REV'n'GE! #41

Retro Emulator Vision and Game

Rimrunner

Sali sulla tua lucertola gigante e corri a riparare i generatori

Eliminator

Una corsa futuristica su un tracciato nell'infinito dello spazio

RECENSIONI: Rimrunner * Spirit of Excalibur * Overlander * Thunder Blade * FIFA International Soccer * Eliminator * Stunt Car Racer * Artura * Alien Breed: Tower Assault * Dragon's Buster

EDITORIALE NUMERO 41

Con questo numero migliora la parte scritta con un migliore uso del testo nelle colonne senza lasciare spazio tra un paragrafo e l'altro e un inizio di questo più serioso.

L'editoriale non segue questa nuova cosa per riempire facilmente la pagina.

Il top game di questo numero è Rimrunner e precisamente la versione per il Commodore 64 per una serie di ragioni anche sentimentali e come tale ha dato la copertina a questo numero.

Tante recensioni molto interessanti in questo numero e da qui provo a vedere come va la nuova rubrica "Console Forever" che è dedicata alle console e a quei giochi multi piattaforma che per motivi di spazio e praticità saranno messi qui dentro. Se un titolo esce per Amiga, Commodore 64 e Megadrive, quest'ultima sarà inserita in Console Forever anziché insieme alle altre recensioni.

Per i giochi che hanno solo un descrizione generale e una comparazione solo di giudizio ho aggiunto la curva interesse.

La sezione Console e la curva interesse sono in via sperimentale e vedrò un po' se mantenerle oppure no. Dipenderà anche da voi se vi fa piacere averle oppure tornare com'era prima.

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.



Da questo numero nasce il bollino "Top Game" che potrà essere assoluto oppure relativo alla piattaforma.

Sommario Numero 40	Ottobre 2015
Rimrunner	**5-6**
The Muncher	**6**
Spirit of Excalibur	**7-8**
Overlander	**9-11**
Thunder Blade	**12-16**
FIFA International Soccer	**17-18**
Eliminator	**19-21**
Stunt Car Racer	**22-23**
Artura	**24-25**
Alien Breed: Tower Assault	**26-27**
Console Forever	**28-30**
Dragon's Buster	**31**
3-D Tour of Solar System	**33**

Preview

E.S.S. Mega
1992, Tomahawk



E.S.S. è un simulatore spaziale civile che vi permette di controllare la fase di lancio nello spazio dello shuttle e compiere delle missioni questa volta per il bene dell'umanità.
E' un titolo che ricorda Apollo 18 del Commodore 64, ora con una grafica molto più moderna per piattaforme e utenti esigenti.



Tiger Claw
2014, PD

Ancora un gioco del Commodore 64, ma non è un gioco vintage, ma uno più attuale.
Si tratta della versione moderna di Bruce Lee migliorato esteticamente e con una giocabilità rinnovata.
Essendo un gioco che riprende un classico non è detto che sia migliore, ma per scoprirlo dovrete aspettare la sua recensione in uno dei prossimi numeri.



Dragon's Eye Super Shanghai
1991, Hot-B

Dopo giochi di guerra, giochi in cui si tirano pugni e calci ci vuole anche qualche titolo più tranquillo e rilassante; rifatevi gli occhi con un classico del genere.
Super Shanghai è un puzzle game per MSX2 che diverte grandi e piccini e anche se non sembra vi terrà così impegnati che passeranno le ore come fossero minuti.



Apollo 18
1987, Accolade

E' un bellissimo gioco che vi trasforma in un controllore della NASA che deve far decollare un razzo e metterlo in orbita.
Un Commodore 64 sfruttato come non mai, con parlato digitalizzato, una grafica incredibile e un realismo che si vede solo alla NASA durante il lancio di un missile.
Riuscirete anche voi a far decollare il C64?

Hokuto No Ken
1986, Enix

Non si tratta del famoso Last Battle che ha deluso le aspettative perché si che riprende la fama di Ken il Guerriero, ma deluse parecchio per la giocabilità e in un genere che non portò nessuna ventata di novità.
Questo gioco per l'FM-7 è un avventura grafica basata sulla serie TV o il fumetto e ripercorre le sue gesta.
Questa gioco sarà una sfida per tutti, ma soprattutto per me perché è completamente in Giapponese e sarà davvero dura riuscire a capire qualcosa e trovare materiale per scriverci su un articoletto.

Last Battle
1989, SEGA

Avendo citato Ken il Guerriero non poteva mancare una recensione sul più conosciuto gioco dedicato a questo personaggio.
Aspettatevi una recensione nel prossimo numero.

E queste sono solo un briciolo di news che potreste leggere nel prossimo numero oltre a tante altre che verranno cercate a caso e che vi terranno incollati nella lettura per scoprirne i segreti.

In questo numero è stata riproposto il gioco Alien Breed: Tower Assault che era stato recensito nel numero 7 di REV'n'GE!.
Questa nuova recensione è un'analisi più accurata e rende più giustizia al suo valore e quello che rappresenta.



"Il Top Game di questo mese"

In Rimrunner una razza insettoide colonizza pianeti disabitati e per protegger le colonie dai nemici aracnidi crea una scudo che però deve essere continuamente ricaricato.
Entra in scena a questo punto il giocatore che diventa un "*runner*" che deve pattugliare le colonie e ricaricare questi generatori.

Per farlo bisogna cavalcare una lucertola gigante che sembra un piccolo dinosauro che permette di coprire vaste distanze, ma non è facile perché ogni volta che deve ricaricare i generatori deve scendere e farlo manualmente mentre viene attaccato dai nemici che nel frattempo riescono a penetrare lo scudo.

Il giocatore ha una sola arma a disposizione e ha una duplice funzione: quando cavalca la lucertola ed è a terra la usa per sparare ai nemici; quando invece è nei pressi di un generatore in avaria lancia un fascio energetico che lo ripristina del tutto.
E' un gioco molto difficile perché le colonie sono attaccate di continuo da nemici senza sosta e di tanto in tanto (*ma in realtà succede abbastanza spesso*) ci sono piogge di meteoriti e palle di fuoco.

I generatori vanno immediatamente riparati non appena c'è l'allarme che questi stanno smettendo di funzionare. Se tutti i generatori (4) vanno in avaria il gioco termina.



Tecnicamente è un Top Game perché ha una grafica molto dettagliata e colorata soprattutto nei fondali ricchi di particolari come città con le cupole, le torri e il cielo con le lune che girano intorno a questo pianeta.
Altre colonie su altri pianeti hanno caratteristiche diverse e sono molto varie.



Le animazioni sono davvero buone in ogni situazione con anche un livello di parallasse tra il fondale in primo piano e quello più lontano.

La grafica degli sprite in movimento è ottima per ogni cosa che si muove e ricchi di animazioni di ogni genere.
Anche se La lucertola, il runner e il fucile siano verdi non c'è mai confusione perché il dettaglio e la scelta cromatica adottata sono ben amalgamati.
Anche dal punto di vista audio è molto buona con una bellissima musichetta iniziale e ottimi effetti sonori durante il gioco come quello del fischio di richiamo della lucertola.



Alla lunga però diventa un po' monotono perché per ben 9 livelli bisogna fare sempre la stessa cosa: riparare i generatori e distruggere gli alieni e poi passare al livello successivo.

Io al tempo in cui giocai a questo gioco (*tra l'altro conosciuto in una raccolta da edicola*) mi fece cascare la mascella per terra perché era uno dei titoli con una grafica incredibilmente colorata e dettagliata.

Un Commodore 64 molto ben sfruttato.

Oggi rimane un bel titolo da rivedere anche se alla lunga vi stancherete abbastanza presto, però una partita ogni tanto la si può fare.



The Muncher è basato sul prodotto Chewits e il giocatore impersona un dinosauro preistorico che deve cercare le uova che gli sono state rubate da un esploratore Giapponese.



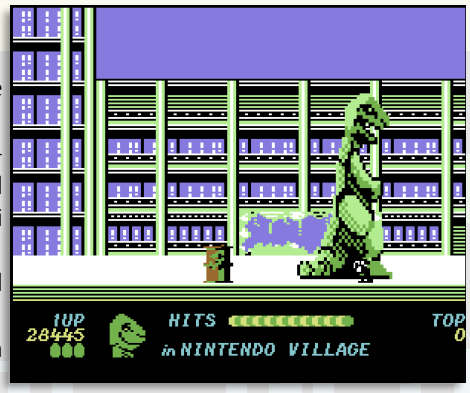
Lo scopo del gioco è molto semplice. Percorrere lo schermo distruggendo ogni cosa che incontra lungo il suo cammino e mangiandosi anche le persone che gli si fanno incontro solo per fare dei punti.

Può anche arrampicarsi sugli edifici e sparare anche delle palle di fuoco che però non sono infinite. Queste possono essere rigenerate mangiando taniche di petrolio.

Quando questo mostro preistorico riesce a trovare delle uova vengono aggiunte alle vite a disposizione che aumentano di una unità per ogni uova trovata.

Tecnicamente un altro bellissimo titolo per questa piattaforma e che al tempo trovai davvero eccezionale per un dettaglio davvero elevato.

La grafica è molto bella perché il dinosauro è fatto molto bene e animato alla grande nel modo di camminare, nel muovere la coda che serve per distruggere i palazzi e anche i morsi letali che riesce a dare agli elicotteri.



Davvero ben fatto il modo in cui vengono distrutti le parti degli edifici che poi crollano su se stessi.

Musica solo durante il titolo di qualità normale ed effetti sonori della medesima qualità.

Un titolo molto interessante che si gioca bene e che per i fan di Rampage, questo può essere una valida alternativa.

TOP GAME

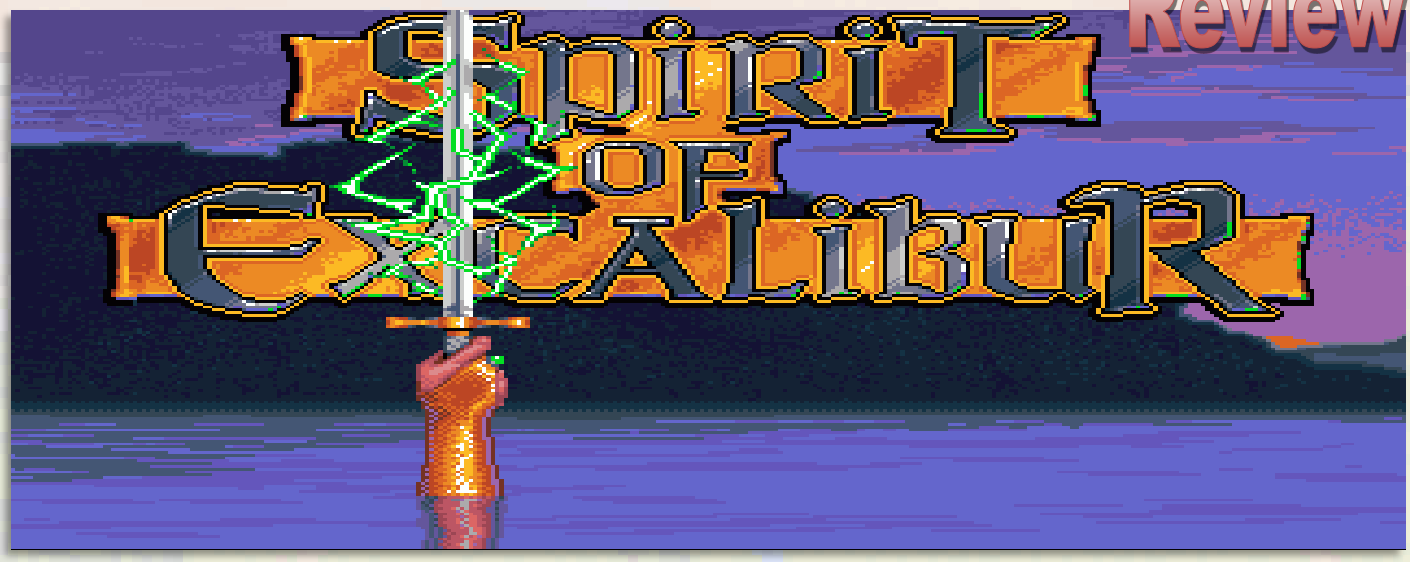
Commodore 64= 9

E' un titolo che vale il Top Game, il primo di questo numero. Ha una grafica che a distanza di tempo non delude. La grafica è veloce, ben dettagliata, colorata e si muove molto credibilmente. Forse annoierà un po' nel tempo, però vale il punteggio.

Commodore 64= 8

Un altro bellissimo gioco che mostra in buona parte le buone capacità della piattaforma soprattutto del dinosauro che è disegnato molto bene con in evidenza le placche osseo del suo corpo ben riconoscibili.

Spirit of Excalibur





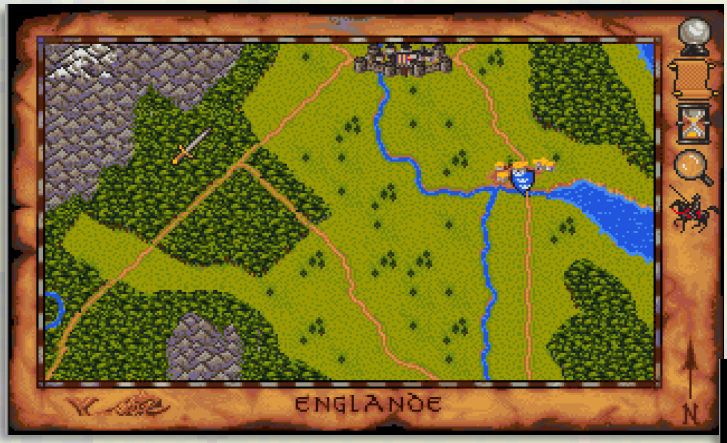
Spirit of Excalibur è il discendente spirituale di War in the Middle Earth dato che usano lo stesso motore. Questo gioco racconta le avventure di Camelot dopo la morte di Re Artù.

Come nell'altro gioco che usa lo stesso motore ci sono due modalità di gioco: una mappa in tempo reale che mostra i gruppi che si muovono da una parte all'altra. In ogni momento si può ingrandire una zona che diventa una visuale a scorrimento laterale per evidenziare un avvenimento importante oppure uno scontro.

Nel gioco voi siete un reggente che deve tenere il trono in una regno devastato dal caos.

La storia viene vissuta in episodi per arrivare alla trama che consiste nel ripristinare il regno di Artù.

Ci sono episodi che ricordano quello che il regno era una volta, altri episodi coinvolgono i cavalieri delle Tavola Rotonda, altri ricordano i motivi della rottura dell'amicizia dei cavalieri.



A causa di questa rottura, alcuni cavalieri ritorneranno solo se chiamati da alcune persone o dietro un incentivo. Starà a voi risolvere anche questo problema.

Come giocatori dovrete anche affrontare una guerra contro il figlio di Mordread e anche fermare i macchinosi piani di Morgan leFay.

La mappa in tempo reale è fatta molto bene perché rispetto a quella vista in "*WoME*" è molto più dettagliata e precisa e le opzioni sono poche e molto chiare anche se non c'è descrizione su come si usano.

L'icona della sfera di cristallo da un informazione sul gruppo in corso, il papiro serve solo per salvare e caricare una partita, la clessidra serve per decidere la velocità del gioco (veloce, lento e medio), l'icona della lente serve per avere un ingrandimento di qualunque zona sia possibile vedere con cambio della visuale e l'ultima serve per decidere dove indirizzare il gruppo.

Quando durante il tragitto si incontra qualcuno o si arriva in qualche posto il sistema vi chiede cosa volete fare e la scelta è libera: ignorare questi avvertimenti e procedere verso la destinazione impostata oppure vedere cosa e dove portano queste segnalazioni.

Questa nuova gestione della mappa rende l'esplorazione del regno molto più facile di prima.

Quando inizia la partita c'è solo un gruppo, quello di Sir Constatine che dovete guidare fino a Camelot dato che





la città e il regno hanno bisogno di un capo per la sua riunificazione.
Durante il tragitto alcuni personaggi vi daranno varie informazioni e tra le tante quella di raggiungere Camelot il prima possibile.
Bisogna farlo dopo aver liberato il regno dai nemici, dopo aver risolto i vari problemi che lo affliggono.
Se andato direttamente a Camelot il gioco termina.

I combattimenti sono un po' alla Final Fantasy, ma in 2D dove bisogna scegliere varie opzioni tra cui attacco, difesa, uso di magie se ne avete a disposizione oppure scegliere se arrendervi o lasciare decidere la battaglia in modo automatico.
Terminata questa sfida e conquistati punti importanti possono succedere degli imprevisti che sono anche positivi come l'arrivo di altri cavalieri che possono unirsi a Sir Constantine e continuare la missione di riunificare il regno e sconfiggere il figlio di Mordread.

Amiga= 8

Molto bella questa versione con una grafica ultra dettagliata ad ogni livello con una musica sempre presente che accompagna il giocatore in ogni occasione cambiando in base alle azioni che compie.
La giocabilità è molto buona, non si impunta mai e lo scrolling della mappa è sempre veloce.
Mappa generale dettagliatissima.

Atari ST= 7,5

La versione ST è molto buona come gioco e con una musica di qualità. Installato su HD è eccellente. Paga purtroppo un po' nella grafica che è a mio parere un po' bruttina nella qualità anche se il dettaglio rimane buono.

Macintosh= 8

Molto bella anche questa versione anche se ho qualche riserva sull'audio che non ha una qualità che ci si potrebbe aspettare da questa piattaforma.
La grafica è buona e incentivata dall'alta risoluzione tipica del Mac.

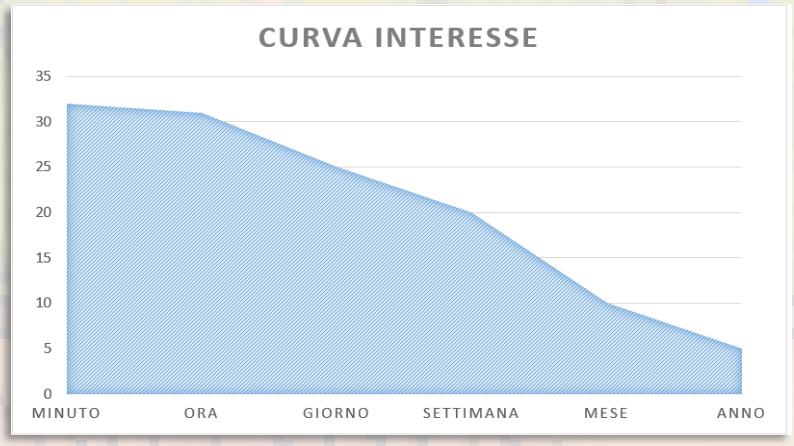
Versione su CD= 9

Le due versioni su CD, quella per CDTV e PC non sono diverse dalla versione su floppy. Quello che cambia è la musica che ha una qualità CD e parlato che lo rendono un titolo spettacolare da ascoltare.
In ogni momento in cui c'è da parlare con qualcuno non si legge nulla, ma la si ascolta.
La versione su CD per PC però ha delle opzioni in più per permettere di ascoltare e di leggere il testo in contemporanea.

PC= 8

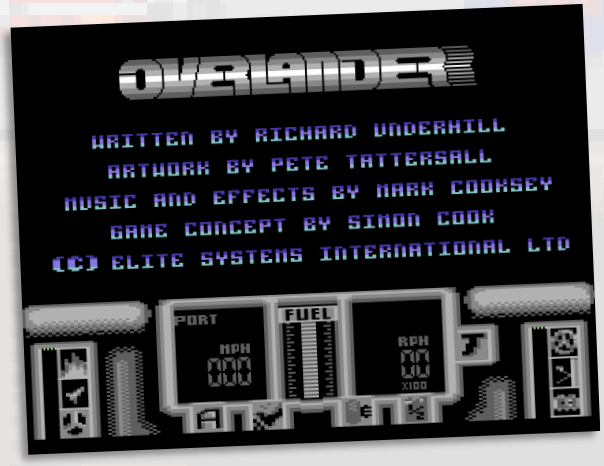
Esattamente come la versione Amiga con una grafica VGA a 16 colori davvero ottima. Accompagnamento musicale ben fatto e di qualità indiscutibile.
Giocabilità elevatissima.

<u>Le immagini di questa recensione sono di quella Amiga e le altre versioni possono differire in qualità grafica e musicale.</u>





Overlander è un gioco di guida in terza persona, con visuale dietro l'automobile e la Elite cerca di clonare Roadblasters.
Il gioco si svolge in un epoca post apocalittica nella quale il denaro è molto importante e può essere guadagnato trasportando merci da un posto all'altro cercando di evitare bande avversarie che cercano di impedirlo per farlo loro stessi.
In overlander i soldi servono anche per potenziare la propria auto per farla diventare più potente e anche acquistare armi per distruggere le auto avversarie.
Non c'è molto altro da dire sullo scopo di questo gioco.
Ora tocca guardare come si gioca realmente a Overlander.



Il gioco è diviso in livelli e ci sono due tipi di missioni da scegliere per ciascuno: una è più lucrativa dell'altra.
La scelta di queste missioni può cambiare la difficoltà perché il premio più alta porta ad avere più complicazioni nello svolgimento di questo livello.

Prima di iniziare la corsa bisogna fare benzina, poi si entra al negozio per cercare dei potenziamenti con il denaro a disposizione.
Il budget iniziale è tuttavia molto basso per fare acquisti importanti.
I negozi si trovano tra un livello e l'altro.
Ogni volta che si termina un livello si può sempre cambiare tipo di missione tra quella più lucrativa e quella meno.

La versione per il Commodore 64 ha per me bei ricordi e malgrado non abbia una grafica strabiliante ha una giocabilità davvero speciale per via di una velocità incredibile che garantisce una fluidità tipica di questa piattaforma.
Il vero punto di forza non è solo la giocabilità, ma la musica che è sensazionale e che ha un ritmo che sembra proprio sincronizzarsi durante la corsa perché da il ritmo all'azione.
In realtà non è così, ma questa melodia, questo ritmo sembrano proprio calzare a pennello nelle azioni che il giocatore fa mentre guida.

La grafica del paesaggio è essenziale e abbastanza monotona perché il disegno è sempre lo stesso, ma cambiano i colori in base agli orari, quindi ci sono corse di giorno, di notte e al tramonto.
L'area di gioco è abbastanza grande e comprende anche il pannello di guida molto efficiente e pieno di opzioni.
Ogni arma ha un suo tasto per essere attivata e ce ne sono davvero tante.
I nemici sono vari, sono tutti diversi e anche colorati diversamente da uno all'altro.
Molto belle le esplosioni.



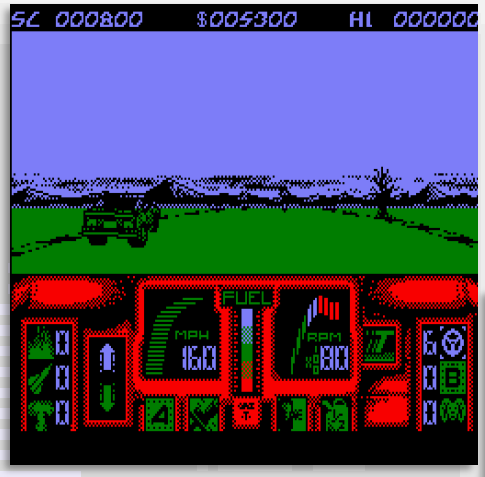
Anche questo titolo alla lunga diventa un po' noioso perché i livelli sono tutti uguali nel disegno; cambia la difficoltà in base alle missioni scelte che comunque non lo salvano da una longevità molto elevata.
Tuttavia anche se lo considero un gioco fantastico forse non ha i requisiti per diventare un Top Game, ma questo dipenderà come sono state realizzate le altre versioni



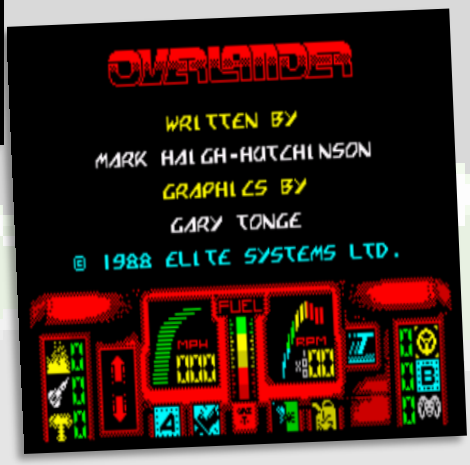


La versione CPC 464 ha una schermata delle opzioni interessante perché a parte il colore che sa di ZX ha un font personalizzato e bei colori con un alto contrasto.
La musica iniziale è molto bella, ben realizzata e non molto distante come qualità dalla versione C64.

Non cambia il sistema di selezione delle missioni, il pieno di benzina e il negozio iniziale. Cambia un poco l'interfaccia grafica che ora è meno confusa e più definita e sta tutto in una sola schermata. Sul C64 bisogna scrollare lo schermo per tutti gli articoli e il pulsante di uscita alle volte sembra un articolo da acquistare perché si trova tra una lista e l'altra.



La grafica durante il gioco è monocromatica e trasparente e il colore predominante è quello più presente. Nella schermata del titolo le opzioni del pannello di guida hanno gli stessi colori dei font, mentre in gara prendono il colore della strada.
A parte questa scelta cromatica dovuta comunque alle risorse hardware, il gioco ha un buon dettaglio generale degli sprite che in questa veste sono molto più definiti della versione C64.
C'è più definizione e accuratezza perché anche quando l'auto sterza si vede una terza dimensione di questa. In generale, tuttavia, la giocabilità è molto buona grazie alla buona velocità anche se non è uguale a quella del C64.



Stessa cosa per la versione ZX Spectrum 48k che mostra un pannello di controllo vivacemente colorato e anche probabilmente uno dei più belli tra le versioni a 8-Bit.
Non cambia nulla anche durante la gara che mostra la stessa grafica vista per il CPC con la terza dimensione dell'auto quando ci sono dossi e curve strette. Questo è un fattore importante perché mostra meno piattezza di quando invece si vede con la versione C64 che però a dalla sua ha la fluidità, la velocità e la musica durante il gioco.
Notate la differenza tra la versione CPC e quella ZX.



TOP GAME

Commodore 64= 8

Grafica veloce e fluida, musica durante la gara bella ed evocativa che da ritmo all'azione.
Giocabilità molto elevata, ma la longevità forse non lo è perché ci sono tanti livelli che sono però tutti uguali anche nel disegno.

Amstrad CPC 464 / ZX Spectrum 48k = 7,5

Due versioni che sono uguali in ogni dettaglio sia nella schermata delle opzioni sia durante la gara.
La versione ZX è più vivace nei colori e ha un pannello di controllo molto più colorato della versione CPC.
Entrambe sono proprio uguali durante la corsa con una stessa grafica completamente monocromatica, definita, ben giocabile, ma di certo meno di quella Commodore.





Amiga= 8

E' il naturale miglioramento della versione Commodore 64, ma perde la musica durante la gara, quella musica che l'Amiga riproduce degnamente.
Grafica molto bella anche se forse da un 16-Bit ci si poteva aspettare un paesaggio più ricco, ma tutto quello che c'è è ottimo!

La versione Amiga è ovviamente notevole per la grafica decisamente migliore delle versioni a 8-Bit, ma rimane molto più simile a quella del Commodore 64 che viene molto migliorata.
Sulla piattaforma vengono fatti miglioramenti sul manto stradale che ora è molto più ondulato e questo ha effetto sul fondale che non è sempre visibile.
Come già visto sul CPC e lo ZX si vede l'auto anche in profondità.
La bella musica sentita sul C64 si riascolta in tutta la sua qualità anche su Amiga, ma non ce ne è durante il gioco che ha solo gli effetti sonori.
Graficamente molto buono, bella musica introduttiva e solo 512k di memoria per un titolo quasi da Top Game.
La giocabilità è buona anche se un po' difficile e più delle altre invita ad andare avanti proprio per la sua realizzazione tecnica.

La versione Atari ST non funziona bene, ma quel poco che ho visto è decisamente diverso dalla versione Amiga anche se condivide in gran parte la grafica.
La prima cosa da dire è che la musica non è quella bella che si sente sul C64 e sull'Amiga, ma una melodia del tutto diversa e di qualità tipicamente da ST.
L'auto è più simile a quella del C64 come colore e tipo, ben diversa da quella Amiga e anche le vetture avversarie sembrano macchine vintage.
La strada è disegnata come i vecchi giochi, quindi non ci sono le corsie, ma solo un manto unico a strisce colorata per cercare di dare quella sensazione di movimento, tipico di quei giochi la cui velocità non era di certo delle migliori.
La velocità, quel poco che ho visto è di buon livello.



Atari ST= 6

Di quel poco che ho visto posso dire che sembra un altro gioco; la musica è completamente differente dalla nota melodia. La grafica delle auto sembra più vintage come lo è anche il disegno della strada che sembra riusare quella vecchia tecnica per i primi giochi di corse dove la velocità non era molto realistica.





Thunder Blade è un'arcade di volo a bordo di un elicottero da combattimento con lo scopo di distruggere tutti i nemici.
Il gioco originale aveva un sistema che immergeva il giocatore in un modo che le conversione non possono più fare, tuttavia, queste sono state fatte per sfruttare al massimo le loro caratteristiche per divertire i giocatori.

In Thunder Blade voi siete un pilota dell'elicottero da combattimento "*Gladiator*" con lo scopo di impedire un colpo di stato per eleggere un dittatore.
E' un arcade molto lungo perché malgrado i livelli sono solo 4, questi sono formati da 3 sezioni ciascuno: una parte con visuale dall'alto, una parte con visuale in terza persona dietro l'elicottero e la terza parte di nuovo con visuale dall'alto per il boss di fine livello.
La parte in terza persona è completamente in 3D e nel Coin'Op rende davvero bene.
Le conversioni hanno più o meno mantenuto tutte le parti del livello mostrando buone cose e tanto divertimento.

La critica e le prime recensioni del gioco per computer e console casalinghe non è stata sempre benevola, ma oggi, qui, si giudicherà di nuovo questo gioco forse più obiettivamente.





La versione per Commodore 64 e' una ottima conversione perche' tutto quello che era possibile convertire lo e' stato fatto nel migliore dei modi.
Non sara' di certo paragonabile all'Arcade che rappresenta la perfezione, ma anche questa si difende molto bene.

La prima sezione con visuale dall'alto e' molto buona con i palazzi costruiti in sezioni che permettono di vederli bene sempre quando si scende verso terra e si risale e anche spostandosi a destra e sinistra. Questo sistema permette una visione molto buona e precisa dei palazzi che sono molto fedeli al Coin-Op.

La seconda sezione in 3D e' buona anche se abbastanza semplice. ma ci sono diversi palazzi anche se sono figure geometriche piatte con un solo strato, quindi senza profondita', ma che danno la giusta sensazione di volare in ambiente in tre dimensioni. Questa sezione assomiglia molto a Space Harrier.

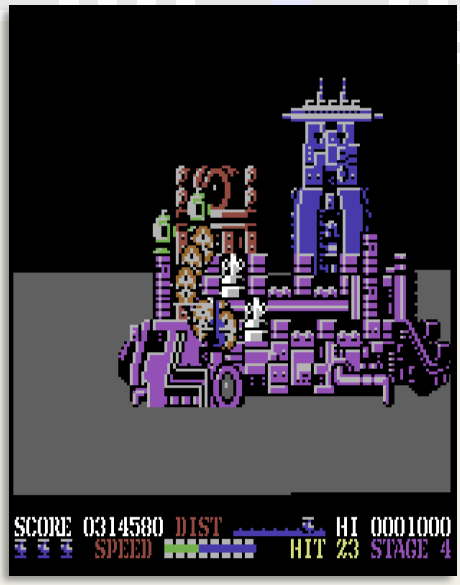
La sezione finale e' quella contro il boss di fine livello che non e' necessario distruggere perche' serve solo per fare punti.

Tecnicamente e' una buona conversione che offre una fluidita' tipicamente da Commodore 64, una difficolta' ben calibrata e una longevita' assicurata.
Il dettaglio della grafica e' molto curato, molto ben fatta la pro-



spettiva delle due sezioni con diversa visuale.

Il dettaglio migliore e' del Gladiator che sembra proprio lo stesso del Coin-Op, come se fosse un copia e incolla dall'originale.
I colori sono generalmente molto buoni, realistici.
Per finire c'e' da aggiungere l'audio che e' presente durante tutte le sezioni (anche se poi e' sempre la stessa musica) che incentiva la giocabilita'.



E' un altro gioco che al tempo mi piaceva moltissimo e che reputavo una copia quasi perfetta del gioco originale.
Oggi penso la stessa cosa.
Ogni sezione, come gia' detto, e' stata ben riprodotta con le risorse disponibili e il lavoro svolto e' stato buono.
Viste le altre versioni e' un altro Top Game.



La versione Amstrad CPC si presenta molto diversa con una schermata molto piccola con un pannello di controllo molto colorato e c'è anche un po' di animazione.
Si può scegliere se usare la tastiera oppure il joystick.

Il gioco vero e proprio ha qualche differenza da quanto visto sul Commodore 64 dove la prima sezione sembra decisamente diversa, molto più semplice anche se i colori sono molti di più e le esplosioni sono meno fedeli, molto più belle e gigantesche.
I palazzi sono a sezioni come nell'originale e nel C64, ma sono dei piani in bianco e nero uno sopra l'altro e questa costruzione degli edifici viene mostrata meglio nella sezioni in 3D.



La grafica è molto buona perché si vede un Gladiator ancora più bello e definito che mai e anche i velivoli nemici sono curatissimi e dettagliati in ogni più piccola parte.
Questa grafica non è molto fluida che comunque non rovina assolutamente la giocabilità.

Questa viene invece rovinata dal sistema di controllo dell'elicottero.
A differenza dell'originale e della versione per C64 l'elicottero non si muove automaticamente una volta decollati, ma dopo il decollo bisogna accelerare manualmente ad una certa velocità e poi nello stesso tempo evitare i colpi avversari.

La sezione in 3D è fatta davvero bene perché ora le costruzioni sono formate da più strati e hanno le stesse dimensioni e disegno viste negli edifici delle precedente sezione.
Non si tratta come su C64 di piani piatti disegnati come vere case con le finestre, i terrazzi, ecc., ma decisamente più semplici dato che hanno tre strati per creare una oggetto in 3D, ma non è un vero poligono. Ci pensa l'effetto ottico come nel Coin-Op.
La parte in primo piano è luminosa, mentre le altre sono più scure proprio per enfatizzare questo effetto.



Devo dire che graficamente è più povero rispetto al C64 per i dettagli sugli edifici e sul paesaggio, ma sul CPC ci sono tanti palazzi a più strati che danno una sensazione di vero 3D.
L'era di gioco non è molto grande, la metà è occupata dal pannello di controllo e non c'è nemmeno la musica durante il gioco, ma solo degli effetti sonori.

TOP GAME

Commodore 64= 8

Bella conversione dove ogni parte è stata ben riprodotta sia nella grafica sia nelle prospettive che vengono poi rispettate quando ci si avvicina e ci si allontana.
La costruzione dei livelli è fedele soprattutto i palazzi nella visuale dall'alto.
Musica molto ritmata durante il gioco e giocabilità elevata ne fanno un classico.

Amstrad CPC= 6,5

La versione CPC è davvero strepitosa per la grafica molto colorata e dettagliata, ma soprattutto colpisce la sezione in 3D dove questa è veramente buona, con tanti strati per ricreare reali edifici.
Il complicato il sistema di controllo del Gladiator, rovina la giocabilità e di conseguenza anche la longevità.



E la versione ZX Spectrum come sarà mai?

Ebbene, questa versione è esteticamente bruttina perché è in bianco e nero durante le tre sezioni di volo, con un pannello di controllo molto invece molto colorato che permette di avere un area di gioco molto più grande di quella vista sul CPC. La grafica del Gladiator e dei nemici non è male, mentre lo è la parte in 3D dove i palazzi sono meno monotoni perché sono state disegnati sulle facciate le finestre, mentre negli strati dietro sono approssimativi non solo nel colore. Alla vista non è bello da ammirare. Aggiungeteci anche una velocità un po' a scatti, un sonoro senza musica ed effetti sonori che era meglio evitare. Sistema di controllo complicato perché una volta accelerato manualmente, come sul CPC, ogni movimento che prevede di sparare portano inesorabilmente a rallentare ed essere distrutti.

Alla lunga questo sistema porta a frustrazione, difficoltà estremamente esagerata e voglia di staccare la spina il prima possibile.

Pessima conversione.

ZX Spectrum= 6

Un 6 politico per un gioco fiacco nella giocabilità con un frustrante sistema di controllo caotico.
La grafica è bruttina perché in bianco e nero perde tutto il suo fascino e anche i palazzi sono per metà decenti e per metà brutti.
Era meglio fare come su C64: un solo strato, ma ben fatto e più veloce.



La versione Amiga si presenta in grande stile con la schermata dei titoli presa dall'originale dove ogni cosa è di grande qualità e una musica davvero carina che però dopo essere finita non parte più e tutto rimane in perfetto silenzio.

Si era già visto con altri titoli questo problemino. Di solito appena si arriva alla schermata del titolo si preme subito il pulsante del joystick e si inizia a giocare, ma rimando ad ascoltare la musica dopo un po' ci si rimane un po' male.

Anche la versione Amiga riprende quello visto su Amstrad CPC, quindi con palazzi formati da vari strati bianchi e neri che poi si ritrovano esattamente nella sezione 3D con lo stesso effetto ottico di costruzioni poligonali e impressionante in maniera negativa vedere quanto la versione Amiga sia così simile alla versione CPC.

Graficamente è notevole perché è molto fedele all'originale e anche se i colori non sono paragonabili, ce ne sono molti e così ben applicati che sembrano non esserci troppe differenze.

Le differenze ci sono nella qualità e nell'accuratezza dei particolari delle costruzioni.

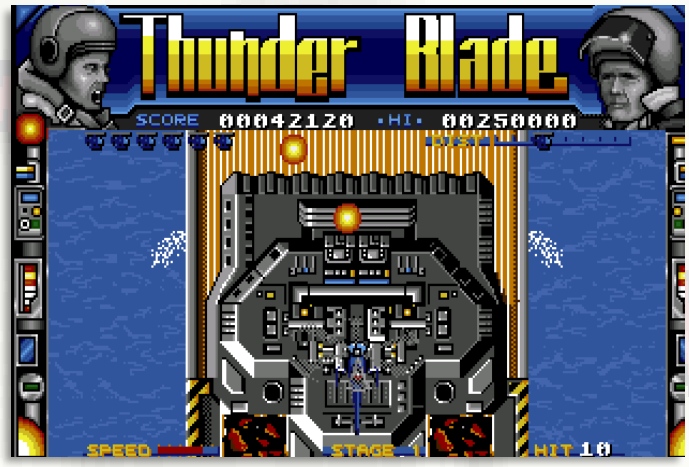
Su Amiga sono state semplificate al massimo, ma i palazzi a più strati e con questa colorazione illuminati davanti e in ombra dietro creano l'illusione di avere un vero oggetto poligonale. la prospettiva non è un granchè, perché gli oggetti in lontananza sembrano uguali a quelli vicini.

Gli scenari però sono eccellenti e lo si vede soprattutto nella seconda parte del livello perché si può ammirare un cielo ben sfumato, nuvole più credibili e panorami ben più ampi che su un 8-Bit.

Anche su Amiga l'elicottero al momento del decollo è fermo e bisogna accelerare manualmente con gli stessi problemi visti su Amstrad e Spectrum perché una volta impostata la velocità, quando si spara e ci si sposta avanti e indietro anche la velocità varia, quindi







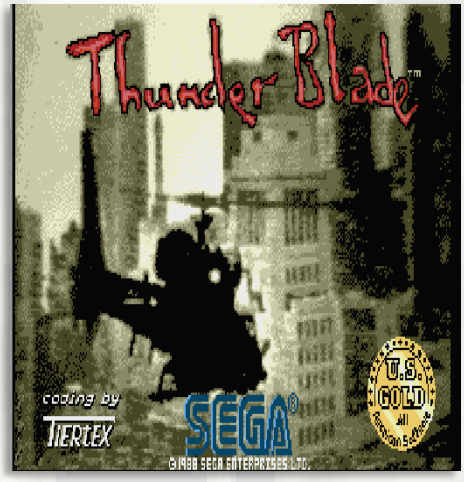
bisognerebbe prima muoversi e poi sparare. Impossibile.
La difficoltà di questa versione è semplicemente oscena.
I nemici sparano talmente tanti di quei colpi che non riuscirete a superare il primo edificio del primo livello.
Appena appare l'elicottero sulla rampa venite subito colpiti da una raffica quasi istantaneamente, senza nemmeno avere il tempo di mettere le mani sul joystick.
In confronto la difficoltà Arcade è una passeggiata.
Questo sistema di controllo complica le cose perché il dover accelerare usando contemporaneamente lo sparo più il tasto di direzione avanti impedisce di evitare le prime raffiche.
La parte audio è molto buona nella schermata del titolo, ma durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori.

Graficamente è ottimo, ma la giocabilità è sotto zero e la longevità è diretta conseguenza.
Un titolo da ammirare per la grafica, ma da giocare solo con un "**buon**" trainer.

Amiga= 6,5

Per la grafica si meriterebbe un bell'8, ma per il sistema di controllo assurdo, totalmente insufficiente rovina tutto quanto.
Un altro dispiacere è la musica che è molto bella, ma dopo essere finita vi lascia in totale silenzio e durante il gioco solo effetti sonori nella norma.





Anche la versione ST mostra una buona qualità introduttiva e già si notano le prime differenze nei colori che ora sono decisamente più sbiaditi e nel corso del gioco si noteranno ancora di più sulle esplosioni che sono retinate forse per cercare di riprodurre quelle originali, ma l'effetto ottenuto è molto peggio.
Sono le esplosioni che c'erano su Amiga, ma ridotte nei colori e la retinatura cerca di nascondere l'evidenza, ma l'effetto ottico rimane molto brutto.

La grafica è costruita esattamente come su Amiga e si può ammirare il meglio di queste versioni a 16-Bit nella sezione 3D dove la buona grafica rende i palazzi molto credibili e ricreano bene l'effetto di profondità, ma non si tratta di veri poligoni.
Se non bastasse anche questa scelta, forse di rendere il gioco più fluido non ha fortuna perché è lento e scattoso e il sistema di controllo di accelerazione manuale lo rende poco giocabile.

Atari ST= 6,5

Uguale alla versione Amiga. Meno colorato, esplosioni retinate che sono l'effetto più brutto che c'è.
Sezione 3D ben fatta e che da la sensazione di voltare tra edifici poligonali.

La versione PC è dura da decifrare perché ha una grafica talmente ridotta ai minimi termine che potrebbe considerarsi una delle più brutte mai viste. Forse anche la versione ZX è fatta decisamente meglio.

La grafica dovrebbe essere un EGA dove tutto viene abbastanza stravolto.



Il Gladiator è carino perché è grigio e blu e questo gli da un aspetto più realistico e come questo anche gli altri veicoli sono disegnati e colorati bene.



Sono gli edifici che sono completamente vuoti: si tratta di vari strati completamente grigi tanto che non si riesce nemmeno a vedere uno strato dall'altro.

La sezione 3D è la peggiore perché i palazzi sono delle torri lunghe e slanciate con un solo piano grigio.

Un paesaggio completamente vuoto a parte il disegno sullo sfondo.

La musica c'è durante il gioco, ma vista l'epoca usa solo il cicalino interno. A parte la qualità musicale, c'è da dire che dopo il C64 questa è l'unica versione che usa un brano musicale durante l'azione.

La difficoltà è forse una delle peggiori perché ci sono veicoli e difese nemiche di una tale quantità che è difficilissimo riuscire a passare la varie sezioni.

Il controllo dell'elicottero è manuale anche su PC, ma l'accelerazione viene fatta dai tasti cursore, mentre il giocatore può pilotare il Gladiator con il joystick se presente.

Forse il controller migliore sono proprio i tasti perché una volta accelerato dovrete solo evitare i colpi e sparare.



PC= 6

E' un titolo che di certo non era adatto ai primi PC del periodo privi di audio e di un adattatore grafico decente. Lo sforzo è stato immane e si vedono le difficoltà di realizzazione.
Ben disegnato il vostro elicottero così come tutti gli altri veicoli, ma in generale è una conversione che andava fatta, ma non passerà di certo alla storia come un gioco da PC.

TOP GAME

Sharp X68000= 9

Le foto in prima pagina sono della versione Coin-Op e la versione X68 è quasi uguale anche nelle dimensioni degli oggetti e nella sua qualità. Ci sono differenze di colore e dettaglio, ma appena caricato si rimane storditi dalla qualità.
Anche qui la velocità va impostata, ma il joystick supporta 3 tasti e uno è fatto apposta per la velocità. Difetto è che questo tasto va tenuto premuto altrimenti si decelera.
Musica di alto livello



Il controllo della velocità nella versione Arcade e quella C64 è impostata automaticamente, ma è sempre possibile cambiarla. La velocità predefinita è sufficiente a giocare bene, evitare i colpi avversari.
Le altre conversioni invece si avviano con la velocità a zero e bisogna per forza accelerare. Questa accelerazione però viene fatta con una combinazione tra la levetta del joystick e il pulsante di fuoco che tende a incasinare il giocatore.



Questo è il gioco di calcio più famoso del mondo con la sua tipica visuale isometrica che cambia il modo di far vedere questo evento perché prima questo tipo di visuale non era preso in considerazione.
Innovazioni non solo nella visuale, ma anche nella presentazione televisiva che gli danno un successo mai avuto da nessun altro titolo di questo genere.
Fifa International Soccer si piazzò subito nelle preferenze dei giocatori in un mercato dominato da Sensible Soccer e Kick-Off.

Questo gioco, il primo, di una lunga serie è basato sulle squadre internazionali, sono formate da giocatori fittizi e ognuno ha una propria caratteristica in punti che vanno da 1 a 10.
Fifa International Soccer ha tutte le caratteristiche ufficiali che possono essere anche disattivate come i falli. i fuorigioco, si può impostare la durata della partita, il tempo e il tipo di manto erboso.
Non solo arcade, ma anche tattica perché come giocatori siete l'allenatore e dovete scegliere la formazione migliore e durante la gara fare la giusta sostituzione per vincere o non perdere la partita.

Un titolo molto complesso che non esce per le piattaforme a 8-Bit, a parte la versione per il Sega Master System, che permette di avere un dettaglio grafico sempre molto alto condito da una giocabilità eccellente.



La versione per Amiga si carica da ben tre dischetti con il logo "EA Sport" che chi ha giocato o sta giocando con i titoli EA dovrebbe conoscere molto bene.

La schermata introduttiva è sobria con la sola schermata del nome, ma c'è una musica davvero bella, con degli strumenti suonati davvero bene ed è molto ritmata (del resto in quasi tutti i giochi sportivi EA la musica è un elemento molto importante) e finalmente continua. Se finisce, ricomincia subito senza pause.

I caricamenti da disco non sono veloci, ma è possibile installare il gioco su HD anche perché ogni volta che carica, bisogna aspettare un attimo che il processore scompatti i dati.

Le opzioni sono davvero tante per personalizzarlo ed è anche multi linguaggio, ma nella versione Amiga non è previsto l'Italiano.
Ogni cambiamento delle opzioni porta ad un ennesimo caricamento rallentando ancora di più l'entrata in partita.
La partita inizia con una presentazione televisiva come nella realtà e prima del fischio di inizio si può controllare ancora una vota le opzioni prima di iniziare la



bagarre.

Vi invito di nuovo a giocarci su A1200 o almeno installarlo su HD perché i caricamenti sono la sua nemesi. Quando inizierete a giocare sarete già stanchi e forse anche addormentati.

La partita inizia con tutte le fasi reali come la scelta del campo con il lancio della monetina. Quando tutto è



pronto si inizia a giocare.

Questa visuale isometrica comporta imparare ad usare il joystick che va usato in maniera diversa: viene naturale mettere il joypad in diagonale perché il campo è in quella direzione, ma non è cosi perché bisogna immaginarlo in verticale, ma ruotato in diagonale.

Inizialmente questo sistema è un po' complicato, ma non appena ci si prende la mano vi divertirete molto.

Per l'occasione ho scelto di giocare con l'Italia contro gli Stati Uniti e alla fine del primo tempo ero sotto di 3 Gol.

Il repertorio dei giocatori è ampio, ci

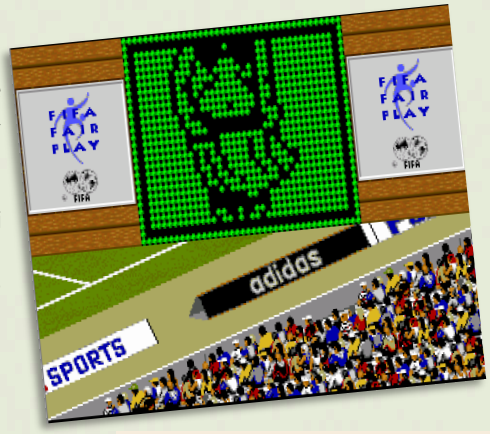


sono i colpi di testa, le rovesciate e altre trovate da veri campioni.

Quando si subisce o si realizza una rete c'è la scena del giocatore che corre felice per il campo e come in TV appaiono delle sequenze animate che mostrano la pubblicità oppure scenette divertenti.

Ce ne sono diverse di queste scene televisive ogni volta che si sblocca il punteggio.

Sfortunata Italia o pessimo portiere che



ad ogni tiro avversario non ne para nemmeno uno.

Dopo l'ennesimo caricamento ho deciso di provare la versione installata per riuscire a terminare questa recensione.

Ci sono diverse modalità di gioco tra cui un amichevole, un torneo completo, i playoffs o guardare una demo.

Potete anche decidere come gestire i portieri, quindi utilizzarli oppure lasciarli in mano al computer.

Il gioco ha tante opzioni per poter configurare la partita come si vuole, proprio come un moderno gioco del calcio.

La grafica durante il gioco è molto buona come si vede perché è molto dettagliata, le maglie delle squadre si vedono bene, i giocatori che hanno la palla sono evidenziati sul campo anche se non c'è nessuna indicazione del nome o del numero.

Ci sono le varie animazioni dei giocatori quando realizzano un gol e le pubblicità e le scenette televisive.

L'audio è molto buono quel del pubblico con i cori che sembrano reali da quanto sono fedeli e il volume del pubblico che aumenta a dismisura su un gol.

E' un titolo molto valido e sicuramente per chi non ama quei giochi dove la palla non sta attaccata ai piedi.

Il controllo è buono, ma bisogna prenderci la mano, ma è anche buono da guardare in una demo o un torneo giocato solo dal computer.

Amiga= 8

E' il bel gioco di calcio su Amiga perché non è frustrante come Kick-Off o Sensible Soccer dove la palla schizza via ad ogni contattato. FIS forse non è realistico come i due sopra citati, ma almeno è molto più giocabile e divertente con una grande varietà di opzioni anche se purtroppo prevede solo le squadre nazionali.
Fantastici i cori delle squadre e le scenette televisive.

PC DOS= 9

La versione PC ha 256 colori, ci sono più sfumature e quindi c'è un dettaglio molto più elevato che si vede dal manto del campo, ma anche da alcuni particolari degli stessi giocatori.
Il pubblico è animato, gli incitamenti dei cori e del volume è molto buono e anche la qualità è elevata.
Quando c'è un Gol, il pubblico diventa assordante e anche l'orecchio vuole la sua parte.



Versione PC

ELIMINATOR

Review



Eliminator è un misto tra un gioco spara e fuggi e una corsa futuristica a bordo di caccia stellare che però vola su di un tracciato pieno di ostacoli che vanno superati abilmente, nemici che vanno distrutti come alcune barriere che bloccano completamente il percorso.
Di tanto in tanto ci sono anche dei trampolini che permettono di superare degli ostacoli indistruttibili.

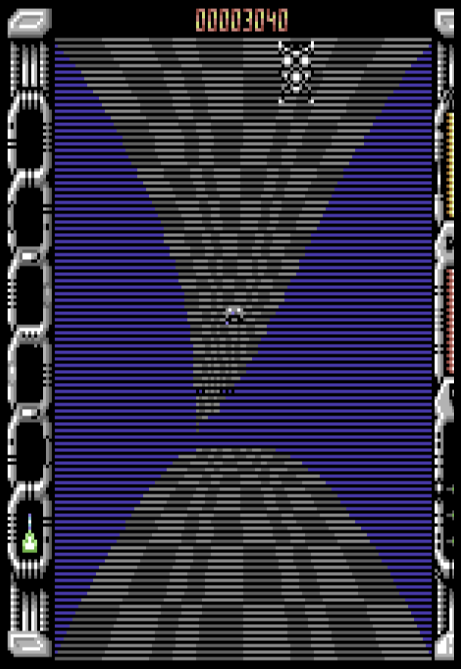
E' un corsa molto frenetica, molto veloce e procedendo con il gioco gli ostacoli e nemici sono sempre più imprevedibili e bisogna essere molto abili a evitarli e distruggerli.
Durante la corsa ci sono anche dei "*Token*" che sono armi supplementari.
Quando si perde una vita si perde l'ultima arma raccolta.

E' un gioco realizzato e rilasciato dalla stessa Hewson per le piattaforme classiche, quindi per Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC e Spectrum.
Sembrerà scontato, ma potete già indovinare quale sarà il Top Game per questo gioco.

La prima volta che ci ho giocato era sul C64 e rimasi stupito dalla sua qualità musicale nella schermata del titolo che è così bella che rimarrete a lungo ad ascoltarla.
Anche la grafica che compone questa schermata è accurata, ben studiata e ha un fascino speciale.

Il gioco vero e proprio è una corsa in 3D non poligonale, ma la prospettiva funziona davvero bene perché gli oggetti che si trovano in lontananza si vedono piccolissimi e non si capisce cosa sono fino a quando sono molto vicini e spesso dovrete evitarli all'ultimo secondo.





Il gioco da ha una carica di adrenalina incredibile per il fatto che bisogna sempre stare all'erta e soprattutto che quello che si avvicina a voi potrebbe essere un oggetto bonus, un nemico oppure una serie di barriere che vi costringeranno a passare al fil di cotone tra una e l'altra.

I livelli sono diversi e ognuno ha le sue caratteristiche, quindi non solo nemici e barriere, ma anche corsi d'acqua letali o buchi nello spazio.

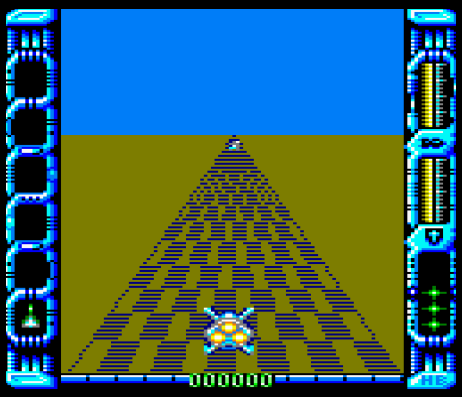
Dovrete correre in sezioni di pista ridotte con pericoli da ogni lato e allo stesso tempo evitare barriere, distruggere o saltarle.
Ci sono livelli in cui un trampolino vi farà saltare sul soffitto e correre a testa in giù.
La versione per Commodore 64 di cui potete vedere le immagini in questa pagina è realizzata davvero bene, con una grafica adeguata, con una prospettiva davvero eccellente.
Non tantissimi colori, un fondale abbastanza anonimo, ma che da la sensazione di correre su un tracciato nell'infinito e tanta giocabilità.
Durante questa corsa c'è solo musica e niente effetti sonori, ma è obbligatorio che sia solo musica che anche per questa bisogna smettere di giocare e ascoltarla anche se ce ne è solo una per tutti i livelli.

Questo è un numero 41 davvero speciale perché i titoli scelti danno il meglio di se sul Commodore 64.



La versione per Amstrad CPC 464 non ha lo stesso primo impatto della versione C64 per una schermata iniziale abbastanza povera come scelta cromatica e una musica nuova, scritta per questa piattaforma.
Anche in questo gioco si vedono i tanti colori in più che ha il CPC rispetto al C64, ma la giocabilità non è la stessa.

La prospettiva è abbastanza buona, ma la velocità in generale è abbastanza lenta.
Diversa anche l'azione perché gli schemi di attacco e delle barriere sono state riscritte, quindi è lo stesso gioco, ma rivisto per la piattaforma in questione.



La qualità in corsa è come detto discreta con una tracciato monocromatico che sembra uno ZX Spectrum, mentre molto ben realizzata la navetta con bei colori e razzi propulsori ben in evidenza. Anche le dimensioni sono più grandi di quella vista sul C64.
Notare un particolare del colore: la navetta ha lo stesso colore del pannello di controllo e stessa cosa anche per alcune barriere.
I "*Token*" sul CPC sono fatti molto bene e molto colorati.
Effetti sonori e musica durante la corsa, ma di nuovo quest'ultima non è quella meravigliosa melodia ascoltata sulla versione Commodore a 8-Bit,

Bisogna però dire che sul CPC non si è copiato nulla dal C64, ma è stato rivisto, riadattato per questa piattaforma; audio compreso.
La giocabilità forse è il suo punto più debole per via di una fluidità non molto convincente e una prospettiva non sempre pulita.

TOP GAME

Commodore 64= 9

Non ci sono pecche. La grafica è buona, non molto colorata, ma per il gioco è più che sufficiente. La giocabilità è sugli stessi livelli che porta ad un longevità buona fino a che non lo finirete e lo rigiocherete anche dopo.
Musica introduttiva e durante la corsa da oscar.

Amstrad CPC= 6,5

Grafica molto colorata, ma non convince molto nella giocabilità, alcune scelte cromatiche potevano essere migliori e una musica nuova, ma scadente di qualità e anche di melodia.
La prospettiva non è come quella su C64.
La navetta è molto bella, ma non basta a renderlo piacevole.



La versione ZX Spectrum è molto interessante perché non è ai livelli qualitativi del Top Game di questo gioco, ossia del Commodore 64, ma è molto meglio della versione CPC.
La schermata del titolo è molto più colorata e anche se non si vede dall'immagine ha il titolo con un buon effetto gradiente animato.
C'è la musica che è suonata molto male, ma sembra quella del C64.



La parte 3D è fatta bene, con una velocità ottima, una prospettiva che permette bene di vedere già gli oggetti a distanza e capire cosa possano essere e mettersi in posizione per evitarli e prepararsi a fare fuoco se sono dei nemici.
Ci sono solo gli effetti sonori durante la corsa, di qualità tipica, ma è la giocabilità il punto forte sullo ZX e si gioca bene, molto di più di quello che si è visto sul CPC.

E' un titolo che non sembra impossibile da realizzare, ma per le versioni a 8-Bit solo quella per C64 e ZX sono quelle che hanno una curva d'interesse abbastanza elevata. Sul C64 l'interesse c'è anche dopo averlo finito.

ZX Spectrum= 7

Decisamente un passo avanti rispetto al CPC perché ha una buona velocità, la prospettiva funziona molto bene e non crea affanni. La grafica è monocromatica, ma ben definita e ci sono delle variazioni in gioco molto simpatiche come i tunnel e la sequenza di lancio.





La versione per Amiga è anche questa una versione riadattata e se guardate bene le immagini di questa versione noterete una certa e forte somiglianza con la versione Amstrad CPC soprattutto per quanto riguarda la navetta.
Somiglianza ancora incredibile per la posizione degli ostacoli, di alcune barriere infuocate e la stessa grafica, lo stesso disegno per alcuni bonus.
Anche i nemici attaccano alla stessa maniera.

La musica è curata da John. M. Phillips, ma non è bella e impressionante come quella sentita sul C64.





La grafica chiaramente è più nitida, più definita e la fluidità è da Top Game; non lo diventa perché malgrado la quantità di grafica e di oggetti anche lungo la pista, un cielo sfumato non crea nel giocatore quella spinta ad andare avanti.
E' un bel gioco, gira bene, ma sembra una copia 1:1 della versione CPC con grafica migliorata.
La musica non è nemmeno di buona qualità, troppo chiassosa e non adeguata a Elminator.
Ci giocherete perché è pur sempre una grafica migliore così come la giocabilità, ma se avete giocato a quella C64 vi deluderà parecchio.

Amiga/Atari ST= 6

Non è per cattiveria, ma sono due versioni molto deludenti. La grafica è bella, molto definita, molto colorata e c'è tanto dettaglio, ma sembra semplicemente la versione CPC ritoccata.
L'audio su Amiga è chiassoso e di poca qualità. Sull'ST l'audio è orribile da ascoltare oltre ad essere inadeguato per questo gioco.

Sono stato forse troppo severo su queste versioni, ma sono deludenti perché la grafica e la fluidità non sono un indice di qualità.
Se giocate sul C64 a questo gioco la cosa che vi rimane in mente sarà la musica e la giocabilità unica.
Su Amiga e ST vi rimarrà un bel mal di testa per la musica e un gioco che poteva essere molto meglio.
Bastava migliorare la versione C64 e sfruttare il Paula su Amiga per trasformare la musica del C64 in qualcosa di eterno.
Anche l'ST poteva fare di più anche con la qualità audio che possiede.



Un altro titolo scelto un po' a caso per questo numero, ma che è stato realizzato per le solite 6 piattaforme classiche.
Il gioco è stato pubblicato dalla MicroStyle nel 1989.

Si tratta di un gioco di guida in 3D poligonale in prima persona dato che la visuale è dall'interno dell'abitacolo e si vede il volante e il potente motore che a piena potenza sprigiona delle fiamme.

I tracciati non sono al livello del terreno, ma a circa 100 metri di altezza che rendono questa corsa estremamente pericolosa perché uscire di strada vuol dire precipitare nel vuoto che provoca danni alla vettura.



Quando si precipita un gancio recupera la vettura e la rimette in pista perdendo prezioso tempo per completare la corsa.
Se la vettura subisce troppi danni, la corsa termina,

Come giocatore, dovete iniziare le corsa dalla lega più bassa e vincere ogni gara per arrivare alla massima lega e vincere anche quella.
Per ogni tracciato bisogna percorrere tre giri nel più breve tempo possibile, restando sul tracciato che ha degli ostacoli sul percorso come enormi salti posti ad altezze spaventose, chicane ad altezze tale che la forza centrifuga vi spingerà fuori pista.
Anche un buon salto richiede però un buon atterraggio perché nella caduta l'auto può danneggiarsi con delle fratture evidenti sul cruscotto.

L'auto è dotata anche di un turbo che lancia fiamme dal motore e spinge la vettura ad una velocità pazzesca e può essere utile per recuperare tempo prezioso oppure superare un abissale baratro. Il turbo è infinito, quindi va usato con cautela.
Oltre a questi problemi ce ne è un altro. Non siete soli in gara, ma vi è un altro concorrente e per passare ai livelli successivi dovete arrivare primi al traguardo.

Ci sono 4 leghe (o divisioni) e



ognuna di queste ha 2 tracciati.
Il gioco ha 2 opzioni principali: si può giocare una partita da soli oppure in multiplayer, ossia di poter giocare con un altro amico.
Non cambiano le opzioni per entrambe le scelte.
Una volta scelto il nome, potete guardare la classifica corridori, fare pratica in tutti i tracciati, iniziare la stagione e poi salvare e caricare una partita e la gestione dei replay.

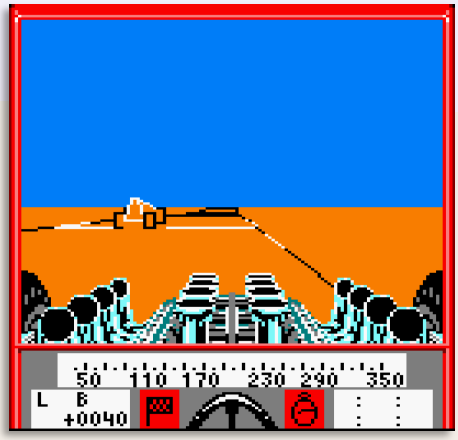


La gara inizia non appena vengono sganciate le catene della gru e dovete usare tutta la vostra abilità per riuscire a non farvi sorpassare dal vostro avversario e anche non precipitare fuori



pista.

La grafica del gioco è completamente poligonale sia per quanto riguarda i tracciati sia per le vettura del computer.
La grafica è molto semplice nelle versioni a 8-Bit e decisamente più complessa nelle versioni a 16-Bit anche se rimane



più o meno sullo stesso livello per tutti.
I tracciati sono in grafica vettoriale piena, ma dello stesso colore del fondale. Non sono trasparenti, ma per gestire bene la velocità di un mondo completamente in 3D qualche trucco è stato necessario.

Nelle versioni più potenti rimane questa grafica 3D che però viene estesa e migliorata quindi i tracciati hanno un colore diverso dal fondale, sono di vario colore in base al tipo di percorso e c'è un bel fondale composto da delle montagne.
Queste montagne non sono solo semplici disegni sullo sfondo, ma poligoni e rendono bene l'idea di dove si svolgono queste gare e danno un senso di profondità molto realistico.

<u>Le immagini sono tratte dalla versione Commodore 64 e possono variare in base alle caratteristiche delle piattaforme prese in esame.</u>

Commodore 64= 8

E' un gioco molto buono per la totalità della grafica poligonale che gira in maniera davvero egregia senza mai creare problemi.
La visuale in prima persona è fatta molto bene e vi immerge nella guida.
Mi soffermo sulle ruote, perché queste girano e sobbalzano in base al terreno e alle volte si precipita solo per guardare come sono belle nel loro moto.

Amstrad CPC= 7

Anche su Amstrad c'è una buona giocabilità e la grafica poligonale fa il suo dovere e non crea problemi di alcun tipo.
Il cruscotto è un po' piatto e le ruote, quel bel movimento super realistico, non c'è perché sono ferme e sobbalzano poco.
Il loro moto è segnato da un effetto tipo Color Cycling.

ZX Spectrum= 6,5

E' uguale alla versione CPC, completamente monocromatica, ma non trasparente. I colori danno un po noia agli occhi perché è tutto uguale: il terreno giallo, la pista gialla, le vetture giallo scuro, il cielo formato da una linea gialle e una grigia rendono tutto molto monotono.
La velocità della grafica è anche questa non molto convincente.

TOP GAME

Amiga= 9

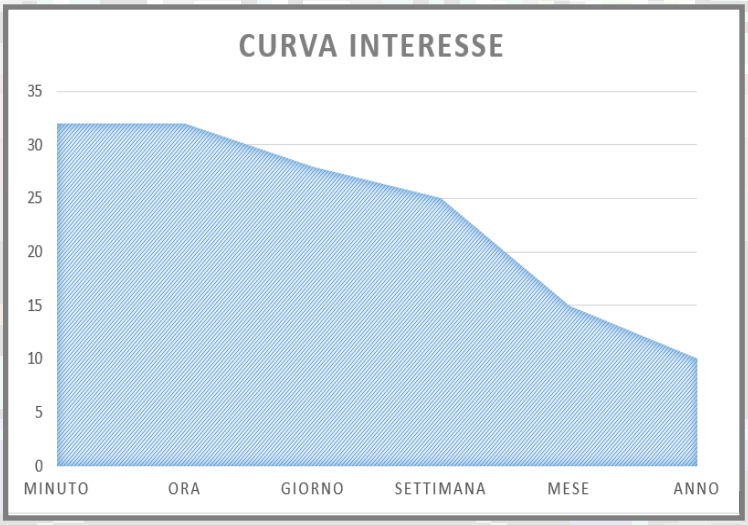
La versione Amiga riprende molto bene la versione C64, ma la giocabilità ne viene esaltata in ogni aspetto.
I poligoni ora sono bellissimi e formati da vari pezzi di colore diverso e sullo sfondo ci sono montagne poligonali e un paesaggio desertico davvero superlativo.
La velocità è ottima e il processore non fa nessuna fatica.
Il moto delle ruote è lo stesso identico visto sul C64 e la visuale rende bene l'idea di trovarsi lì a bordo della vettura.

Atari ST= 9

Esattamente come la versione Amiga si è di fronte ad una grafica davvero bella, senza difetti sia nell'estetica sia nella velocità. Sull'ST la fluidità sembra anche meglio della versione Amiga.
Buonissimi gli effetti sonori del rombo del motore.
Giocabilità elevatissima e di conseguenza molto longevo.

DOS= 8,5

E' molto buona, ma ha la stessa grafica dell'Amiga in modalità EGA, ma la grafica 3D è quella del Commodore 64 con colore uguale per tracciato e terreno, ma non trasparente.
Sembra un incrocio tra la grafica Amiga e quella C64.
E' molto giocabile e fluidissimo anche su un PC a 6 Mhz.
Esiste un remake per Windows.





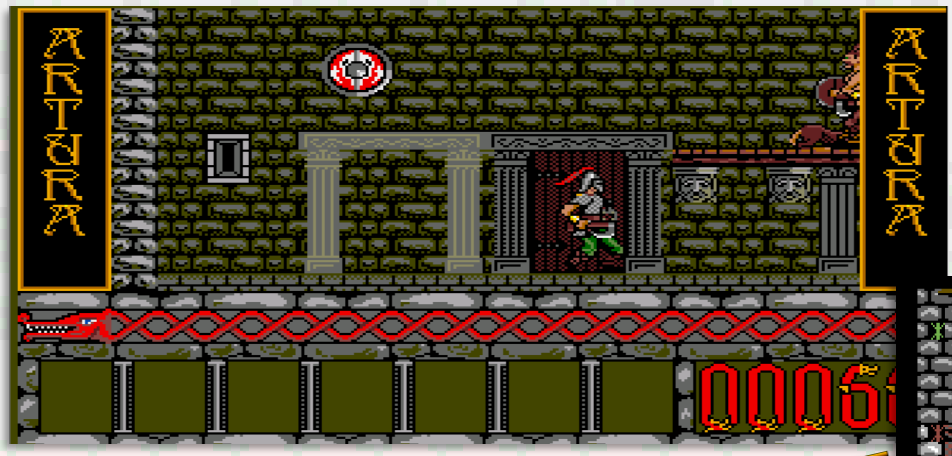
Artura è un gioco di azione arcade a scorrimento laterale e semi basato sulla mitologia di Re Artù dato che voi impersonata Artura, figlio di Pendragon.
Il vostro scopo è quello di salvare Nimue, apprendista di Merdyn, sorella della perfida Morgause.

Dai nomi di questi personaggi si capisce che è c'è una buona influenza con la mitologia sopra citata: Merdyn assomiglia molto a Merlino, Morgause a Morgana e Artura ad Artù.
Lo scopo è quello di trovare 6 rune, nell'ordine giusto, per poter liberare Nimue da Morgause.
Artura deve percorrere ogni stanza del castello dove è rinchiusa la ragazza e affrontare ogni genere di nemico che vanno dai soldati della padrona di casa, a ragni e pipistrelli che cercano di farvi rimanere li per sempre, in una bella bara.

Il gioco non è molto grande, ci sono solo 4 labirinti, ma sono enormi e sono tutti uguali.
Per questa ragione nella scatola del gioco è incluso un poster dei livelli perché senza di questa mappa è impossibile trovare le 6 rune.

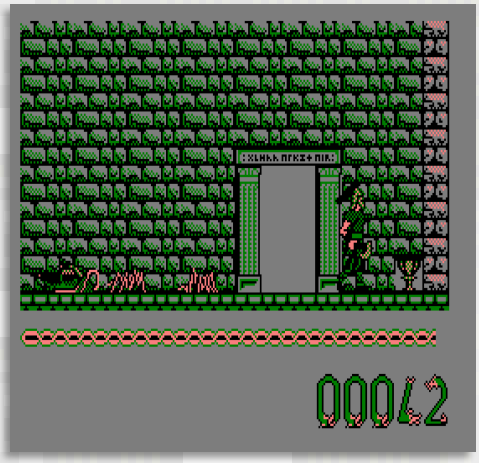
Il fatto di girare e rigirare per questi livelli quasi tutti uguali e senza avere la minima idea di dove andare alla lunga diventa stancante. Alle volte si riesce anche a trovare qualche frammento delle Rune, ma poi girando a caso si ritorna sempre nelle stesse stanze già viste strapiene di nemici.
E' molto carino il sistema per cambiare stanza che sembra quello di *Batman: The Caped Crusader* e *Defender of the Earth*.
Non basta avere una bella musichetta durante l'azione e anche una grafica tutto sommato ben fatta a tenervi incollati al monitor.

Dopo qualche partita, dopo qualche giorno vi stancherete.
Le immagine che vedete sono della versione Amiga e C64, ma le altre non si discostano molto anche se ci sono differenze di giocabilità.
E' un gioco principalmente di azione con alcune piattaforme e vi farete largo grazie ad un ascia.
In alcune versioni il giocatore non perde energia quando salta e attraversa nemici sul piano superiore, ,mentre in altre versione invece si ha l'effetto contrario. Anche se i nemici sono su un piano diverso, il semplice contatto provoca la perdita di energia e alla lunga diventa un po' stancante.

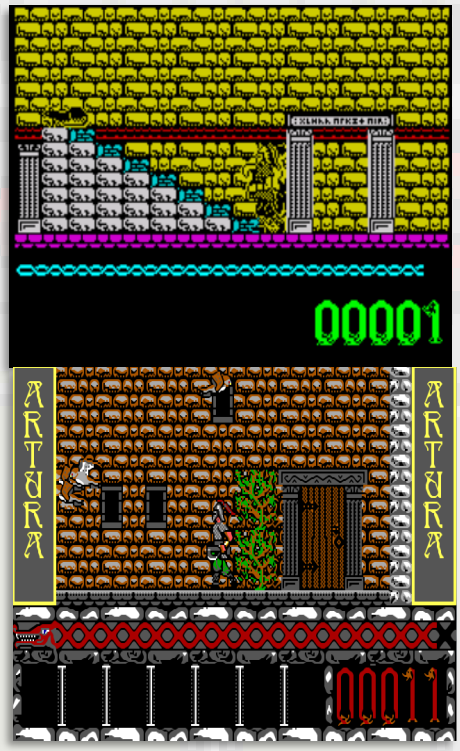




La versione C64, ad esempio, è così.
Se ci fate caso noterete questa cosa che non succede nella versione Amiga rendendo Artura più resistente.
La curva interesse per questo gioco è molto scarsa se la difficoltà è eccessiva. Su Amiga anche se non è poi così entusiasmante il gioco non è frustrante sulla difficoltà.

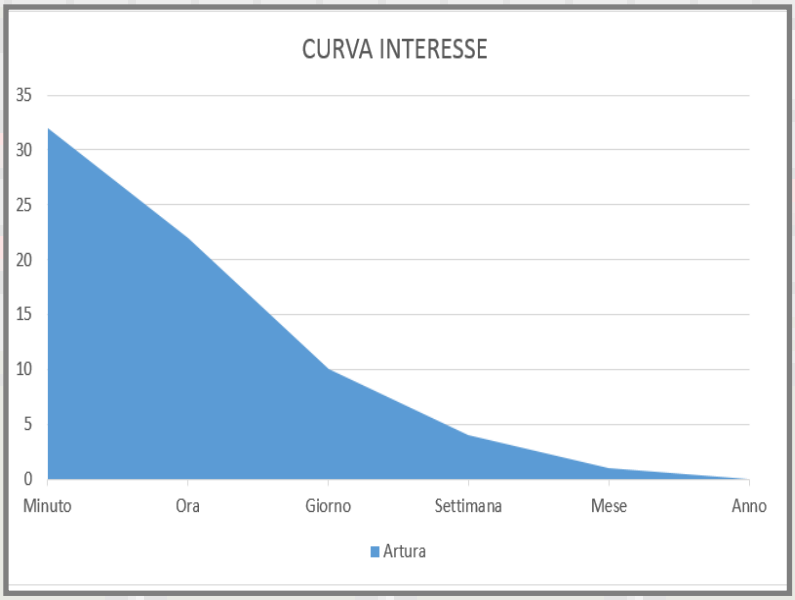


Per la grafica è un titolo che subisce poche variazioni sulle varie versioni.
Il dettaglio è molto buono, soprattutto Artura molto ben definito e su Amiga e ST è davvero molto ben realizzato così come tutto il resto che sembra davvero di essere nelle segrete di un castello medioevale.
Si difendono molto bene anche le altre versioni che sacrificano il pannello delle informazioni o decorazioni aggiuntive.
La musica è carina e suonata in base alle caratteristiche delle varie piattaforma, ma per questo dovete guardare il commento finale.



Artura, tutte le versioni= 5

Questo è un giudizio universale perché è un raro gioco in cui non c'è una vera e netta distinzione tra le varie versioni che sono quasi tutte uguali.
La grafica cambia, ma non così drasticamente dalla versione a 8 -Bit con quella a 16-Bit e le immagini parlano chiaro.
La versione CPC colpisce per un dettaglio molto elevato che se non fosse per i colori sarebbe molto vicina a quella ST. La versione PC è uguale alla versione Amiga e ST con la sua grafica EGA. Solo quelle per C64 è più colorata delle altre versioni a 8 Bit, ma perde qualche dettaglio qua e là.
Perché un voto così basso?
La ragione è che la giocabilità è molto scarsa e girare per questi enormi labirinti senza un senso preciso diventa noioso dopo qualche partita.
Molto carino l'audio solo su Amiga che riprende quello per C64.
La versione ST da noia alle orecchie, su Spectrum e PC non c' è nulla, sul CPC c'è, ma gracchia.
C'è un altro aspetto casuale o voluto.
Il gioco ha fasi di rallentamento in ogni versione, compresa quella Amiga. Si vede ad occhio nudo un cambio brusco di velocità tra aree con tante cose in movimento ad aree dove non c'è nulla.
Anche questo è un po' incomprensibile perché non c'è nulla che possa rallentarlo.
E' un titolo che dura un oretta, un tempo più che sufficiente per mostravi quanto vale.



Re: Review



Alien Breed: Tower Assault è un nuovo capitolo della fortunata serie Alien Breed di Team 17, una nota Software House che su Amiga ha fatto molta fortuna e questa lunga saga può considerarsi una killer application nell'universo giochi per Amiga.

In questo nuovo capitolo una stazione scientifica viene attaccata da forze ostili sconosciute e viene inviata sul posto una squadriglia di marines che devono investigare sull'accaduto.

Non appena tentano di raggiungere la superficie del pianeta vengono attaccati dalle difese della struttura che una per una distruggono tutte le navette dei marines tranne una che per miracolo riesce a salvarsi, ma è così danneggiata che deve effettuare un atterraggio di emergenza.

Ora siete davvero soli in mezzo a piogge di meteoriti che non vi danno scampo. L'unica speranza è quella di riuscire ad entrare nella stazione e poi investigare sulla richiesta di aiuto.







Ancora una volta il gioco ha una visuale dall'alto con una delle grafiche più belle viste in un titolo di questo genere e con questo tipo di visuale.

ABTA è disponibile per Amiga OCS, AGA, PC e in versione CD32 dove sono stati aggiunti dei filmati in FMV.

E' un tipo di gioco alla Gauntlet e non è lineare perché ha più di un uscita.

Anche qui, come in Gauntlet, bisogna cercare delle chiavi per aprire le porte, raccogliere denaro ed eliminare i vari nemici che ricordano molto gli Alieni di Aliens.

E' un tipo di gioco puramente arcade, quindi lo scopo è quello di massacrare tutti gli alieni e uscirne fuori illesi.

La versione Amiga OCS sta in 3 dischetti e il sistema di caricamento è buono e vi permette di essere in azione in breve tempo.

Molto belle le immagini di questa versione e un audio di qualità ottima e una melodia che cerca di mettere inquietudine, mistero attorno a questa avventura.

Tra le opzioni di gioco c'è la possibilità di cambiare la difficoltà, ma Team 17 non ha previsto l'opzione "facile", quindi avrete solo quella normale e quella difficile.

Potete anche scegliere se giocare con il joystick o il PAD.

Con il PAD si può usare un secondo tasto per abilitare una funzione davvero buona. In pratica si cammina all'indietro lentamente per proteggersi le spalle. Procedendo normalmente in avanti non sempre si riesce a girarsi alla svelta e i nemici sono molto veloci.

Con questa funzione si può sempre tenere sotto controllo la situazione e in certi passaggi dove il rischio può essere un attacco alle spalle il poter muoversi in questo modo vi farà risparmiare un po' di vite.

La grafica in versione OCS è molto buona, i 32 colori sono stati usati così bene che sembrano molti di più e



guardatevi il vostro caccia semi distrutto fumante.
La musica è inquietante come un film di Aliens. Vi terrà anche questa con il fiato sospeso e sono certo che farete un bel

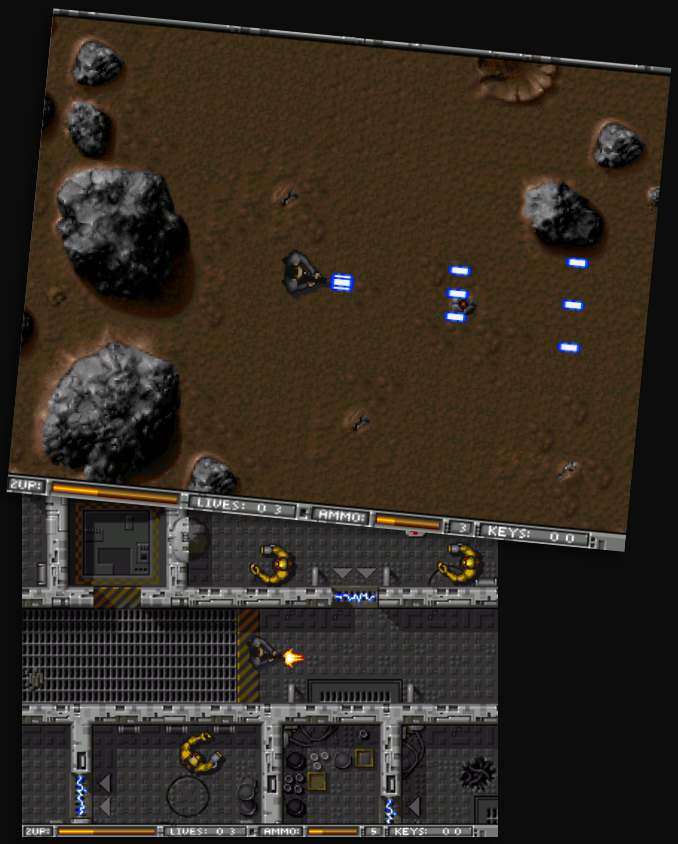




salto sulla sedia in certi frangenti del gioco.

Anche la versione AGA sta su 3 dischetti e questa volta i caricamenti sono decisamente più lenti e il cambio disco ve li chiederà tutti prima di arrivare alla schermata del titolo.
La grafica AGA è migliore, ma vedere delle differenze effettive è davvero dura.

La versione OCS è fatta così bene che l'AGA può semplicemente colmare quelle piccole lacune lasciate dei 32 colori?
Non è così. All'esterno la grafica è meno visibile, ma all'interno delle strutture si vede la grafica AGA in tutto il suo splendore grazie ai 256 colori.
Non solo colori, ma anche potenza elaborativa grazie al processore 680EC20.
Non cambia niente per la musica che rimane esattamente la stessa e molto inquietante.



Diversa è la versione PC non per la grafica che rimane la stessa, ma per lo svolgimento e la soluzione del gioco.
Le versioni per Amiga 500 e A1200 non sono lineari e ci sono diversi modi per raggiungere la fine.
La versione PC invece è lineare e ha un solo modo per essere terminato.

Le versioni su CD-ROM non cambiano la sostanza del gioco e aggiungono solo dei filmati in FMV.
La versione CD32 ha i video non a tutto schermo, mentre la versione PC ha gli stessi video della versione Amiga, ma sono a tutto schermo.
Per la versione PC hanno usato gli stessi file video usati sul CD32.
E' un top game sia su Amiga che su PC ed è molto impegnativo.
Quattro versione del gioco per tutti i gusti e possibilità: A500, A1200, CD32 e PC.

Amiga OCS/AGA= 9

Su Amiga questo gioco non solo è un Top Game assoluto, ma è una killer application che malgrado non sia per niente innovativo crea dipendenza.
E' difficilissimo e questo difficoltà invece che stancare, aumenta la sua longevità nel tempo.

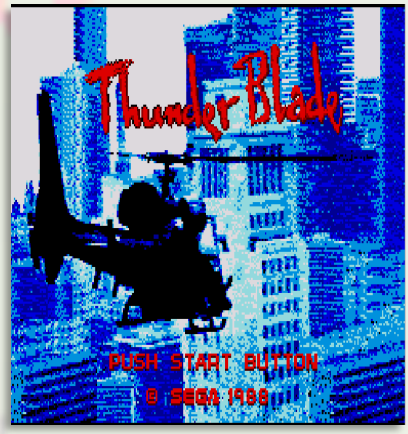
PC= 9

Eccellente anche in versione DOS. Non richiede un hardware esagerato in termini di potenza, ma richiede più di 4 MB di memoria e una scheda audio almeno Sound Blaster per non rischiare il silezio assoluto.
Da non perdere

TOP GAME

CD-Edtion= 9,5

La versione su CD aggiunge solo dei filmati in FMV di apertura e chiusura, ma migliorano il già eccellente gioco tanto che cercherete a tutti i costi di vederla in azione.
Peccato solo per la versione CD32 con il video a 1/4 al centro dello schermo.
La versione PC invece i video sono a tutto schermo e si vede meglio la qualità.





La versione per il Sega Master System di Thunder Blade, recensito in questo stesso numero, è completamente differente dalla versione Arcade e dalle altre conversioni per computer.

Questa versione è uno spara e fuggi verticale e come tale non ha le stesse caratteristiche di volo. Non ci sono i palazzi costruiti a strati e non ci sono le zoomate del paesaggio perché non ci si avvicina e ci si allontana dal terreno.
Rimane tuttavia un ottimo dettaglio del paesaggio e il Gladiator è fatto molto bene così come gli elicotteri avversari.

La giocabilità non è delle più elevate perché è molto difficile e tre vite per questo gioco sono troppo poche.

Si potrebbe dire che è un buon shoot'em up, ma l'estrema difficoltà e il nome ad un titolo che ha ben poco che vedere con l'originale potrebbe piacere nei primi momenti per poi lasciare spazio alla noia e frustrazione.

SMS= 6,5

Come shoot'em up verticale sarebbe stato anche ottimo se avesse avuto un altro nome.
Di Thunder Blade rimane solo la schermata introduttiva e la grafica del Gladiator.
La giocabilità va un poco in crisi dopo qualche partita perché ci si rende conto dell'estrema difficoltà.



La versione per PC-Engine è davvero buona perché è graficamente molto simile alla versione Coin-Op, ma ci sono delle differenze non solo qualitative, ma anche di gestione dell'elicottero.
La velocità è predefinita e non si può modificare ed è sicuramente la cosa migliore che si potesse fare.
La prima sezione ha meno colori, soprattutto sul terreno , ma la grafica e il dettaglio dei palazzi è notevole e forse anche meglio della versione X68000.
La velocità è buona, ma gli strati dei palazzi si spostano un po' troppo a scatti, ma niente di allarmante.

La sezione in 3D mostra un



dettaglio dei palazzi molto elevato, ma sono solo ad uno strato esattamente come la versione C64.
Anche in questo modo c'è una buonissima sensazione di 3D per l'elevato numero di edifici e il senso della prospettiva è davvero buono con i particolari che si ingrandiscono quando ci si avvicina.

In generale la grafica è molto buona, molto colorata e una delle più dettagliate tra le varie conversioni.
Musica presente anche durante la battaglia che da il ritmo all'azione.

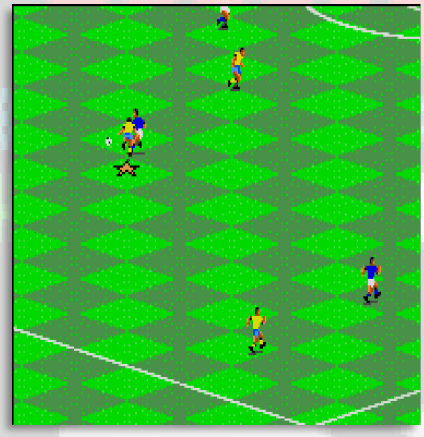
Difficoltà modificabile nelle opzioni; quella predefinita è equilibrata e quindi si riesce tranquillamente a proseguire nel gioco.

TOP GAME

PC-Engine= 9

Graficamente fantastico, molto colorato, giocabilità eccellente. Non molto complesso nella sezione 3D, ma il dettaglio è molto alto e gli edifici e il paesaggio mostrano le buone doti di questa console.





Versione Master System

Fifa International esce per le console e in questa nuova sezione vedrete come è stato convertito il gioco nelle più note piattaforme di questa categoria.

Megadrive= 8

FIS è un gioco che eccelle ovunque sia stato realizzato. Sulla versione Megadrive gira molto bene, la grafica è molto colorata e c'è il pubblico animato. L'audio è buono per gli effetti, ma non ci sono i cori sentiti su Amiga e PC.
La giocabilità si mantiene sugli stessi livelli.



Versione Megadrive



Versione GameBoy

SNES= 8,5

Sullo SNES non cambia molto da Megadrive a parte la giocabilità perché ora c'è il calibratore della forza del tiro che cambia quanto tempo di tiene premuto il pulsante di fuoco. Questo si traduce in una giocabilità più interessante e avvincente.
La musica è molto buona, decisamente meglio del Megadrive

SMS= 6,5

La versione per il Master System ha una grafica decisamente diversa con giocatori molto piccoli, ma definiti e un campo di gioco enorme, non finisce mai, come quei cartoni animati giapponesi lunghi dei km.
La giocabilità è anche abbastanza buona, ma risente abbastanza dell'architettura.

GameBoy= 6,5

E' la versione classica, quindi in bianco e nero. Lo scrolling scatta un po' e la grafica è disegnata bene in campo.



Versione SNES



La versione Sega Mega CD migliora la versione Megadrive perché non solo aggiunge filmati in FMV tratte da reali partite di calcio, ma anche audio molto buono grazie alle tracce audio.

Di solito il MegaCD non cambia radicalmente anche la grafica che spesso rimane la stessa della cartuccia, ma con questo gioco ci sono delle differenze di qualità.

I giocatori in campo sono disegnati molto meglio che la versione normale e le divise sono più elaborate con qualche dettaglio in più che rende questa versione davvero



molto appetibile.

La versione 3D0 esalta il gioco sfruttando le caratteristica della console e usa una interfaccia moderna con una visuale dinamica durante la gara.

Lo visuale non è isometrico, ma ruota in base al senso di gioco che aiuta parecchio nella giocabilità offrendo anche una qualità decisamente superiore alla grafica classica.

Il dettaglio di gioco è molto alto, i giocatori sono stati completamente rifatti in meglio e decisamente più definiti.

FIS per il 3D0 assomiglia molto al FIS 96 delle altre versioni.

La giocabilità è molto buona perché ha un controller che supporta diversi pulsanti che permettono di eseguire più facilmente i passaggi corti, lunghi, tiri in parta e traversoni.

Dell'audio è inutile parlarne perché è di qualità CD e quindi non è comparabile con le altre versioni su cartuccia e floppy.

3DO= 9,5

TOP GAME

E' il Top Game di questo gioco. La grafica è stata migliorata così tanto che sembra un gioco moderno rispetto alla versione classica con visuale isometrica. Sulla console anche questa visuale diventa dinamica dato che segue il corso della palla.

MegaCD= 9

Non è il solito gioco Megadrive con l'aggiunta delle tracce audio e filmati in FMV. La grafica in gioco è migliorata parecchio consentendo di avere una maggiore definizione e dettaglio.
La giocabilità è molto buona e si merita un punteggio da Top Game.



Dragon's Buster

Dragon's Buster è un gioco di ruolo che dopo la versione Arcade è stato convertito solo per le piattaforme Giapponesi come l'FM-7, PC-88, PC-98, Sharp X1 e Sharp X68000, l'MSX2 e il NES.

Non c'è molto da dire sulla trama perché bisogna superare diversi livelli per salvare la principessa rapita da un drago.

Il gioco va ricordato perché era innovativo per l'epoca. Era il primo gioco della Namco che usava una barra di energia e non le solite vite.

Come giocatore avete solo 1 vita, ma avete una barra di energia abbastanza resistente perché vi deve durare per tutto il gioco anche se durante il tragitto potete recuperarla con delle pozioni.

Come armi avete una spada e delle palle di fuoco limitate, ma si trovano molto facilmente perché vengono rilasciate dai mostri uccisi.

Ogni livello del gioco ha una mappa dove è possibile scegliere il percorso, ma alla fine si tratta sempre di caverne o stanze costruite allo stesso modo: dei corridoi infestate da nemici minori come serpenti, pipistrelli e altri di queste genere e infine una stanza chiusa dove c'è il boss di quella struttura.



Alla fine di ogni livello c'è il boss finale che dovrebbe essere un drago molto potente.

E' un RPG perché c'è modo e modo di combattere i nemici; c'è una piccola dose di strategia.

Alcuni nemici non possono essere distrutti con le palle di fuoco perché ne sono immuni e gettarsi contro un nemico non è consigliato, ma bisogna trovare un sistema di attacco che impedisca di perdere troppa energia.

Un titolo uscito per diverse piattaforme dove non cambia molto la grafica che rimane molto dettagliata e colorata con un disegno abbastanza tipicamente Giapponese.

Questo schema di gioco con corridoi, cadute molto alte dove l'eroe non si fa nulla e stanze chiuse con boss di metà livello verrà riprese in seguito per altri famosi giochi.

La versione provata oggi è quella per FM-7 che ha una grafica e dettaglio quasi uguale alla versione Arcade.

FM-7= 8

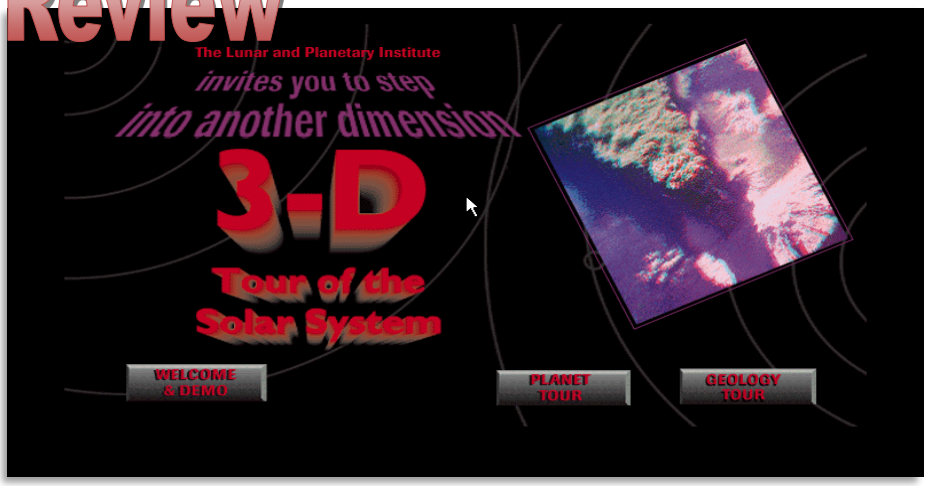
Davvero bello su questa piattaforma perché sembra proprio di stare davanti alla versione Arcade.

Tutto è stato convertito come meglio non si poteva fare.

Al tempo sono diventato matto per cercarlo su Commodore 64


Multimedia
Compilation
Office

Review



3-D Tour of the Solar Systems è un CD multimediale che include una raccolta di immagini in 3D dei novi pianeti del sistema solare, delle loro lune e anche sole.

3D non significa letteralmente in tre dimensioni, ma che alcune di queste foto richiedono occhiali in 3D.

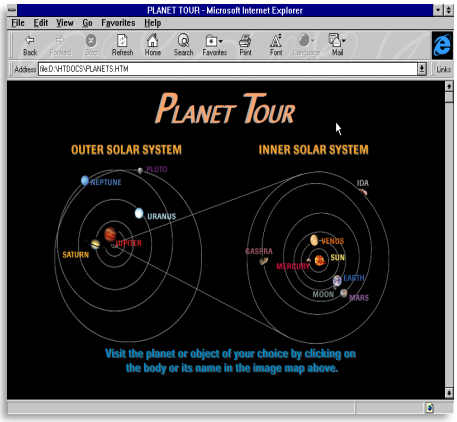
L'esplorazione viene fatta attraverso Internet Explorer e se usate Windows 3.1 meglio usare l'ultima disponibile per questo sistema operativo.

Con questo CD vengono fornite due lenti: una blu e una rossa. La lente rossa va usata sull'occhio sinistro.

Il programma è completo di tutto il sistema solare e viene diviso in due zone: interno ed esterno.

Il sistema solare interno include il sole e i pianeti fino a Marte e tutte le lune che hanno.

Il sistema solare esterno include i re-

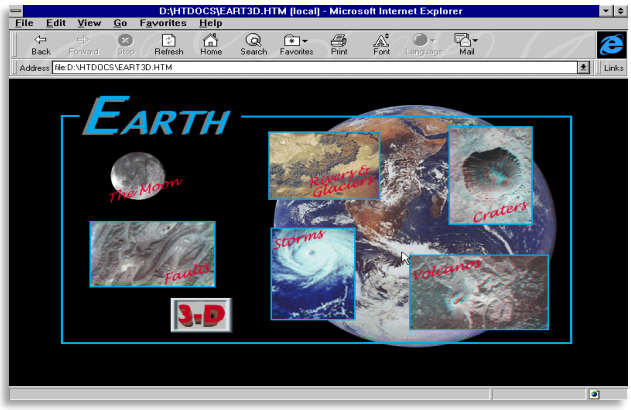


stanti pianeti e relativi satelliti.

Ogni pianeta ha una sua pagina molto esauriente di scelta dell'argomento da leggere e da guardare. Ogni scelta poi ha una parte descrittiva molto esauriente e vari link per arrivare direttamente alle foto senza scrollare la pagina.

Ogni foto ha una sua parte descrittiva molto esauriente.

Cliccando poi sulla foto si può vedere a tutto schermo e con una risoluzione



migliore.

Non è un semplice viaggio per guardare delle foto perché è un CD interattivo. Dallo stesso menu della foto in questione si può leggere la descrizione, vedere la regione dove è stata scattata e informazioni sulle caratteristiche della zona fotografata.

Non tutte le immagini sono in 3D quindi ci sono quelle normali e quelle previste per l'uso con le lenti colorate.

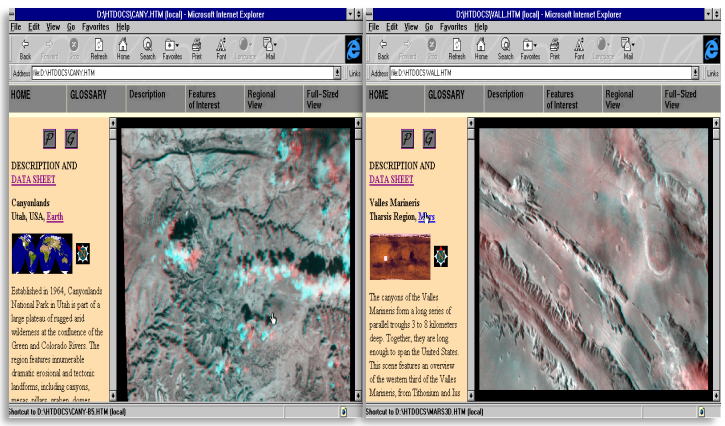
Oltre la semplice esplorazione dei singoli pianeti c'è anche un giro geologico dove ci sono alcune foto scattate in modalità panoramica e richiedono tutte gli occhiali per il 3D.

Essendo foto viste via browser non permettono la visualizzazione delle foto panoramiche a 360°, ma sono semplici foto panoramiche scrollabili manualmente.

Essendo un CD multimediale poteva essere implementato, ma il programma non usa il Quicktime per la visualizzazione e quindi solo foto classiche.

La raccolta è molto buona, c'è tanto materiale, ma purtroppo mancano le animazioni e qualunque tipo di sonoro che non avrebbe guastato.

Chi cerca un viaggio interattivo del sistema solare da usare con gli occhialini in 3D questo è un ottimo prodotto.



Windows 3.1= 8

Una buona trovata poter esplorare il sistema solare con immagini in 3D anche se forse si poteva aggiungere qualche contenuto multimediale in più come animazioni e musica.

La parte multimediale nel CD è comunque molto estesa e ha anche un vocabolario dei termini usati.


Al prossimo imperdibile numero
#42
Halloween 2015