REV'n'GE! #77

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 15 Agosto 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 8

Bomb Jack

Un classico che arriva su MSX2 nel 2004

Simon il Mago AGA

La versione AGA in Italiano così difficile da trovare!

ALTRE RECENSIONI: Apano Sin * Jonny Quest * Jeep Command * Rox III * Shuffle * Astaroth * Hermes * Tank Battle * Jim Power * Tomcat * D.R.A.G.O.N. Force * Death Wake * Gullwing Falcon * Return to the Moon * Topcross * Spell Bound *Xenon 2: Megablast * Corso di Inglese * Topografie Europa * Space Adventure * Time Table of History: Politics, Business and Media *

EDITORIAL NUMERO 77

Quando iniziai questo progetto volevo fare due numeri al mese e cercare di mostrare quanti più giochi possibili di un passato lontano che hanno sempre attratto la gente per le loro qualità che sono rimaste tali nel tempo e anche oggi dove la tecnologia fa passi da gigante con effetti speciali, tecniche di programmazione avanzate, i vecchi titoli rimangono sempre nel cuore.

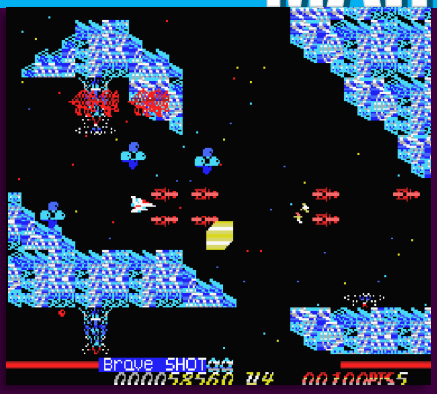
Facendo la fanzine mensile ne leggete meno di prima, ma almeno c'è così tanto materiale da provare che teoricamente non c'è mai fine per scrivere qualcosa anche se di contro forse non farò più degli speciali perché dedicare un intero mese solo a quello mi sembra un po' togliere qualcosa dalla numerazione ufficiale. Forse potrei un giorno fare degli speciali interni al numero in corso - anche questo un modo per non esagerare con una uscita solo per quella tipologia e dare più aspettativa anche in Speciali su più numeri, ma è una cosa che si vedrà in futuro.

Volevo farne uno dedicato al multimedia su CD anche se questo è un genere ormai esaurito per alcune piattaforme più rappresentative come per l'Amiga CDTV e il CD32 (il multimedia su PC è immenso, ma per quello che voglio raccontarvi forse non sempre è la scelta migliore; mi piace il multimedia non troppo complesso o pieno di sfaccettature che si allungano troppo anche nella lettura dato che è un genere un po' particolare).

Anche questo numero di Agosto è normale e a differenza delle estati scorse non ci sono giochi roventi, dedicati al mare o estivi. Ci sono dei titoli che forse non hanno mai lasciato un segno positivo nel tempo e che potreste voler provare, ma dopo questo numero anche voi li dimenticherete. Tre medaglie nere non mi era mai capitate!

Buona Lettura e Buona Estate

MAIN PREVIEW #78



Meteor Kiss (MSX2)

Uno sparatutto del 2000 che sembra davvero divertente anche per come si presenta la grafica molto colorata.
Se sarà veloce e fluido sarà un titolone molto avvincente.



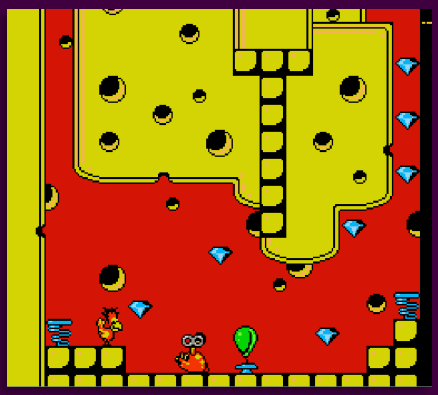
Cosmic Causeway: Trailblazer II (Commodore 64)

Chi l'ha detto che la palla a scacchi bianca e rossa sia esclusiva dell'Amiga?
Eccola qui protagonista di questo veloce e adrenalinico gioco per il Commodore 64. Da non perdere nel prossimo numero.



Pit Fighter (Atari 7800)

E' una versione prototipo che non ha mai visto la sua realizzazione completa e da quello che si vede sembra promettere davvero bene.



Alfred Chicken (NES)

Su Amiga era un gran gioco e chissà se anche sulla piccola Console Nintendo potrà farsi valere.
La grafica è molto colorata, molto vivace per un titolo che dovrebbe avere una giocabilità sullo stesso livello.

Sommario Numero 77		Agosto 2017
Apano Sin	Amiga	4
Astaroth	Atari ST	11
Bomb Jack	MSX2	9
Corso di Inglese	Commodore 64	28
Death Wake	ZX Spectrum	18
D.R.A.G.O.N. Force	Amiga, DOS	17
Gullwing Falcon	Commodore 16	19
Hermes	Windows	12
Jeep Command	Commodore 64	8
Jim Power	Amstrad CPC	14
Jonny Quest	Amstrad CPC, C64	6-7
Return to the Moon	ZX Spectrum	19
Rox III	Vic-20	9
Shuffle	Amiga	10
Simon the Sorcerer AGA Italiano	Amiga	13
Space Adventure	DOS	32
Spell Bound	Amiga, Atari ST	21
Tank Battle	Commodore 64	13
Time Table of History: Politics …	Amiga CDTV	33
Tomcat	Commodore 16/64	15
Topcross	Commodore 64	20
Topografie Europa	Commodore 64	28
Xenon 2: Megablast	Amiga, Atari ST, DOS	22-23

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

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

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer





Gold

Amiga 600, 1 MB (V.A.K.)

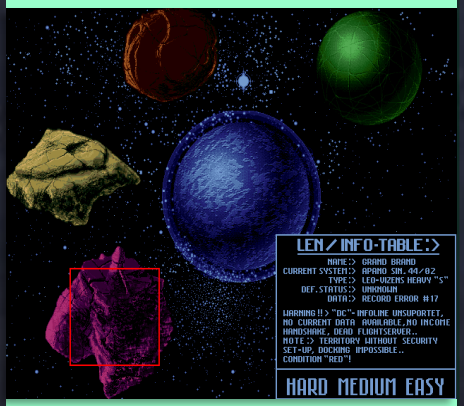
Apano Sin è uno Shoo't Em Up a scorrimento verticale solo per Amiga pubblicato nel 2000 da V.A.K., ma fu realizzato nel 1993 e ha dovuto aspettare ben 7 anni prima di rivelarsi al mondo.
Questo titolo doveva essere pubblicato da un altro editore che voleva essere aggiunto nei crediti come sviluppatore, ma gli originali programmatori non erano d'accordo e rimase ibernato per diversi anni.
Il gioco sta su 6 dischetti e non funziona su un Amiga 500 con 1 MB diviso tra Chip e Fast; richiede 1 MB di Chip RAM quindi dovete avere un Amiga 500+/600 con Kickstart 2.05.

Voi interpretate il ruolo di un capitano di una astronave in una missione di ricerca nello spazio che si interrompe non appena vi arriva un messaggio di emergenza dal pianeta "Apano Sin".
La vostra nuova missione è quella di disattivare le difese automatiche del pianeta passando prima dalle sue lune con quattro tipi di armi diverse tenendo conto però che la vostra navetta ne può portare solo due.

Un titolo che ha una grafica davvero spettacolare con tante sequenze di intermezzo, musica ed effetti di alta qualità e una introduzione iniziale cinematografica malgrado la sua semplicità.
Dopo pochi secondi dall'inizio del caricamento siete nello spazio profondo con un testo che vi racconta la situazione e poco dopo ascoltate una musica che assomiglia molto a quei film di fine anni 80 e inizi anni 90 che vi tiene incollati al monitor a leggere.
Questa intro termina in maniera cinematografica e nella sua semplicità vi lascerà senza parole e con una voglia incredibile di vederlo in azione.

Dopo di questa potete assistere ad una seconda introduzione dove ci sono altre animazioni in piccole finestre che sono prese direttamente dal gioco.

La sua struttura è stata parecchio incentrata su tante animazioni supplementari come i preparativi al lancio dell'astronave, il pilota che arriva all'hangar e la sua mini capsula che si aggancia all'astronave (un po' alla Mazinga Z).
E' uno sparatutto molto complesso e non è come gli altri giochi a scorrimento verticale perché il vostro controller vi permette di fare alcune cose



che in passato non erano previste.
Potete cambiare la direzione dell'astronave pur mantenendo lo scorrimento verticale dal basso verso l'alto. Questa cambio di direzione vi serve per sparare contro gli eventuali nemici che arrivano dietro di voi.
E' un po' complicato inizialmente perché potete spostarvi in tutte le direzione durante lo scorrimento verticale e quando tornate indietro vero la parte bassa dello schermo, l'astronave mostra il ventre e il muso verso il basso per sparare nell'altra direzione. Per tornare a puntare nella direzione dello scrolling dovete spostare la leva verso l'alto.
Avete l'auto fuoco che attivato vi permette di spostarvi in tutte le direzione senza cambiare direzione ed è molto utile.

Graficamente davvero bello con bei fondali dello spazio e poi anche il terreno degli asteroidi; la vostra astronave è ultra dettagliata con materiali metallici ottimamente riprodotti e anche alcune chicche davvero carine come i danni che riportate; avete due cannoni laterali che dopo un po' si rompono e dovete



volare evitando ogni contatto per cercare dei bonus che vi riparano o riattivano le armi.
I nemici sono caratterizzati dal fatto di avere una grafica generata in modo casuale, quindi sono sempre diversi e giocando e rigiocando ad una stessa luna vi capiterà ogni volta alieni diversi.
I livelli sono cinque e prima di arrivare al pianeta dovete scegliere una delle quattro lune nell'ordine che volete e impostare di volta in volta il livello di difficoltà tra i tre disponibili.

Amiga= 9

La presentazione è un po' lunga, ma la prima volta vale la pena guardarla tutta.
Un bel sparatutto con una grafica davvero bella condita con un ottimo sonoro in ogni reparto.
Un po' difficile per la quantità di alieni e asteroidi che dovete non solo distruggere, ma evitare con una astronave che ha delle caratteristiche legata ai movimenti del controller un po' particolari che richiederanno un po' di tempo per essere appresi.
E' sicuramente un titolo che si apprezza per la quantità di grafica, animazioni e con un sistema da Coin-Op.
Dal 2006 è diventato anche freeware, quindi non avete più scuse per non averlo.

Jonny Quest

Silver

Amstrad CPC (1991, Hi-Tec)

E' un gioco basato sul cartone animato Americano che racconta le storie di questo bambino che viveva avventure straordinarie seguendo suo padre in giro per il mondo.
Questa volta il giovane ragazzo si trova contro il malvagio Dr. Zin che ha rapito il suo mistico amico indiano Hadji, il suo cane Bandit, la sua guardia del corpo e anche suo padre.
Il ruolo del protagonista è ovviamente vostro e dovete riuscire a ritrovare i vostri compagni di avventura e vostro padre in una azione di gioco decisamente lineare e per questo non c'è mai il rischio di perdervi nel cercare soluzioni alternative.

E' un tipo di azione mista tra una avventura grafica e un Beat'Em Up perché dovete cercare oggetti, raccoglierli ed usarli al momento giusto e combattere contro i nemici usando pugni e calci.
Non avete però la libertà di tenere con voi un numero illimitato di oggetti; avete posto solo per 6 di questi, ma con la sua linearità non diventa un problema perché vengono usati quasi subito.
Alla lunga può diventare un po' monotono e per evitarlo ci sono delle scene in cui dovete nuotare e immergervi che sicuramente danno una certa variazione all'azione tenendovi incollati al monitor.
Tra gli oggetti che potete trovare ci sono pistole laser, torce, equipaggiamento subacqueo, decoder per computer e dinamite e di certo solo questi vi fanno venire voglia di trovarli per vederli in azione dove, quando e con quali effetti.
Tra gli oggetti che troverete c'è il decoder del computer che serve per trovare un codice e l'animazione ricorda molto Impossible Mission quando vi mettevate davanti ad un oggetto per cercare pezzi di una mappa.

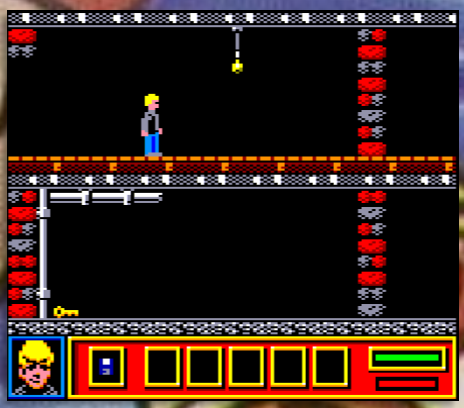
Una versione Amstrad CPC che non sembra avere nessun tipo di sonoro perché nella schermata del titolo (molto semplice, sobria, solo testuale) non sentite nulla e sicuramente un jingle della serie originale non sarebbe stato male (*comunque non c'è nulla nemmeno nelle altre versioni*).
Quando iniziate a giocare notate subito una bella grafica del personaggio che lo riconoscete dai suoi capelli biondi ed è molto ben colorato e anche animato.
Il fondale è rappresentato dalla campagna e la fortezza del Dr. Zin e anche da animali e insetti tipici che trovate in giro; non è ultra dettagliato o curato in maniera maniacale, però è fatto bene, ci sono elementi che grazie anche ad una buona scelta



dei colori creano ambienti credibili e anche le animazioni degli animali.

Come detto è un azione molto semplice: passare sopra un oggetto per raccoglierlo (alcuni sono usati automaticamente), tirare i pugni contro in nemici umani con una difficoltà davvero ben fatta e mai frustrante. Anzi a dire la verità sembra più facile del previsto, ma sicuramente è importante per invogliare a proseguire.
Una difficoltà più difficile lo avrebbe reso noioso molto presto come purtroppo la versione per il Commodore 64!





Amstrad CPC= 8

Jonny Quest esce dalla TV per entrare nel monitor di un CPC in maniera ottima per farvi divertire con un tipo di azione tra avventura grafica e Beat'Em Up curato nei suoi limiti con una difficoltà così ben calibrata che il tipo di azione fin troppo lineare non vi pesa in nessun modo e vi diverte.
Peccato per il sonoro praticamente assente come musica mentre gli effetti sonori sono molto pochi, quelli essenziali.



Commodore 64 (1991, Hi-Tec)

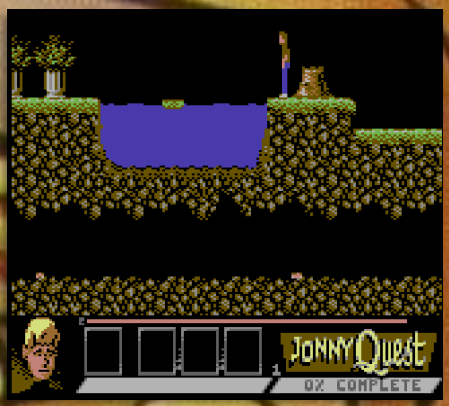
Non è una pagina doppia e l'ho fatto di proposito perché la versione per il Commodore 64 è abbastanza diversa nella giocabilità, nella difficoltà e anche nella grafica e per questo è abbastanza deludente.
Le due versioni CPC e ZX sono identiche come struttura e progettazione dei livelli (*la versione ZX anche se monocromatica ha una grafica ancora più bella di quella CPC e lo vedete nello screenshot*) che sono molto semplici e nei quali non perdete tempo a girovagare e soprattutto hanno una difficoltà perfettamente calibrata.

La versione per il Commodore 64 è molto ben curata nei fondali con un terreno più credibile all'esterno, le grotte sono più realistiche, i mattoni delle casa/castello del Dr. Zin sono molto più reali, mentre invece Jonny Quest non è lui.
Questo personaggio è famoso per i suoi capelli biondi di un colore giallo molto intenso e sull'Amstrad lo riconoscete subito, sullo ZX lo stesso, mentre sul C64 ha i capelli castani (*anche se l'avatar mostra che è biondo - troppi colori usati per il pannello di controllo li hanno tolti dal gioco?*).
E' molto più difficile fin da subito sul Commodore 64 perché il disegno dei livelli e alcune passaggi obbligati vi mettono in difficoltà.
Non avete vite, ma solo un energia (sul C64 è molto più elevata che nelle altre due versioni e scoprirete il motivo) e non potete cadere in acqua altrimenti morite all'istante (sul CPC e ZX potete cadere in acqua, perdete energia, ma potete uscire).
Questi tre screenshot mostrano un punto ben preciso: il superamento di un laghetto con in mezzo una piattaforma.
Sull'Amstrad e sullo Spectrum c'è un pesce pirahna (e potete anche cadere in acqua e uscirne fuori), mentre sul C64 non c'è nulla.
Guardate bene la piccola piattaforma che galleggia sull'acqua.
Nelle versioni CPC e ZX è perfettamente al centro e il salto è uguale sia da destra che da sinistra. Sul Commodore 64 non è centrato e questo comporta un tipo di salto a sinistra e un altro diverso a destra (non potete cadere in acqua altrimenti morite all'istante).
Un salto all'ultimo pixel da una parte e un altro in cui dovete contarli nel modo corretto o imparare a vostre spese il punto esatto dove saltare.
E' innegabile dalle immagini che la versione C64 sia esteticamente migliore delle altre, ma rovinata completamente da una difficoltà mal calibrata, un design dei livelli che aggiunge zone esplorabili che non servono a nulla ai fine della missione e una gestione dell'energia senza un perché.

Per i giocatori che non hanno pazienza questo gioco non va bene perché morite alla prima occasione anche prima di iniziare veramente a giocare per via di scelte molto opinabili.
Devo dire che tanti anni fa ci giocai sul mio C64 e lo trovai geniale nella grafica e nella giocabilità, ma non avevo mai visto le altre due versioni in azione.









Commodore 64= 5

Malgrado una grafica che mostra un buon dettaglio (ma forse la versione ZX è la migliore di tutte perché ne ha molti di più) si perde in una difficoltà estremamente esagerata fin dal primo avvio che per chi non ha pazienza di calcolare i pixel prima di un salto rischia di non superare nemmeno l'1% di gioco o non riuscire a salire le scale per via di questi salti al pixel molto stressanti
I combattimenti sono ancora peggio perché il computer è un osso duro (a differenza delle altre due versioni) e quando lo buttate a terra, non passano 3 secondi che si rialza e arriva un suo compagno per menarvi di brutto.



Commodore 64 (1986, Bug-Byte)

Jeep Command è un gioco di azione a scorrimento laterale basato su un vecchio classico, *Moon Patrol*, nel quale guidate una jeep che deve fare ritorno alla propria base attraverso il territorio nemico che è pieno di trappole e nemici.
Come il titolo da cui trae ispirazione potete accelerare e decelerare e quando siete in aria dopo un salto potete muovervi per atterrare il meglio possibile soprattutto quando dovete superare un ostacolo.
Ogni contatto contro un nemico o un oggetto provoca la vostra distruzione e la perdita di una delle vostre cinque vite che potete però incrementare quando raggiungete un certo punteggio.



Non ci sono livelli da superare, ma è un viaggio unico molto lungo e nella parte bassa dello schermo vedete la mappa che dovete percorrere fino alla fine che rappresenta il completamento del vostro viaggio di ritorno alla base.
Ci sono tantissimi ostacoli da superare che vanno dai buchi nel terreno di varia profondità; per alcuni basterà un piccolo salto, mentre per le altri e le voragini dovrete prendere velocità e fare un super salto e in aria muovervi per atterrare ed essere pronti ad un nuovo salto nelle vicinanze (sembra proprio identico a Moon Patrol).
Non ci sono nemici che creano queste buche che sono già state create da un precedente bombardamento e per rendere la cosa ancora più difficile ci sono altri oggetti sulla strada che vanno evitati con un salto e di tanto in tanto (abbastanza spesso direi) piovono dal cielo delle granate e delle bombe che al contatto con il suolo esplodono in palle di fuoco.
Dato che state guidando un veicolo militare avete una mitragliatrice sul cofano per distruggere questi esplosivi prima che vi possano colpire.

Dal punto di vista tecnico è molto semplice, ma ben riuscito con una jeep che corre per la strada realisticamente con le ruote che girano e il soldato che guida; il fondale è molto semplice, generalmente uno schermo grigio alternato con qualche collina.
La grafica non è strabiliante perché si punta tutto alla giocabilità che in parte è buona per la fluidità dello



scorrimento dello schermo e della guida del veicolo. In parte perché è molto difficile dato che ad un certo punto avrete tante cose, forse troppe da fare allo stesso tempo: saltare ostacoli sul terreno posti ad una vicinanza preoccupante e anche colpire granate e bombe.
Come clone di Moon Patrol è riuscito tutto sommato abbastanza bene e la grafica ci sta bene.

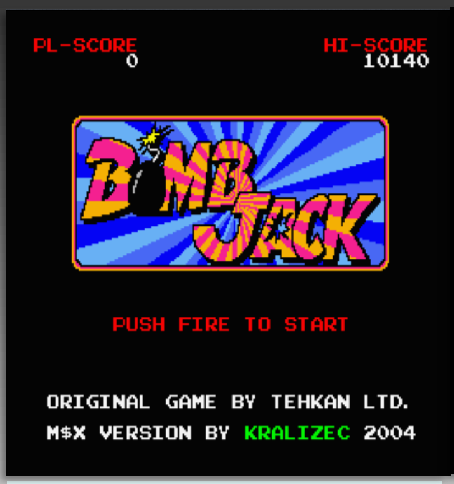
Non sarà un titolo che darà tanta longevità e ad un certo punto quando vedete che è tutto uguale fino alla fine (cambia il numero di trappole sulla strada) e non avendo checkpoint vari per farvi riposare può farvi desistere dal continuare.



Commodore 64= 6



Un clone spudorato di Moon Patrol che fa il suo dovere senza strafare. La giocabilità è buona per un po', ma può diminuire quando vi rendente conto che non c'è altro da fare che arrivare in fondo tutto d'un fiato.
Graficamente carino, niente di spettacolare, ma ci può stare per il tipo di gioco.





MSX2 (2004, Kralizec)

Vic-20 (1982, Dk'Tronics)

Su MSX2 mancava questo titolo Coin-Op convertito praticamente su ogni piattaforma dell'epoca (compreso l'MSX1) e arriva su questa piattaforma solamente nel 2004 grazie a Kralizec che ne realizza una copia identica all'originale sotto ogni aspetto come anche la bellissima schermata del titolo animata allo stesso modo.
E' stato curato ogni aspetto di questo titolo per renderlo il più perfetto possibile e sfruttare bene questo hardware e devo dire che l'autore c'è riuscito perfettamente.

Per chi ha giocato al Coin-Op avrà una piacevole sorpresa perché potete ammirare la stessa grafica colorata e con tutto il dettaglio che potreste aspettarvi da una ottima conversione così come anche l'audio.
La giocabilità è anche questo sugli stessi livelli ed è così divertente nella sua semplicità che una volta iniziato difficilmente vi verrà voglia di smettere anche se alla lunga viene fuori un po' di ripetitività, ma la difficoltà ben calibrata e i mostri nemici sempre più veloci metteranno a dura prova le vostre abilità di giocatori.



ROX III non è uno sparatutto come pensavo, ma in realtà è un clone di Missile Commando con delle differenze.
Voi dovete distruggere delle bombe che cadono dallo spazio una alla volta prima che colpiscono il terreno o la vostra astronave.
Queste bombe cadono non linearmente, ma con strane traiettorie e solitamente sono in verticale e in diagonale a destra e sinistra.



Voi potete, dalla vostra astronave-base, lanciare dei missili (anche per voi uno alla volta) nelle tre direzioni: verticale e diagonale destra e sinistra per cercare di colpire queste bombe.
E' molto difficile farlo perché il movimento di queste è strano dato che appaiono sullo schermo lentamente e poi accelerano d'improvviso quindi dovete calcolare bene i tempi per sparare i vostri missili.
Avete, tuttavia, 3 aiuti supplementari che nel gioco sono chiamati "Panico" e sono in realtà delle Smart Bomb che distruggono automaticamente tutto quello che c'è sullo schermo.

Un gioco che trae ispirazione da *Missile Commando* e che aggiunge una meccanica di gioco un po' differente che dovrebbe garantire una scarica adrenalinica davvero elevata soprattutto per la difficoltà di riuscire a calcolare il momento esatto per sparare il vostro missile e colpire la bomba nemica.

Un aspetto estetico abbastanza semplice, ma molto funzionale e anche ben colorato con buoni effetti sonori.

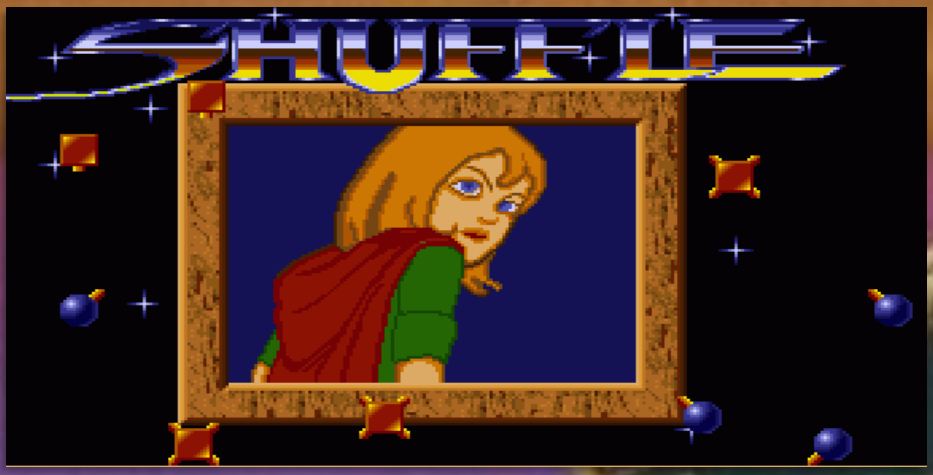
Bomb Jack= 8,5

Il Coin-Op si trasferisce su MSX2 con una conversione che rasenta la perfezione non solo nella grafica, ma anche nella giocabilità che è la stessa.
E' un po' ripetitivo, ma ha una difficoltà così ben calibrata che anche in una sola partita avanzerete di molti livelli.

Rox III= 6,5

Con Riserva
Promosso

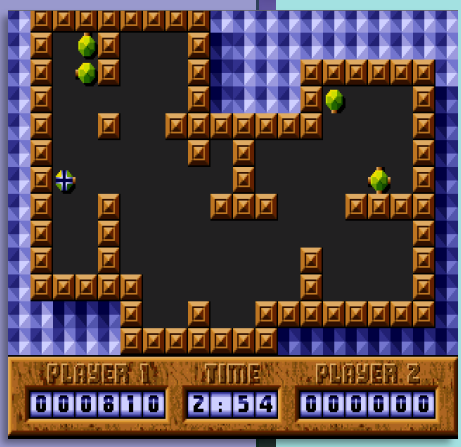
Un gioco molto ispirato a Missile Commando con delle variazioni per renderlo più adrenalinico anche se la difficoltà è un po' elevata per la difficoltà nel sincronizzare i vostri missili per colpire le bombe avversarie.
E' carino fino a quando avete i "Panic", ma poi diventa un po' frustrante anche se passate di livello non completando le varie missioni.



Amiga (1990, Tale)

Quando nelle anteprime dello scorso numero dicevo che Shuffle assomiglia ad Atomix è perché questo è il suo seguito e ha gli stessi obiettivi.

E' un puzzle game nel quale dovete costruire delle molecole assemblandole per atomi che sono sparpagliati per l'area di gioco a caso e per rendere le cose ancora più complicate c'è un limite di tempo per il loro assemblaggio.



Shuffle per essere un degno seguito ha delle differenze rispetto ad Atomix perché sono stati aggiunti dei bonus che vi permettono di incrementare il tempo e anche per passare il livello anche senza aver completato la molecola.

Ci sono 30 livelli regolari dove ogni cinque di questi potete farne uno bonus e poi ne avete altri 35 che sono stati creati per i giocatori più esperti.

Insomma avete un degno seguito di un classico gioco di ingegno con tanti livelli in cui dimostrare il vostro talento di scienziati.

E' un titolo uscito solo per Amiga, si accontenta di 512k di memoria e la sfrutta abbastanza bene nella schermata del titolo che mostra una bella animazione che sembra uscire fuori da un cartone animato fantasy (peccato che dura poco perché poi l'immagine si ferma come vedete qui sopra).

Le opzioni sono poche ed essenziali perché potete scegliere se giocare da soli o in due con lo stesso joystick oppure con ognuno il suo e la scelta dei livelli normali o estremamente difficili.

Non amo particolarmente questo genere di giochi per la difficoltà di trovare un punto nello schermo dove piazzare l'atomo di base dove attaccare tutti gli altri però c'è da dire che tecnicamente è realizzato bene e di facile uso perché con il joystick selezionate un atomo, premendo il pulsante di fuoco lo spostate per lo schermo dove volete.

Il problema è che non potete lasciarlo dove vi pare perché per farlo ci deve essere un ostacolo che blocca il movimento.



La difficoltà di questo titolo (esattamente come il precedente) è di trovare un punto nell'area di gioco dove mettere l'atomo principale e che non deve essere a contatto con un muro perché altrimenti non potete collegare gli altri.

La cosa da fare subito è cercare di mettere un atomo esterno su un muro e qui poi collegare quelle principale. Una volta fatto il resto dovrebbe essere semplice, ma invece questo Shuffle ha una difficoltà anche al primo livello decisamente più alta rispetto ad Atomix che era invece un poco più facile.

Amiga= 6,5

E' un degno seguito di Atomix e sfrutta bene le caratteristiche grafiche e sonore dell'Amiga, ma non è un titolo per tutti.

Chi ha tanta pazienza e sa trovare la soluzione entro 5 minuti è il suo gioco ideale, mentre per tutti gli altri è meglio lasciarlo perdere perché diventa solo tanta frustrazione.

E' un gioco che allena la mente a trovare mille soluzioni; nello stesso deve divertire e far passare il tempo e purtroppo non lo fa per tutti.



Astaroth è un titolo un po' controverso perché è stato al centro di un problema di censure sulla copertina della scatola che riproduceva un angelo della morte nudo con le ali e fu chiaramente detto che non sarebbe mai stato pubblicato in questo modo. L'immagine della copertina fu sostituita con un colore nero che mostrava solo il nome del gioco.
Questa censura era presente solo per la scatola dato che nel gioco la schermata principale era quella originale e non censurata. Una presa di posizione per non mostrare al mondo un immagine di nudo su un angelo.

Si tratta di un titolo di piattaforme in cui usate un personaggio con un nome davvero difficile da ricordare, Ozymandias, che deve sconfiggere Astaroth, ma prima di poterlo affrontare direttamente deve sconfiggere i suoi tre guardiani.



Voi non avete inizialmente nessun tipo di arma e dovete cercare 9 poteri mentali che trovate in altrettanti bonus: levitazione, trasmigrazione, pirocinetica, telepatia, meditazione, criogenia, telecinesi, visione notturna, mutazione.
All'inizio dovete evitare ogni cosa che si muove per lo schermo e non è difficile perché le creature demoniache hanno dei movimenti fissi e potete tranquillamente aspettare il momento per passare. Ogni contattato contro queste creature drena la vostra energia e quando finisce perdete una delle vostre cinque vite.
Una cosa buona è che non avete danni dalle cadute, quindi potete scendere da una piattaforma all'altra anche ad altissime altezze senza subire perdite di energia.

Una versione ST che mostra una bella scelta cromatica con un panello di controllo molto colorato e vivace in netto contrasto con l'area di gioco che è volutamente cupa, grigia e con elementi particolari per ricreare ambienti dove è la paura che vi regna.
E' presente il sonoro in maniera completa di musica ed effetti sonori insieme che possono in ogni momento essere modificati in base ai vostri gusti personali.
La qualità grafica è accettabile e anche quella sonora può esserlo malgrado sia un suono tipicamente ST.
E' un titolo che merita di essere giocato per un po' perché i poteri mentali sembrano molto interessanti da mettere in pratica e sicuramente anche da vederne gli effetti.
Si gioca bene, la grafica è fluida e avete anche un accompagnamento musicale. Cosa volere di più da un gioco?



Atari ST= 6,5

Non mi sento di dargli un volto più alto perché anche se potenzialmente ha tante cose da mostrare, l'azione sembra per molto tempo (almeno fino a quando non trovate i poteri mentali) un "evita tutto quello che si muove".
Il suo vero "IO" probabilmente viene fuori quando avete i vari poteri perché prima di questo momento è un po' anonimo.

HERMES
Rouf a la Carte

Gold

Windows (2017, Retroguru)

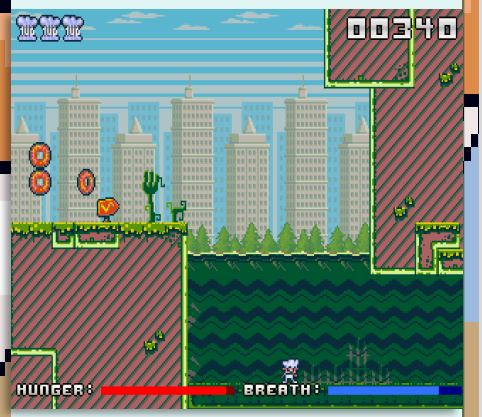
Hermes è un nuovissimo gioco di piattaforme gratuito in versione digitale per 22 piattaforme diverse, mentre è prevista anche una distribuzione fisica che però ha un altro tipo di licenza e di natura commerciale.
E' un titolo decisamente umoristico per i personaggi coinvolti, per la trama e anche per il tipo di azione; è ora di saperne un po' di più.

Voi siete Hermes, l'eroe di turno, che vive in Francia, il paese dell'amore e della buona cucina. Un bel giorno avete fame di pollo, ma non siete come quelli che vanno al supermercato a comprarlo e decidente di catturarne uno e cucinarlo sul fuoco, ma la vostra preda non ci sta ad essere mangiata e da qui inizia la vostra avventura: inseguire il pollo che è velocissimo per potervelo gustare grigliato sul fuoco.
La versione di prova è quella per PC Windows che dovrebbe essere uguale a tutte le altre versioni e con una presentazione del titolo con il primo livello che scrolla in sottofondo che già denota un retro stile da classico Coin-op.



Tante le opzioni per personalizzarlo come la scelta dei tasti per la tastiera/jopypad, la scelta di giocare a tutto schermo o in finestra e la risoluzione che però è impostata solo a 640x480 e 1280x960 in cui è possibile anche modificare il settaggio dello scanline (è possibile anche impostarlo per la 320x240, ma non potete modificare i filtri di qualità).

E' un gioco davvero divertente perché voi avete fame e avete una



barra di energia che è il vostro appetito che dovete sempre tenere al massimo e per farlo trovate per i vari livelli del cibo.
Attenzione però che mangiando troppo poi dovete andare al bagno (è molto divertente perché vedete sullo



schermo un icona che non ha bisogno di interpretazioni e poi quando entrate in bagno sentite una scorreggia che tutto è andato a buon fine).
Non solo fame durante i livelli, ma anche dei nemici lungo il percorso che sono vari e a seconda in che zona siete.
Non avete delle armi, ma potete saltarci in testa (come da tradizione Mario Bros) per stordirli o ucciderli.
Alcuni vengono definitivamente eliminati, altri invece rimangono storditi per qualche secondo.
Siete molto abili nel salto e sapete anche nuotare bene, ma attenzione che nelle pozze d'acqua ci sono le meduse e altri animali che dovete evitare.
Avete solo tre vite a disposizione (ma avete "crediti" infiniti per continuare) che perdete per contatti indesiderati oppure se mangiate troppo e non andate in bagno a liberarvi.

Bella la grafica, minuta, ma decisamente molto definita, dettagliata e animata. Fondali bellissimi che non vogliono mostrare una grafica moderna e ultra sofisticata, ma vi riportano indietro nel tempo ai Coin-Op fine anni 80 e inizi anni 90.
Ben riusciti anche gli effetti sonori soprattutto quando andate in bagno con rumori tipici (il sorriso sarà sempre presente sulle vostre facce).
Ci sono dei difetti? No!
E' ben calibrato come difficoltà, i livelli sono più corti e riuscite finalmente a terminarli anche senza perdere delle vite.

PC Windows= 9



Un ottimo gioco di piattaforme che mi piace molto per il fatto di avere una difficoltà decisamente ben calibrata, molto giocabile e livelli corti anche se di contro se perdete vicino alla fine del livello ricominciate tutto da capo.
Grafica, musica ed effetti sonori sono forse quel qualcosa in più che serve per aumentare ancora di più il suo umorismo che in certi momenti è decisamente un po' rozzo



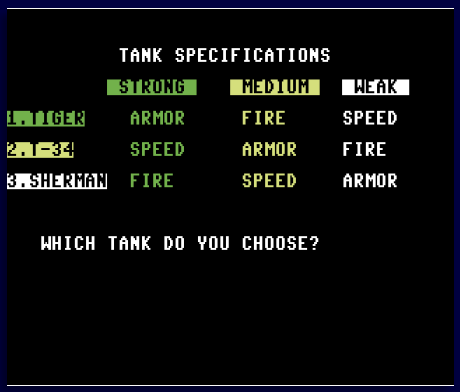
SIMON THE SORCERER

E' una avventura grafica di Adventure Soft per Amiga e PC e che riproponeva un genere molto amato dai giocatori.
In questa sede però non vi voglio fare una mini recensione, ma parlarvi della versione Amiga italiana di questo titolo.
Molti sanno che la localizzazione di questa lingua è presente nella versione OCS, mentre in quella AGA si sapeva fino a poco tempo che non era mai stata tradotta in Italiano.
Recentemente però ho scoperto che sembra esistere ufficialmente una edizione in questa lingua per la versione AGA che è una grande cosa perché vi permette di rigiocare con la grafica della versione PC e godervi tutto quanto ben tradotto.
I dubbi rimangono per il fatto che in rete non ci sia nulla, non ci sono fotografie e immagini di questa edizione (a parte un sito dove riporta gli scan delle scatole originali e a parte questa fonte non esiste niente altro).
Ora come ora senza avere altri riscontri la versione Italiana di questa versione AGA è ufficiale e quindi correte a cercarla perché non ve ne pentirete!



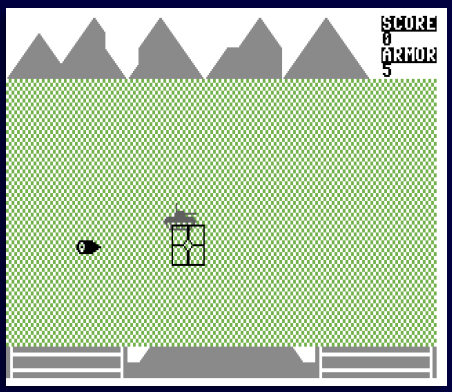
Versione Italiana= 9,5

Il gioco su Amiga è fatta così bene che il voto non poteva che essere questo, ma ora è tutto in italiano e quindi per noi è un surplus ancora più grande.
La febbre per Simon il Mago potrebbe ritornare.



Tank Battle

Si tratta di uno Shoot'Em Up in 3D (finto) dove con un mirino sullo schermo dovete distruggere i vari nemici.
Prima di ritrovarvi sul campo di battaglia dovete scegliere quale tipo di carro armato usare tra i tre disponibili che hanno diverse caratteristiche.
Durante l'azione avete un mirino che si sposta molto lentamente per lo schermo e un carro armato nemico che dovete colpire prima che lui vi spari.
Non è facile colpire i nemici perché dovete tenere conto che il vostro proiettile impiega alcuni secondi prima di raggiungere il vostro avversario e dovete sparare con un po' di anticipo; la prima cosa è centrare il mirino sulla sua traiettoria e sparare qualche secondo prima che entri nella vostra visuale di tiro.
La vostra energia è segnata come armatura e ne avete un certo numero che diminuisce di un punto ad ogni colpo ricevuto.
E' un gioco molto semplice, un duello tra carri armati con lo scopo di fare più punti possibile.
Tecnicamente molto semplice nella grafica che comunque regala una sensazione reale di 3D con una buona prospettiva ed effetti sonori ben fatti.
La giocabilità sicuramente è più che discreta e per un titolo così senza troppe pretese è meglio di tanti altri.



Commodore 64= 7



Un simpatico duello tra carri armati per distruggerne quanti più ne potete con un sistema di tiro non così banale come le immagini potrebbero farvi pensare
Non sono le specifiche tecniche a dare questo voto, ma il divertimento che però non dura molto.



Amstrad CPC (1992, Loriciels)

E' un titolo che lascia davvero senza parole per la piattaforma su cui è uscito. Molti lo conoscono per le ore passate con l'Amiga, l'ST o la versione CD-ROM del PC-Engine, ma mai avreste pensato di poterci giocare su un Amstrad CPC.
Devo dire che non lo sapevo anche per il fatto che dopo averci giocato su Amiga era scontato che su un 8-Bit era troppo complesso da convertire.
Forse però era meglio non averlo mai saputo!



Voi siete l'eroe di turno, Jim Power, che un bel giorno mentre facevate una passeggiata nella foresta siete teletrasportati in un altro pianeta con lo scopo di trovare un modo per ritornare a casa.
Durante le vostre ricerche per lasciare questo pianeta siete attaccati in continuazione da creature mostruose che dovete distruggere con la vostra pistola o saltandogli in testa (*devo dire che è un sistema di attacco ormai collaudato*).
E' un tipo di azione che varia dallo scorrimento laterale ad un verticale con vista dall'alto per dare un po' di vivacità all'azione e alternarla per non diventare troppo ripetitiva.

Dopo un lungo caricamento avete solo il titolo con una musichetta carina e nessun tipo di opzione: un classico sparatutto a piattaforme senza troppi fronzoli.
I caricamenti sono abbastanza lunghi, ma sarete ricompensati con una grafica di grosse dimensioni, abbastanza ben colorata (abbastanza perché la palette, come era prevedibile, non è elevata e quindi ci sono tante ripetizione di colore), musica di accompagnamento con effetti sonori.
Non è tutto oro quello che luccica perchè malgrado l'animazione di jim sia molto buona quando corre, quando salta sembra un amorfo con uno scrolling poco fluido. Vi metterà in



seria difficoltà soprattutto quando dovete saltare su alcune piattaforme dato che in questo caso diventa ancora più scattoso e vedete anche l'aggiornamento dello schermo.
Si potrebbe anche fare finta di nulla conoscendo le qualità di questo gioco dalle versioni a 16-Bit, ma la giocabilità purtroppo è scadente.
Essendo principalmente un genere di piattaforme questo rallentamento quasi isterico vi impedisce di giocare anche per il fatto che dovete saltare all'ultimo pixel con lo schermo che avanza a scatti.
Peccato perché se lo scrolling non scattasse in questo modo durante i salti sarebbe decisamente più giocabile e un titolo da esserne orgogliosi su un 8-Bit.
Convertito in questo modo è come buttare via lo sforzo fatto per la grafica davvero ben realizzata.



Amstrad CPC= 5

La grafica è stata fatta molto bene e anche se ci sono molte ripetizioni di colore è la parte venuta meglio.
Scrolling poco fluido mentre si corre e diventa scattoso quando si salta rendendo tutto vano.
Anche se è vi farà saltare i nervi giocandoci con questa scattosità e quando perdete una vita ricominciate dall'inizio del livello ve lo consiglio solo per vedere Jim Power su un 8-Bit perché graficamente ne vale la pena.



Commodore 64 (1989, Players)

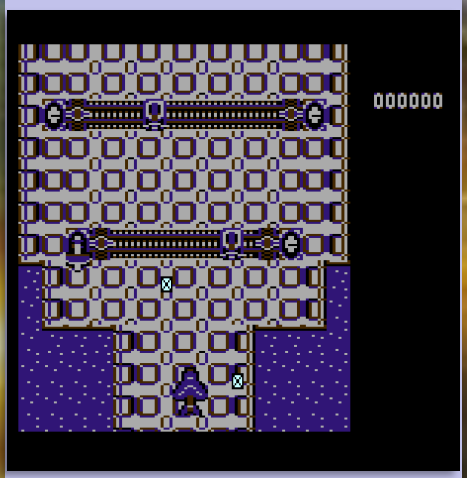
Commodore 16, 16k (1989, Players)

Tomcat è uno sparatutto a scorrimento verticale nel quale voi guidate il caccia F-14 del titolo distruggendo tutto quello che vi trovate davanti.
E' uno dei giochi in cui potete collezionare bonus per avere dei potenziamenti vari per superare certe zone densamente ricche di difese antiaereo.

E' un titolo che la critica in passato gli ha spezzato le gambe come uno dei giochi peggio realizzati, ma io lo avevo sul Commodore 64 e anche se non era un capolavoro ci ho giocato davvero tanto e malgrado una difficoltà estrema non era poi così male (*o forse come utente della piattaforma non condividevo la realtà dei fatti*).

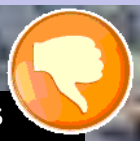


La trama vi porta nel futuro, poco dopo la metà del 21o Secolo, dove gli scienziati umani hanno trovato il modo di creare delle isole artificiali.
Una di queste, ARTROCK 6, dopo una tempesta subisce dei danni e rivolge tutte le sue armi contro le città e dovete distruggerla prima che annienti l'umanità.
E' un titolo uscito solo per architetture a 8-Bit dove la migliore, almeno dal punto di vista grafico è quella per il Commodore 64 che ricrea molto bene le strutture metalliche dell'isola artificiale.
La prima presentazione del gioco è molto buona che ricorda abbastanza "After Burner" dato che ha la stessa animazione nella schermata del titolo.
E' un gioco molto difficile e avete ben 6 vite a disposizione e nella parta bassa dello schermo avete altre 6 icone che rappresentano le armi che potete usare trovando i relativi potenziamenti che sono nascosti all'interno di alcune cupole metalliche.
Questa versione, appena ho cominciato a giocare, mi sono ricordato dei bei vecchi tempi, è impossibile perché non vedete i proiettili nemici dato che hanno lo stesso colore del fondale.
Peccato perché ha una qualità estetica davvero ben riuscita e tutto rovinato da un contrasto essenziale nei colori che fa la differenza tra un bel gioco e una patacca.



La versione Commodore 16 è ancora più primitiva nella grafica, ma i colori dei proiettili nemici sono ben in contrasto con il fondale (strutture grigie e proiettili azzurri - non è molto ben azzeccato lo stesso, ma meglio che sul C64).
Come gioco sembra fatto con il SEUCK per la semplicità della grafica e della giocabilità che però anche qui è assente perché è colpa della velocità che va a scatti e quindi anche se vedete bene i colpi avversari avete altri problemi che vi complicano la vita per evitarli.

Un titolo che in queste due versioni non garantisce la giocabilità per via di una difficoltà esagerata e problemi di colori su una e velocità sull'altra.



Commodore 64= 5

Graficamente bello e ben riproduce le strutture metalliche delle isole artificiali.
Malissimo la giocabilità con un contrasto assurdo che vi impedisce di vedere i proiettili nemici che hanno lo stesso colore del fondale.
Male anche la difficoltà mal calibrata che anche se avete 100 vite non cambierebbe niente.



Commodore 16= 4

Sembra un gioco fatto con il SEUCK vista la sua semplicità nella grafica e la giocabilità in questa versione è messa a dura prova dalla velocità non fluida.
Il contrasto colpi nemici e fondale è un poco meglio, ma è una scelta cromatica comunque poco felice (grigio e azzurro chiaro).
Da dimenticare.


Giochi Strategici
per giocatori
esperti
Non perdete l'occasione
di cercare e comprare solo i migliori!



DOS, 2 MB (1989, Interste)

Amiga, 1 MB (1989, Interstel)

Dragon Force è uno strategico di guerra nel quale non controllate un intero battaglione di varie unità, ma uno squadrone di 7 uomini in varie missioni che sono generate casualmente (in realtà non ho visto questa generazione casuale).

Come tipo di gioco assomiglia vagamente a Seal Team visto nello scorso numero; selezionate i vostri uomini e gli dati degli ordini che verranno eseguiti quando darete il via a muoversi.



Non c'è la gestione delle risorse o altro, ma solo missioni di guerra in cui dovete adempiere a dei precisi obiettivi che vengono spiegati prima di scendere sul campo di battaglia.

La missione, forse, è casuale di volta in volta, ma non lo sono i vostri uomini che dovete scegliere in base a certe specialità che dovete cercare di averle tutte nella squadra: un demolitore, un cannoniere, un cecchino, un ricognitore, un esperto di combattimenti ravvicinati e specialisti in anti-carro.

Una volta scelto una delle dodici missioni dovete formare una squadra di sette uomini specializzati e poi ancora un secondo menu per un ulteriore personalizzazione della vostra squadra.



Quando siete pronti a giocare vi trovate sul campo di battaglia con una visuale dall'alto in un territorio ben riprodotto in cui vedete i vostri soldati in fila indiana pronti a ricevere gli ordini.

Li scegliete uno alla volta e dovete equipaggiarli con le armi che hanno a loro disposizione e poi decidere la direzione da prendere con le icone cursore in base ai punti movimento che hanno (sono solo 5 i punti disponibili).

Quando avete dato i vari ordini ai vostri uomini potete scegliere due tipi di azione: "fino alla fine degli eventi" e "fino all'interruzione".

La prima opzione fa in modo che eseguono gli ordini fino a quando capita un evento, mentre il secondo fino a quando non li fermati voi.

In ogni momento del gioco potete chiamare un elicottero per l'estrazione che però impiega un po' di tempo a venire quindi potete ancora fare qualche azione nell'attesa.

Le mappe sono molto grandi e potete scrollarle direttamente dall'area di gioco oppure richiamare la cartina generale e scegliere un punto da osservare.

Considerate le dimensioni della mappa è un gioco molto lento per vedere qualche evento durante la missione.

E' vero che potete usare questi momenti "morti" per fare pratica con i vari comandi e come funzionano in dettaglio, ma alla lunga vi trovate su un territorio enorme e privo di vita.

Tecnicamente è abbastanza privo di dettaglio come quasi tutti gli strategici di questo tipo, ma comunque il campo di battaglia ha vari tipi di terreno e vegetazione e i vostri uomini hanno qualche animazione di movimento e durante le sparatorie.

Non è uno di quelli dove state a guardare aspettando i risultati dato che qui partecipate attivamente anche alle fasi più cruente.

E' un gioco adatto a chi vuole provare queste genere senza diventare matto con una miriade di opzioni che coinvolgono intere fazioni, interi battaglioni e centinaia di unità che coprono anche intere nazioni.



Amiga/PC= 7,5

E' uno strategico di guerra dove però potete partecipare attivamente gestendo sette uomini specializzati e assistere alle fasi di battaglia.

Due piattaforme diverse, ma così simili in questo gioco: la versione PC senza musica iniziale, mentre la versione ne ha una odiosa.

La grafica è uguale per entrambe le versioni così come anche il livello di dettaglio che negli strategici conta fino ad un certo punto, ma in questo avete qualcosa di più con animazioni che vi dovrebbero immergere bene nell'azione.

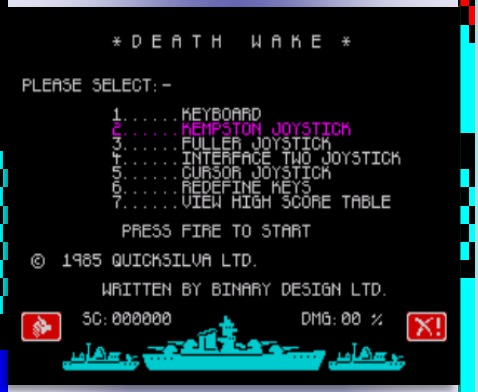
Death Wake

Silver

ZX Spectrum 48k (1985, Quicksilva)

Si tratta di uno Strategico di guerra navale nel quale le battaglie sono giocate in modalità arcade in cui dovete usare il joystick per attaccare le unità nemiche.
E' di tipo navale perché i combattimenti vedono solo queste unità come protagoniste che devono difendere il territorio e invadere quelli occupati dai nemici.
Voi interpretate un capitano della marina degli alleati che deve fermare tutti i convogli nemici per arrivare a distruggere un centro di ricerche dove sta per essere costruita un arma atomica.

Non è ben chiaro lo scenario di questa guerra perché non sono specificate le fazioni in campo e la mappa strategica vi mostra una zona che non è di facile interpretazione. A prima vista sembra una battaglia nello Stretto della Manica, ma guardando bene le coste sembra un altro posto.
Le unità che sono segnate sui vari



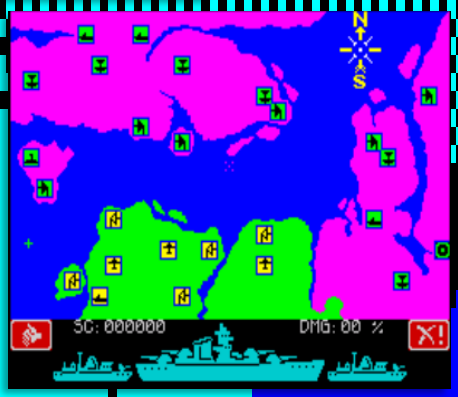
territori non hanno una identificazione se sono di A o di B, ma potete capire chi sono i buoni e i cattivi dai colori che sono due: verde e giallo per le unità e rosa e verde per le Nazioni/Continenti coinvolti.
In realtà però l'unica cosa che potete fare sono le fasi arcade perché la strategia è automatica e le unità che vedete sulla mappa non si possono muovere e non avete nessun commando per potergli ordinare qualche azione.

L'unica icona che potete usare è quella "pollice in su" che da il via alla guerra e vedete che le varie unità si danno



battaglia e vengono distrutte sia quelle alleate sia quelle nemiche. Finita questa fase automatica entrate in scena voi con le sequenze arcade che sono tre:
Nella prima con una visuale dall'alto guidate la vostra nave principale con due altre più piccole di scorta per distruggere degli aerei. Potete cambiare direzione per evitare i siluri che vi lanciano contro. Se la nave che guidate viene distrutta avete perso e dovete ricominciare tutto da capo;
Nella seconda la visuale diventa in prima persona e dovete colpire le altre navi con i vostri cannoni cercando l'angolo di tiro migliore;
Nella terza (ma dovete vincere o non essere distrutti nella seconda fase) siete di fronte al centro di ricerca con una visuale in prima persona nella quale lo dovete distruggere.

E' tutto qui. Uno strategico di nome in realtà perché questa parte viene auto gestita e a voi il compito della battaglia vera e propria. Sicuramente un ottimo titolo che semplifica tutte le operazioni militari per farvi partecipare attivamente alle azioni di guerra arcade.



ZX Spectrum= 8

Uno strategico di guerra gestito automaticamente per quanto riguarda la gestione delle unità e il controllo manuale per delle fasi più concitate di questa guerra.
Ideale per chi vuole uno strategico non troppo complesso e grazie a questi sotto giochi arcade diventa molto interessante.
Uno ZX Spectrum che mostra una buona grafica colorata e con icone molto chiare con le fasi arcade monocromatiche, ma ben definite.



GULLWING FALCON

E' un gioco di azione di volo nel quale voi guidate questo potente velivolo per distruggere dei pirati spaziali che hanno invaso il vostro pianeta.
Per sterminarli tutti gli date appuntamento nel "Deserto dei Pilastri" (il nome è esattamente la descrizione di questa area) perché dovete volare attraverso delle porte e distruggere tutti gli alieni che incontrate.
La visuale è in 3D esattamente come in Buck Rogers e anche la meccanica di gioco è la stessa: volare tra delle porte (in questo caso fatte tra due pilastri) e annientare un certo numero di nemici che sono indicati da un contatore per passare al livello successivo.
Avete quattro vite a disposizione e ne perdete una se finisce il tempo (questo non mancherà mai in nessun gioco ed è l'odiato nemico numero uno per ogni giocatore), se scontrate i pilastri, se non passate attraverso queste porte (è obbligatorio farlo) e vi scontrate o venite colpiti dai nemici.
Bella la grafica di questo gioco molto colorata e con una discreta sensazione di 3D e di velocità. Discreto anche il sonoro. Per una volta tanto una piattaforma che mostra dei giochi esteticamente molto attraenti.
Peccato manchi tutto il resto. Giocabilità zero assoluto perché la gestione delle collisioni è fatta male e quando siete presso una porta non riuscite a centrarla o vi scontrate scoprendo poi che richiede una precisione millimetrica impossibile da attuare.



Bleah

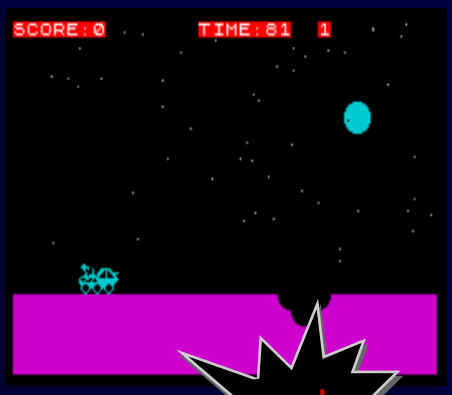
Commodore 16= 3

Esteticamente ben fatto, ma la gestione delle collisioni è oscena perché richiede voli millimetrici e anche così non basta quasi mai.



Return to the Moon

Questo è un gioco che non appena lo caricate vi ricorderà un titolo che avete giocato in versione Coin-Op facendovi spendere un sacco di soldi e di certo ci avete giocato di nuovo a casa in una delle tante conversioni.
Return to the Moon sembra il seguito di Moon Patrol perché la grafica è quella; guidate una jeep su una luna, potete saltare i crateri presenti e quelli che vengono creati in tempo reale dai nemici, potete sparare orizzontalmente e verticalmente.
Sembra proprio a tutti gli effetti un suo seguito, ma in realtà è un gioco PD/Freeware che lo riproduce malamente perché a parte una grafica simile non ha la sua stessa giocabilità.
Il movimento dello scrolling scatta, la jeep si muove anche questa allo stesso modo e quando saltate non potete cambiare direzione per meglio superare un ostacolo.
Dalle immagini sembra un bel gioco bene ispirato, ma non lo è e tecnicamente ha troppe limitazione per farvi divertire.
Dopo qualche partita non cresce il suo potenziale che non c'è perché questo modo di muoversi a scatti e salti millimetrici non aiutano di certo a passare qualche ora di felicità.



Bleah

ZX Spectrum= 3

A parte la jeep che sembra quella di Moon Patrol, tutto il resto è troppo superficiale così come lo è la gestione della guida a scatti e salti millimetrici che non potendo gestire diventano impossibili da fare.

Commodore 64 (1990, micro-partner)



TopCross è un gioco di corsa motociclistica un po' diversa dal solito perché vi permette di scegliere tre tipi di moto molto diverse e affrontare una gara per provare i loro motori e come si comportano sulle strade.
Molto bella la schermata del titolo che ha le opzioni in un menu a comparsa con un puntatore del mouse (controllato dal joystick) molto simile a quello che potreste trovare in un gioco Amiga/ST/Windows ed è molto buono e veloce.
Le tre categorie di moto sono: CrossBike, RaceBike e DragBike.
Ognuna di queste scelte vi porta su un tracciato adatto per vedere cosa riuscite a fare, come si comportano queste moto e anche la vostra abilità di pilota.
I tracciati sono pieni di ostacoli di ogni genere e anche degli incroci che vi portano a strade chiuse che non potete più proseguire.
Ogni contatto contro ostacoli letali vi fa cadere a terra e la vostra moto esplode con il risultato che perdete una delle 3 vite a disposizione.

Gli ostacoli sul tracciato non li vedete alla distanza, ma solo quelli più prossimi alla vostra moto che vuol dire che ad un certo punto vi troverete di fronte alla scelta di una strada che può portarvi alla perdita di una vita.
Non essendo casuale a forza di provare e riprovare una stessa moto e relativo percorso potete imparare a memoria la strada giusta.
Con tre moto e tre tracciati diversi sono tutte e tre diverse nella forma. Un titolo abbastanza giocabile se non fosse per il fatto che dovete guidare senza sapere cosa vi aspetta e quali decisioni prendere quando vi trovato di fronte ad un incrocio che può essere fatale.







avete potenzialmente molte ore per passare il tempo se non fosse l'estrema difficoltà nel guidare con ostacoli che sono così numerosi che non riuscirete mai a portare la moto ad alte velocità.
Tecnicamente è molto buono per la fluidità dello scorrimento e della guida, la grafica dei tracciati è chiara, precisa come lo sono gli ostacoli (che sta a voi poi imparare a conoscere sulla vostra pelle) e anche le moto

Commodore 64= 6,5

Anche se le immagini sembrano tutte uguali non lo sono perché sono tre moto, tre tracciati e tre piloti diversi con un buon livello di dettaglio e sprite molto grossi.
L'area di gioco è un po' piccola rispetto al monitor però l'impatto estetico è ben riuscito
La giocabilità è buona per la fluidità dell'azione, però è come tradizione C64 difficilissimo per l'alto numero di ostacoli che non vedete fino a quando ci siete vicini e non avete aiuti su alcune scelte vitali.



Amiga/ST, 512k (1990, Psyclapse

Spell Bound è un gioco di piattaforme di genere fantasy nel quale voi interpretate due apprendisti che stanno per essere promossi ufficialmente come Maghi se non per il fatto che prima della cerimonia il vostro maestro viene rapito e dovete correre a salvarlo



lungo otto livelli pieni di trappole e insidie.
Dato che i protagonisti sono due se ci giocate in contemporanea viene automaticamente impostata la modalità cooperativa, mentre se giocate da soli non potete scegliere quale dei due apprendisti usare, ma solo Sortice.

La meccanica di gioco è sempre la stessa: arrivare in fondo ai livelli senza farvi uccidere, trovare pozioni varie per recuperare energia e potenziare le vostre magie (ne avete sei su cui contare).
Un gioco di piattaforme, ma anche Beat'Em Up perché dovete farvi strada tra i vari nemici e combattere per salvare il vostro maestro.
Devo dire che è proprio un tipico di questo genere che si svolge in un ambiente bene a tema per i fondali, i personaggi, i vari tipi di mostri e le varie piattaforme che sono particolari nel loro funzionamento.
Al livello base, quello del terreno, ci sono dei buchi, ma non sono voragini perché cadendo vi portano ad una piattaforma posta sopra di voi (perdete comunque un po' di energia perché sono delle cadute anche queste) che normalmente potete accedervi con degli ascensori.
Voi non avete nessuna vita, ma una barra di energia che decresce ogni volta che avete un contatto con un mostro o cadete da troppo in alto e deve essere recuperata con gli oggetti che trovate in giro. Ci sono chiavi da prendere che servono per aprire i forzieri che contengono tesori o i potenziamenti.
Avete già disponibili le varie magie che vi permettono di lanciare sassi,



evocare muri di fuoco, evocare muri d'acqua per quelle creature che resistenti al fuoco, la levitazione per volare e una potete arma che lancia palle di fuoco per tutto lo schermo.
E' una meccanica di gioco tipica di questo genere in cui dovete evitare o distruggere ogni cosa vi si pari davanti e usare le piattaforme collegate con gli ascensori per proseguire.
Se sbagliate ad usare gli ascensori niente paura perché potete buttarvi da una voragine per ritrovarvi su un'altra per poter usare di nuovo l'ascensore (questo metodo, come già detto, fa male perché a seconda di dove si trova la piattaforma perdete più o meno energia).

Con Riserva
Promosso

Amiga= 7

Forse non ha una grafica che mostra il potenziale della piattaforma; ci sono bei colori, bei fondali colorati e abbastanza in tema, ma si poteva fare molto meglio.
Durante il gioco non ci sono effetti sonori (ci sono solo quelli di quando prendete degli oggetti, tutto il resto è assente), mentre la musica iniziale è davvero eccellente, suonata magistralmente dall'Amiga e vi assicuro che prima di giocare ve la ascoltate tutta!

Atari ST= 6,5

La versione ST è leggermente peggio colorata della versione Amiga soprattutto nella schermata del titolo dove si nota la differenza di palette.
Non ha quella bellissima musica iniziale che probabilmente vale tutto il gioco.
La giocabilità è la stessa vista su Amiga e non è male perché è un buon gioco di piattaforme con la ricerca di oggetti e potenziamenti vari.

Questo titolo con un miglior sistema degli effetti sonori avrebbe mitigato un po' la scelta cromatica che si nota abbastanza bene in entrambe le versioni.
Non è fatto male però certi colori sono un po' duri da digerire. Guardate il colore del vostro mago, il drago nel pannello di controllo e le icone di alcune magie.

Amiga, 1 MB (1993, Blue Byte)

DOS, 386, 2 MB (1994, SSI)



Recentemente ho visto alcune discussioni su questo sparatutto a scorrimento verticale uscito per Computer e Console varie e che è nato su Amiga e Atari ST e poco dopo portato su DOS.
E' un titolo che può suscitare opinioni diverse su chi si aspettava un prodotto che sfruttasse la piattaforme come mai prima di allora anche considerato chi erano gli sviluppatori (Bitmap Brothers) e coloro che invece ne erano entusiasti come molte riviste dell'epoca che rimasero colpite da questa realizzazione.
Io devo spezzare una lancia su questo gioco perché in parte hanno ragione chi si aspettava di più e in parte chi ne era contento: è uscito nel 1989 un anno che non ha visto grandi giochi di questo genere per Amiga e Atari ST e su Xenon 2 si può dire obiettivamente che ha una ottima grafica con pixel molto grandi anche se forse non ha la



stessa giocabilità di Battle Squadron.
Interessante di questo gioco la qualità sonora che su Amiga è davvero quasi epica con una canzone "Megablast" del gruppo Bomb the Bass che faceva parte dell'album "*Into the Dragon*" anche se era un rifacimento di una canzone che era nel film Assault on Precinct 13 di John Carpenter.
Su Amiga la musica fu campionata con risultati eccellenti, mentre su ST fu semplicemente sintetizzata con risultati meno d'effetto, ma la cosa strana è che i Bomb the Bass hanno realizzato la musica su Atari ST.
Alla luce di questi fatti credo sia ora di scrivere qualcosa su questo gioco che ancora oggi ha qualche cosa da



dire.

Dopo aver sconfitto gli Xenites nell'ultimo scontro galattico, ora hanno avuto migliaia di anni per trovare una giusta vendetta che porterà alla distruzione dell'universo.
Hanno impianto delle bombe temporali su cinque pianeti che se esploderanno non solo distruggeranno questi corpi celesti, ma gli effetti temporali potrebbero avere problemi ben più gravi.
Con una sceneggiatura tipica del Doctor Who contro i Dalek, dovete impedire che queste bombe possano esplodere creando un paradosso tale da annientare l'universo.

E' uno Shoo't Em Up a scorrimento verticale che ha la caratteristica nel tipo di mostri e scenari che affrontate: inizialmente sono organici e poi diventano meccanici; i fondali rispettano questo cambiamento rendendo i vari livelli interessanti da esplorare.
Come tradizione alla fine di ogni livello c'è un boss che deve essere distrutto che non bisogna affrontare spavaldamente con tutto il vostro arsenale dato che ognuno di quelli che troverete hanno un modo particolare per essere distrutti e dovrete scoprire quale. Anche questo è un buon sistema per tenervi incollati al monitor, per cercare di arrivare alla fine e trovare strategie diverse per ogni boss di fine livello.
Non poteva mancare il negozio che trovate prima di ogni livello in cui potete potenziare la vostra nave oltre quelli che trovate durante il livello come i bonus che rilasciano alcune capsule e le ondate di nemici organici



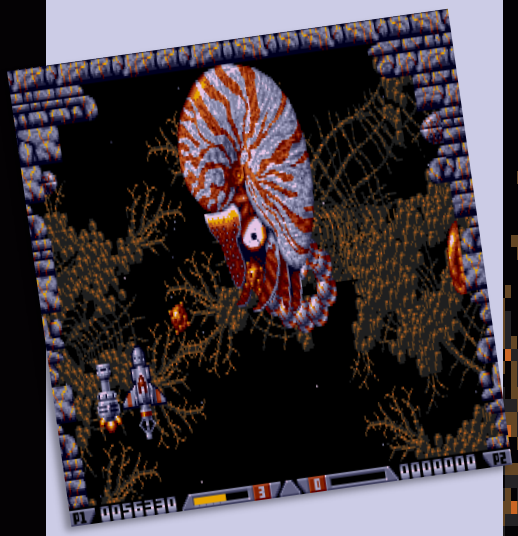
e meccanici.
Il sottotitolo di questo gioco è Megablast che non è solo il titolo della canzone dei Bomb the Bass, ma è anche una potente arma (Megablaster), un fascio laser molto intenso che può essere potenziato per averne tre in un solo colpo.

Il gioco, guardando i nemici e certi fondali, sembra che si svolga in un grande mare (forse è mare galattico) perché dovete affrontare creature acquatiche aliene e dotate di armature e armi potenti.

Il gioco è disponibile su varie piattaforme e ognuna di queste ha una sua personalizzazione sulle opzioni - la versione CDTV, ad esempio, è multi linguaggio quindi prima di iniziare a giocare dovete scegliere la lingua e impostare altri settaggi per una migliore giocabilità.

Le versione invece su floppy sono pronte all'uso dopo il caricamento e hanno una impostazione da Coin-Op con tanto di crediti.

La versione per Amiga è buona per le richieste hardware perché bastano 512k di memoria e prima di giocare



potete scegliere se avere l'accompagnamento musicale oppure solo gli effetti sonori.

Devo dire la verità: la canzone Megablast è carina, ma su Amiga ci sono musiche molto più belle e questa in particolare è un po' caotica (ascoltate quella di Spell Bound che dovrebbe essere dello stesso genere e poi fatemi sapere cosa ne pensate), ma comunque serve a tenere vivo l'interesse fino alla fine.

Il gioco sta su 2 dischetti e per iniziare il blastaggio vi chiede di inserire subito il secondo disco, ma poi non vi chiede più di cambiarli dato che il secondo rimarrà per tutta la sessione di gioco.

La vostra astronave è libera di muoversi nell'area di gioco in tutte le direzione e lo scrolling è continuo anche se vi fermate e gli oggetti del fondale (le strutture a bordo schermo) non sono letali e non succede niente se le scontrate. Questo è una buona, anzi, una ottima cosa dato che non avete l'ansia di stare anche attenti al fondale che in altri giochi è sempre letale.

Non c'è pericolo di rimanere incastrati mentre lo schermo scrolla perché la vostra astronave ha dei retro razzi che vi servono per sbloccarvi o anche per forzare lo schermo a scrollare al contrario per tutto il tempo che li attivate.

La difficoltà è ben calibrata, ci sono tanti nemici, ma trovate subito bonus per accelerare la velocità e potenziamenti per le armi e presto anche quelli aggiuntivi alla vostra nave che vi danno armi ancora più potenti come il MegaBlaster. Tenete conto che il fondale non è letale e questo gli da sicuramente molti punti di vantaggio su altri giochi.

La grafica è bella, colorata decisamente in tema, ci sono strati di parallasse, gli sprite sono abbastanza grossi come dimensioni che mettono in risalto ogni più piccolo particolare anche nella composizione dei nemici, del fondale, della vostra navetta e anche delle capsule che contengono i potenziamenti.



Una cosa un po' strana della versione Amiga è che dovete scegliere la musica o gli effetti sonori. Se impostate le opzione per gli effetti sentirete solo quelli, niente musica.

Se impostate per la musica, sentite però anche gli effetti sonori. Un piccola incongruenza da far notare.

Un titolo che in effetti vale la pena giocare, se non per un design visto e rivisto, almeno per i potenziamenti che trasformano la vostra piccola nave in una super corazzata (molti pezzi si agganciano per aumentarne la potenza di fuoco).

Avete delle vite a disposizione ognuna delle quali ha anche una buona dose di energia per resistere a degli attacchi, quindi direi che tutto è fatto per aumentarne bene la giocabilità.

Non è un titolo da scartare per sentito dire. Provatelo e forse scoprirete che non è così male come pensavate.

Amiga= 8,5

E' un bel gioco, non da massimo punteggio, che mostra una bella grafica molto colorata e soprattutto molto dettagliata anche nei più piccoli particolari. Il fondale è buono, c'è il parallasse e nell'insieme ci guadagna la giocabilità e la longevità.

La musica iniziale è un po' caotica, ma migliora durante l'azione diventando un vero accompagnamento.

Atari ST= 8,5

La musica non è pari a quella Amiga, ma è meglio di tanti altri giochi su questa piattaforma. Male gli effetti sonori che sono davvero da mal d'orecchi.

Per il resto non cambia niente nella grafica, nel dettaglio e nel fondale.

Vale la pena giocarci perché è un buon titolo.

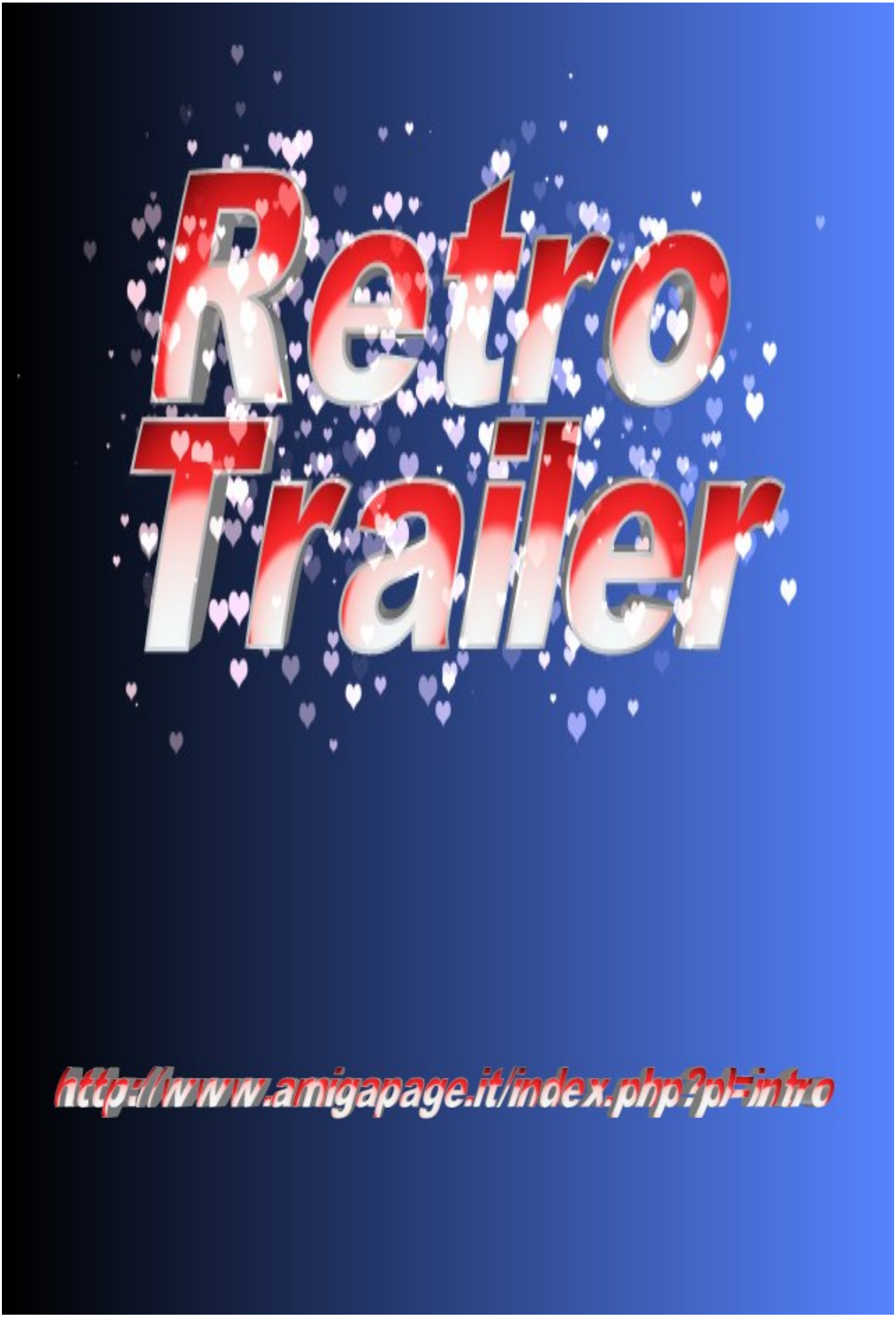
Nel 1989 era il meglio realizzato su Atari ST.

DOS= 7,5

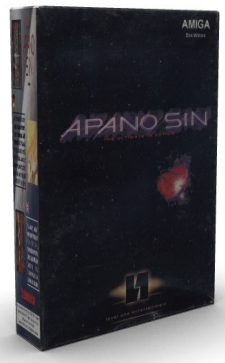
La versione PC perde molti pezzi per strada come il fondale, il parallasse e anche la musica che come predefinito usa il cicalino interno.

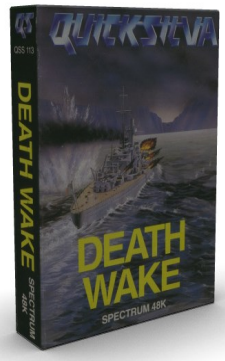
Supporta l'Adlib, ma non ho lo più pallida idea di come configurarlo in questo modo dato che non c'è un setup interno ed esterno.

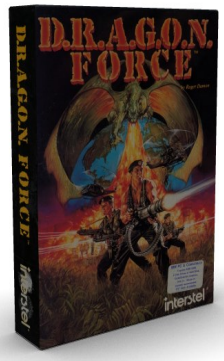
Per quanto riguarda la grafica è uguale agli altri due 16-Bit quindi riccamente dettagliata e colorata.


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

Divertiamoci con i Box

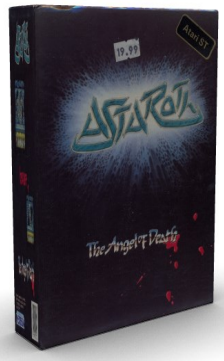




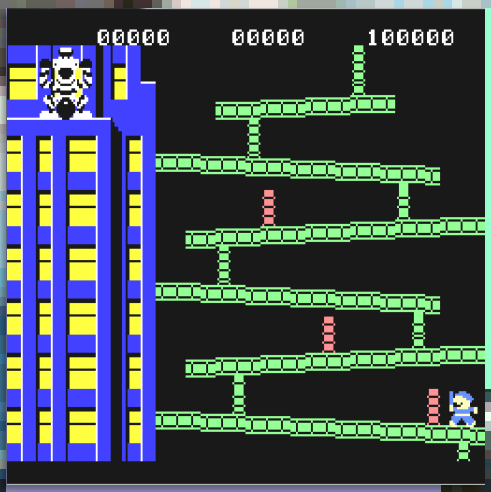








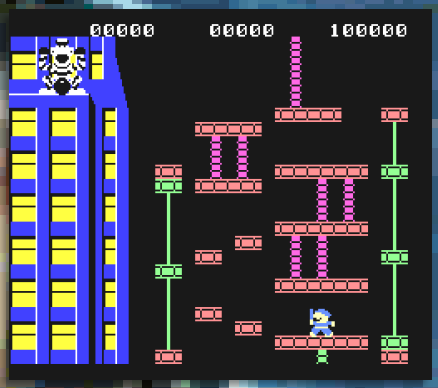
Console Forever



Molto ben fatto dal punto di vista realizzativo con una grafica molto colorata e veloce con il ladro di dimensioni molto grandi come il gorilla di DK che si arrampica sul tetto del grattacielo e poi anche voi, un polizotto in divisa blu ben animato.
Carini anche gli effetti sonori e i vari jingle audio.
Ottima la giocabilità.

Police Jump (1981 - Createvision)

E' un titolo che per molti di voi sarà sconosciuto, ma non appena guardate queste immagini vi sembrerà già visto e già giocato.
Si tratta in effetti di gioco con la stessa meccanica di Donkey Kong (chissà se è uscito prima questo o il Coin-Op, entrambi del 1981) in cui voi siete un poliziotto che deve catturare un ladro che si è rifugiato in cima al tetto di un palazzo e voi dovete salire i vari piani usando le scale ed evitando le bombe che vi lancia contro.
Essendo Donkey Kong un titolo molto famoso e giocato da tutti sappiate che dovete fare le stesse identiche cose: saltare le bombe e arrampicarsi alla svelta fino in cima dove non c'è nessuno da salvare, ma il ladro si sposterà verso un nuovo palazzo.
Avete 13 livelli diversi che potete anche selezionare prima di giocare.



CreateVision= 8



1981 e dei giochi davvero belli che i vari cloni e i giochi che sono ispirati a questo non hanno mai fatto di meglio anche se poi hanno aggiunto tanta grafica per coprire i limiti di giocabilità.
Da non perdere se avete questa Console. In emulazione è un po' complicato, però da ottime soddisfazioni!

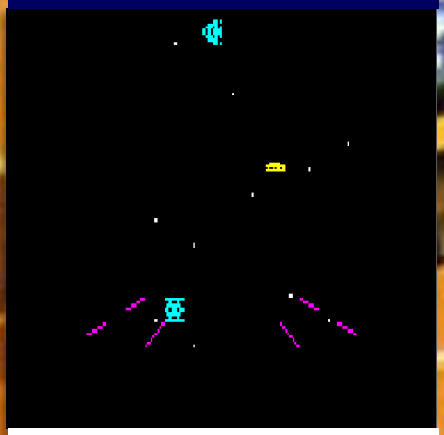
Space Mission (1982, Emerson - Arcadia 2001)

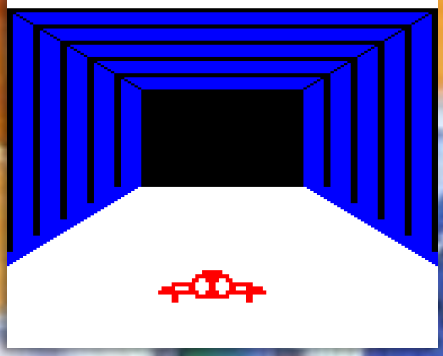
A guardarlo sembra un vecchio sparatutto, ma è molto più complesso di quello che sembra e vi da una scarica di adrenalina così forte che non potreste crederci in un titolo del 1982.
Il vostro scopo è quello di costruire una astronave spaziale entro 2 minuti prima dell'arrivo di una tempesta spaziale che la distruggerà.
I pezzi dell'astronave sono sparpagliati nello spazio e dovete raccogliere uno per uno per assemblarli direttamente dove vi trovate nell'ordine giusto.
Per facilitarvi le cose prima di iniziare questa avventura avete un immagine dell'astronave che dovete ricomporre alla svelta.
Sembra facile, ma non lo è perché nello spazio siete attaccati da un disco volante alieno che non vi spara, non fa nulla fino a quando non fate



uscire dal vostro hangar la navetta che serve per agganciare i pezzi e assemblarli.
In 2 minuti dove proteggere la navetta da questo disco volante che vuole impedire l'adempimento della vostra missione e allo stesso tempo dovete anche pilotarla per ricostruire questa astronave.

Nella sua semplicità ha una grafica davvero bella, colorata e dettagliata per un gioco del 1982 con anche buoni effetti sonori.
Ha una giocabilità incredibile e una volta iniziato a giocare vi troverete davanti quasi un simulatore di volo che un arcade perché avete anche la possibilità di fare uno scan per visualizzare i dettagli del vostro nemico; c'è una animazione del lancio delle navetta fuori dall'hangar in 3D e della tempesta che distrugge tutto. Mi sono divertito molto più a questo che a tanti altri in questo numero.





Gold

Arcadia 2001= 9



Un gioco preistorico che ha una giocabilità di alto livello che vi tiene incollati al monitor come pochi altri giochi sono in grado di fare. Ha una profondità nella sua struttura che lo rende più di quello che dovrebbe essere e vi immerge nell'azione come se foste davvero li in una corsa contro il tempo per assemblare una astronave prima che venga spazzata via dalle tempesta. Da non perdere!!



Safari Race (1988, Sega - SG1000)

Si tratta di una corsa automobilistica nel deserto cercando di arrivare primi al traguardo superando le altre vetture, evitando gli animali che di tanto in tanto attraversano la strada e fare attenzione al consumo del carburante.
Se lo finite dovete rifornirvi grazie a delle stazioni di servizio lungo il percorso che però non vi scontano il tempo che continua a scorrere e dovrete recuperare i secondi persi altrimenti perderete.
Molto bella la grafica che mostra un bel dettaglio della vostra vettura che sembra proprio una di quelle usate nei rally fino a poco tempo fa (a me ricorda uno dei Transformers della serie TV a cartoni animati. Vi ricordate il suo nome?) e anche il fondale ricorda bene il deserto non solo nei colori, ma anche perché non c'è nulla.
Molto ben fatti gli animali che hanno anche le loro belle animazioni realistiche e la prospettiva funziona bene perché oggetti e animali scalano bene nella distanza.



SG1000= 8

Un altro bel gioco per questa Console, padre del Master System, che continua a stupire per bei giochi di qualità grafica, sonora e con tanta giocabilità.

Educational





Commodore 64 (1986/19??)

Sono due giochi per il Commodore 64 che hanno anche la funzione educativa perché vi permettono oltre a divertirvi di imparare qualche cosa.
Sono due prodotti completamente in italiano (mi spiace per i lettori di altri paesi che forse non gliene frega nulla) dove uno vi insegna l'Inglese e il secondo è dedicato alla geografia, ma vediamoli con ordine.
In **Corso di Inglese** lo scopo è abbastanza chiaro e serve per imparare le basi per poter scrivere e leggere nell'altra lingua dandovi anche delle regole generali di grammatica e di modi di dire che spesso non possono essere tradotti letteralmente.
Il programma vi mostra una vignetta (sono le lezioni) dove ci sono dei personaggi che parlano tra di loro in Inglese che potete leggere dall'inizio alla fine. Su di questa ci sono gli esercizi che comprendono l'inserimento della parola mancante, il vero o falso e le traduzioni.
Le lezioni sono sequenziali quindi terminata una dovete caricare la seconda che funziona allo stesso modo: una vignetta vi invita a leggere in inglese e capire quello che c'è scritto e poi ci sono gli esercizi di vario tipo su quello che avete letto e anche un quiz per vedere se vi ricordate l'inglese appena letto.
Molto ben fatto, molto chiaro in Italiano anche se alcuni esercizi sono già per chi conosce l'inglese. Ai neofiti sarà già molto più difficile.



Topografie Europa è anche questo un educativo geografico per permettervi di trovare città e Nazioni con la mappa completa dell' Europa e qui è molto semplice usarlo (basta solo scrivere correttamente i nomi in Italiano. Non potete scrivere Geneve o Paris perché il parser non li riconosce).
C'è un quiz interno per vedere le vostre conoscenze sulle Nazioni, Capitali, Mari e Città. E qui diventa davvero interessante e divertente perché il gioco vi mostra un punto lampeggiante e voi dovete indovinare di cosa si tratta scrivendo sempre in Italiano.
Tra le opzioni ce ne è una che è un mini gioco che riguarda le città. Voi pilotate un elicottero che deve volare in tutte quelle che vi vengono segnalate. Dovete entro tre minuti visitarne 15 per passare ad un livello più difficile.
Come programma educativo non potevano mancare tutte le informazioni delle Nazioni Europee in dettaglio, in generale e per popolazione.
E' un gioco disponibile in vari linguaggi tranne l'Inglese!



Corso di Inglese= 8

E' un buon programma per imparare l'Inglese (o meglio per applicare le regole grammaticali in modo corretto grazie a diversi esercizi) in modo semplice e divertente permettendovi anche di scrivere direttamente nella lingua in cui dovete affinare la vostra conoscenza.

Topografie Europa = 8

E' un educativo vestito da gioco perché vi permette di partecipare ad un mini gioco sulla geografia, di partecipare ad un quiz in tema e in più ha anche una piccola parte informativa dettagliata e generale di tutti i Paesi d'Europa.

Volume 3, Numero 8
Agosto, 2017

REV'N'GE!



Top 3

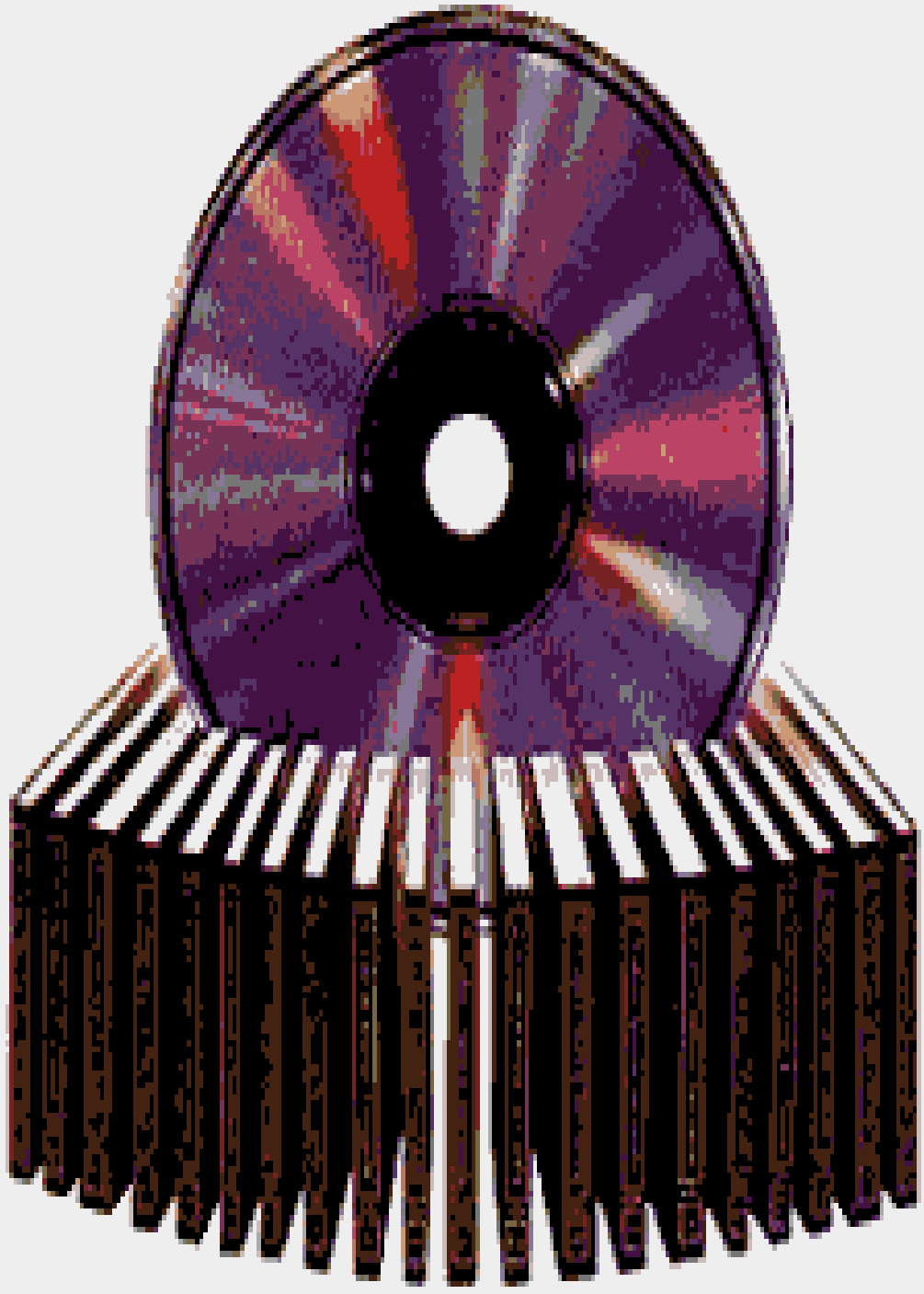
Apano Sin	
Hermes	
Space Mission	


Multimedia
Compilation
Office

GROLIER

THE ELECTRONIC ENCYCLOPEDIA

A 20-Volume Encyclopedia on CD-ROM



A Production of Grolier Electronic Publishing, Inc., and Automap Corporation

Office, Multimedia and Educational



DOS, 2 MB (1991, Knowledge Adventure)

Space Adventure è un prodotto multimediale che vi porta allo scoperta dello Spazio attraverso una avventura interattiva in cui potete scoprire il sistema solare, scoprire informazioni sui missili della Seconda Guerra Mondiale, vedere le Eclissi e come l'uomo può colonizzare in futuro lo spazio.
E' un prodotto che nei primi anni 90 era incluso come OEM nei computer Packard Bell, mentre per tutti gli altri era disponibile solo su un CD-ROM che comprendeva altri giochi della Knowledge Adventure e altre demo di software a quel tempo in sviluppo.



E' un programma che supporta circa 21 configurazioni di schede audio e viene incontro praticamente ad ogni configurazione possibile immaginabile (supporta anche il PC-Speaker).

Funziona in MS-DOS e richiede 1 MB di memoria estesa e meglio avere una scheda audio per godervelo come si deve (non sperate di godervelo con un 8 Mhz) e l'uso del programma è facilitato dai sottotitoli delle varie opzioni che potete interagire.
Tuttavia potete farlo in vari modi perché una volta scelto un argomento lo potete vedere dalla finestra principale e se le immagini prevedono un video o un animazione questa si avvia non appena ci cliccate sopra.

Potete anche usare questo programma come una normale enciclopedia e scoprire tutto quello che ha trovando zone da esplorare con il mappamondo



che ha diversi gradi di ingrandimento oppure usare la scala temporale per trovare nelle varie epoche le invenzioni relative al programma spazio o sulla tecnologia.



Per procedere in avanti sull'argomenti principale dovete cliccare sulla finestra principale delle immagini e animazioni fino a quando ci sono cose da mostrare (una cosa molto buona è che ci sono tanti sample musicali diversi che potete tuttavia disabilitare).
Non poteva mancare un gioco che è il solito Quiz relativo al contenuto di questo prodotto e una libreria di tutti gli argomenti per lettera e che sono interattivi perché ogni termine vi porta a scoprirne tutti i dettagli grafici e video se ci sono.

PC DOS= 9

Questa che ho recensito è la versione originale, quella OEM (non la versione CD-ROM che è molto più completa).
E' un programma multimediale eccellente anche se richiede un hardware più potente di quello che di solito vi propongo tra queste pagine, quindi meglio avere un buon 386 e almeno 2 MB di memoria (funziona anche un 1 MB, ma con un 386 meglio averne di più), ma ne vale la pena perché avete una esplorazione dello spazio decisamente diversa dal solito con una interfaccia buona e facile da usare senza farvi diventare matti tra le tantissime opzioni e sotto finestre che si aprono in continuazione.

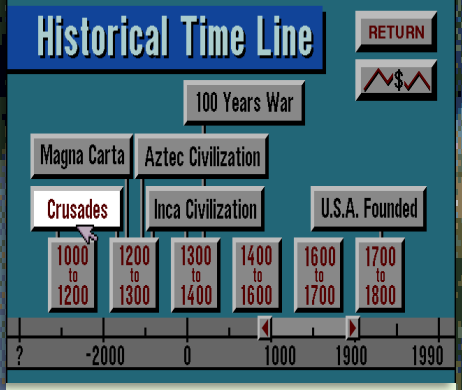
TIME TABLE OF HISTORY

BUSINESS, POLITICS & MEDIA

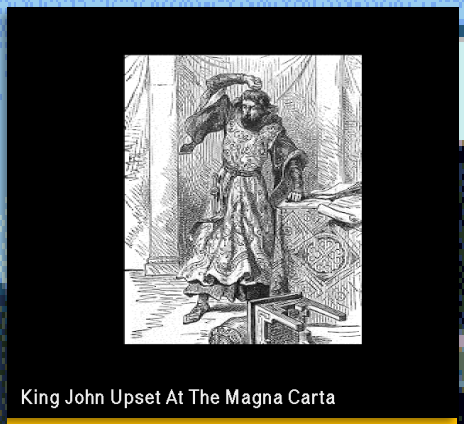
ON CD-ROM

Amiga CDTV (1991, Xiphias)

Ritorna l'Amiga CDTV nel multimedia con il secondo CD della serie "Time Table of History" dedicato alla Politica, agli Affari e Media. Un vasto argomento fino al 1991.
Come dice il nome il principale pulsante di avvio di questo prodotto è il "**Time Table**" che vi porta nel cuore del programma (se non fate nulla si avvia un tutorial automatico , ovviamente parlato, molto esauriente) che però è molto semplice perché vi mostra in sequenza degli eventi da leggere e se è previsto ci sono immagini e video.

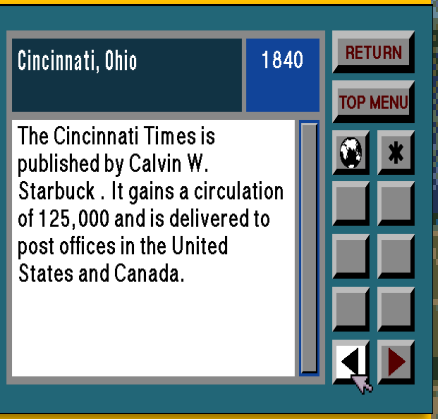


E' una lettura sequenziale e non avete da qui la possibilità di visionare degli argomenti specifici, mentre con il pulsante "**Time Line**" potete visionare il contenuto attraverso il tempo, dall'anno zero al 1991, con salti di 800 anni dall'anno 1000 in poi.
Avete una lista di eventi principali nelle varie epoche che potete scoprire, ma c'è uno svantaggio. Non potete leggere cosa è successo, ma solo ascoltare la voce della narratrice (è una voce femminile molto chiara, ma



King John Upset At The Magna Carta

in Inglese) che anche se parlata in maniera professionale può essere complicato capire quello che dice.
Agli argomenti però è possibile accedere attraverso una ricerca nella Ti-



me Line più specifica e si interagisce automaticamente con "Time Table" e da qui potete trovare l'argomento da leggere e vedere/ascoltare file multimediali se ci sono.
Nella Time Line se volete notizie sulla Magna Carta potete solo ascoltare la storia, ma se volete leggere e avere la libertà di poter accedere ad altre contenuti sullo stesso argomento dovete fare una ricerca più approfondita e selezionare un anno più preciso che trovate in fondo alla pagina. Da qui poi entrate in Time Table per cercarlo più in dettaglio.
La classica interfaccia "Grolier" per Amiga funziona bene anche in questo specifico titolo molto semplice da usare grazie ad una serie di pulsanti chiari e precisi che non vi fanno perdete troppo tempo.
La qualità generale dei disegni e delle immagini è buona e c'è una buona voce per la lettura dei testi.

Amiga CDTV= 9

L'interfaccia Grolier su Amiga è l'ideale per godere di questi prodotti di qualunque genere si tratti grazie ad una buona interazione di ogni singolo termine. Iniziate dalla Time Line e vi ritrovate nella Time Table e viceversa.
Come Multimedia però a parte il parlato, foto e immagini non c'è altro. Speravo di vedere dei video in CDXL, ma evidentemente occupavano troppo spazio.
Non sarebbe stato male un pulsante per accedere a tutti i contenuti multimediali e una legenda per le icone interattive.

XIPHIAS


Al prossimo imperdibile numero
#78
Settembre 2017