

REV'n'GE!

ESTATE

#34

Retro Emulator Vision and Game

Leaderboard Golf

Un gioco per tutto l'anno, ma meglio d'estate

Giochi dall'Oriente

La ragazza vuole farsi una doccia

RECENSIONI: Leaderboard Golf - James Pond II - Aquaracer - Aquanaut - Sub - Sub Hunter - Jaws - Summer Games - Aqua Rush - Aquattack - Bonzo - Insight Technology - Undersea Adventure

EDITORIALE NUMERO 34

Questo è un numero completamente bagnato perché ho scelto titoli che hanno a che fare con l'acqua, con il mare, le onde o i misteri sottomarini.

Non c'è solo acqua, ma anche dei titoli che vogliono ricordare che l'estate sta arrivando e un periodo per poter fare degli sport tipici di questo periodo, come una partita a golf oppure cimentarsi in qualche olimpiade estiva.

Il numero 34 era in forse perché avevo deciso di non fare nulla in questi tre mesi estivi anche perché ne ho fatti tanti e fare due numeri al mese in italiano e poi tradurli in Inglese è davvero tanto e anche se non sembra è faticoso lo stesso.

Quindi quando ho iniziato a scrivere questo numero avevo le idee chiare di passare tre mesi senza scrivere, ma solo divertirmi ad andare al mare e giocare al computer che sto davvero trascurando. Sono indietro e di molto anche nella registrazione di video del Mega Drive, fermo alla lettera N e ne devo fare ancora tantissimi oltre che iniziare quelli NES e SNES.

Nella sezione "Edicola C64" ho inserito 4 giochi con tanto di video per vedere se qualcuno sa a quali giochi originali fanno riferimento. Uno di questi è facilissimo, mentre gli altri tre saranno più impegnativi.

Il numero 35 dovrebbe uscire a Luglio, ma dipenderà dal tempo disponibile.

Spero che i titoli scelti siano di vostro gradimento e tra un bagno e l'altro vi auguro

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..

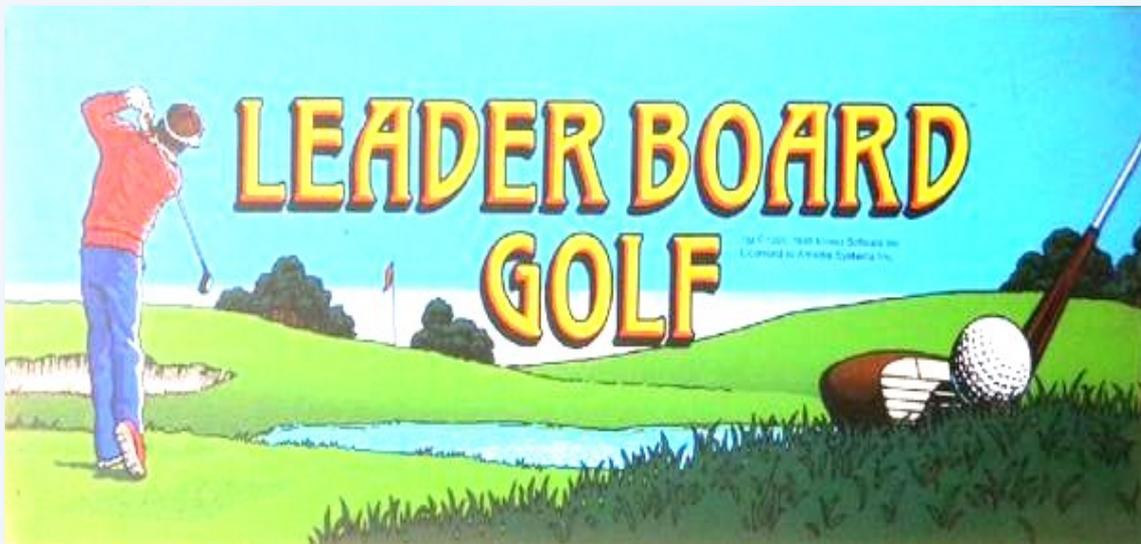
Sommario Numero 33

Maggio 2015

Leaderboard Golf	4-7
James Pond II: Codename RoboCod	8-13
Acqua Racer	14
Aquanaut	15-16
Sub	17
Sub Hunter	17-18
Jaws	19
Summer Games	20-24
Aqua Rush	25
Aquattack	27
Bonzo	29
Insight Technology	32
Undersea Adventure	33

1986, Access Software

Amiga, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Atari 800XL/XE, Commodore 64, Commodore 128, ZX Spectrum



“Uno sport da giocare all’aperto in mezzo alla natura”

Un numero che da inizio alla stagione Estiva, anche se con qualche giorno di anticipo, con un gioco dedicato ad uno sport che si gioca prevalentemente all’aperto e in mezzo alla natura.

Questo sport è il Golf, uno sport dove bisogna infilare una pallina dentro a delle buche usando solo dei bastoni di diverso materiale che permettono di lanciarla a diverse distanze.

Sembra un gioco abbastanza facile, ma non lo è per il fatto che bisogna imbucare questa pallina con un numero prefissato di tiri che nel gergo è il “par”. A differenza di altri sport il punteggio migliore è quello negativo. Questo numero negativo rappresenta i tiri che si fanno per portare la pallina in buca.

Si vince un torneo di golf facendo meno tiri possibili.

Se una buca è indicata con un “par 4” vuol dire che bisogna arrivare alla buca con 4 tiri per avere ancora possibilità di rimanere in gioco.

All’inizio della partita se s’imbuca con 2 tiri su un “par 4”, il punteggio è -2.

Se la seconda buca è un “par 6” e il giocatore imbucava con 3 tiri, il suo pun-

teggio sarà di -5 perché ha impiegato 3 tiri in meno di quelli previsti e si sommano i tiri dal punteggio precedente.

I bastoni usati sono i “legni”, i “ferri” e il “putter”.

I legni vengono usati per coprire lunghe distanze a discapito della precisione, i ferri sono più precisi, ma coprono una distanza media e il putter è un bastone che viene usato sul “green”, ossia quella parte che sta intorno alla buca che come dice il nome è più verde di tutto il resto del percorso e curato in un modo particolare e caratterizzato alle volte da pendenze diverse.

Tra i ferri c’è un altro bastone chiamato “sand wedge” che viene usato quando la pallina finisce in un terreno soffice come la sabbia

Un sport molto bello che anche se ha regole abbastanza complicate, qui molto riassunte, è davvero bello e grazie al computer si può vivere una giornata di golf virtuale che però ha tutte le regole per avere una simulazione molto precisa.

Commodore 64 (1986, Access Software)



Leaderboard Golf è una simulazione di Golf che usa le principali regole sui punteggi, il numero e le caratteristiche dei bastoni e anche le varie penalità quando si lancia la pallina fuori percorso o la si perde in acqua.

Questo particolare titolo è basato su percorsi acquatici perché in tutte le buche è sempre presente l’acqua quindi i percorsi sono generati su di essa.

Una caratteristica molto interessante è il fatto che si tratta di un gioco 3D poligonale e si muove su questo computer in maniera molto buona sia nei tempi di generazione del percorso sia come animazioni del giocatore. In questo primo

gioco della serie c'è pochissimo da vedere sullo schermo, ma quello che c'è è fatto molto bene e di una giocabilità stupefacente tanto che diventerà uno dei titoli più giocati e di grande successo su questa piattaforma.

E' possibile giocare fino a quattro giocatori (una per volta sullo stesso C64), personalizzare il numero del giocatore e tre livelli di difficoltà. Il gioco permette di giocare con 18, 36, 54 e 72 buche su 4 tipi di percorsi.

Questo titolo del 1986 ovviamente non è graficamente molto dettagliato perché manca il "green" che viene però indicato con una bandiera e il terreno di gioco è tutto uguale senza nessun tipo di variazione, quindi un prato generato sull'acqua. Dato che la visuale è sempre impostata per avere davanti la bandiera della effettiva buca certe generazioni del terreno sono un po' lente, ma più che accettabili.

La giocabilità, come già detto, è davvero il suo punto forte perché si gioca molto bene anche grazie alla facilità di cambiare il tipo di bastone e la direzione che si vuole dare alla pallina con il joystick. Tutte le altre informazioni segnano i par di quella particolare buca e i tiri che si sono effettuati. L'indicazione più importante è la direzione del vento che può rovinare una partita.

Se il vento soffia da Est o Ovest bisognerà impostare una direzione opposta in modo tale che poi il vento riposizioni la pallina nella giusta direzione.

Un gioco di golf decisamente arcade anche se è presente un poco di tattica con condizione di vento avverse e l'effetto che si vuole dare al colpo. La barra di energia che serve per dare la potenza al tiro ha anche una seconda barra per l'effetto che si vuole dare per, ad esempio, contrastare il vento oppure approfittarne.

Amstrad CPC (1986, U.S. Gold)



La versione CPC (64k) è uguale a quella vista sul C64 anche se è decisamente e stranamente meno colorata, ma tutte le informazioni sui percorsi, i bastoni disponibili e i tiri effettuati sono indicati bene.

La cosa che lascia un poco a disagio sono il numero dei colori disponibili che sono solo 4 (verde, nero, rosso e blu) che portano così ad avere il golfista ad avere una maglietta dello stesso colore del prato e la pelle del colore delle rocce.

A primo sguardo al pannello delle informazioni sembra mancare la segnalazione della direzione del vento, ma sul prato nella parte destra e in linea con il giocatore c'è una linea blu che dovrebbe indicare questo valore, ma i tiri sembrano quasi ignorare il vento.

La generazione sul CPC 464 è ancora più lenta che su C64 e i pochi effetti sonori, limitati solo alla caduta della palla in buca e del bastone che la colpisce; effetti sonori molto brutti da ascoltare.

La giocabilità sarebbe anche buona, ma la velocità di aggiornamento della grafica e i colori che fanno di monocromatico verde tendono a stancare molto presto.

C64= 7

Nella sua estrema semplicità è davvero bello con una giocabilità su altissimi livelli.

CPC 464= 5,5

Lento e con un tono così monocromatico diventa presto noioso.

Spectrum (1986, U.S. Gold)



Leader Board Golf sullo Spectrum è interessante come è stato fatto perché anche se ha una grafica molto semplice e con colori essenziali ha una area di gioco molto grande con le informazioni direttamente stampate sullo schermo e i colori sono pochi, ma meglio di così non si poteva fare e di certo è molto più bella della versione CPC.

Molto ben fatto il fondale invece dove non sembra nemmeno uno Spectrum per la qualità del disegno e dei colori. Si vedono le montagne, gli alberi, il cielo e le nuvole.

Anche per lo ZX Spectrum vale quanto detto per il C64 e il CPC sulla difficoltà di capire bene le distanze anche per il fatto che il terreno di gioco è tutto uniforme e non ci sono quelle differenze tra i bunker e il green che bene o male aiutano a scegliere i bastoni giusti.

Molto spesso si vede la palla avvicinarsi alla bandiera della buca, ma

non viene attivato il putter, quindi bisogna ancora avvicinarsi un poco a tentoni anche se comunque la distanza viene segnata sullo schermo.

Sulla longevità non ci sono problemi perché 72 buche sono tantissime e non si riuscirà quasi mai a farsele tutte. La giocabilità è migliore della versione CPC, ma inferiore alla versione C64 che rappresenta la macchina migliore per giocare a questo titolo.

Atari X800 XL/XE (1986, Access)



Atari X800= 7,5

In pratica sembra la versione C64 allo specchio, però qui sembra ci sia una difficoltà meglio calibrata in base alle impostazioni scelte e poi grafica e animazioni davvero buone per il giocatore.

La versione per Atari X800 lascia davvero a bocca aperta perché anche non stravolgendo il buon disegno visto sul C64, riesce a fare molto di più.

L'interfaccia grafica è molto fedele alla versione Commodore a 8 bit e si nota anche una buona velocità di generazione del terreno. Molto ben disegnato, con vari colori e con buonissime animazioni fluidissime del giocatore in ogni suo movimento.

Devo dire che la versione C64 è fatta molto bene, ma sull'X800 c'è una grafica molto colorata che esalta i particolari e le animazioni sono molto fluide tanto che non sembra nemmeno un'architettura a 8 bit.

La giocabilità è decisamente meglio sull'Atari perché sembra più semplice, più arcade e la difficoltà è meglio calibrata.

Impostando la difficoltà su "novizio" sul C64 c'è il vento che da molto noia fin da subito e bisogna impostare una direzione per contrastarlo, mentre nella versione Atari non è così determinante. E' presente, ma non incide più di tanto sulla direzione.

Spectrum= 6,5

Sul gioco non c'è nulla da dire perché è una buona riproduzione del gioco del Golf con le sue regole. Tecnicamente è più discreto rispetto al CPC dove ha una grafica migliore, più bella e anche meglio colorata che aiuta di certo nel proseguire il gioco.

Malgrado esteticamente sia molto valida resta decisamente inferiore alla versione per C64 che può considerarsi il pinnacolo dei giochi sul Golf.

Audio molto poco presente e limitato solo a qualche rumore durante la gara, ma la sua presenza o assenza è ininfluente.

Amiga (1986, Access)



La versione per Amiga può contare su un'architettura molto migliore rispetto a quelle viste fino ad adesso, ma non stravolge assolutamente la grafica che rimane praticamente quella vista sul C64 o l'Atari X800, ma ne esalta il disegno, aumentano i colori e sono stati aggiunti degli oggetti per rendere i percorsi più realistici.

Grazie ai tanti colori disponibili su Amiga ora il Green che rappresenta la buca è di un colore verde molto più chiaro del resto dell'erba sul tracciato, c'è un verde chiaro che rappresenta l'erba rasata, il verde scuro che dovrebbe essere l'erba alta. Ci sono gli alberi e sotto di questi l'ombra o zone di erba alta.

I bastoni si comportano in maniera molto diversa se usati nell'erba rasata che sull'erba alta.

La versione Amiga è meno aquatica delle versioni a 8 bit, quindi ci sono dei fiumi, dei laghi, ma generalmente si tratta di percorsi tipici di campagna o dell'entroterra.

Questa versione non deve trarre in inganno perché anche per le versioni a 8 bit è uscito un seguito del gioco dove la grafica è migliore, ci sono più colori sui tracciati e ci sono anche gli alberi.

La grafica, come già detto, non viene stravolta perché rimane sostanzialmente quella, ma i colori aggiungono quel realismo che mancava nelle versioni a 8 bit, quindi con un percorso più vario con i vari tipi di terreno (o almeno quello che lasciano intendere i diversi colori del prato) e anche le zone sabbiose, di solito, intorno al Green.

Area di gioco non molto grande, ma ben dettagliata e difficoltà ben calibrata come la versione Atari, quindi un gioco che è un piacere giocarci e con delle difficoltà nuove per il tipo di terreno ora non più tutto uguale.



C'è qualche differenza nelle opzioni di gioco dato che oltre a scegliere da 1 a 4 giocatori, si può scegliere se guardare una demo oppure fare una partita veloce a caso anche per la difficoltà: pronti e via in mezzo alla gara senza sapere che livello di bravura viene richiesto.

Come tradizione con questo titolo, audio ed effetti latitano, ma quelli presenti sono solo quelli relativi ai colpi dei bastoni sulla pallina, quando cade in acqua o rotola in buca. L'audio in questo gioco è davvero in più e superfluo e una volta iniziato non si può più smettere di andare avanti.

Giocare da soli è carino, ma se si può fare con degli amici diventa molto più longevo.

Amiga= 8

Davvero bello in versione 16 bit che non stravolge la grafica, ma con l'aggiunta di più colori realistici e alberi lo rendono gradevole da guardare e da giocare.

Si gioca solo via mouse, ma non pregiudica la giocabilità.

Effetti sonori tali e quali all'originale.



1991, Millennium

Amiga, Atari ST, SMD, C64, CD32, PC, SNES, GG, SMS, GBA

Dato che è arrivata la stagione estiva si vuole recensire e comparare giochi che richiamano questo periodo dell'anno.

Il gioco del Golf è un gioco che si gioca tutto l'anno, ma sicuramente d'estate ha un altro sapore e anche l'occhio vuole la sua parte e l'estate è proprio il momento giusto per ammirarlo.

James Pond II è un titolo che riguarda la freschezza del mare, la voglia di farsi un bel bagno perché anche se è un gioco di piattaforme che con l'acqua non ha praticamente niente a che vedere, ha però il protagonista che è un pesce quindi in tema con la stagione in arrivo.

Un gioco che ha strabiliato milioni di giocatori perché è uscito su tante blasonate piattaforme anche su quelle più improbabili per via di alcune caratteristiche tecniche che alcune di queste sono riuscite comunque ad esaltare molto bene.

Ho scelto proprio questo titolo perché era disponibile per l'unico computer a 8 bit e vista la mole di grafica era decisamente un gioco a perdere, ma forte del fatto di avere delle capacità spesso mal sfruttate.

Il gioco in questione è uscito originale per Amiga, PC e Mega Drive da tre case diverse, quindi non sono conversioni l'una dall'altra, ma ognuno originale.

Per tutti gli altri si tratta di conversioni anche se per alcune è stato battezzato un nuovo nome.

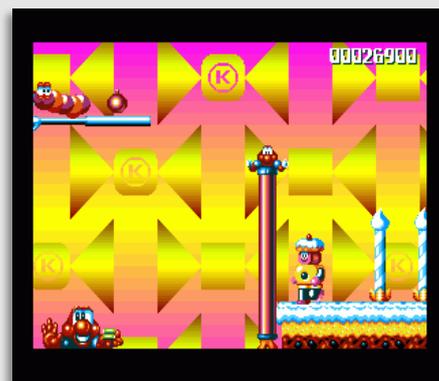
La trama vede di nuovo il perfido Dottor Maybe che questa volta sabotava la fabbrica di giocattoli di Babbo Natale trasformando i regali in mostruose creature. James Pond deve liberare la fabbrica e fermare il malvagio scienziato.

In questa avventura James Pond può usare un'armatura che gli permette di allungare il proprio corpo per raggiungere punti altrimenti inaccessibili oppure per superare dei trabocchetti. Quest'armatura dà il sottotitolo al gioco: RoboCod

È un gioco che è una evidente parodia a RoboCop non solo nel nome, ma anche nella musica che si sente durante la schermata del titolo. L'azione si svolge tra pericolose creature, ma sono buffi personaggi tratti dai vari giocattoli.

È un titolo che si lascia giocare molto bene per via di una cura attenta nella realizzazione.

Amiga (1991, Millennium)



Per l'Amiga sono uscite due versioni di questo gioco. La versione OCS uscì nel 1991 e la versione AGA nel 1993 che usa 256 colori.

La versione Amiga si avvia subito con l'introduzione con la musica chiara parodia a RoboCop e dove vengono messe in luce le potenzialità grafiche e sonore della macchina.

Introduzione molto simpatica, buffa e con una schermata del titolo molto ben colorata e in tema al gioco.

Non ci sono tante opzioni, anzi non ce ne è nessuna e non appena si preme il pulsante di fuoco si inizia subito a giocare.

Il gioco ha una schermata principale dove è possibile scegliere le zone da liberare, ma anche questa prima schermata è un livello a tutti gli effetti dove ci sono dei bonus da raccogliere.

In ognuno di questi sotto livelli bisogna cercare di liberare dei pinguini e raccogliere eventuali bonus.

James Pond non ha armi a disposizione e il pulsante di fuoco serve solo a allungare il suo corpo. Per eliminare

dei nemici deve saltarci sopra più di una volta. Ha una piccola scorta di energia che decresce se si viene colpiti o se si raccolgono bonus negativi (e andando avanti nel gioco si impareranno a riconoscerli) e se si cade in qualche trappola, ma questa può essere recuperata con altri bonus positivi.



La realizzazione del gioco è di ottima fattura perché ha una qualità del disegno in generale superlativo grazie alla generosa palette disponibile in versione OCS, una fluidità tipica e musica ed effetti sonori di ottima qualità presente in ogni momento.

Anche i fondali ricoprono un ruolo molto importante e ancora una volta si notano le qualità dell'hardware in questione che permette di creare fondali complessi e in parallasse dando proprio quella qualità che un gioco come questo richiedeva.

Amiga AGA (1993, Millennium)



La versione AGA sfrutta la palette migliore per avere i 256 colori, ma la versione OCS è fatto così bene che a parte qualche particolare meglio definito non

si notano molto differenze.

In alcuni momenti si vede una buona differenza, ma altre volte proprio nessuna. Ci sono più sfumature in generale e si vede la differenza, ma la si nota molto di più nel fondale e negli oggetti presenti durante i livelli.

Nella versione AGA ci sono molto più oggetti, più creature e cambia anche il modo di risolvere qualche enigma negli stessi livelli.

E' una versione AGA, ma con questo gioco non si nota ancora bene la differenza tra i due chipset. Sono i primi giochi che si vedono in versione AGA e ci vorrà del tempo per vedere le vere potenzialità di questo chip in questi giochi anche se in ogni occasione l'OCS ha sempre dimostrato di non essere da meno.

Atari ST (1992, Millennium)



La versione ST è uscita dopo quella OCS e prima di quella AGA, ma non ha un buon risultato perché perde alcune cose sia nella grafica, nel suono e nella giocabilità.

L'audio è come nel 99% dei casi decisamente da ST, quindi sembra di ascoltare un Amstrad più che un Commodore 64, ma non rovina il gioco perché questo è un audio tipico di questa piattaforma. Male però gli effetti sonori che non ci sono, quindi solo musica e questo però incide sulla sua valuta-

zione finale.

La grafica è meno colorata e lo si vede dalle sfumature degli oggetti e un fondale molto povero di particolari e decisamente inferiore all'Amiga OCS.

Inferiore anche la velocità che nell'introduzione è lenta e durante il gioco ha uno scrolling molto scattoso e anche il movimento di James Pond malgrado sia buono sembra quasi poco controllabile.

Nella valutazione generale il gioco è quello ed è divertente però l'occhio vuole sempre una sua parte e l'ST con questo titolo fatica più del normale sulla velocità della grafica, la mancanza di effetti sonori e in generale un movimento ben lontano da quello visto su Amiga, ma anche da altre piattaforme che sulla carta sono inferiori.

ST= 6

E' un bel gioco di piattaforme, ma questa volta si vede proprio l'ST faticare tantissimo su un genere che dovrebbe essere il suo pane.

Evidentemente RoboCod ha così tanti elementi che l'ST va letteralmente in crisi.

Amiga/AGA=8,5

Un gioco di piattaforme davvero spettacolare sia dal punto di vista audio e grafico. Giocabilità sublime che mostra la qualità intrinseca della macchina che non scende mai a compromessi sia in versione OCS che AGA.

Commodore 64 (1992, Millennium)



RoboCod esce anche sull'unico Home Computer a 8 bit, il Commodore 64 e visto l'ST in crisi con questo gioco, cosa saranno riusciti a combinare su un C64 con un titolo tecnicamente complesso come questo?

Il gioco è completo di tutti i livelli presenti nell'originale con tutte le loro caratteristiche, oggetti, bonus e creature. C'è la musica e gli effetti sonori che contribuiscono molto a ricreare la giusta atmosfera anche se però manca la fluidità tipica del C64 in questo genere di giochi.

La velocità di gioco va leggermente a scatti e al primo impatto si rimane un poco storditi, ma non appena s'incomincia a giocare non ci si fa più tanto caso e si cerca di arrivare in fondo al livello e salvare i pinguini per poter passare al successivo.

La giocabilità è abbastanza buona anche se spesso sembra ci sia sul piano di



camminamento uno strato di cera perché James scivola invece di fermarsi e questo porta a cadere su delle trappole quando invece deve avvicinarsi al bor-

do, allungarsi e passare dall'altra parte. La difficoltà è molto alta perché nella versione C64 i mostri non possono essere distrutti saltandogli in testa, quindi bisogna per forza evitarli.

Chi gioca sul C64 dopo averci giocato su Amiga o un altro sistema proverà un poco di confusione perché cambia l'azione di gioco e quindi ci vuole quel tempo in più per riabituarsi.

Per quanto riguarda la qualità di realizzazione è abbastanza buona vista la complessità del gioco ed è stato fatto un buon lavoro di conversione perché ci sono quasi tutti gli oggetti presenti nei vari livelli, le animazioni delle creature sono molto buone e anche i colori sono stati ben applicati per ricreare l'emozione originale. Per motivi tecnici sono state fatte delle modifiche su alcune pedane che sul C64 sono diventate delle nuvole, ma non cambia la loro utilità.

Ci sono i fondali per non lasciarlo completamente nero anche se sono molto semplici, quindi barre di colore per ricreare l'effetto di un cielo.

Commodore 64= 8

Conversione davvero ottima che malgrado qualche difficoltà sulla velocità e una grafica adattata, davvero bene, ne fanno uscire un gioco di piattaforme che non sarà il migliore su C64, ma di così complessi non ce ne sono poi così tanti.

PC DOS (1991, Millennium)



La versione PC DOS gira anche su macchine abbastanza datate come i 286 anche se sulle macchine di fascia bassa gira con evidenti rallentamenti.

Il gioco è molto buono con una giocabilità fantastica anche grazie alla grafica VGA con i suoi 256 colori che sono sfruttati molto bene, molto meglio di come si è visto nella versione Amiga AGA soprattutto nei fondali che meritano una spiegazione a parte di come l'uso sapiente del colore può creare un effetto ottico strepitoso.

I fondali non sono complessissimi come disegno, ma hanno più strati. Quando si sta fermi non si nota nulla, ma quando si comincia a correre si notano i diversi strati a velocità diverse che danno la sensazione di movimento. In un livello il fondale è pieno dei cerchi con un secondo fondale rappresentato da un colore in gradiente. Quando si comincia a camminare la sovrapposizione di questo gradiente con i cerchi dà la sensazione che questi cominciano a girare su se stessi. Un effetto ottico davvero bello che si ripete abbastanza spesso nei vari livelli.



Oltre a questo effetto sui fondali c'è ancora da far notare altri particolari dell'accuratezza grafica di quando, ad esempio, ci si ferma di colpo dopo una corsa con il fumo tipico della frenata repentina. Piccolezze grafiche che però dimostrano quando è importante saper sfruttare bene la palette a disposizione.

La giocabilità è davvero ottima ed è ancora più importante perché ha un motore molto scalabile dato che gira anche su macchine vetuste. E' difficile trovare un gioco VGA che gira su un 286 e anche se ha spesso dei rallentamenti, questi non sono gravi, quindi non incidono in negativo.

Chi ha un 286 da provare può godersi tranquillamente RoboCod.

PC DOS= 9

Se la versione Amiga AGA lascia dei dubbi sui 256 colori, non se ne hanno qui. Colori che sono sfruttati talmente bene che riescono anche a creare degli effetti ottici sui fondali davvero spettacolari.

Gira su ogni x86 a partire da un 286 con VGA ed è molto giocabile anche con eventuali rallentamenti.

CD32 (1993, Millennium)



La versione per CD32 sfrutta finalmente il supporto ottico con una introduzione da cartone animato che farà felici i tanti fan di questa piattaforma. L'introduzione è molto importante per capire la trama del gioco e fatta in questo modo è proprio come guardare un cartone animato comico.

Molto diversa anche la schermata del titolo che mostra una grafica disegnata a mano e sembra guardare un bel dipinto.



Da questa schermata si può scegliere se giocare oppure guardare i Fish File che rappresentano le missioni in corso e quelle effettuate.

Dopo questa prima introduzione animata il gioco si apre con la sua introduzione che questa volta è accompagnata da una traccia audio che la esalta ancora di più.

Per quanto riguarda il gioco è uguale alla versione Amiga AGA come grafica e dettaglio. Quello che cambia è la musica che ora sono tracce audio, sono più varie che la versione su dischetto e di qualità sublime.



C'è da notare che anche la versione AGA ha gli stessi effetti visivi visti nella ottima versione PC, ma la palette usata per i 256 colori è diversa.

AGA e VGA hanno entrambi 256 colori su schermo, ma una palette diversa e migliore la scelta fatta su PC perché permette di creare effetti ottici che su Amiga non ci sono. Dai video poi si capirà molto meglio che a parole.

CD32= 9

Il gioco è lo stesso di quello visto su Amiga floppy, ma ha le tracce audio davvero belle e una introduzione a cartone animato da gustarsi bene.

Master System (1991, Millennium)



La versione Master System ha una qualità che sembra proprio quella Amiga OCS con un dettaglio di James Pond notevole per qualità di disegno e colori. Fondali invece molto semplici.

E' un gioco però adattato alla console ed è stato tagliato tantissimo. I livelli sono ridotti di numero che lo rendono decisamente più corto.

Si gioca molto bene grazie all'uso di due pulsanti, uno per saltare e uno per allungarsi.

E' un 8 bit e ancora una volta dimostra che in realtà non fa parte di questa categoria perché ha una grafica simil Amiga e una velocità che non si impunta mai.

A parte una riduzione di quantità è una conversione davvero bella e un gioco di piattaforme che offre una giocabilità molto alta, una buona difficoltà e anche una buona longevità.

L'audio è completo di musica ed effetti sonori di qualità standard Master System.

Un gioco consigliatissimo per chi ama questo genere di titoli.

SMS= 8

Davvero bello, giocabilissimo e malgrado sia stato accorciato ben bene rimane un titolo da non perdere

Mega Drive (1991, Millennium)



Tutte le versioni provate si avviano con la stessa introduzione che è sincronizzata perfettamente con la musica, quindi appena si avvia la grafica si avvia anche la musica. Sul Mega Drive non è così: la musica si avvia leggermente dopo. Come dire che il Mega Drive deve distinguersi dagli altri.

E in realtà si distingue molto bene e non per questi accorgimenti, ma per la grafica davvero ottima che sfrutta bene tutti i colori che questa console può usare.

Sono i fondali però che colpiscono di più sul Mega Drive perché sono molto complessi, molto dettagliati e molto colorati oltre che in parallasse e ancora una volta viene fuori l'inevitabile confronto con l'Amiga. La versione OCS non regge il confronto in nessun modo perché è inferiore, mentre quella AGA ha forse più sfumature, ma i fondali sono poco complessi. La qualità di questi fondali sul Mega Drive alle volte dà l'effetto ottico di guardare delle fotografie.

Anche la musica è molto buona e orecchiabile come poche altre versioni, ma ha qualche ronzio sugli effetti sonori.

SMD= 9

Una versione originale che mostra una console sfruttata molto bene soprattutto sui fondali forse tra i più belli di quelli visti fino ad ora. Giocabilità ottima e buon sonoro anche se pecca da qualche parte.

Super NES (1993, American Soft-works)



La versione Super NES cambia il titolo del gioco in Super James Pond, ma non cambia il contenuto.



Il gioco è identico alla versione Mega Drive. La sola vera differenza sono i colori che hanno più sfumature sullo SNES. Non ci sono tante altre differenze perché hanno lo stesso fondale molto ricco e colorate e parallasse, però non è molto fluido nella camminata. Si vede una velocità costante non fluida che non rovina il gioco, ma che lascia un po' amareggiati.

SNES= 9

Molto bello da vedere, molto colorato, ma praticamente una copia del Mega Drive. Copia non perfetta perché è meno fluido del concorrente.

GameBoy Advance



La versione per il GameBoy Advance è abbastanza diversa da tutte le altre per una grafica e una giocabilità senza davvero uniche.

Come la versione CD32, anche qui c'è una introduzione che racconta la trama del gioco e che mostra anche gli obiettivi di James Pond. Se nelle altre versioni bisogna salvare dei pinguini, qui ci sono gli aiutanti di Babbo Natale che sono legati ad una bomba che sta per esplodere.

Nelle altre versioni, il giocatore deve salvare dei pinguini che sono estranei alla trama o comunque sono di libera interpretazione. Sul GBA questi ostaggi sono in tema con la trama del gioco.

Il livello principale del gioco dove ci sono le varie porte per le zone da liberare è in linea con tutte le altre versioni anche se usa una grafica da far cadere la mascella per terra perché si è cercato di esagerare il più possibile.



Il castello è stato disegnato molto realisticamente, letteralmente costruito a mattoni, la cupola con la neve. Tanti i

colori usati sul GBA che se lo può anche permettere.

I livelli sono diversi e non hanno più nulla a che fare con il gioco classico perché è tutto diverso anche se poi lo scopo è sempre quello: raccogliere i vari bonus, evitare quelli che fanno perdere energia, distruggere le creature malvagie e salvare gli ostaggi per poi passare ai livelli successivi.

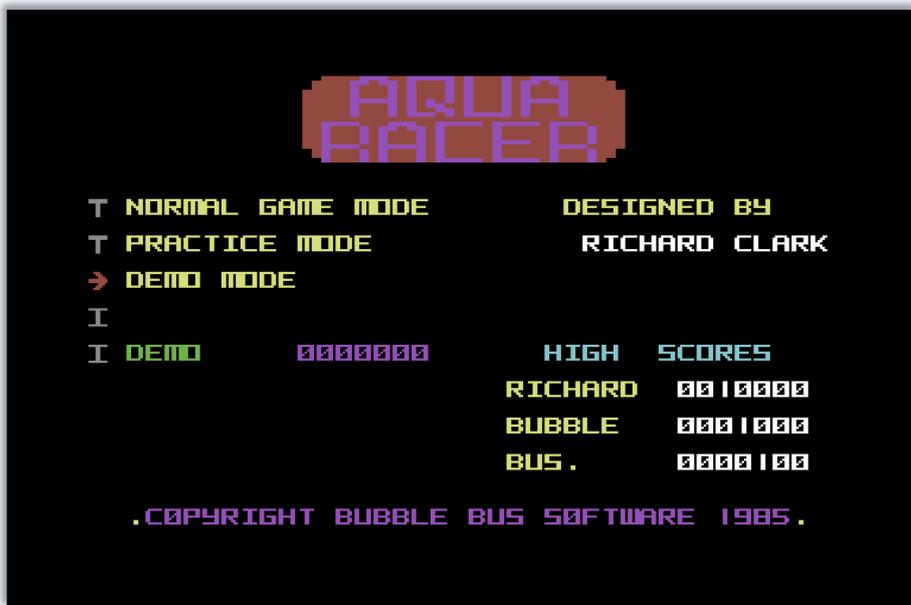
L'armatura di RoboCod nasconde un gadget nuovo: l'ombrello. Quando si precipita da certe altezze si apre l'ombrello che aiuta nella discesa e sembra di vedere l'Ispezzore Gadget quando tira fuori dal cappello l'ombrello giusto poco prima di sfracellarsi al suolo.

E' un gioco che fa parodia non solo a RoboCop.

Console che fa divertire non solo per la sua bella grafica, per i suoi colori, ma anche per la bella musica e una giocabilità ancora più elevata grazie a un disegno dei livelli totalmente nuovo che permette di rigiocare ad un classico con nuove sfide.

GBA= 10

E' la versione top di gamma di questa lunga serie di comparazioni. Grafica da oscar, musica di poco dietro alle tracce audio e una giocabilità che viene esaltata dalla costruzione di questi livelli e obiettivi fedeli alla trama.



quindi non ci si è molto impegnati nel replicare i suoni di un gommone da gara che scorre sull'acqua.

Un titolo che potrebbe interessare molto a chi ama questo sport e ha nostalgia del mare. Per gli altri invece potrebbe servire per aspettare l'estate.

1985, Bubble Bus - Commodore 64

Ancora acqua per questo numero ricco di titoli acquatici. Questo gioco è disponibile solo per Commodore 64 ed è dedicato ad una gara di corse che invece di svolgersi su quattro ruote si svolge in mare a bordo di un canotto accessorato con un potente motore.

Il giocatore impersona un ex campione di corse automobilistiche che decide di provare qualcosa di nuovo: diventare campione di Aqua Racer.

Per poterlo diventare bisogna vincere 20 corse che hanno ognuna una fase di qualifica contro il tempo.

Nella gara vera e propria oltre al tempo bisogna anche evitare gli avversari.

E' un gioco molto semplice e immediato e già lo si vede nella schermata introduttiva dove ci sono le opzioni per iniziare la gara, fare pratica oppure godersi una demo.

Prima di iniziare la gara c'è una piccola animazione dello starter in cima allo schermo che si avvicina al cannone che da inizio alla bagarre.

Il gioco ha una buona potenzialità di

divertimento, ma è rovinato da una difficoltà davvero esagerata perché già alla con la prima marcia è difficilissimo evitare gli ostacoli alla velocità più bassa. Basta un breve accelerazione per andare a sbattere contro i pali che delimitano il percorso o contro gli altri avversari.

E' un peccato perché il gioco è anche discretamente ben fatto anche dal punto di vista grafico con un fondale che mostra anche i riflessi sull'acqua (anche se poi è solo un effetto ottico, però è bello da vedere). Il gommone è ben fatto e ricorda uno di quei mezzi di corse sull'acqua.

Anche se il mare è praticamente una lastra piatta, il gommone si muove come se saltasse sulle onde.

La giocabilità è praticamente inesistente per via di questa difficoltà esagerata che stanca dopo 10 incidenti.

L'audio in gioco rappresenta solo il rumore del motore che assomiglia molto a quello di una gara automobilistica,



C64= 6

Graficamente accettabile e sufficiente con un fondale disegnato bene con tanto di riflesso sull'acqua. La difficoltà però è talmente alta che rovina una corsa che poteva essere interessante anche se alla lunga diventa noioso perché il disegno del gioco è lo stesso in tutte le corse.



1989, Addictive Games - Atari ST, Amiga

Per chi invece ama l'estate per andare al mare e farsi una bella nuotata rinfrescante e salutare, ecco un gioco che ve ne farà venire una gran voglia.

Il giocatore deve trovare e uccidere il capo di una razza aliena che vuole distruggere la terra e si è rifugiato in un labirinto sottomarino.

Questo alieno è piccolo ed è molto difficile da individuare, ma le forze terrestri sono riuscite a trovarlo nel Mar dei Caraibi.

Il gioco è diviso in tre livelli diversi.

Nel primo, il protagonista deve indossare la tuta da sommozzatore e fiocina affrontando gli animali che sono stati resi mutanti dall'alieno. Ci sono anche degli alleati come i delfini e le sirene, le quali con un bacio donano una vita supplementare. Quando finisce l'aria delle bombole bisogna trovare degli spazi d'aria per respirare.

Il secondo è un labirinto sottomarino in cui bisogna raccogliere degli oggetti e poi usarli per risolvere degli enigmi.

Il terzo livello è quello finale e anche questo è un labirinto, ma si svolge all'interno di una base, quella dove si nasconde l'alieno.



Il gioco è molto carino non solo dal punto di vista grafico, ma anche come completezza nel senso che appena caricato si assiste alla sequenza introduttiva animata dove il motoscafo porta l'eroe sul punto dove immergersi in mezzo ad un mare in tempesta, pieno di onde molto ben animate e realistiche.

Quando si inizia la partita, su ST, c'è la possibilità di scegliere i tre livelli per poterci giocare separatamente dato che in realtà sono tre giochi diversi, quindi aumenta molto la longevità del gioco.

Graficamente davvero bello questo gioco in versione ST dove nelle sezioni sottomarine mostra una grafica molto realistica della fauna e anche degli stessi pesci con un realistico movimen-

to. Bellissime le animazioni del giocatore sia quando entra in gioco sia quando nuota o cammina.

I colori sono proprio azzeccati per riprodurre scene sottomarine e i primi due livelli sono davvero belli con rocce di vario colore per dare un senso di profondità. Ci sono anche tanti pesci che si mescolano ai nemici, agli amici e quelli neutri che rappresentano il fondale.

Tutti possono essere abbattuti, anche le sirene, ma prima è meglio farsi dare un bacio altrimenti niente vite aggiuntive.

Quando si colpisce un nemico questo esplose con un effetto molto bello perché si vedono fumo e frammenti e viene tenuto conto di essere sotto il mare, quindi un esplosione sottomarina realistica.

Anche la parte audio su ST è davvero buona come effetti sonori. La parte musica è solo presente durante la schermata principale; quel poco di audio che si sente è fatto abbastanza bene.



La versione Amiga ha qualche differenza dalla versione ST per l'introduzione che mostra qualche fotogramma in più e ovviamente una qualità musicale migliore, ma non strabiliante.

Diverso anche il sistema delle opzioni perché su ST era possibile salvare o caricare una partita, mentre su Amiga non si può fare. Le opzioni per scegliere la sezione rimangono, ma non si possono scegliere. In pratica la sezione 2 e 3 sono disponibili solo dopo aver terminato quelle precedenti.

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica c'è da dire che questa è molto buona e molto colorata, sicuramente di più di quella vista su ST e rende il fondale sottomarino ancora più bello perché i colori sono più realistici. Anche le animazioni del sub sono superbe e ci sono molti effetti sonori.

E' un gioco però molto difficile dato che ci sono ben 7 vite a disposizione.

Atari ST= 8

E' un buon gioco, divertente e longevo anche se solo con tre livelli perché in questa versione sono già sbloccati e si può vedere già tutto il gioco.

Bella la grafica, molto colorata e con ottime animazioni.

Una fauna sottomarina molto ben riuscita e che da quelle belle sensazioni di esplorazione.

Amiga= 8

La versione Amiga è più colorata e con un audio decisa-

mente migliore.

La buonissima grafica animata già vista sull'ST qui viene migliorata ancora con più colori che danno un realismo ancora maggiore.



Ancora acqua e mare in questo numero per così dire “bagnato” e con questo titolo per Amstrad CPC si va di nuovo sottacqua non per affrontare mostri pericolosi, non per andare a caccia di alieni che vogliono invadere la Terra, ma semplicemente per fare della buona e sana pesca subacquea.

Il gioco si apre con una schermata animata del titolo dove i due sub stanno navigando per raggiungere il luogo dove andare a caccia di pesci o crostacei e sono armati solo di fiocina.

Carina la musica in questa schermata, molto orecchiabile e anche di buona fattura e lasciata lì fa piacere ascoltarla.



Il gioco inizia subito in profondità dove il sub deve procedere in un'azione a scorrimento orizzontale cercando di colpire più pesci possibile per fare punti ed evitare il loro contatto.

L'energia è rappresentata dalla barra dell'ossigeno che decresce lentamente perché non è infinita, ma il contatto con uno dei pesci o crostacei la fa diminuire ancora di più.

Se questa finisce, termina anche la partita.

È un gioco simpatico, veloce, non si perde in fronzoli e subito in azione. La grafica è bella, molto colorata e anche bene animata sia nei movimenti del sub sia quella della fauna sottomarina.

È un gioco molto semplice, non ci sono fondali, non ci sono rappresentazioni di un paesaggio realistico. Lo scopo è del gioco è fare più punti possibile ed evitare di farsi colpire da altri pesci.

CPC= 7,5

Non ci sono informazioni su questo gioco in internet, quindi questa recensione è l'unica che forse potete trovare.

È un gioco molto carino, immediato con grafica ben colorata, ben animata. Anche se poi il gioco in sé non ha molte capacità di tenere incollato il giocatore, vale la pena darci un'occhiata.



2008-2011, Psytronik - C64, CPC

Anche se normalmente non descrivo giochi per computer dopo gli anni 90, voglio fare un'eccezione per questo gioco che esce nel 2008 per il Commodore 64 e nel 2011 per l'Amstrad CPC.

Dato che è un numero estivo dedicato ai giochi acquatici, ho trovato per puro caso questo titolo e credo valga la pena parlarne un po'.

Dopo averlo caricato appare una schermata del gioco che è fatta così bene che sembra un titolo per un computer di fascia superiore. Grafica molto particolareggiata, colorata bene e anche con musica introduttiva.

Avviando il gioco si assiste ad una introduzione che spiega in pratica la trama del gioco e di conseguenza gli obiettivi del giocatore. Introduzione molto carina, inizialmente con immagini in bianco e nero e poi si passa all'animazione dove il sottomarino naviga su un mare con tanti livelli di parallasse (sul Commodore 64) e lentamente si immerge nelle profondità del mare.

Da questa animazione introduttiva si assaggia la qualità del gioco.

Dopo l'introduzione ci sono i crediti del gioco e la storia dello sviluppo in cui la Software House spiega come è nato questo gioco, da cosa è stato ispirato e si legge con piacere che molti giochi storici di questa piattaforma sono stati oggetto di ispirazione perché sono state riprese le loro migliori caratteristiche.

La trama di questo gioco è raccontata bene nell'introduzione. In pratica un esperimento del governo va male e i pesci mutano in pericolose e letali creature.

Il giocatore deve salvare dei nuotatori tra i pesci mutanti ed evitare altri sub che invece hanno interesse che tutto rimanga in questo stato.

Il gioco è essenzialmente uno sparatutto a scorrimento orizzontale anche se tra un livello e l'altro a scorrimento ce ne è più di uno dove bisogna salvare dei nuotatori prima che siano divorati dai pesci.

E' un gioco un po' strano perché normalmente i giochi a scorrimento vanno da sinistra a destra, mentre questo titolo fa il contrario e subito si rimane un po' storditi perché viene naturale spostarsi a destra, ma in realtà si è già in quella posizione.

Il giocatore deve salvare 5 nuotatori per passare ai livelli successivi, ma tra un livello e l'altro a scorrimento ce ne sono alcuni che sono completamente diversi in cui bisogna salvare i nuotatori che vanno a mettersi nei guai. Alcuni sono contro il tempo e sono anche geniali come ad esempio il secondo livello in cui bisogna annientare tutti i pesci mutanti entro un certo tempo limite. Nel terzo bisogna salvare dei nuotatori tra una schiera di crostacei e così via. Un gioco che varia la sua azione che lo rende estremamente lungo.

La versione per Commodore 64 è davvero bella perché il fondale del terreno



e della superficie del mare è colma di strati di parallasse e la grafica anche se minuta è molto dettagliata.

I sommergibili hanno una buona colorazione metallica e sono anche animati nell'elica.

I pesci mutati sono una parte ancora meglio riuscita perché sono animati molto bene sopra tutto le fauci aperte dove si vedono i denti affilatissimi.

Come tradizione C64 è un gioco estremamente veloce e fluido senza mai problemi, con tantissimi oggetti in movimento tra nuotatori, pesci mutanti e sottomarini nemici. La musica è sempre presente durante il gioco, di buona qualità, ma non ci sono gli effetti sonori.

La versione Amstrad CPC è caratterizza-



ta da molti più colori della versione Commodore e con la stessa qualità grafica sia nel disegno sia nella animazione che sono precise e ben definite.

L'introduzione non è in bianco e nero, ma color seppia anche nei primi fotogrammi dell'animazione del sottomarino che naviga sul mare per poi diventare a colori. Questa animazione sul CPC è meno animata e complessa, ma le differenze sono molte poche.

L'Amstrad ha sempre sofferto sugli strati di parallasse rispetto al Commodore 64, ma con questo gioco non sembra e di strati ce ne sono davvero tanti

anche se non sono fluidi come su C64.

Ci sono delle differenze tra le due versioni soprattutto nella schermata del titolo dove su C64 è davvero bella con scritte con riflessi e tante particelle che danzano per lo schermo, mentre su CPC rimane solo la scritta con i riflessi.



E' un gioco abbastanza moderno rispetto alla politica scelta per recensire i giochi su REV'n'GE!, ma questo è un bel gioco e mi sono sempre piaciuti i giochi di sommergibili e quindi non potevo non prenderlo in esame. .

CPC/C64= 9

Bel gioco, bella grafica e una giocabilità molto buona per via di una difficoltà ben calibrata e la variazione di azione dei vari livelli porta ad una longevità davvero alta. Una volta terminato lo si rigiocherà volentieri.



Chi si ricorda dal film "Lo Squalo?"

Questo titolo è proprio basato su quel film e che dovrebbe riesumare nel giocatore quella sensazione di terrore quando si incontra questo famelico predatore.

Per riprendere questa paura è stata trasportato molto bene il tema principale del film che faceva veramente venire l'ansia che poi sfociava in un sobbalzo dal divano quando lo squalo attaccava la sua preda umana.

Il giocatore prende il ruolo del capo della Polizia di Amity Island, Brodie, che deve cercare di uccidere questo squalo e difendere i turisti.

Purtroppo l'arma che serve per eliminare questa minaccia si è rotta in quattro pezzi sparsi per l'oceano intorno all'isola e bisogna visitare più di 150 schermi per trovarla.

Il fondale marino è pieno di pesci letali che fanno male al giocatore che si trova però all'interno di un batiscafo che è dotato di due tipi armi di cui una è per dei pesci che sono abbastanza resistenti ai colpi normali.

Oltre a cercare i pezzi dell'arma per uccidere lo squalo bisogna anche chiudere le spiagge per evitare che nel frattempo lo squalo attacchi i bagnanti.

E' un gioco che sembra quasi spaziale perché i pesci e la fauna marina sparano armi letali a ripetizioni di ogni tipo e alcuni di questi rilasciano una specie di bomba che distrugge tutto quello che c'è sullo schermo.



Ci sono anche dei nemici che sembrano addirittura mostri alieni con tanto di cannoni spara missili. Lascia sbigottiti perché non è proprio come ci si aspetterebbe esplorando il fondale marino, ma è una bella trovata per cercare di mantenere la longevità. Questo sistema di attacchi mette a dura prova l'abilità del giocatore, ma anche la resistenza del joystick. Alcuni nemici si attaccano allo scafo e non si staccano più se non liberandoci con forza con lo stick.

Ogni tanto appare lo squalo che va evitato perché senza l'arma per fermarlo non c'è speranza di uscirne vivi.

La versione MSX di questo gioco è totalmente silenziosa e di certo non aiuta molto ad entrare nello spirito di terrore del gioco soprattutto quando entra in scena lo squalo, ma per lo meno la giocabilità rimane abbastanza buona.

La grafica rimane molto buona e in linea con le altre versioni soprattutto per quanto riguarda la colorazione dei labirinti, la qualità e animazioni della fauna sottomarina.

Gli sprite dei pesci, dei crostacei e altri essere unicellulari e lo stesso batiscafo del giocatore sono ben definiti e ben animati e anche se di piccole dimensioni hanno tantissimi particolari ben visibili.

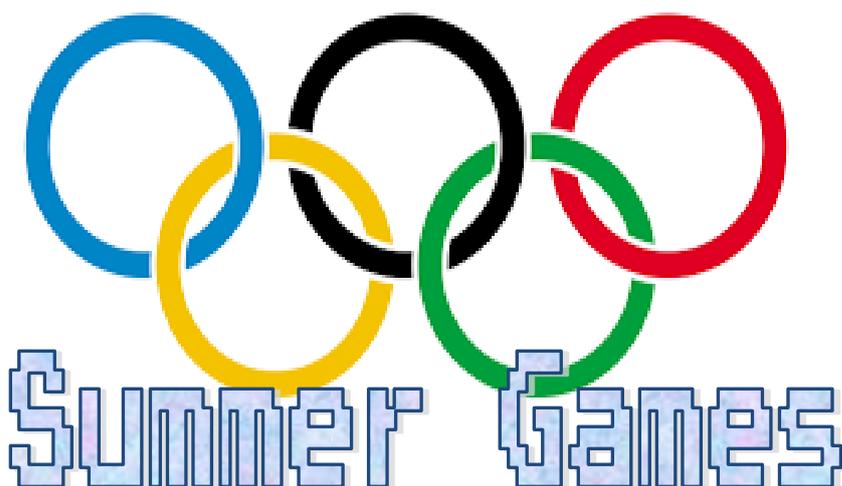
Anche se il fondale poi è tutto nero che dovrebbero comunque rappresentare bene l'oscurità del fondale viene reso più vero dalle bollicine di ossigeno che escono dal batiscafo.

MSX= 6,5

Non è un gioco che invoglia molto a cercare di finirlo anche perché 150 schermi sono troppi, ma una partita la si fa molto volentieri.

La giocabilità è buona, tutto si muove molto bene senza patemi. La mancanza di qualunque tipo di rumore manca un po', ma non ci si può fare nulla.

In generale è un buon Arcade soprattutto per i fan della serie.



1984-1992, U.S. Gold

Apple II, Atari 2600, 7800, 8 bit, Commodore 64, ZX Spectrum, PC-88, Master System, Amiga, Atari ST

Summer Games è il titolo che meglio rappresenta l'estate che si sta avvicinando ed è uno dei giochi più giocati al mondo sia in tutte le varianti che c'erano nei Coin-op e nelle versioni casalinghe.

Summer Games è proprio un gioco che riprende una classica olimpiade estiva, quindi con la cerimonia di apertura con il tedoforo che corre per accedere la fiamma olimpica e poi alla fine dei giochi, la cerimonia di chiusura.

Come altri giochi di questo genere, come la serie "The Games" della Epyx, il giocatore deve scegliere una nazionalità e poi iniziare le gare che sono tipiche:

- Salto con l'Asta
- Tuffi
- Corsa 4x400
- 100 metri piani
- Ginnastica
- Nuoto stile libero
- Tiro al Piattello
- Freestyle
- Canottaggio

Il giocatore può scegliere di fare la competizione completa oppure scegliere quale evento fare e quale scartare. Può anche fare pratica con uno o più

venti a disposizione.

Apple II (1984, Epyx)



La grafica del gioco è quella tipica del 1984 e vedere una grande quantità di colore e buone animazioni è impressionante per un gioco di questo periodo.

L'occhio vuole la sua parte e qualcosa di buono c'è. Lo sprite del personaggio è carino, ma abbastanza grezzo e gli effetti grafici non ci sono, tipo gli spruzzi dell'acqua nei tuffi o le fiamme della cerimonia di apertura che sono ben animate, ma tutto ricordano tranne che fuoco.

L'audio è quasi da cicalino interno di un PC dell'epoca, ma invece gli inni nazionali sono suonati abbastanza decentemente.

Grafica e audio sono ben presenti e ricreano l'atmosfera di una gara olim-

pica anche perché sono ben riprodotte le strutture come il trampolino dei tuffi, le piste delle gare e anche le gradinate del pubblico e un bel cielo azzurro con nuvole bianche.

Non eccelle nell'audio e nella grafica dettagliata, ma è un buon titolo.

Apple II= 6,5

Un gioco bello, divertente e che offre delle sfide se giocato con più giocatori umani. Grafica non molto dettagliata e priva di molti effetti, ma in generale è disegnata molto bene. Le animazioni sono molto buone.

Audio da un PC tipico dell'epoca, ma fa il suo dovere.

Meriterebbe di più, ma non convince nel globale.

Atari 2600 (1987, Epyx)



Una versione del gioco per questa vecchia console che non brilla certo nella qualità grafica, ma spesso è uscita vincente proprio grazie alla sua grande giocabilità. Riuscirà ad esserlo anche con Summer Games?

La grafica è stata creata per ricreare la giocabilità di un buon arcade e ricorda molto quelli da Coin-op e quindi punta tutto su questa caratteristica che c'è tutta e si gioca anche molto bene.

A differenza dei giochi Arcade dove se non ci si qualifica non si va avanti, qui anche se si perde la sfida con il computer si procede comunque avanti perché lo scopo del gioco è quello di vincere delle medaglie.

Giocare da soli non è molto divertente perché alcuni eventi si gioca da soli e pochi contro il computer che comunque è invincibile che fa scappare la voglia di gareggiare e aspettare l'evento successivo.

La grafica è grossolana, ma è ben animata, ci sono dei jingle musicali ed effetti sonori.

La cosa che piace di più è la gestione del controller che è fatta abbastanza bene anche se certi eventi sono spacca joystick e qualcuno si ricorderà di Decathlon per C64 o le conversione su computer di Track & Field. In generale però si comporta molto bene e certi eventi sono stati molto semplificati a livello di controllo per divertirsi il più possibile.

Atari 2600= 7

Un gioco dove la grafica è sicuramente inferiore a quella vista sull'Apple II, ma qui c'è una giocabilità da Arcade che fa la differenza. Buon sonoro e di certo una longevità assicurata.

Atari 7800= 6,5

Sembra la versione Apple II colorata e suonata meglio, ma poi non cambia nulla. Un po' troppo spacca joystick.

Atari 7800 (1987, Atari)

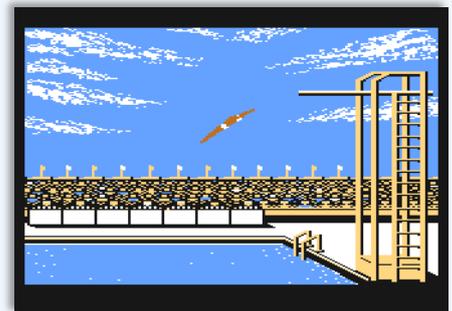


La versione 7800 è chiaramente di qualità superiore rispetto all'Atari 2600, ma è anche tanto diverso perché è molto simile a quanto visto sull'Apple II, quindi con una cerimonia di apertura che è molto simile e questa somiglianza è ancora nitida nel momento che la fiamma olimpica si accende. Stessa grafica, stessa animazione, ma questa volta ci sono i colori giusti e la fluidità dell'animazione è decisamente migliore.

La qualità in generale è molto simile all'Apple II e anche la definizione di questa è proprio uguale. Ci sono ovviamente più colori e l'impatto visivo è sicuramente meglio.

In pratica è un Apple II colorato come si deve, l'audio ora è decisamente di qualità e assomiglia molto al SID del C64. Lascia un poco di amarezza su alcune cose che si sono perse per strada come gli Inni Nazionali che non sono suonati.

Atari 8 bit (1984, Epyx)



Questa versione è realizzata molto meglio delle altre versioni, è molto più definita come dettaglio e con colori davvero realistici. Non siamo ancora a livelli delle piattaforme più potenti, ma su un Atari X800 si ha un impatto visivo notevole e animazioni davvero super realistiche.

La fiamma olimpica ha un'animazione che sembra fuoco vero. Un gioco che sfrutta l'hardware di questa macchina davvero in modo perfetto.

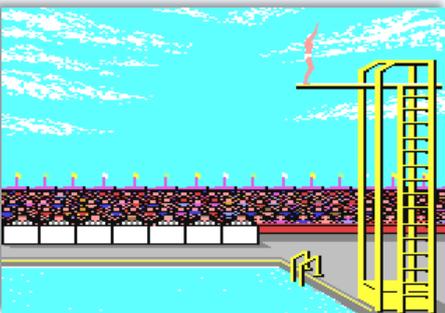
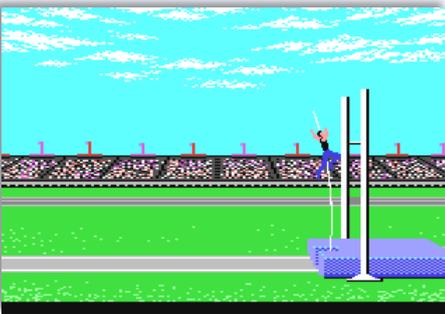
Il gioco è quello visto sull'Apple II e non cambia. Cambia invece la gestione dell'audio e della grafica che sembrano di fascia molto superiore alla potenza del periodo.

I suoni sono buoni e anche di buona qualità. Da questo punto di vista sembrano molto simili ad un C64 e sarà interessante leggere e vedere quanto prima questa versione.

Atari 8 bit= 8

E' un volto alto, forse troppo, ma ci sono degli elementi nel gioco che lasciano a bocca aperta per un titolo del 1984.

Commodore 64 (1984, Epyx)



Atari 8 bit e Commodore 64 se la giocano come i migliori di questa architettura e già dalle immagini si vede qualcosa.

Sono due copie allo specchio. Sono uguali in tutto e per tutto. Grafica e anche sonoro sono pari e nessuna delle due versioni prevale sull'altra.

La versione Atari 8 bit però ha qualcosa di più e qualcosa di meno. Di più ha una fluidità delle animazione sorprendente sopra tutto su certi effetti, men-

tre ha solo 9 nazionali selezionabili.

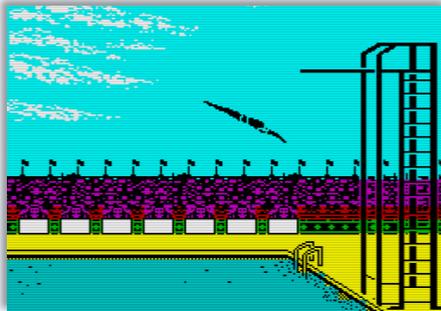
La versione C64 è leggermente meno colorata, più sbiadita rispetto all'Atari, ma nel globale non ci sono differenze.

Quando proverete questo gioco sulla vostra piattaforma che avete o che vi piace di più, osservate bene la fiamma olimpica delle varie versioni e noterete che la versione per Atari 8 bit è di un realismo praticamente perfetto.

C64= 8

Leggermente meno colorato dell'Atari 8 bit, ma nel complesso sono due immagini allo specchio.

ZX Spectrum (1988, Epyx)



La versione Spectrum è fatta male perché manca completamente l'audio per gli Inni Nazionali e durante la gara ci sono degli effetti sparsi qua e là e la velocità è in alcune discipline lenta e anche poco fluida che condiziona il gioco perché non si riesce a completarle come si deve.

In altri eventi sembra che vengono saltati anche dei frame che rendono difficile fare certe combinazioni.

L'unico evento veramente bello è la cerimonia di apertura che vanta una

fiamma olimpica di un rosso acceso che sembra proprio fuoco ardente e molto caldo.

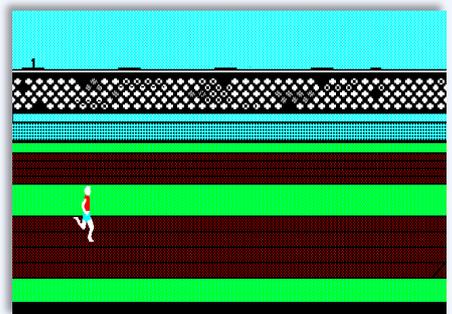
Sembra un titolo uscito di fretta e furia. Anche i colori non aiutano e la tinta unita in molte zone dell'area di gioco rendono tutto confuso.

Un po' di giocabilità c'è e va sottolineata però una volta finito di vedere tutti gli eventi non lo si rigioca più.

ZX= 5,5

Non è osceno perché la grafica è comunque in linea con le altre versioni a 8 bit, però in certe occasioni è lento, scatta e la mancanza totale di musica non lo rendono un titolo da giocare.

PC-88 (Epyx)



Questa versione per il computer di casa Giappone è una via di mezzo tra le varie versioni a 8 bit. Ha una qualità audio che sembra ricordare i MIDI su PC e di pregevole fattura. La grafica è leggermente stilizzata, ricorda un po' Decathlon, una qualità grafica definita, ma molto semplice.

La grafica è comunque abbastanza colorata anche se si nota l'aggiornamento video non molto fluido soprattutto nelle discipline di corsa dove c'è lo scorrimento dello schermo.

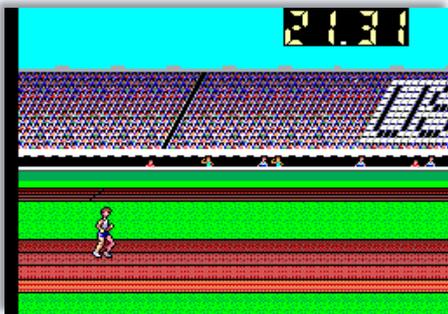
Tuttavia non è un brutto gioco, ma anzi è ben giocabile anche con la tastiera dato che usa i tasti cursore e quindi invece di spaccare il joystick vi spacherete le dita.

Non è facile definirlo perché ha delle buone qualità soprattutto nei colori, ma al tempo stesso una definizione molto povera di particolari sopra tutto nel fondale che è molto stilizzato.

PC-88= 7

E' scarso di grafica e qualità, ma mantiene la giocabilità che è un elemento importante. La qualità Audio è più che discreta grazie ad un suono che assomiglia molto a dei MIDI.

Master System (1988, Epyx)



Questa versione mostra bene le caratteristiche tecniche della console che non si fa sfuggire l'occasione per mettersi in mostra con una grafica degli atleti molto buona, molto dettagliati tanto che si vedono bene le differenze tra il corpo, i vestiti e anche i capelli. Cambia il personaggio in base alle discipline dove quelle tipicamente femminili c'è appunto un atleta donna.

Anche la grafica che sta intorno alle discipline è fatta bene perché si vede bene il manto erboso e le piste sono tipiche delle vere gare, quindi in terra

rossa battuta.

Il fondale è più o meno come le versioni migliore fin' ora viste, ma è animato che rende il tutto più piacevole anche da guardare.

Buono il sistema di controllo che usa i due tasti per le accelerazione quindi non si usa più lo stick come dei forsenati per riuscire a strappare una vittoria al computer o ad un amico.

Cambia l'ordine dei vari eventi sul Master System perché le gare sono state diminuite: ci sono solo 5 eventi e la scelta delle nazionali è stata anche questa ridotta.

Buono anche l'audio anche se non è niente di eccezionale però accompagna il giocatore in ogni gara e da il suo buon contributo.

Un gioco che su questa console diventa molto più arcade e in questo modo anche la giocabilità ne guadagna parecchio.

Master System= 8,5

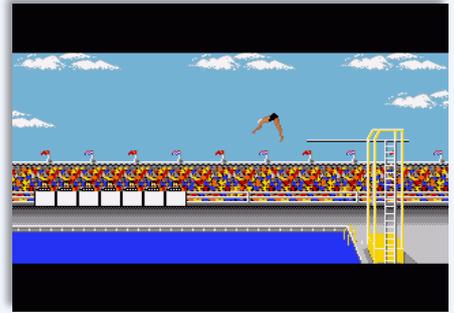
Davvero ben fatto per una grafica credibile e un buon audio che accompagna il giocatore anche durante le gare che contribuisce a migliorare la giocabilità.

Cinque eventi non sono tanti, ma il divertimento è assicurato.

Amiga (1992, U.S. Gold)

La versione Amiga è una delle più tarde, ma non per questo meno interessante da scoprire. Amiga mostra tutto il suo potenziale nella cerimonia di apertura con una musica di una qualità da concerto live perché crea delle emozioni, dei brividi per quello che le orecchie ascoltano in quel momento. Bisogna ascoltare per capire cosa si

prova.



La versione Amiga ha un maggiore numero di opzioni e tra queste c'è la possibilità di guardare anche la cerimonia di chiusura.

Ogni sezione del gioco che richiede l'ascolto della musica è un piacere per le orecchie perché se su C64 e Atari 8 bit o Master System si sente un buon audio, su Amiga questo è davvero superlativo.

Per quanto riguarda la grafica in gioco questa non è stravolta da quanto già visto nelle altre versioni e non cambia molto. E' sicuramente leggermente meglio definita e ben colorata anche se devo dire che lo sprite dell'atleta è più carino quello del Master System.



Probabilmente dopo aver ascoltato la musica ci si aspetterebbe una grafica capace di stare al passo invece lo è molto meno. Il disegno dell'atleta e del fondale sono fatti bene e sicuramente è la versione che da questo punto di vista è fatta meglio però viste le altre versioni ci si aspetterebbe un poco di più.

Le animazioni sono molto buone.

Musica presente solo per le cerimonie e gli inni e durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori.

Il gioco si accontenta di poche risorse

e infatti bastano e avanzano 512k di memoria.

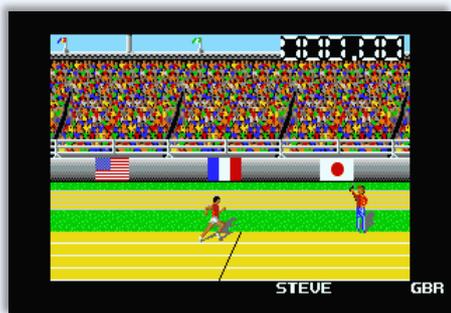
Atari ST= 7,5

Amiga e ST sono uguali in tutto e per tutto tranne la qualità audio che rimane a favore dell'Amiga, ma per il resto non ci sono differenze.

Amiga= 7,5

Dal punto di vista grafico è sicuramente la versione migliore, ma ci si aspetta di più soprattutto dopo l'ottima cerimonia di apertura. Giocabilità e longevità sono pari alle altre versioni.

Atari ST (1992, U.S. Gold)



E' la versione Amiga allo specchio e vale quanto già detto per l'altra versione.

Molto buona la grafica, non c'è nulla da eccepire. Colorata come si deve e in certe discipline si vede un'architettura a 16 bit ben fatta con anche le ombre degli atleti in corsa.

Come per la versione Amiga non c'è audio tranne che durante le cerimonie e durante la scelta degli Inni Nazionali e i jingle delle vittorie o sconfitte.



Aqua Rush è un gioco Arcade completamente sommerso, quindi si svolge nelle profondità marine in mezzo a scenari e animali tipici come vari tipi di pesci, squali, delfini, tartarughe di mare e anche coralli, montagne sottomarine, anfratti oscuri da dove esce di tutto.

Semberebbe un gioco di azione, di avventura e invece si tratta semplicemente di un gioco del Tetris, niente di più e niente di meno.

Anche se la struttura è quella tipica di questo genere, questo titolo ha delle differenze di giocabilità e di scopo dal gioco classico.

In Tetris ci sono dei mattoncini che cadono dall'alto e bisogna creare un piano orizzontale in modo da farlo esplodere e dopo un certo numero prefissato per ogni livello si passa al successivo.

In Aqua Rush i mattoncini sono stati sostituiti da bolle d'aria e che possono assumere ogni forma che il giocatore può dargli in modo da poter aumentare le possibilità di incastro tra i vari pezzi. Le bolle cadono dal basso verso l'alto.

Lo scopo di questo gioco è di risalire dalle profondità marine fino alla superficie.



Arcade= 9

E' un bel clone del Tetris diverso dal solito e questa innovazione piace anche se la meccanica è abbastanza complicata. Graficamente è carino, niente di travolgente e nel complesso abbastanza semplice che però fa il suo dovere.

Un gioco che può piacere, ma allo stesso tempo deludere dopo qualche partita.

Il gioco sembra facile, ma non lo è perché usando i tre tasti del controller bisogna cambiare la forma delle bolle che devono incastrarsi con le altre in modo da poterle distruggere. Questa modifica alla forma è totale nel senso che si può allungare per tutta l'ampiezza dello schermo. L'importante però è che si riesce a ricreare quel piano orizzontale per poterlo distruggere.

In Aqua Rush le esplosioni sono tali che possono anche distruggere frammenti che sono posti più in alto e questo aiuta in certe situazioni in cui non c'è più spazio per gli incastrati.

Sembra più facile di Tetris, ma non lo è perché anche se si decide la forma c'è poco spazio e tempo dato che i pezzi si muovono velocemente e con i tre tasti alle volte si creano forme talmente strane

che poi diventano a loro volta degli ostacoli da risolvere.

Come gioco Arcade può contare su una grafica

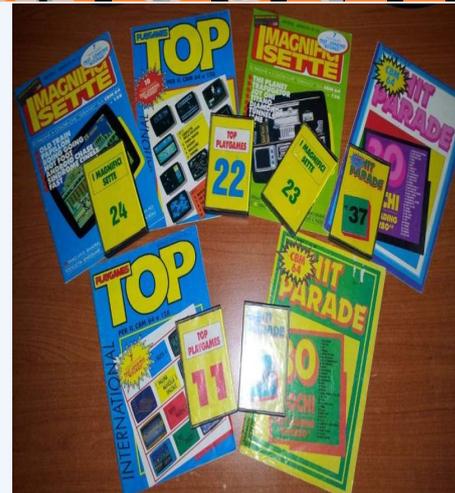
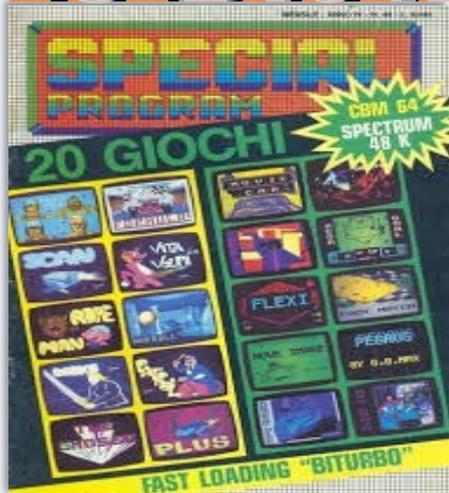
bella soprattutto dei fondali animati che riproducono molto bene le profondità del mare con una buona accuratezza per quanto riguarda il realismo degli effetti acquatici. Molto belli i vari esseri che vivono qui.

Quando esplodono i piani si hanno esplosioni spettacolari e coloratissime e sembrano di Arcade spaziali.

La musica ed effetti sono di altissimo livello e accompagnano molto bene il giocatore in ogni fase del gioco.



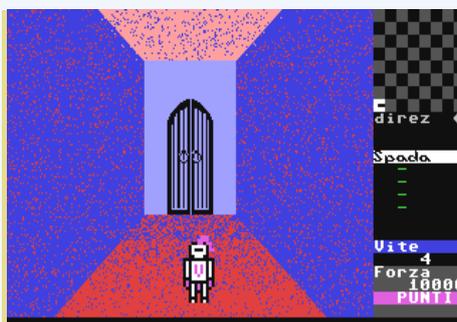
8-Bit in Edicola: C64



Nel numero scorso si è visto come funzionavano queste compilation su cassetta e disco vendute in edicola e quindi un'eccezione alla regola.

Queste raccolte in effetti coinvolgevano grandi aziende, venivano investiti molti soldi per realizzare fisicamente le cassette e i dischi e quindi in via eccezionale nascono queste produzioni che oggi fanno parte della storia del Commodore 64 e come tali sono ricercate perché rappresentano la sua storia in Italia.

Come promesso nello scorso numero vi presento alcuni titoli con tanto di video per vedere se riuscite a capire di quali giochi originali si trattava.



Il gioco si chiama ora **"Amato Inferno"** e fu pubblicato sul numero 23 di Game 2000



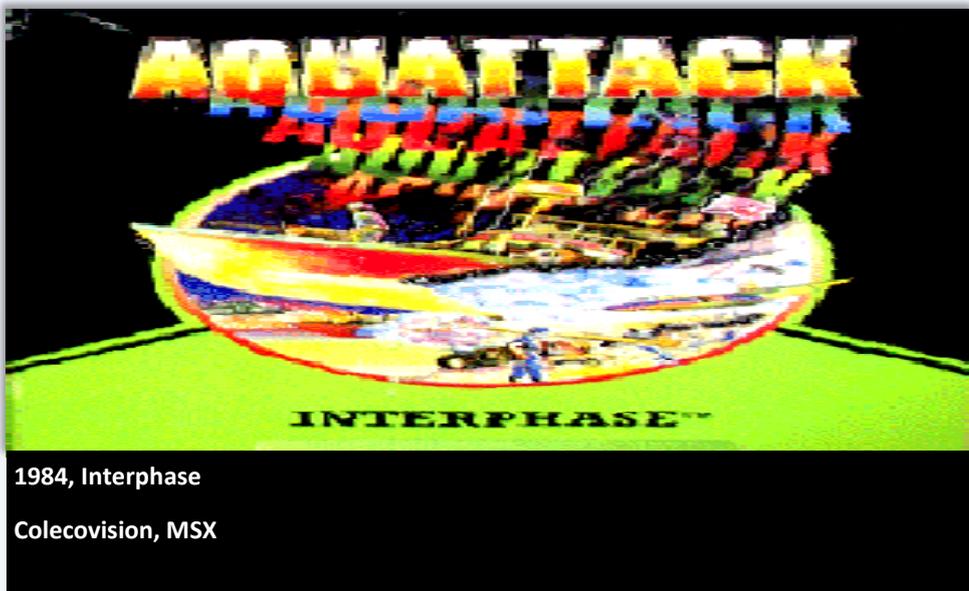
Il gioco si chiama ora **"Avengo"** e fu pubblicato sul numero 19 di Game 2000



Il gioco si chiama ora **"Bip Bip"** e fu pubblicato sul numero 88 di Special Program



Il gioco si chiama ora **"Aventuriero"** e fu pubblicato sul numero 22 di Game 2000



1984, Interphase

Colecovision, MSX

Aquattack è un gioco di azione pura che vede il giocatore nei panni del Capitano Bitztek che deve attraversare il territorio nemico, quasi interamente acquatico, per impedire che gli Axtoatles riescano a conquistare il mondo.

Trama non di certo innovativa per questo piccolo gioco che ha solo quattro livelli, ma non con la stessa meccanica. Un'azione che cerca di diversificarsi per tenere il giocatore incollato al monitor fino alla fine che comunque non c'è.

Il gioco una volta finito ricomincia tutto da capo con una difficoltà e velocità maggiore.

Il gioco è uscito nel 1984 per il Colecovision e per l'MSX.



Il giocatore nei primi livelli è a bordo di un motoscafo e nei successivi userà anche un deltaplano. Bisogna distruggere varie postazioni che si trovano lungo il bordo di un fiume ed evitare gli attacchi degli elicotteri.

Per affrontare questi nemici bisogna

colpire in tutte le direzioni.

La versione Colecovision usa ben tre tasti che corrispondono alla direzione dei colpi, quindi in avanti, in alto e in basso. Questo sistema permette di distruggere ogni postazione di difesa.

La grafica del gioco è minuta, ma ben fatta, graziosa e anche colorata nel modo giusto anche se ci sono pochissimi particolari sopra tutto ai bordi dello schermo. Molto ben fatti gli sprite in movimento come il motoscafo che scorre sull'acqua facendo la scia che aumenta o diminuisce con l'aumentare della velocità, l'elicottero nemico che ha l'ombra sull'acqua.

Una meccanica molto semplice, ma che è abbastanza impegnativo anche perché la benzina non è infinita e quindi bisogna anche cercare dei rifornimenti che vengono però lanciati da degli aerei di supporto.

Coleco / MSX= 6,5

Simpatico gioco di azione pura che si svolge per la maggior parte dei quattro livelli sull'acqua. Quattro livelli non sono tanti, ma sono difficili soprattutto su MSX dato che non si possono usare tre tasti separati per sparare.

Da provare.

La versione MSX è uguale alla versione Colecovision in tutto e per tutto.



Quello che cambia il sistema di controllo che non supporta gli stessi tasti dell'altra e quindi bisogna usare il joystick o i tasti con l'unico pulsante di fuoco per le varie direzioni.

Questo sistema complica le cose perché molto spesso una volta presa una direzione i colpi andranno sempre da quella parte impostata in precedenza e per resettare la posizione bisogna reimpostarla verso quella nuova. Ogni volta bisogna fare sempre attenzione a premere il fuoco nella direzione giusta.

Niente musica per entrambi e stessi buoni effetti sonori.

Giochi dall'Oriente



1984, ASCII

PC-8801

WaterWorker è un gioco Giapponese del computer PC-8801 ed è un essenzialmente un puzzle perché il giocatore deve riuscire a collegare una serie di tubature per portare l'acqua fino alle docce dove belle ragazze aspettano di fare un bel bagno.

Si capisce anche dalle immagini che il gioco è per adulti (anche questa è un'eccezione perché non ne volevo parlare, ma il 90% dei giochi di questo computer sono di questo genere) e lo scopo del gioco è proprio quello di spogliare le ragazze.

Ma in che modo farlo?

Il gioco è un clone di Pipemania e simili dove bisogna costruire delle tubature che partono dalla vasca per arrivare fino alle docce, dove poi la ragazza si spoglia e fa il bagno.

Non è un puzzle semplice perché ci sono ostacoli lungo il percorso da costruire come rocce che possono cadere in testa all'idraulico e anche la pressione dell'acqua.

Il premio di vedere la ragazza fare il bagno dovrebbe impegnare bene il giocatore, ma è abbastanza complicato e ci vorrà parecchio tempo prima di riuscire a completare il percorso.

Il gioco riprende il classico puzzle in cui bisogna ricostruire un'immagine spostandosi per lo schermo e automa-



ticamente spostare le varie tavolette.

WaterWorker funziona esattamente allo stesso modo. Bisogna spostarsi in tutte le direzioni dove al passaggio cambia il percorso e va fatto in modo tale da creare un tracciato valido fino alla ragazza.

Secondo me è impossibile, ha una difficoltà molto molto alta però il premio potrebbe essere un buon incentivo.

Tecnicamente è ottimo a parte l'aggiornamento dello schermo che è abbastanza lento. La

grafica è buona perché è un computer che nel 1984 mostra un dettaglio notevole soprattutto nei colori che sono davvero tanti.

E' un computer che mostra le sue vere potenzialità nelle avventure grafiche e giochi dove ci sono tante immagini anche se poi il 90% dei giochi sono per adulti perché si usano tantissime grafiche in alta risoluzione per impressionare chi gioca.

Questo è un puzzle game, ma si vede una ragazza che ha una qualità incredibile per un titolo di questo periodo sopra tutto viste la qualità dei giochi delle altre piattaforme nel 1984.

Un gioco che potrebbe piacere visto lo scopo, ma è talmente difficile che probabilmente pochi lo hanno completato.

E' un titolo da provare per ammirare la bella grafica molto colorata e dettagliata anche nelle parti più minute.

Alla lunga diventerà molto noioso per la frustrazione di non riuscire a capire o costruire un buon tracciato.

Angolo Vic-20



1982, Audiogenic

Bonzo è un gioco molto divertente e anche molto noto su Vic-20 e offre una giocabilità molto elevata unita anche ad una buona dose di longevità.

Lo scopo del gioco è molto semplice: bisogna raccogliere delle scatole sparse per l'edificio e ci sono solo 4 vite a disposizione per farlo.

Ogni livello è caratterizzato da un diverso sistema di punteggi e da un certo numero di mostri che aumentano di volta in volta. Ad esempio nella prima fase le scatole valgono 10 punti con solo 2 mostri, nella seconda fase valgono 20 punti con tre mostri e così via.

Nella quarta fase ci sono 4 mostri e le scatole valgono 50 punti e se si passa ci sarà un bonus di 1000 punti.

E' un gioco abbastanza semplice perché anche al primo tentativo si possono tranquillamente raggiungere i 1000 punti.

L'unica vera difficoltà è la precisione al pixel dei mostri perché basta sfiorare anche un frammento di pixel dei nemici che si perde una vita.

E' un titolo che mostra le capacità del Vic-20 nel suo periodo finale dato che in commercio c'era già il Commodore 64 e quindi trovare bei giochi per il Vic era molto difficile.

Bonzo è probabilmente uno degli ultimi che mostrano di cosa era capace questo piccolo computer che anche senza una grafica spettacolare aveva una giocabilità molto elevata.

Io ho avuto il Vic-20 per molto tempo e Bonzo era il mio gioco preferito perché era uno dei più belli tra tutti quelli che ho potuto provare. Ci passavo tante ore.

Ovviamente anche per il Vic-20 esi-



stevano compilation da edicola e io ho conosciuto questo gioco come "Mostri Verdi".

E' un gioco da provare perché c'è da rimanerne incollati per molto tempo.

Graficamente è buono, ha molti colori, effetti sonori e anche un jingle musicale quando si perde.

Quanti bei ricordi :)

Vic-20= 8

E' uno dei più bei giochi del Vic-20 nel suo periodo finale e ha la capacità di tenere incollato il giocatore per parecchio tempo senza mai stancare anche se vi farà arrabbiare quando perderete delle vite solo per aver sfiorato microscopiche parti dei mostri verdi.

Un capolavoro!

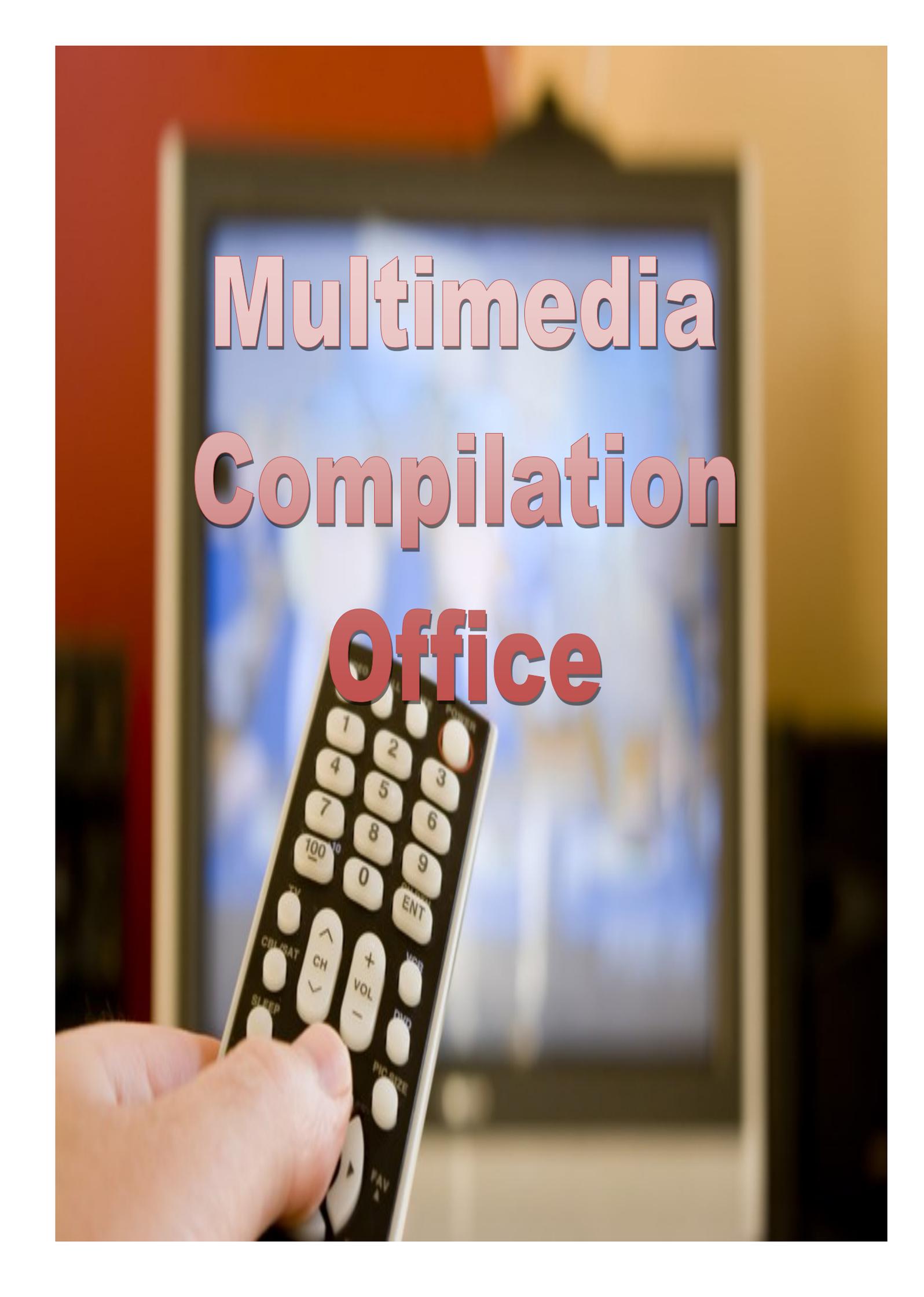
Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

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



Multimedia Compilation Office



1993, Commodore - CD32

Insight Technology è un prodotto multimediale che permette di fare un salto dentro la tecnologia per scoprire come funziona e come è fatta attraverso la lettura, la visione di filmati e animazioni molto complete con tanto di spiegazione da parte di un narratore.

L'interfaccia grafica di questo prodotto è tipicamente da Amiga perché è quella già vista in altri titoli multimediali come l'Enciclopedia Grolier, quindi semplice e immediata con pulsanti e menu di facile comprensione.

In questo specifico titolo l'esplorazione alla scoperta della tecnologia viene fatta con solo tre menu principali che sono "Topics", "Browse" e "Index".

In *Topics* ci sono tutti gli argomenti dalla A-Z in sequenza. In *Browse* vengono selezionati degli argomenti a ca-

so, ma si può interagire con l'argomento anche se questo menu non è molto intuitivo o utile. *Index* è un semplice indice che raccoglie i vari argomenti sotto la stessa lettera.

Alla fine il vero menu per esplorare questo CD è "Topics".

Una volta scelto un argomento che interessa ci si ritrova nella sua pagina dove viene descritto dettagliatamente.

Con il controller del CD32 si può navigare nella casella di testo per leggere le informazioni oppure spostarsi sulla vera parte multimediale che consiste in animazioni, filmati o immagini che descrivono ancora più dettagliatamente il suo funzionamento.



Di solito c'è un'animazione che mostra come funziona una tecnologia e poi una serie di immagini che mostrano come viene utilizzata con la spiegazione parlata.

Nella tabella degli argomenti dalla A

alla Z nel menu principale "Topics" c'è un'icona di un video accanto ad una tecnologia. Questa icona indica la presenza di un'animazione filmata più completa e complessa delle altre.

Si tratta di un'ottima enciclopedia per conoscere meglio la tecnologia in cui siamo immersi e saperne di più.

Amiga ancora una volta dimostra di essere ben capace di essere un buon insegnante anche perché Insight Technology è rivolto a tutti, a grandi e piccini, soprattutto per il linguaggio facilmente comprensibile anche per chi non è Inglese.



CDTV= 8

Davvero un bel prodotto con tante informazioni che per gli amanti della tecnologia è doveroso provare. Ci sono tante immagini, tante animazioni e tanto parlato che aiutano a completare la conoscenza.

Ci si aspettava qualche filmato in FMV per avere un titolo più completo soprattutto per certi argomenti.



1994, Knowledge Adventure - MS-DOS

Numero dedicato all'acqua e non poteva mancare una produzione multimediale che la riguardasse. A differenza di altre produzioni tipicamente per Windows, questa è per MS-DOS che non soffre delle limitazioni del sistema operativo.

Tanta grafica, tanta musica e video, animazioni e immagini che portano l'utente a esplorare un mondo sottomarino pieno di misteri e fauna da scoprire insieme.



Il viaggio inizia sul ponte di comando di una nave sulla superficie del mare e ogni oggetto presente è un menu che porta all'esplorazione di questo prodotto.

Il timone della nave porta l'utente nel menu referenze che mostra il mondo sottomarino e suoi abitanti con le specie che lo rappresentano: molluschi, spugne, echinodermi, crostacei, cnidari, pesci, rettili e mammiferi.

Questa parte dà le informazioni generali sulla specie e cliccando su una di queste appare un'immagine dettagliata sui suoi rappresentanti ed è comunque possibile incrociare tutta la fauna marina partendo da una medusa che poi alla fine fa parte della catena alimentare di

alcuni pesci.

Il titolo di questo prodotto farebbe pensare ad un gioco e in effetti non è solo un'enciclopedia sul mare, ma ha anche dei sotto giochi, ad esempio, un quiz dove viene chiesto all'utente cosa mangiano le creature del mare.

Un altro gioco è quello di cercare di indovinare di quale animale si tratti da un suo particolare.

In un altro gioco viene indicato il nome di una creatura marina e il giocatore deve

indovinare quale è tra le quattro immagini proposte.

Un'altra caratteristica davvero carina di questo prodotto è la possibilità di visitare a bordo di un sottomarino un acquario in 3D e navigare come un FPS alla Doom. Qui ci sono delle porte che rappresentano alcune categorie come i pesci feroci, i pesci esotici, i crostacei, ecc e ogni categoria ha un album fotografico appeso alle pareti.

Si può visitare il laboratorio dove si possono vedere in dettaglio le varie creature esaminando minuziosamente il loro corpo e avendo tutte le informazioni più importanti.

Non possono mancare i video in un prodotto multimediale. Ci sono solo 15



video, ma di pregevole fattura che mostrano soprattutto i grandi animali, come squali, delfini, orche, ma anche lo stesso mare in tempesta o il movimento delle onde.

Tecnicamente è molto buono, forse non come altre produzioni simili per Windows 3.x dove le risorse sono sfruttate meglio, ma essendo per DOS ha un valore intrinseco notevole.

Tanta grafica, immagini di qualità eccellente e una colonna sonora sempre presente e diversa a seconda di quello che si visita e anche per i vari tipi di specie che si osserva.

E' DOS, gira su ogni macchina ed è già ottimo su un 386 liscio.

DOS= 9

Eccellente titolo multimediale per DOS. Ce ne sono pochi per questo OS e questo è davvero ben fatto anche se ben inferiore ai titoli per Windows.

Al prossimo imperdibile numero

#35

Luglio 2015

