palati.

Un ottimo gioco che poteva anche in versione OCS avere qualcosa in più sui fondali. Il parallasse è spesso presente nei giochi Amiga e avrebbe compensato la staticità di questi.

PC (1994, Midway)

E' un gioco dove il PC si è ben sistema-



to come macchina da gioco e MKII si esprime molto bene offrendo una buonissima grafica a 256 colori e un dettaglio che sfrutta l'hardware meglio che può, quindi tanto dettaglio grafico e tanta buona musica.

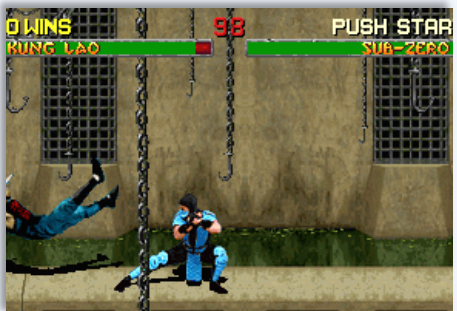
La grafica è molto meglio di quella vista fin' ora e i 256 colori si fanno sentire davvero tutti per sfumature di colore molto buone che rendono il gioco molto fedele all' originale e sembra proprio di giocare al Coin-Op.

Fondali sono animati molto bene, c'è il parallasse e tutto quello che ci si può aspettare è presente.

Essendo un gioco convertito su un PC ci sono però alcune cose che non vanno tanto bene: è un gioco che risente della potenza dell'hardware.

Il computer minimo per farlo girare è un 386, ma meglio avere un 486DX2 una buona scheda audio che comunque non permette di avere gli effetti sonori durante il gioco. Solo musica che accompagna gli scontri e davvero un peccato questa mancanza.

Non ci sono le opzioni disponibile co-



me le altre versioni, ma bisogna acce-

dervi con il tasto "F10" dove si può configurare il dettaglio, se giocare con la tastiera o il joystick (supporta fino a 4 pulsanti).

"F1" e "F2" invece per iniziare una partita con un giocatore o due giocatori.

Un buonissimo gioco che vanta una grafica davvero di altissimo livello unita ad una fluidità davvero ottima (su un hardware come si deve) e che offre una giocabilità davvero incredibile.

Mancano gli effetti sonori e il parlato digitalizzato delle altre versioni; la musica non è un campione audio suonato ad libitum e ha più carisma. Anche se la qualità non è elevatissima è comunque di buona fattura.

Game Gear (1994, Acclaim)



Questa versione è praticamente identica a quella vista sul Sega Master System con una qualità audio leggermente migliore e una bella introduzione molto simile come colori e sfumature alla versione PC DOS.

La qualità dei rendering però sembrano leggermente peggiori rispetto al Master System, mentre per quanto riguarda l'aggiornamento della grafica, della fluidità non ci sono differenze.

I fondali come già visto sul Master System rimangono gli stessi come anche il numero dei personaggi selezionabili.

Un altro porting interessante per poter giocare a questo picchiaduro ovunque

ci si trovi e quindi anche se come già visto sulla sua versione casalinga, si tratta di una conversione davvero buona viste le caratteristiche hardware di queste due piattaforme.

Master System/Game Gear= 7

Un giudizio che premia lo sforzo perché vedere MKII con una buona giocabilità, niente censure, tutte le mosse originali comprese le fatality e anche un po' di parlato.. Tanto di cappello!

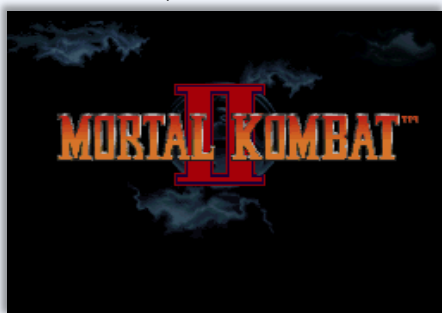
Super NES (1994, Acclaim)

Diversa è l'introduzione al gioco nella versione Super della Nintendo perché si parte con l'introduzione con solo gli effetti sonori di un temporale dove il lampo accende il titolo del gioco. Trama da leggere sul fondale di una foresta e subito presentazione a caso del personaggio con una grafica davvero buona, ma con un design diverso dall'originale.

Il gioco vero e proprio mostra una qualità superlativa non solo nella grafica, nelle animazioni, ma anche negli effetti sonori compreso il parlato digitalizzato che si sente in ogni occasione, molto di più di quello che si poteva ascoltare nella versione Mega Drive.

Sulla grafica, dopo aver visto la versione PC non c'è tanta differenza perché siamo sugli stessi livelli, ma colpisce molto la quantità di buon audio che si sente in ogni momento così come gli effetti sonori delle voci degli stessi lottatori e i versi che fanno quando eseguono certe mosse.

Grafica molto colorata, animazioni allo stato dell'arte, animazioni del fondale



e parallasse.

Musica di buonissima qualità, giocabilità eccellente grazie all'uso del joypad a più tasti e una curva longevità molto elevata sia per la qualità intrinseca del gioco sia per i 12



personaggi selezionabili. Finalmente un gioco privo di censura perché ora le "Fatality" sono davvero strepitose.

Dalla versione Mega Drive in poi, a parte la versione Amiga, si è visto un gioco praticamente privo di difetti sulla grafica, sulla giocabilità, sulla longevità sempre ad altissimo livello.

La versione migliore, secondo me, rimane quella per Mega Drive perché ha un rapporto prezzo — prestazioni migliore di tutte. Ha una buona giocabilità, una longevità molto elevata, buona qualità audio e buoni effetti sonori e una grafica animata molto bella.

Dal Mega Drive in poi non si è visto praticamente nulla che facesse vedere una differenza sostanzialmente netta.

Delude invece la versione Amiga anche se è un ottimo gioco con una giocabilità pari alle altre. Quello che lascia perplessi è l'aver perso il

fondale animato e se questo non era possibile farlo, almeno un po' di parallasse.

Le versioni per il Sega 32X, Playstation e Saturn non hanno di certo paura di confronti, ma differenze sostanziali con il Mega Drive non ci sono se non per il numero dei colori o le tracce audio per chi le può usare.

Particolare è invece la versione Playstation che invece sembra non sfruttare proprio per niente il CD.

La versione Super NES è sicuramente superiore come numeri di colori e qualità audio, ma il Mega Drive spesso mostra nei suoi giochi più strati di parallasse.

MKII non fa eccezione: Sul SuperNES c'è una musica di qualità superiore come superiori sono la qualità e la quantità di effetti sonori, mentre dal punto di vista delle animazioni se la giocano e non sembra ci siano tante differenze. Dopo aver giocato alla versione Mega Drive sono sempre più convinto che questa abbia qualcosa di più.

SuperNES= 9

Rispetto al Mega Drive qui c'è un audio migliore sia nella musica che negli effetti sonori che sono anche di più e ha più colori, ma nella sostanza non cambia nulla con la giocabilità davvero elevata e un buona longevità anche grazie al fatto che può contare su molti più tasti del joystick.

Il giudizio non tiene conto del rapporto prezzo-prestazioni che rimane a favore del Mega Drive.

Playstation (1992, Midway)



La versione Playstation è incredibilmente molto vicina al gioco originale ed un gioco solo in 2D dove la console predilige molto i giochi poligonali. Anche non avendo prestazioni elevate rispetto alla prestazioni in 3D garantisce una giocabilità molto fedele all'originale.

Graficamente è superlativo già dall'introduzione che sembra proprio essere il Coin-Op trasferito nella PSX. Audio forse non da tracce audio, ma di qualità molto buona con tanto parlato ovunque sia necessario esattamente come nell'Arcade.

Il gioco vero e proprio non delude perché mostra una grafica, un dettaglio, animazioni praticamente senza difetti e musica ed effetti sonori perfettamente sincronizzati per rivivere le stesse emozioni della sala giochi.

Questa versione però ha delle opzioni interessanti perché permette di modifi-



care vari parametri tra cui le varie trasformazioni di Shang Tsung.

Fondali ovviamente animati e integrati nello scenario come meglio non si poteva sperare.

Come ho già detto prima, dalla versione Mega Drive c'è una differenza di qualità, ma non è così netta e sostanziale perché quella versione era quasi per-

fetta e di una giocabilità da lasciare senza fiato.

L'unica versione che purtroppo delude è quella Amiga dove non sono state sfruttate come si deve le sue risorse e il suo hardware soprattutto visto quello che un Master System e un Game Gear riescono a tirare fuori.

PSX/Saturn=9,5

Le due versioni sono identiche in tutto e per tutto a parte forse l'audio leggermente meglio sul Saturn, ma a parte questo entrambe rasentano quasi la perfezione del gioco Arcade.

Amiga= 7,5

E' un'ottima conversione, ma che perde inspiegabilmente le animazioni del fondale e il parallasse.

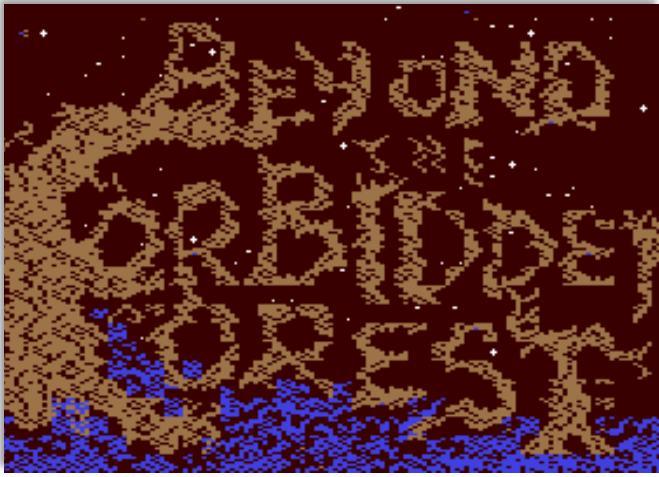
Per il resto buona giocabilità e buon sonoro.

PC= 8,5

Eccellente in tutto, ma non ha nessun tipo di effetto sonoro che è davvero strano. Sarebbe stato al pari di Playstation e Saturn.

32X= 9,5

Una versione davvero eccellente in tutto soprattutto la parte audio dove c'è una qualità del parlato in gioco praticamente uguale all'Arcade. Grafica e animazioni senza difetti.



1983, Cosmi - Commodore 64

E' un gioco sviluppato da Paul Norman ed era il primo gioco su Commodore 64 ad usare il Novaload Fast Loader.

Nel gioco il protagonista è un arciere che deve attraversare un foresta cercando di eliminare ogni genere di mostri che includono ragni giganti, api, rane mutanti, draghi, serpenti con il nemico finale "Demogorgon".



Il gioco ha quattro livelli di difficoltà dove viene deciso il numero e la velocità di questi mostri.

E' stato anche uno dei primi giochi a mostrare l'animazione del sangue e il ciclo del giorno e notte.

Il gioco si introduce con una bella sequenza evocativa di paura e mistero per un'avventura molto pericolosa.

Il gioco ha una sorta di profondità per il fatto che il giocatore e i mostri si spostano su diversi piani, in una sorta di scenario 3D anche se poi non lo è veramente, ma da proprio quella sensazione.

L'arciere può spostarsi in qualunque direzione e cambiano di conseguenza anche le sue dimensioni, quindi se si sposta lontano diventerà molto piccolo, così come anche per i mostri.

Il sistema per sparare le frecce per la

prima volta abbastanza complicato perché deve tenere conto della distanza in altezza e in prospettiva, quindi con il pulsante di fuoco si decide la direzione della freccia e poi con il movimento dello stick la si scocca.

Il giocatore può lanciare le frecce in qualunque direzione, quindi a destra, sinistra in alto e in basso, ma avendo una sorta di profondità può anche lanciare in profondità sempre in alto e in basso.

E' un sistema di controllo veramente buono e che funziona molto bene, ma richiede un po' di tempo per fare pratica.

Tecnicamente è davvero eccellente perché ha una grafica molto bella che da proprio la sensazione di essere in una fitta foresta ben colorata ed è proprio il tratto degli alberi che sembra proprio vero, con le singole foglie che ricreano la sua chioma.

I nemici solo di un colore, nero, ma che serve per incutere la paura di quando si incontra una grossa fiera oscura.

Musica sempre presente anche durante il gioco di bella qualità con anche gli effetti sonori sempre presenti.

Un gioco che quando è uscito ha colpito il pubblico e la critica e anche qui a REV'n'GE! si conferma come un bel gioco che malgrado siano passati tanti anni, può ancora far divertire.

Commodore 64= 8

Un piccolo, semplice gioco che però ha delle chicche tecniche interessanti e una grafica davvero ben costruita che fa divertire l'utente a distanza di più di 30 anni.



Ogni livello ha anche un boss di finale oltre allo scontro finale su Skaro.

Azione Arcade frenetica anche se non ci sono tantissimi nemici, ma in alcune sezioni sono gli elementi del fondale ad essere delle trappole che fanno perdere energia. In altre sezioni bisogna girare per le vie delle città, entrare negli edifici ed eliminare ogni traccia di presenza Dalek e uomini sotto il loro controllo mentale.

Tecnicamente è un discreto gioco con una grafica però ben fatta dove si riconosce bene il Dottore e anche altri particolari come certi tipi di mostri. Fondali anche ben disegnati che mettono in risalto bene i particolari di quella particolare città anche se però la scelta cromatica è un po' ripetitiva.

Velocità della grafica non sempre molto fluida che non rovina la giocabilità. Musica ed effetti sonori però non si possono ascoltare insieme, quindi bisogna



scegliere uno o all'altro.

ST= 6,5

Azione tipica di un gioco arcade, ma che non convince più di tanto per la monotonia dell'azione anche se la notorietà del personaggio richiama l'attenzione usando una buona grafica e la ben nota musica originale.

Dalek Attack è un gioco basato sui personaggi tratti dalla serie TV "Doctor Who" che racconta le avventure di un signore del tempo, il Dottore che viaggia attraverso lo spazio e tempo con la sua astronave spaziale, chiamata Tardis.

In questo specifico titolo, il dottore deve affrontare i suoi più pericolosi nemici, i Dalek, una razza ibrida tra un essere vivente e una macchina che hanno come scopo conquistare l'intero universo.

Il giocatore in questo titolo può scegliere di giocare con il quarto, quinto e settimo Dottore, ma questa scelta dipende dalla piattaforma usata, quindi i personaggi disponibili cambiano a seconda che si giochi, ad esempio, con un ST o uno ZX Spectrum.

Si può usare anche il secondo giocatore che entra in gioco come il compagno del Dottore e quindi la scelta ricade tra ACE e un soldato della UNIT. Il cane robot K-9 appare verso

la fine del gioco così come Davros, il creatore dei Dalek che sarà tra l'altro anche il boss finale.

Il gioco inizia con una delle più note sequenze introduttive della serie TV completa di animazione e tema musicale per poi passare all'introduzione che spiega la trama vista come fumetto con tanto di vignette e accompagnato dal tema del dottore

L'azione di gioco è mista tra un gioco di piattaforme e uno sparatutto anche se però principalmente il giocatore deve eliminare i vari nemici sparsi per quattro città della terra per

poi passare a Skaro dove affrontare il nemico finale: Davros.





MSX (1982, Star Craft)

Un gioco che ha un nome che riconduce ad una famosa serie TV omonima, ma che con questo gioco non ha niente a che vedere.

Si tratta di un gioco che dovrebbe essere proprio uno dei primissimi giochi per MSX sviluppato pochi mesi prima del lancio ufficiale del computer anche se si è persa nel tempo la documentazione sul fatto che sia proprio uno dei primi. Rimane solo la data a confermarlo.

In Star Blazer il giocatore pilota un caccia che deve distruggere degli obiettivi che sono stati prefissati dal suo battaglione.

Non c'è una trama ben precisa, ma ci sono delle missioni che vanno rispettate.

Non è una cosa facile perché il caccia ha munizioni e carburante limitato, quindi bisogna cercare di distruggere tutti gli obiettivi prima di finire il carburante.

Se si finisce tutte le munizioni, si può ancora terminare la missione perché ogni tanto arriva un aereo di supporto che rilascia dei rifornimenti di bombe.

Oltre alle bombe il caccia ha anche una mitraglia per cercare di abbattere eventuali nemici aerei.

Finché l'aereo si trova ad una certa quota non può lanciare le bombe, ma deve essere abbastanza vicino al suolo e quando vi si avvicina si vede il portellone delle



bombe aprirsi e queste cadere giù ogni volta che si preme il pulsante di fuoco.

La difficoltà è che alcuni obiettivi si trovano in mezzo a delle costruzioni che sono apparentemente indistruttibili, quindi bisogna cercare di abbassarsi il più possibile, lanciare le bombe e poi riprendere quota alla svelta.

Non è facile, ma attira l'attenzione del giocatore che farà di tutto per impegnarsi a portarlo a termine o almeno cercare di superare qualche missione.

E' uno dei primi giochi a scorrimento orizzontale per questa piattaforma, ma questa non stata sfruttata come invece è stato per altri giochi.

La grafica è abbastanza povera come quantità di oggetti anche se questi sono molto ben colorati. La velocità di gioco è molto buona e non ci sono problemi di fluidità.

Non ha nessun tipo di musica ne durante la schermata del titolo ne durante il gioco. Ci sono gli effetti sonori, ma molto limitati.

Bisogna prendere atto che è uno dei primi giochi per l'MSX, forse non è nemmeno sfruttato come si poteva fare, ma alla fine è un bel gioco che invoglia il giocatore a andare avanti e anche quando si perde una partita, la si ricomincia perché si cerca di vedere almeno quello che c'è dopo.

Io ci ho giocato diverse partite e non facile perché a guardarlo sembra molto semplice, ma non lo è e la grafica inganna il suo potenziale.

MSX= 7

Un gioco che per la sua grafica si tende a sottovalutare, ma giocandoci si scopre il suo potenziale e la capacità di far divertire.

Provatelo perché vi divertirte.



1987, Topo Soft - MSX



Stardust è un gioco spara tutto a scorrimento verticale dove il giocatore impersona un pilota del caccia stellare Astrohunter che deve difendere la terra dall'invasione dell'Impero Biodroid.

Lo scenario si svolge nello spazio e bisogna distruggere le fortezze spaziali di questi invasori, quindi non solo annientare le loro navi, ma anche le loro postazioni, torri di difesa e qualunque altra costruzione distruttibile presente su queste mega astronavi.

L'Astrohunter è dotato di due tipi di armi: un raggio laser che colpisce le costruzioni sulla base e un arma per attaccare le altre astronavi. Per distruggere le costruzioni c'è un radar che aiuta a puntare l'arma sull'oggetto da distruggere.

La difficoltà generale è elevata perché anche se dalla visuale non sembra le strutture sono fatali nel senso che il caccia ci sbatte contro, quindi vanno abbattute per farsi strada e al tempo stesso bisogna anche attaccare le altre navi.

La grafica non aiuta molto a capire quali sono le strutture da distruggere perché è monocromatica e tende a confondere, quindi l'unico metodo è quello di sparare in continuazione per evitare sorprese.

La velocità di gioco è abbastanza scarsa perché è lento lo scrolling verticale, ma dato che è lento anche il movimento del caccia, il tutto sta in un buon equilibrio di lentezza che fa venire un po' il latte alle ginocchia.

C'è da aggiungere la grafica mono colore, quindi tutto basato sul giallo che tende anche a confondere i proiettili.

Molto ben fatto il senso di profondità perché ci sono delle costruzioni sospese dove il caccia ci passa sotto dando proprio la sensazione di volare sotto certe costruzioni.

Musica presente durante la schermata del titolo di bella qualità e molto orecchiabile ed effetti sonori durante il gioco che sono fatti abbastanza bene e ben riproducono esplosioni e colpi.

Peccato davvero perché visto questo gioco su altre piattaforme è divertente, ma lento e mono colore diventa stancante in brevissimo tempo.

MSX= 5,5

Una grafica ben disegnata, ma la lentezza della grafica, dello scrolling e anche un colore che tende a confondere l'azione di gioco non è che porti tanta longevità.

E' giocabile, ma è lento..

Simulmondo Interattiva



“1993

Simulmondo

PC”

Con TEX si chiude questo capitolo della Simulmondo Interattiva perché si è esaminato tutta la sua raccolta da edicola anche se poi sono stati esaminati solo i primi capitoli di ogni collana.

In questa collana il protagonista è Tex Willer che con l'aiuto di alcuni suoi compagni deve ogni volta affrontare missioni che spesso toccano il paranormale sopra tutto quando deve confrontarsi con il suo più temibile rivale, il pazzoide Mefisto.

Questo primo capitolo è incentrato sulla vendetta di Mefisto contro Tex e i suoi amici per averlo sconfitto l'ultima volta e malgrado sia caduto da un'altezza letale per chiunque sembra ancora vivo e appare in sogno ad uno dei due amici di Tex che si trovano dai loro amici Indiani.

Qui scoprono che forse Mefisto è ancora vivo.

Il gioco è un misto tra un gioco arcade classico, quindi saltare, accucciarsi, camminare, fare a pugni o usare la pistola per difendersi, ma allo stesso tempo è anche un gioco interattivo perché ci sono sequenze in cui bisogna interagire con i vari personaggi e scegliere la risposta più adeguata alla situazione e questo è molto importante perché migliora la qualità generale.



Anche Tex subisce lo stesso destino degli altri giochi dove per lunghi tratti di esplorazione del territorio non c'è assolutamente nulla a parte trovare dei bonus che incrementano il punteggio.

La grafica del gioco è molto buona, dettagliata e ben colorata, quindi dovrebbe usare i 256 colori ed ha anche una buona melodia musicale di qualità.

Belle anche le sequenze interattive con vari personaggi e possibilità anche di svagarsi perché qui c'è un po' di umorismo, battute e prese per i fondelli tra il protagonista e suoi amici.

Non è sufficiente una buona musica, una buona grafica e sequenze interattive per rendere il gioco migliore.

E' noioso, per lunghi tratti si gira in sezioni tutte uguali ed è facile perdersi perché non ci sono riferimenti a dove ci si trova anche per il fatto che non c'è nulla di diverso da un quadro all'altro se non

lievi particolari.

Simulmondo riporta i grandi personaggi dei fumetti su computer e cerca di animare il fumetto originale, ma questa meccanica di gioco è stancante e si presuppone che dopo la prima volta, le cose cambino e invece tutti i giochi sembrano usciti con lo stampino.

Questi giochi usano personaggi dei fumetti molto noti e i loro fan si divertiranno queste collane, ma chi cerca azione e/o avventura, con questo genere di giochi non si diventerà.

PC=6,5

Come i suoi predecessori offre una bella grafica, bella musica e una trama interessante, ma che poi diventa noioso, ripetitivo e stancante dopo che ci si perde tra quadri di uno scenario che non ha differenze.



1988, Taito

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Game Boy, Game Boy Color, Game Gear, Sega Master System, Sega Mega Drive, Super NES, TurboGrafx-16, ZX Spectrum, Virtual Console, MSX

Chase H.Q. è un gioco di corse automobilistiche dove il giocatore prende il ruolo del poliziotto Tony Gibson membro della "Chase Special Investigation Department", che insieme al suo collega, Raymond Broady, deve fermare vari criminali sulla rete autostradale.

Si tratta di un gioco di corse come tanti altri, ma lo scopo finale non è quello di arrivare primi al traguardo, ma catturare un criminale e questo sarà affrontato quasi alla fine del percorso dove il gioco è proprio una classica gara di corse a tempo, dove si sono i punti di controllo dove guadagnare altri secondi, deviazioni, ostacoli sulla strada oltre che superare tutte le altre vetture.

Quando si arriva finalmente dietro alla macchina del criminale bisogna fermarlo andando a tamponare la sua auto che dopo vari colpi prende fuoco e poi si ferma.

All'inizio della missione, il quartiere generale informa i due poliziotti dell'obiettivo e mostra le caratteristiche della macchina che bisogna fermare.

Chase H.Q. ha cinque livelli ed è molto corto, perché sono circa 10 minuti di gioco effettivi. Tuttavia il giocatore occasionale impiegherà più tempo perché ogni volta si viene sorpresi da qualche ostacolo dell'ultimo secondo, quindi anche se non molto lungo, riesce a ga-

rantire una certa longevità.

Come meccanica è molto semplice perché ricorda da vicino Out Run, ma sono stati aggiunti dei miglioramenti tecnici.

E' un gioco che ha avuto un successo strepitoso e ha avuto tantissime conversioni.

Commodore 64 (1989, Ocean)= 3



Che oscenità la versione per Commodore 64. Mai visto un gioco peggiore di questo.

Grafica brutta, grezza, auto quasi irriconoscibili tanto che alcuni mezzi in lontananza sembrano delle auto cisterne che quando si avvicinano sembrano degli abbozzi di grafica.

Anche l'auto del giocatore è orrenda e non c'è nessun segno di movimento a

parte lo scorrere della strada.

Movimento tra l'altro scattoso che non si è mai visto in un gioco di questi livelli di notorietà, nemmeno quelli peggio riusciti.

Lo scenario è monocromatico, la vettura del protagonista è grigia e le vetture avversarie hanno colori diversi, ma un colore unico per tutta la superficie dell'auto.

Brutta anche la schermata introduttiva.

Le uniche cose belle sono le deviazioni della strada che in Out Run per C64 non c'erano e la presenza della musica iniziale.

Su tutto il resto calo un velo pietoso.

Amstrad CPC (1989, Ocean)= 7

Strepitosa questa versione che mostra una grafica davvero simile all'originale, un po' pixellosa, ma davvero ben dettagliata con colori ben messi, uno scenario accurato nei colori applicati e nei dettagli.

Le auto sono ben definite nei colori e ogni vettura ha il proprio dove si notano i loro vari particolari come fanali, targhe e anche le forme sono diverse

Molto bello l'effetto del tunnel dove gli effetti sonori diventano più sordi ricreandolo davvero bene.

Velocità di scorrimento della strada molto fluida e veloce che mette in



ridicolo la versione C64 dove ha sempre avuto una marcia in più su questo aspetto tecnico.

Anche il briefing di missione sul CPC è molto più simile all'originale che la versione C64 ridotta anche questa ai minimi termini accettabili.

A differenza della versione C64 non c'è la musica.

Nella versione a 128k non cambia nulla a parte il parlato digitalizzato ad inizio missione.

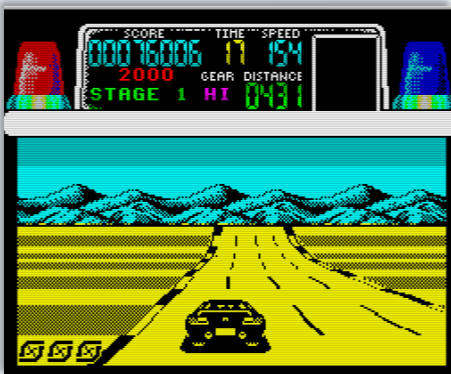
ZX Spectrum 128k (1990, Ocean)= 7

La versione Spectrum si presenta con una musica iniziale non a livello del Commodore 64 che si difende solo in questa caratteristica.

Briefing di missione molto bello, ben dettagliato e decisamente meglio anche della colorata versione CPC.

La grafica durante il gioco è monocromatica, ma di una giocabilità straordinaria.

Ha un dettaglio molto alto delle vetture in gioco, una fluidità e velocità generale molto buone che si fa giocare così bene



che non si vorrebbe mai smettere di giocare e sono rari i giochi Spectrum che hanno queste prestazioni davvero sublimi, il sogno di ogni giocatore dell'epoca in un gioco di corse.

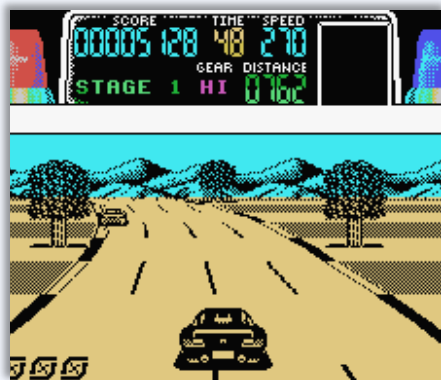
Durante il gioco niente musica, ma solo effetti sonori con parlato digitalizzato all'avvio e alla fine del tempo.

Se finisce il tempo si può continuare esattamente dal punto in chi ci si è fermati.

Devo dire che sono rimasto piacevolmente colpito da questa versione che per ora dopo queste prime tre comparazioni è la versione migliore.

Non ha i colori buoni del CPC, ma una fluidità davvero ottima.

MSX (1988, Ocean)= 6



La versione MSX è una via di mezzo tra la versione C64 e Spectrum. Graficamente è vicina alla versione monocromatica ZX e tutto il dettaglio del gioco è uguale compreso la fase di briefing e uguale anche il pannello delle informazioni.

Cambia la velocità di gioco che qui è leggermente più lenta quando ci sono troppi oggetti sullo schermo e quando si arriva allo scontro con il criminale la velocità di scorrimento della strada rallenta, ma anche il movimento della macchina subisce un forte rallentamento come su C64.

E migliore della versione Commodore a 8 bit per un dettaglio decisamente superiore e una fluidità che è buona con pochi mezzi in gara e rallenta solo

quando c'è troppa confusione.

Meno effetti sonori rispetto alla versione Spectrum 128k (che con più memoria ha anche il parlato digitalizzato e il suono della sirena durante le fasi finali dell'inseguimento), ma la giocabilità è buona anche se quando rallenta va un po' a farsi benedire..

Amiga (1989, Ocean)= 8



La versione Amiga può contare sulla sua qualità grafica e audio e infatti il gioco appare sullo schermo con una demo e con la musica originale davvero ben suonata grazie alle capacità del chip audio Paula.

Il gioco parte con la schermata di missione davvero ottima come qualità e dettaglio anche per la macchina del criminale ben evidenziate nei suoi particolari e si sente anche la voce di Nancy che parla molto di più di quanto sentito in alcune versioni a 8 bit.

La grafica in gioco è molto buona e dettagliata come ci si aspettava dall'Amiga. Le vetture sono colorate in modo più realistico mettendo in risalto ogni particolare che poteva essere notato durante le corse.

I vari scenari sono discreti, abbastanza definiti anche se non ci sono tanti elementi a bordo strada. C'è una leggera confusione di colori su alcuni tracciati fuori strada, ma accettabile.



Musica, come già detto, eccellente, ma durante il gioco solo effetti sonori che sono davvero buoni perché si sente proprio il ronzio quando si supera una macchina e poi questi effetti mettono in risalto le sirene che suonano durante l'inseguimento vero e proprio.

La velocità di gioco è buona anche se c'è la sensazione che lo scorrimento della strada sia leggermente poco fluido, ma poi durante la corsa, l'ebbrezza diventa tale che non si fa più tanto caso.

Giocabilità davvero eccezionale e l'Amiga riesce a fornire una qualità grafica e sonora da rendere questo gioco un titolo da giocare e rigiocare.

Atari ST (1989, Ocean)= 8



Anche la versione ST è davvero molto buona perché l'impatto grafico è dettagliato e colorato come lo si è visto su Amiga in ogni particolare anche se però quella sensazione di leggero rallentamento qui si nota di più quando ci sono troppi oggetti su schermo in movimento, ma non rovinano l'eccellente giocabilità.

Su ST non ci sono gli effetti sonori durante il gioco, ma c'è la musica e anche parlato digitalizzato all'inizio della corsa e all'arresto del criminale.

Leggermente meno colorato della versione Amiga, ma le differenze sono tuttavia poco visibili e quindi anche su ST un ottimo gioco di guida che va giocato.



Sega Master System (1990, Taito)= 6,5



E' una versione particolare perché ha un menu prima di iniziare a giocare dove si può personalizzare il gioco acquistando delle parti sia allo scenario che alla macchina. Dato che alcune di queste parti richiedono del denaro, queste sono sbloccabili solo dopo aver catturato i criminali che portano delle ricompense.

E' un gioco leggermente diverso, molto veloce, ma così tanto che alle volte non si capisce assolutamente nulla anche per il fatto che ci sono tantissime curve affrontate a velocità quasi fuori controllo.

La grafica è discreta, più colorata di ogni altra versione a 8 bit, ma poco definita, molto semplice.

Giocabilità buona anche se inizialmente lascia un po' dubbiosi per questa estrema velocità, ma una volta presa la mano diventa un gioco simpatico.

La poca fedeltà anche come grafica non lo rende una conversione da ricordare a parte il nome.

Super NES (1993, Taito)= 9



La versione Super NES cambia il nome in Super Chase HQ e cambia radicalmente la grafica che ora diventa semplicemente fantastica. Un miglioramento totale e decisamente in meglio.

La visuale non è più in terza persona dietro la vettura, ma in prima persona dentro l'abitacolo con le mani sul volante mentre si gareggia sulle strade in 3D con una velocità e una fluidità sbalorditiva.

Nello specchietto della vettura si vede il protagonista che non rimane immobile, ma sgrana gli occhi e si spaventa quando ha uno scontro o tampona un'altra vettura e rende il tutto davvero bello.

L'auto del giocatore si danneggia e fisicamente si vede sullo schermo il cofano danneggiarsi, piegarsi e perdere dei pezzi con gli scontri.

Durante l'inseguimento finale, il criminale si sporge dalla vettura e spara contro il giocatore facendo dei buchi nel cruscotto molto credibili.

La musica e gli effetti sonori sono degni del miglior gioco Arcade e tengono incollato il giocatore davvero tanto anche perché questa nuova impostazione di gioco è talmente innovativa per questo tipo di gioco che lo trasformano in uno spettacolo per gli occhi e per la sua incredibile giocabilità.

Sega Mega Drive (1992, Taito)= 8,5



La versione Mega Drive è alquanto ambigua perché crea confusione già nel nome perché la versione Giapponese, si chiama Chase H.Q., mentre la versione Americana si chiama Chase H.Q. II.

Il gioco, a differenza del Super NES, è visto in terza persona come l'originale e le altre conversioni, ma aggiunge qualcosa di proprio.

Ci sono tre autovetture tra cui scegliere, ma poi il gioco si svolge esattamente come la versione Arcade.

Briefing di missione ben fatto e poi corsa contro il tempo per cercare di raggiungere il criminale.

Le auto disponibili sul Mega Drive sono diverse da quelle viste nell'Arcade, ma non cambia la sostanza.

Molto buona la grafica, tanto dettaglio negli scenari e musica ed effetti sonori durante la corsa. Quando si arriva allo scontro contro il criminale il tempo cambia letteralmente diventando nuvoloso, con lampi e tuoni anche per indica-

re il tipo di azione in corso.

Giocabilità davvero molto alta e grazie alla possibilità di scegliere ben tre tipi di auto diverse aumenta anche la longevità.

PC-Engine (1992, Taito)= 8



La versione per il PC-Engine stupisce per la velocità di gioco davvero veloce che non si impunta mai e azionando il turbo si ha la stessa velocità vista sul Master System e ci vuole tanta abilità per rimanere in pista ed evitare anche le altre macchine.

Graficamente devo dire mi aspettavo di più da questa console che mi ha abituato a vedere conversioni molto fedeli. La grafica è buona anche se la vettura del giocatore assomiglia molto a quella C64 dove si vede a malapena la macchina muoversi realmente, ma a differenza di quella versione

qui la velocità non ha nessun problema.

Le macchine guidate dal computer sono molto buone e ben dettagliate e molto bello lo scenario che anche se non molto complesso ha una nitidezza che sembra reale.

Musica ed effetti di ottima qualità durante il gioco oltre che al parlato quando c'è.

Buona la giocabilità grazie ad una velocità forse tra le più fluide tra le conversioni fedeli all'originale.

CONCLUSIONI: IL PEGGIORE E IL MIGLIORE

Devo dire di essere rimasto sconvolto dalla versione per Commodore 64, davvero brutta sia come grafica in gioco che non da nessuna sensazione di velocità per uno scorrimento della pista davvero scattoso e lento anche il movimento della vettura. Eppure il C64 è un ottima computer che avrebbe dovuto fare molto meglio visto che Amstrad, Spectrum e MSX hanno prestazioni decisamente migliori.

Stavolta una pessima conversione da tutti i punti di vista: grafica orrenda, sonoro assente e di qualità non di certo da Commodore 64, giocabilità e longevità quasi pari a zero.

Non sono mai sceso a questi punteggi, ma questa volta se li merita tutti.

Due sono le versioni migliori:

La bellissima versione Super Nintendo quasi a voler strafare, ma se l'è potuto permettere perché oltre a mostrare una grafica da far cadere la mascella per terra ha una giocabilità senza eguali anche se inizialmente questo tipo di visuale è complicato da gestire per via della velocità di gioco, complice anche la difficoltà ad evitare gli avversari.

Fujitsu FM Towns (1991, Ving)= 9,5



Il gioco è praticamente la versione originale in tutto e per tutto perché mostra una grafica pazzesca, da far cadere la mascella per terra.

Le auto sono quelle viste nell'Arcade, riprodotte in maniera molto accurata.

C'è un bellissimo effetto fading quando si cambia la strada o lo scenario, quindi quando si passa dalla strada principale ad una strada polverosa o quando si prende una deviazione, il paesaggio cambia sfumando dolcemente da quello precedente a quello nuovo e non un cambio netto come nelle altre versioni.

C'è anche il parallasse nello

scenario.

Brutta la colorazione del cielo che mostra un brutto effetto di sfumature come se non avesse più i colori per creare un cielo e butta lì dei colori messi a casaccio. Visto però la qualità della grafica in pista e il numero di colori deve esserci un problema di palette, ma questo va oltre le mie competenze.

Essendo un sistema CD usa le tracce audio che sono di qualità superlativa che danno proprio la sensazione di essere proprio davanti al cabinato. Quindi musica ed effetti durante il gioco e anche momenti di parlato tra il poliziotto e la centrale quando ci si prepara allo scontro con l'auto del criminale.

Non è una grafica in vero 3D però l'impatto visivo sul giocatore è quello ed è difficile smettere di pensare a cosa sono riusciti a tirare fuori da questa console.

Ci sono anche i frammenti di macchina che saltano via, il cofano e il cruscotto che si danneggiano con gli urti sono davvero una chicca e tanto di cappello per il risultato.

Anche la versione Fujitsu FM Towns è spettacolare per la grafica identica all'originale e con un sistema incredibilmente fluido che tende a sfumare magnificamente il cambio della grafica da uno scenario all'altro.

Musiche da CD superlativa.

Giochi dall'Oriente



1988, Hot-B - MSX 2

E' un gioco che si ispira molto allo stile giapponese sia nella grafica che nel fondale e non ha trama ben precisa, ma è un classico spara tutto dove il giocatore impersona Mike che vola con la sua nuvola cercando di distruggere ogni nemico che gli si para davanti.

Le armi che dispone possono essere potenziate e ogni tanto appaiono sullo schermo delle porte che sono dei negozi dove poter acquistare delle bombe speciali.

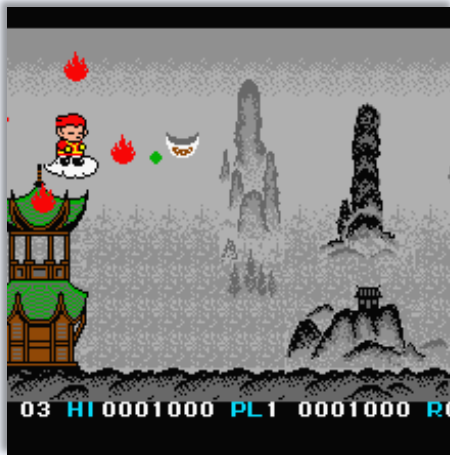
Ogni livello ha dei piccoli e grandi boss di fine livello.

Il gioco è anche molto divertente perché i nemici non sono quelli classici, ma sembrano minestre varie, ciotole e piatti di cibo e ogni tanto uno di questi rilascia dei potenziamenti.

Anche i piccoli e grandi boss usano delle nuvole per volare esattamente come il protagonista e sono davvero difficili da abbattere perché già il primo che si incontra spara tuoni in tutte le direzioni che se colpiscono inceneriscono letteralmente il giocatore.

E' un gioco divertente e che ricorda molto il medioevo Giapponese per il suo fondale tipico con i templi di quel periodo, ma anche il disegno in generale è proprio tipico di quella cultura.

Tecnicamente è fatto molto bene con una grafica dettagliata nel disegno e con un buon uso del colore e un fondale che colorato in questo modo mette maggiormente in



risalto i primi piani.

Scrolling abbastanza scattoso, ma non rovina la buona giocabilità che invece risente un po' di un'elevata difficoltà fin dal primo livello con il primo mini boss che richiede tanti colpi per essere abbattuto.

Musica presente solo durante il gioco con gli effetti sonori entrambi molto carini e in tema.

Un altro bel titolo per MSX 2.

Per chi possiede ancora un MSX 2 o ama particolarmente questa piattaforma il consiglio è quello di provarlo perché ne vale la pena.

E' un gioco divertente per alcuni nemici diversi dal solito e anche per il fatto che ricrea bene un mondo antico pieno di suggestione.

Gira molto molto bene anche se ha dei problemi di scorrimento, ma una buona giocabilità anche se forse un po' difficile fin da subito.



Think Twice è un gioco di enigmi convertito dal gioco Mastermind dove il giocatore deve indovinare la giusta sequenza di colori che il computer genera a caso.

Il giocatore ha solo 10 tentativi per cercare questa combinazione. In pratica si mettono 4 colori nelle 4 caselle e poi il computer informa il giocatore quanti sono i colori giusti e se c'è la giusta combinazione di questi senza però dire quale è.

Il gioco permette di giocare in quattro modi: indovinare 1, 2, 3 e 4 righe per volta aumentando di volta in volta la difficoltà perché diminuiscono i tentativi per trovare la giusta combinazione.

Per aumentare il grado di sfida c'è un contatore del tempo per cercare anche di riuscire a trovare la soluzione nel più breve tempo possibile.

Il gioco permette anche di scegliere se ascoltare un brano musicale o solo gli effetti sonori, ma non tutti e due insieme.

Anche se la musica è ben suonata, dopo un po' diventa noiosa perché impedisce di concentrarsi sulla risoluzione dell'enigma.

Gli effetti sonori sono solo quando si inserisce la pallina nella sua casella,

quindi per questo tipo di sforzo mentale è più che sufficiente.

Non si può parlare di caratteristiche tecniche perché essendo un gioco prettamente di carattere celebrale la grafica è solo marginale, ma dato che l'occhio vuole comunque la sua parte, questa è fatta molto bene, colorata vivacemente.

La tavola del mastermind è ben riprodotta e tutte le informazioni sono chiare e precise.

Il gioco sta su 1 solo disco e bastano 512k

di memoria.



Amiga= 6

Simpatica conversione del Mastermind per poter giocare anche su Amiga a questo classico.

Ci sono tutti gli elementi per mettere a dura prova l'intelletto per riuscire a trovare la soluzione che il computer ci da e il tutto è anche ben realizzato con una grafica adeguata; per chi lo vuole c'è anche un bell'accompagnamento musicale.

Non si va oltre la sufficienza perché comunque non ha longevità molto elevata e la sua curva interesse potrebbe scendere dopo qualche ora.

Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

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



Multimedia Compilation Office

WORLD VISTA™

1991, Applied Optical Media Corporation - CDTV

World Vista è un database multimediale dove l'utente può trovare le informazioni geografiche e politiche dei vari stati del mondo in maniera molto dettagliata grazie anche ad una interfaccia che non complica la navigazione e con pulsanti con caratteri molto grossi.

L'esplorazione avviene in quattro modi: "Countries" permette l'esplorazione diretta delle nazioni interessate grazie ad un sistema di ricerca dalla A alla Z per coprire tutti gli Stati esistenti sul pianeta Terra.

"Bookshelf" è una ricerca per temi, quindi si può cercare uno Stato per immagini, per la musica, per la cultura, per la bandiera, ecc. Quindi se si sceglie, ad esempio, Immagini da questo Bookshelf si avrà di nuovo la ricerca dalla A alla Z, ma questa volta i risultati saranno immagini della Nazione scelta. Stessa cosa se si sceglie musica o altre categorie.

La ricerca per "Topics" invece è un tipo di navigazione per argomenti tipo la densità, l'etnia, le importazioni, le esportazioni, ecc., e in questo modo si trovano direttamente le informazioni dirette che poi possono essere intrecciate con altri Paesi.

L'ultima ricerca è "Maps" che mostra la

mappa del globo, quindi la scelta del continente, poi delle singole Nazioni.

Le mappe hanno solo due tipi di ingrandimenti, quindi si può visionare la mappa di uno Stato abbastanza minuziosa ma limitata ad una cartina mista politica/geografica dove sono indicate le principali città capoluogo di regione e di

provincia e qualche località più o meno famosa, mentre nella parte geografica i principali fiumi e monti.

Per ogni stato c'è un'ulteriore mappa per le città principali con un dettaglio maggiore, ma non a livello di mappa da

navigatore, quindi non si vedono le vie, ma le strade principali del comune interessato.

Per ogni stato ci sono come file multimediali le canzoni che non sono per forza gli Inni Nazionali, ma delle musiche tipiche di quel paese, come ad esempio, per l'Italia c'è la tarantella.

Sempre per quanto riguarda l'audio è possibile per alcuni Stati poter ascoltare come si pronunciano certe parole.

La lingua del CD è in Inglese, ma se si sceglie uno Stato diverso si sentiranno le parole tradotte nella lingua di quel determinato Paese.

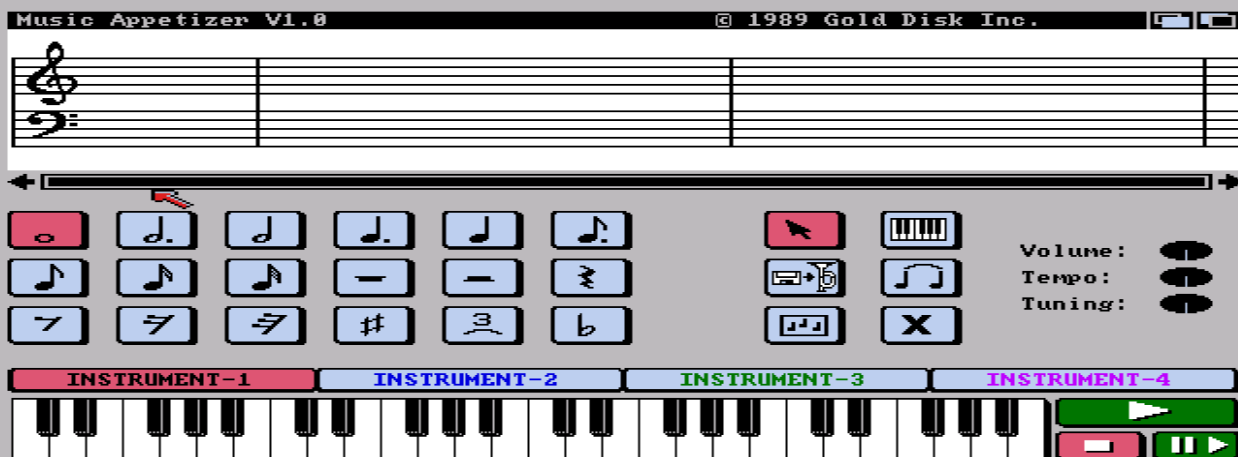
Le immagini disponibili per ogni Nazione sono tipiche e di qualità molto elevata e superiore a tante altre immagini viste su CDTV.

Una Enciclopedia interessante per scoprire tutti i segreti di uno Stato sia dal punto di vista politico, naturale, musicale e storico.



CDTV= 9

Un bel titolo multimediale ricco di musica, parole e immagini di alta qualità che invogliano l'utente a esplorare ogni Nazione per scoprire qualcosa che non si sa.



1989, Gold Disk - Amiga

Music Appetizer è un piccolo programma per creare musica su Amiga usando un pentagramma per inserire manualmente le note e creare quindi ogni tipo di melodia che ci passa per la testa.

Funziona esattamente come Deluxe Music anche se però ha meno potenzialità del noto programma della Electronic Arts.

Music Appetizer è un prodotto pensato più per i principianti che per la prima volta si affacciano a questa possibilità di imparare a crearsi le proprie melodie. E' semplice perché permette solo di inserire quattro strumenti per volta e si può interagire solo con quello che c'è sullo schermo.

I menu a tendina permettono di caricare una canzone già preparata, di pulire gli strumenti caricati per inserirne altri e poi impostare se usare Diesis o Bemolle, il tempo e se dividere subito lo spartito nei vari tempi oppure farlo dopo aver inserito le note.

Si può anche interagire con il pianoforte sullo schermo per ascoltare le note e anche per controllare se lo strumento scelto è di nostro gradimento e può anche essere usato per inserire le note automaticamente rendendo più veloce l'operazione anche se l'inserimento tiene conto di quanto tempo si tiene premuto il tasto del suono.

Nei dischetti del programma ci sono già

gli strumenti disponibili che sono solo quattro: Batteria, Tromba, Archi e Pianoforte.

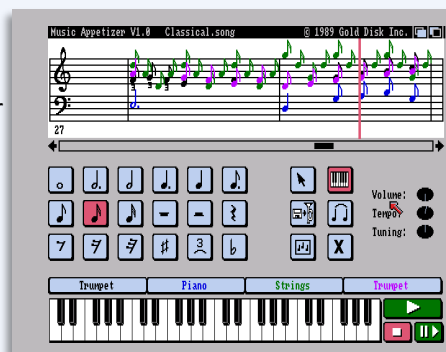
Un programma per principianti molto buono e di

facile comprensione anche se però per poterlo usare come si deve ci vorrebbe un po' di conoscenza musicale. Senza questa conoscenza

di base la creazione della musica diventa più complicato, ma non impossibile.

In aiuto dell'utente ci sono di default due canzoni già pronte che fanno vedere le potenzialità del programma e devo dire che sono già molto buone vista la sua semplicità.

Per chi è a zero di musica potrebbe non interessare, mentre chi ne sa già qualcosa potrebbe divertirsi per un po' di tempo e facilitato anche dal fatto che il programma supporta formati di canzoni abbastanza comuni e quindi facile da importare strumenti e nuovi brani musicali.



Un buon programma musicale adatto soprattutto ai principianti perché non ha tante opzioni e tutto quello che serve è praticamente disegnato sullo schermo. Con un po' di pratica si riesce a creare qualcosa di interessante anche se con solo quattro strumenti musicali per volta.

Longevo per chi si intende di musica o che ha delle basi per potersi divertire con Music Appetizer.



1992, Microsoft - Windows

Musical Instruments è un prodotto multimediale della Microsoft per Windows 3.x e con questo CD non vuole far conoscere la musica, ma far conoscere la storia degli strumenti musicali dalla loro nascita fino ai tempi moderni.

Il programma si avvia subito con una bel motivetto classico per rendere l'idea di cosa ci si può aspettare da questo titolo.

La ricerca, la scoperta, la storia degli strumenti musicali viene fatta attraverso quattro modi: Le famiglie di strumenti, musica d'insieme, strumenti nel mondo e la ricerca dalla A alla Z.

Queste categorie così generali nascondono una ricerca molto avanzata che si intrecciano l'una con l'altra dando vita ad una quantità di informazioni senza quasi fine.

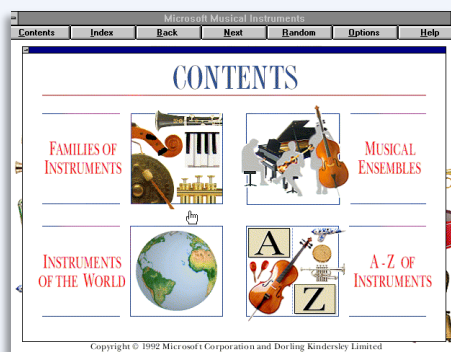
Le famiglie di strumenti si dividono in: **Ottoni** (trombe, trombette, tromboni, Tube e Corni), **Archi** (Arpe, Viole, Violini, Chitarre, ecc), a **Fiato** (oboi, flauti, sassofoni, clarinetti, ecc), **Tastiere** (pianoforti, organi, tastiere moderne, ecc) e **Percussioni** (batterie, cimbali, xilofoni, ecc).

Una categoria enorme perché per ogni singolo strumento c'è una pagina molto dettagliata che permette di ascoltare i suoni di ogni strumento di quella categoria: se si sceglie "violino" si possono ascoltare dei campioni audio da tutte le

varianti del violino, da quello originale a quelle attuale del 1992, anno di pubblicazione del CD.

Ma non solo ascolto perché ogni singola variante ha la sua descrizione dettagliata di immagini, suoni, caratteristiche tecniche e di costruzione, quindi un dettaglio informativo molto esauriente come andare a cercare su internet.

La parte audio è molto interessante perché permette all'utente di parteci-



pare a questo CD perché può interagire suonando direttamente una sc-

la completa e provare esempi musicali e effetti sonori realizzati con quel particolare strumento. Non tutti gli strumenti permettono questa interazione, ma generalmente è per quelli principali che rappresentano una categoria, tipo la chitarra classica, l'ar-

pa, il violino, ecc.

Un database di suoni, musiche e note davvero notevole.

Ad esempio nel pianoforte ci sono due

pedali che servono a dare un particolare tipo di sostegno al suono e grazie a queste Enciclopedia l'utente può scoprire come funzionano con esempi pratici, quindi addirittura ben quattro esempi musicali che mostrano cosa si può fare con questi due pedali.

E questo è solo un esempio di quello che si può fare con questo titolo.

La musica di insieme permette di scoprire come funzionano gli strumenti quando suonano tutti insieme in un'orchestra, in una parata, in una banda jazz, tra amici e ci sono esempi suonati che mostrano le varie differenze tra il suonare in un'orchestra barocca rispetto ad un'orchestra del 20° secolo.

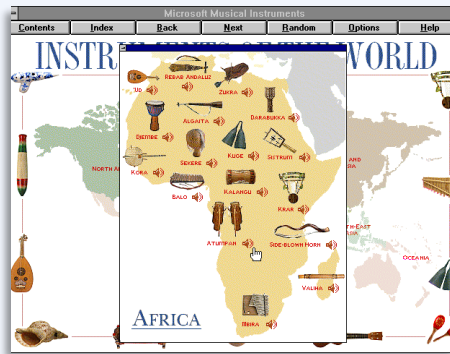
Ad esempio se si sceglie una banda jazz il programma permette di ascoltare gli strumenti tipici di una piccola banda Jazz e anche di una grande per vedere quali strumenti cambiano, quante differenze ci sono e la differenza di suono.

Questo permette anche di imparare ad un musicista e anche ad un principiante di potersi creare una propria band e

scoprire quali sono gli strumenti ideali per avere un buon risultato.

Strumenti nel mondo invece permette di scegliere gli strumenti tipici di un particolare continente o nazione per cercare di capire e conoscere le tradizioni musicali di certi Paesi diversi dal nostro.

Anche questa parte è davvero ben realizzata perché gli strumenti musicali sono divisi per zona all'interno di un continente.



Questa ricerca però mette in risalto gli strumenti tradizionali di questi Paesi, quindi si può scoprire che in Italia gli strumenti storici erano

il *Launeddas* in Sardegna e la *Zampogna* nella penisola; in Africa lo strumento nella zona del Marocco era il *Rebab Andaluz*, mentre nel sud dell'Africa si suonava l'*Mbira*.



Un'altra caratteristica di questo titolo è che per gli strumenti musicali c'è anche la loro pronuncia, quindi capiterà di trovare degli strumenti impronunciabili, ma grazie a questo sistema si imparerà a farlo

Windows 3.x=10

E' sicuramente una documentazione così dettagliata sugli strumenti musicali che probabilmente nemmeno su internet si riuscirebbe in pochi click ad avere una così vasta e precisa nozione sia in lettura che in ascolto.

Qualità audio da oscar perché ogni singolo strumento è stato riprodotto esattamente come sono gli strumenti originali.

Per un musicista o un simpatizzante della musica, questo è un prodotto da non perdere e una fonte quasi inesauribile di informazioni musicali.

Al prossimo imperdibile numero

#32

Maggio 2015

