REV'n'GE! #79

Retro Emulator Vision and Game



Caos Begin

La mitologia Greca su MSX

Pang

Se vi piacciono le bolle di sapone, questo è il gioco per voi!

ALTRE RECENSIONI: Crimson Crown * BeTiled! * Human Killing Machine * McArthur's War * Jungle Warfare * Eco Phamtoms * Castelli di Sabbia * Briscola * Future Wars * Robocop 3 * Sixth Sense Investigations * La Planete Mysterieuse * Cashman * Pinball 64 * Bad Dudes * BurgerTime * Their Finest Hour * Argo * Etoiles et Constellations * Heroic Age of Spaceflight * Pandora's CD

0,00 Euro 15 Ottobre 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 10

EDITORIALE NUMERO 79

L' Estate, come molti di voi, avranno ormai percepito (Ottobre quando leggerete questo numero) è ormai finita (ma anche nel momento che scrivo questo editoriale c'è brutto tempo anche se fa ancora abbastanza caldo per andare al mare) e quindi ora arriva il fresco e in queste giornate diventa ancora più bello poter stare qui a scrivere e a farvi leggere articoli sui vari giochi (nella speranza di poter recensirne anche qualcuno nuovo in uscita come è stato per Hermes e tanti altri).

Continuo ancora con questa nuova linea: una o due pagine dedicate ai giochi in Italiano e una pagina dedicata agli Educational che da questo numero cambia perché d'ora in poi sarà a tema: matematica, grammatica, scienza, geografia, ecc. Per quanto riguarda il resto rimane tutto esattamente come lo è sempre stato perché meglio non prendere una strada nuova se quella vecchia è buona.

La sezione multimediale cambierà molto probabilmente perché ormai ho esaurito il materiale per il CDTV e il CD32 (PC e Mac non li vorrei trattare perché sono titoli molto complessi che occupano troppe pagine per essere recensiti) e forse in futuro tratterò più spesso di programmi, utilità e ufficio. Per questa scelta vedrò di volta in volta cosa è meglio fare.

Amiga, PC e Mac sono le piattaforme ideali per il multimedia su CD-ROM, ma voglio cercare qualcosa di meno scontato anche se è molto difficile trovare valide alternative.

Buona Lettura

Sommario Numero 79 — Ottobre 2017

Argo	PC-88	22
Bad Dudes	Apple II	18
BeTiled!	MSX	6
Briscola	Commodore 64	12
BurgerTime	Aquarius	18
Caos Begin	MSX	20
Cashman	CoCo	17
Castelli di Sabbia	Commodore 64	12
Crimson Crown	Amiga	5
Eco Phantoms	Amiga	10-11
Etoils et Constellations	Amstrad CPC	27
Future Wars	Amiga	13
Heroic Age of Spaceflight	Amiga CDTV	31
Human Killing Machine	Atari ST	7
Jungle Warfare	ZX Spectrum / Amstrad	9
La Planete Mysterieuse	Amstrad CPC	16
McArthur's War	Commodore 64	8
Pandora's CD	Amiga CDTV	32
Pang	Commodore 64	21
Pinball 64	Commodore 64	17
Robocop 3	ZX Spectrum	14
Sixth Sense Investigations	Amiga	15
Their Finest Hour	Atari ST	19

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.

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una . Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.



MAIN PREVIEW #80



Escape from the Dark Prison

Un gioco puramente di azione in questo titolo per il Commodore 64 che dal punto di vista grafico non sembra avere avuto molta ispirazione.



Renegade

Ancora Apple II in questo gioco che è decisamente molto conosciuto dai fan e che su questa piattaforma potrebbe essere una piacevole sorpresa come lo è stato Bad Dudes.



Galaxy Force II

E' il seguito del gioco uscito per il Master System e di certo sul Mega Drive è bello da vedere, ma la giocabilità non mi è parsa così buona. Da rivedere meglio nel prossimo numero.



Star Trek: The Game

No, non è un gioco PC, ma ci assomiglia parecchio vero?
E' una produzione per Amiga uscita solo nel mondo P.D. e che vi porta ai comandi di una nave stellare nell'universo di Star Trek.



Amiga, 512k, KS 1.2 (1986, Polarware)

Crimson Crown (alias *Transylvania II*) è il secondo capitolo di una trilogia scritta da Antonio Antiochia che inizia dove era finito il primo capitolo nel quale avete salvato la principessa Sabrina e conosciuto il principe Erik.

Da questi due personaggi scoprite che Re John il Buono è morto, la sua corona è scomparsa e il vampiro Lord Drakul sta cercando di scoprire i segreti per diventare Re e soggiogare queste terre.

La vostra missione è quella di aiutare Sabrina e Erik a trovare e reclamare la corona che è un potente amuleto in grado di riportare la pace.

Per farlo dovete usare le abilità di questi due personaggi: Sabrina conosce le magie e Erik può usare degli oggetti che come erede al trono gli appartengono.

Chi ha giocato al primo capitolo ritroverà di certo alcune ambientazioni già viste, mentre per gli altri sarà totalmente nuovo e sconosciuto.

E' uscito per tante piattaforme diverse e su una di queste ha una particolarità unica: il primo gioco che su il PC jr. supporta in esclusiva i 16 colori, mentre chi aveva un altro PC poteva giocarci solo in CGA.

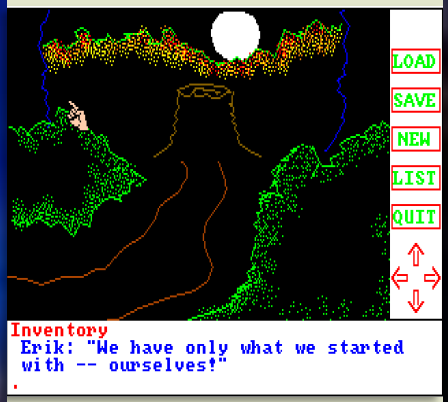
Questa di oggi è la versione per Amiga che vanta una grafica decisamente colorata per le immagini, mentre ha un pannello di controllo qualitativamente abbastanza scadente perché è un pugno in occhio rispetto a tutto il resto però fa il suo dovere per aiutarvi a giocare al meglio.

Se è vero che ha un pannello dei comandi un po' invasivo e non molto bello da vedere è molto utile perché questa versione Amiga vi permette di giocare senza usare il parser che viene usato per certe interazioni che non si possono fare con il mouse.

Con i comandi potete salvare e caricare una partita, ricominciare da capo, aprire l'inventario e usare i tasti di movimento per spostarvi nelle quattro direzioni principali.

Avete quindi questa doppia scelta: usare il parser in modo completo oppure in modo parziale affidandovi al mouse.

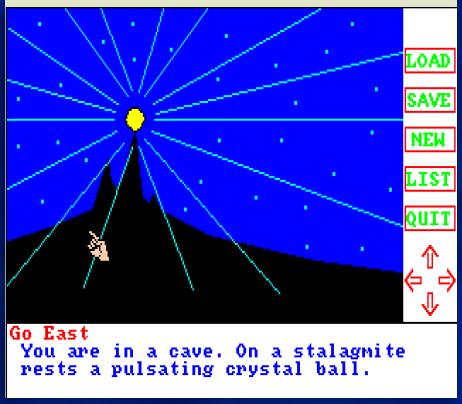
Per i puristi del parser è presente una opzione che vi permette di togliere completamente la grafica e avere quindi solo il testo (le immagini aiutano per fare un po' di scena, mostrarvi dove siete e se c'è qualcosa su cui indagare), ma chi è abituato ai titoli Infocom può fare lo stesso dato che è stato previsto questo modo di giocare.



Personalmente le immagini aiutano parecchio perché è vero che il testo descrive molto bene la scena, ma vederla anche disegnata sullo schermo più o meno vi aiuta. Per gli oggetti da raccogliere o esaminare dovete sempre e comunque affidarvi alla parte scritta.

Le avventure di grafica e parser mi piacciono poco, ma questa idea di aggiungere dei comandi via mouse lo rende più digeribile a più persone anche se poi il parser va usato per le interazioni più complicate.

Peccato non abbia nessun tipo di musica, di effetti sonori, niente di niente. E' un genere dove non serve, ma aggiungere la grafica di contro comporta qualche effetto sonoro da integrare per rendere tutto più coinvolgente.



Amiga= 7

E' una buona avventura grafica con parser che può essere usato solo in parte grazie ad un pannello di controllo che vi permette di usare il mouse per muovervi e controllare l'inventario.

Sicuramente è complicato, ma questo mix tra mouse e testo lo rende più interessante di un classico titolo solo testo. Per i puristi è stato previsto un tasto per togliere completamente la grafica.

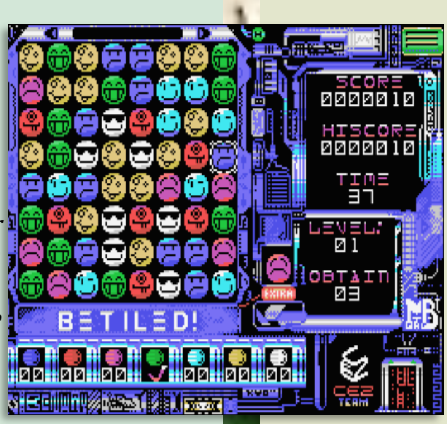
E' una cosa giusta però non cambia la risoluzione che rimane in PAL LOW Res mentre invece sarebbe stato interessante avere la parte solo testo in Alta Risoluzione.



MSX (2007, CEZ Games Studio)

Silver

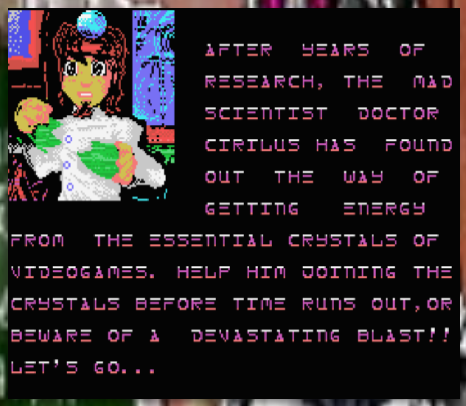
In **Betiled** interpretate il malvagio Dr. Cirilus per aiutarlo, grazie alle sue ricerche, a conquistare il mondo. Non lo farete in un gioco di azione, non lo farete in una simulazione, non lo farete in un gioco di piattaforme. Ma allora come lo aiuterete?
Il vostro scopo è quello di liberare energia dalle varie gemme allineandole almeno tre in file e colonne che poi lasciano lo spazio per le altre.
Quando avete liberato abbastanza energia avanzate ad un nuovo livello.
Il tipo di meccanica è un po' particolare ed è un tipo di gioco molto sfruttato su tablet e smartphone. I più simili su Computer e Console vintage sono, ad esempio, "*Super Collapse!*" per Windows e "*Kondo wa Puzzle de Oshioki yo!!*" per lo SNES.



Questo titolo per l'MSX è abbastanza recente e riprende bene quella stessa giocabilità che chi ha un tablet o uno smartphone ci avrà giocato migliaia di volte e nasce dalla competizione MSX Dev '07.

Caricato il gioco avete una bella schermata del titolo accompagnata da una musica molto carina e ben suonata che di certo farà molto piacere ascoltare prima di decidere di iniziare a scoprire questo titolo in cui voi fate i cattivelli.
Ci sono due modalità di gioco:
Nella modalità Arcade seguite la storia cercando di conquistare il mondo e ogni 5 livelli cambia il tipo di Gemme; dal sesto livello ci sono anche delle gemme speciali alcune delle quali molto utili, ma nello stesso tempo molto pericolose.
Nella modalità Normal scegliete un tipo di gemme cercando di fare il massimo punteggio senza poter usare quelle speciali.
C'è anche una modalità Special che è disponibile solo dopo che siete arrivati al sesto livello della modalità Arcade.

Se giocate con la modalità Arcade avete anche delle sequenze introduttive (statiche, ma molto ben fatte) e anche scene finali che rendono molto bene l'evolversi di una storia.



Avete solo 80 secondi per completare un livello e non è come altri giochi in cui dovete liberamente spostare delle gemme per creare delle linee e delle colonne con tanti movimenti disponibili. Qui avete solo una mossa per allineare almeno 3 gemme. Il tempo non si resetta ad ogni livello, ma ne recuperato solo una piccola quantità.
Nella parte bassa dello schermo avete una tabella di riepilogo che mostra quante linee avete fatte con quel tipo di gemma colorata.
Graficamente davvero bello perché ognuna di queste ha una sua faccia (sembrano a tutti gli effetti delle emoji) di diverso tipo e sono buffissime da guardare perché ogni colore ha una sua smorfia.

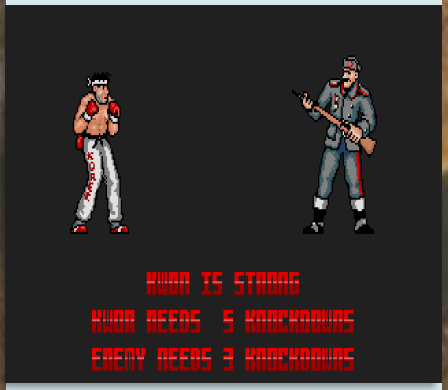
MSX= 8

Eravate abituati a vedere giochi moderni e ben realizzati tecnicamente solo per MSX2, ma ce ne sono anche per la piattaforma di prima generazione.
Questo BeTiled! è davvero bello graficamente che mostra delle gemme davvero carine e non sarà sempre così perché procedendo con il gioco cambieranno anche di tipologia.
Molto difficile per il tempo che è poco e passando di livello non si resetta completamente, ma ne guadagnate poco in più.
E' un titolo che richiede tanta velocità perché dovete a colpo sicuro vedere dove spostare la gemma giusta per completare la riga o la colonna.
Raccomandato per tutti!



Atari ST, 512k (1988, U.S. Gold)

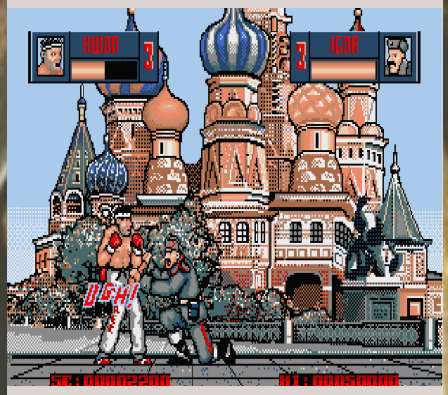
Human Killing Machine (HKM) è titolo dedicato al combattimento in stile Street Fighter da cui trae fortemente l'ispirazione con personaggi di grosse dimensioni in fondali molto colorati e dettagliati.
Il gioco si svolge in un mondo dove sembra sparita la morale e ognuno pensa solo a "uccidi" o "essere ucciso" e così alcuni decidono di provare questa idea estrema partecipando ad un torneo che può essere mortale per molti di loro.
Voi interpretate il lottatore Kwon soprannominato "Human Killing



Machine" che dovrà affrontare diversi lottatori provenienti da varie città vincendo i vari avversari 3 volte ciascuno.
E' un genere picchiaduro, ma avete 5 vite (in realtà sono round) per riuscire a terminarlo e anche questo vi fa capire che non è un semplice torneo, ma uno stile di vita di questo mondo dove gli uomini dimostrano la loro stupidità.

Niente di esaltante al primo avvio con due schermate in sequenza; la prima è la cover del gioco e la seconda per avviare il torneo con una musica di intrattenimento molto carina, ma di qualità tipicamente ST.
Molto simpatici i combattimenti perché non essendoci gli effetti sonori questi sono sostituiti da esclamazioni scritte in stile film anni 80 (Batman serie TV) tipo "Zap!", "Pow!", "Bang!", "Ugh!" ed è sicuramente una buona implementazione.

La grafica è buona dato che vi da una forte sensazione di essere un cartone animato interattivo per via di disegni in questo stile, ma non dovete sopravalutarlo perché è un pessimo gioco.
Prima di tutto il sistema di combattimento non è come gli altri in cui dovete vincere il vostro avversario per 2 volte su 3 round, ma dovete sconfiggere 3 delle sue vite (che sono cinque) e anche dal fatto che voi che lo colpite gli fate un danno lievissimo, mentre lui con un colpo vi drena un quarto di energia quindi con 3 o 4 colpi voi avete perso la prima di cinque vite (chiamiamole così).
Dopo ogni colpo se vi spostate un po' la recuperate, ma dato che i vostri attacchi gli fanno il solletico, non avete il tempo di recuperarla bene e già il primo avversario è ostico e



molto difficile da superare.
Il bagaglio colpi è ridicolo perchè pugni e calci non hanno combo che vi portano di conseguenza a combattere a caso senza costrutto per cercare di fargli più danni possibile.
Aggiungeteci anche che ci sono pochissimi frame di animazione per i personaggi e avete il quadro completo di questo titolo.
Peccato!

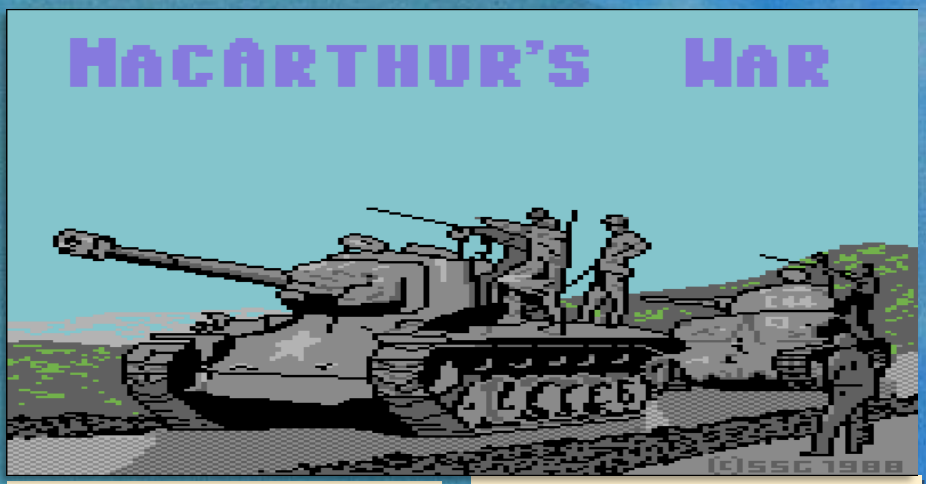


Graficamente bello, fatto bene, con una ottima cura dei dettagli del fondale, ma anche degli stessi combattenti che hanno tutti gli elementi per riconoscerli.
Giocabilità inesistente per via di questa differenza di forza tra voi e gli avversari. Voi non gli fate niente con un pugno, mentre loro fanno troppo male con lo stesso attacco.
Tecnicamente un tentativo mal riuscito da parte di U.S. Gold che si aggiunge ai suoi numerosi flop.



Atari ST= 5

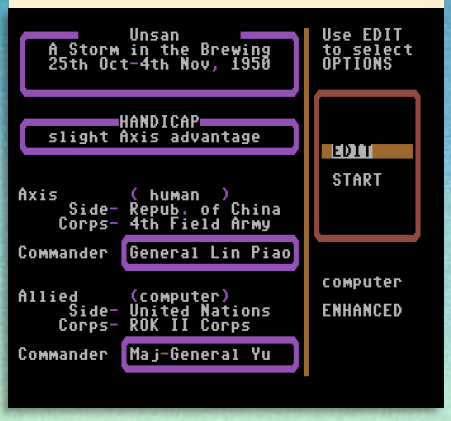
Se la grafica è buona, la giocabilità e la meccanica di gioco sono inesistenti e vedere questi personaggi che si muovono come degli ebeti non aiuta di certo.
La difficoltà degli avversari (il primo è insuperabile) è così alta che vi costringe a giocare a caso nella speranza di vincere.



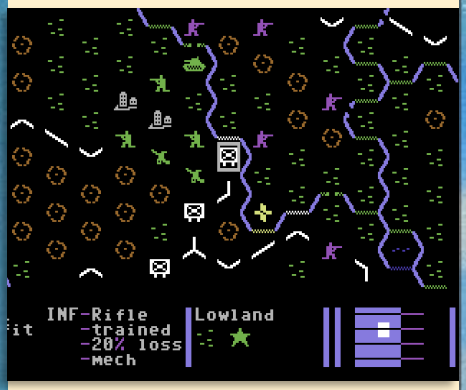
Commodore 64 (1988, SSG)

MacArthur's War: Battle of Korea è uno strategico di guerra 2D che simula questa guerra già citata nel titolo.
Voi potete interpretare il comandante in capo degli Stati Uniti 'Duglas MacArthur' cercando di impedire l'avanzata della Corea (la crisi Coreana sembra decisamente ricorrente) oppure interpretare i Cinesi per cercare di trovare un posto tra le Super Potenze Militari.
Sono stati inclusi otto scenari che vi terranno impegnati a lungo per passare un po' di tempo con questo titolo e che per i puristi della strategia è un buon regalo.
La qualità, la giocabilità e la longevità dovrebbero (sempre condizionale perché a parole tutto sembra facile) essere garantite dalla Software House, la SSG, che di certo ha tanta esperienza in questa tipologia di giochi.

Terminato il caricamento (decisamente veloce) avete due opzioni: iniziare a giocare o crearvi il vostro gioco personalizzato andando a modificare pesantemente ogni aspetto degli scenari (se non sapete quello che fate lasciate perdere questo editor perché è molto complesso e potete addirittura stravolgere completamente il quadro storico che rappresenta).



L'opzione "Game" vi fa scegliere uno scenario predefinito o uno di quelli che avete creato e siete pronti a confrontarvi con il vostro nemico (qualunque esso sia).
Una volta scelto lo scenario potete iniziare subito accettando le condizioni che leggete oppure modificare le opzioni per la scelta del numero di giocatori, se giocare tra due umani oppure contro il computer, aggiungere il tipo di difficoltà e se interpretare gli Americani o i Cinesi.



Certi strategici dovrebbe essere giocati sugli 8-Bit perché sono decisamente più semplici e comprensibili sul campo di battaglia con opzioni di comando che sono pochi ed essenziali (sui computer con interfacce grafiche complesse e l'uso del mouse porta anche ad un aumento alle volte esagerato dei vari comandi che vi obbligano a leggere manuali per una settimana prima di iniziare).
Non è facile perché spesso quando date un ordine non vedete sullo schermo una risposta immediata perché sono degli ordini che poi voi dovete confermare premente "Run 5" che da il via a tutte le azioni che avete scelto.
Il computer è segnato in "viola" e i vostri uomini sono verdi (anche se poi il colore associato ai vostri comandi è arancione).
Prima scegliete una unità (DIV) per muovervi, attaccare, difendervi, pattugliare, chiedere supporto rifornimenti e anche spostare il vostro quartier generale che però una volta fatto non lo potete più spostare.

Commodore 64= 8

Dal punto di vista grafico è essenziale, ma che mostra bene le varie unità e durante la fase di azione le vedete muoversi e interagire tra di loro. Non vedrete scene di battaglia o combattimenti che sono risolti automaticamente, ma da questo punto di vista ha buone cose.
Il vero cuore del gioco sono gli ordini che date e che poi influenzeranno nel bene e nel male il vostro destino. Non sono comandi incomprensibili, ma vanno capiti e applicati alle varie unità. Richiede un po' di tempo per rendersi conto di come funziona però sicuramente la curva di apprendimento è abbastanza veloce e i fan di questo tipo di giochi lo apprezzeranno.
Per gli altri forse un po' meno, però vista la sua realizzazione potrebbe dare una forte curiosità di provarlo e apprezzarlo.







ZX Spectrun / Amstrad CPC

1989, Mastertronic

Jungle Warfare è un spudorato clone di *Operation Wolf* uscito esclusivamente per Amstrad CPC e ZX Spectrum e dato che è un gioco che non ha una trama ben specifica ne una idea innovativa, in questa recensione potete leggere entrambe le versioni per vedere un po' se l'esperienza è uguale oppure ci sono delle differenze.



Prima di tutto c'è da dire che il vostro scopo è quello di eliminare tutti i nemici che trovate sullo schermo che scrolla orizzontalmente grazie ad un mirino sullo schermo che deve essere usato per centrare e colpire i vari soldati e veicoli.

Come clone di Operation Wolf supporta la Light Gun che sicuramente da una precisione migliore, più veloce e anche più soddisfacente, ma se è un buon clone dovrebbe bastare il joystick.

A differenza del gioco da cui trae ispirazione ci sono delle differenze abbastanza nette come il fatto che non è tutto schermo, ma gira all'interno di una piccola finestra di circa un quarto di schermo che però non è poi così male perché ha una discreta qualità come colori ben applicati e anche perché il dettaglio tutto sommato è dello stesso livello con uno scrolling fluido.

Non mi piace molto la meccanica di gioco che assomiglia di più ad un Seuck in prima persona con nemici che appaiono sullo schermo quasi d'improvviso e che hanno quegli effetti speciali tipici di questo motore (siamo sulla Terra, sono essere umani e non è molto carino vederli esplodere come fossero dei robot) e un'altra cosa che vi farà capire che vale molto poco lato giocabilità è la difficoltà esagerata: non avete vite e l'energia non dura praticamente nulla anche per il fatto che il mirino si posta sullo schermo così lentamente che non fate a tempo a colpire tutti i nemici (quasi impossibile distruggere i missili) e la partita termina non appena incominciate a prenderci la mano.

La realizzazione tecnica mi piace anche con alcune cose sulla grafica non eccezionali, ma il mirino così lento vanifica tutto quanto e dopo una partita che dura 30 secondi non è che vi farà venire voglia di giocarci ancora.

La versione ZX Spectrum è identica come impostazione di interfaccia e con la stessa bella melodia musicale durante la schermata del titolo.



Stessa meccanica, ma questa versione mi è sembrata leggermente meglio sulla giocabilità e grazie alla grafica monocromatica e trasparente di un solo colore hanno migliorato la qualità del disegno che mostra personaggi e veicoli davvero bellissimi e hanno aggiunto un'altra cosa simpatica: quando perdete una delle vostre 3 vite lo schermo diventa rosso.

La difficoltà è elevata, ma si riesce a procedere un poco meglio che sul CPC.

Amstrad CPC= 6

Come clone è molto buono perché è Operation Wolf, ma è molto difficile per via di un mirino che via joystick fa tanta fatica a puntare un nemico e tra un puntamento e l'altro morite troppo presto. Una partita dura anche meno di 1 minuto. Non è un gioco casuale, ogni volta i nemici appaiono sempre nello stesso posto e imparando a memoria dove sono forse ce la fate, ma dubito che possa interessarvi fatto in questo modo.

ZX Spectrum= 6,5

L'interfaccia è identica, la grafica in movimento è trasparente e monocromatica in bianco e nero, ma molto più dettagliata della versione CPC così come la giocabilità.

Non è più facile, ma è leggermente meglio usando il joystick (solo su Interface II) rispetto al CPC.

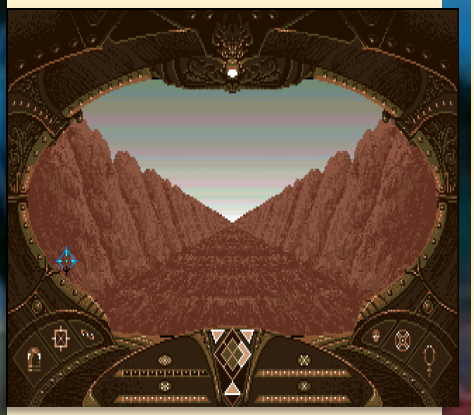
In generale potreste avere qualche soddisfazione in più, ma dura poco perché comunque i nemici sparano appena vi vedono e voi dovete alla svelta puntarli e sparare.

Non avete così tanta energia per farlo durare più del previsto.

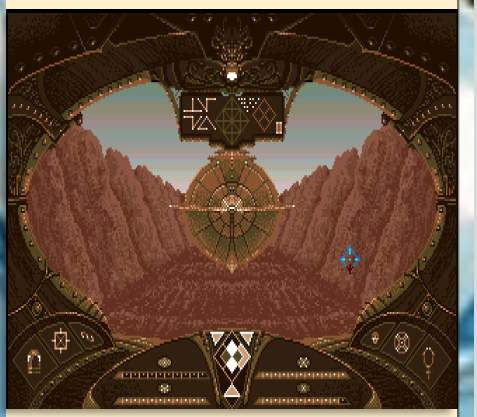


Amiga, 1 MB (1991, Electronic Zoo)

Eco Phantoms è un gioco un po' strano perché è un ibrido tra diversi generi: in parte può essere un simulatore di un veicolo (non si sa bene cosa sia), in parte è un gioco di azione con scene arcade e in parte a risolvere degli enigmi.
E' un titolo che nel tempo si sono perse le tracce anche per il fatto che non si trova da nessuna parte il manuale ed è impossibile giocarci senza perché voi siete all'interno di un enorme veicolo che ha diverse sezioni ognuna delle quali con una funziona particolare e molte opzioni sono sconosciute, non si sa assolutamente a cosa servono o come si usano certi macchinari.
Ho deciso di provare questo gioco per vedere se è possibile attraverso questa recensione far capire come poterci giocare almeno in parte (purtroppo certe sezioni del veicolo sono senza senso e certi enigmi che trovate lungo il percorso lo sono ancora di più).



Dopo sei anni lontani dal vostro amato pianeta Terra decidete di tornare a casa, ma quando vi avvicinate al pianeta blu scoprite che è diverso da quando eravate partiti: una enorme astronave sta modificando il suo territorio.



Mentre eravate altrove sono arrivati gli Eco Phantoms e hanno fatto tutto questo disastro.
Per fermarli avete rubato un Eco Zeppelin per cercare di fermare questo drenaggio delle risorse terrestri prima che sia troppo tardi.
Sul pianeta gli alieni hanno creato diverse strutture, ma voi dovete esplorarne solo tre, cercando di imparare a manovrare il vostro strano veicolo, trovare delle risorse per mantenerlo, trovare delle sfere che contengono dei dati, salvare prigionieri, combattere contro gli Eco Phantoms e se c'è la possibilità infiltrarsi nell'astronave madre e riprogrammare il loro computer per riportare la vita sulla terra.

La parte più semplice di questo gioco è quella esplorativa perché iniziate dal ponte di comando del vostro veicolo in cui dovete pilotarlo attraverso delle vallate in un falso 3D (pur non essendo un vero 3D la scattosità della grafica è impressionante!).
Non è facile questo gioco perché non avendo nessun manuale o guida tecnica non siete in grado nemmeno di spostarvi di un solo centimetro perché dovete accendere i motori; per fortuna questa è la parte più facile di tutto il gioco.

La prima cosa da fare è andare nella sala motori per accenderli. Con la versione Amiga hanno voluto complicare le cose perché dovete cliccare sull'icone relative alle varie sezioni (la sala macchina è rappresentata da una ruota/ingranaggio).
Per avviare i motori dovete cliccare dove vedete il puntatore qui sotto:



A questo punto potete tornare al ponte di comando con l'icona del mirino.
La tastiera non funziona con l'Amiga, quindi dovete usare solo il mouse e icone senza sapere dove andrete a finire.
Per spostarvi in avanti, indietro, destra e sinistra lo dovete fare sullo schermo usando il mirino blu che è anche una bussola con i 4 punti cardinali.
Per spostarvi in una direzione dovete metterlo in modo tale che vi indichi la posizione che volete prendere che viene illuminata di rosso.
Attenzione che se non fate niente dopo un po' i motori si spengono e dovete riaccenderli facendo la solita procedura (meno male che ci sono solo 2 dischetti, perché anche così il cambio disco è continuo).
Di tanto in tanto capita di incontrare un veicolo alieno che dovete combattere (il mirino serve anche per questo perché con il tasto destro del mouse potete sparare) anche se inizialmente avete poche speranze contro di loro.
Prima dello scontro c'è una specie di interfaccia quasi per un contatto, ma è molto reale con la loro lingua geroglifica. Non si capisce se è una lingua o un piccolo enigma per evitare i combattimenti (gli scontri diretti sono impossi-

bile da vincere) e senza manuale non capirete mai cosa fare o cosa non fare in queste circostanze. Non sapendo nulla si combatte fino alla morte per poi sperare in un'altra sessione di non incontrare nessuno fino all'entrata di una struttura aliena.
Giocandoci ho trovato qualche bug perché dopo che un alieno mi ha distrutto il gioco si è resettato con una guru strana e mai vista prima (E' un problema di memoria, 1 MB è richiesto, ma di Chip RAM).
Quando venite sconfitti dagli alieni, vedete una schermata finale e poi il gioco dovrebbe ripartire e invece dovete resettare l'Amiga e ricominciare.

Un'altra cosa strana è che ad un certo punto avete una strada lunghissima da percorrere che vi porta ad un muro; vi girate e trovate dei droni lungo il percorso che vi ignorano, li superate ed arrivate ad un cancello.
Alcune volte si apre di interfaccia di comunicazione in lingua aliena che automaticamente crea un enigma da risolvere prima che veniate distrutti, alle volte non appare nulla.
Se vi girate c'è un muro e davanti a voi un cancello chiuso. Non c'è più modo di uscirne fuori.
In realtà non è così perché questo finto 3D vi inganna. Ci sono più uscite, ma non le vedete. Girando in continuazione trovate altre strade da percorrere e di tanto in tanto trovate nuovi nemici sullo schermo. Alcuni li potete distruggere, mentre altri è meglio non avvicinarsi. Di solito vi ignorano, ma se gli sparate contro contrattaccano in un modo tale che non avete speranza di vincere.
Con le astronavi aliene, come già detto prima, se riuscite a risolvere l'enigma che si apre quando vi incontrate riuscite a salvarvi da una sconfitta certa (io ho risolto questo enigma, ma non ho ben capito come).
L'interfaccia che si apre ha diverse icone e un rombo dove si illuminano delle celle. Cliccando in ordine o solo una di queste esattamente la sua posizione dovrebbe garantirvi il passaggio ed evitare la morte. Ci si arriva per tentativi, ma senza manuale non

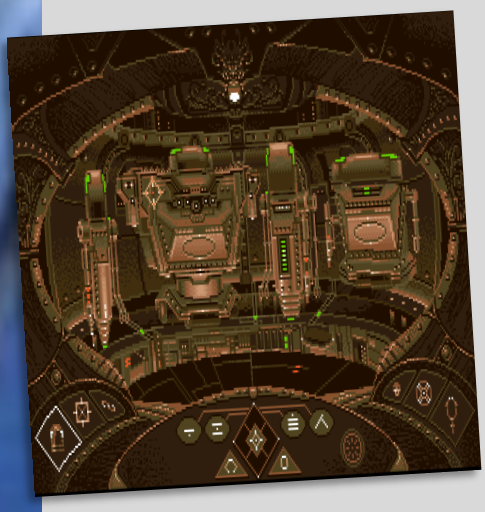


capite il significato della altre che devono essere usate per altri incontri.

Quando arrivate a dei cancelli chiusi e riuscite a superare il primo puzzle rappresentato da questa interfaccia dovete interagire con i droidi.
Dovete andare nella loro sezione (un icona a forma di testa robot, la prima icona a sinistra sul ponte di comando) e poi scegliere quale droide usare.
Ci sono 4 icone (nella loro lingua originale) e poi premere il pulsante a forma di timone.
A questo punto usate questo piccolo robot con il mouse: con il tasto sinistro tenuto premuto dovete scegliere dove muovervi e il tasto destro sparate scariche di laser e dovete distruggere ogni cosa nella stanza più due sfere nemiche.
Anche qui non si capisce cosa fare... perché anche dopo aver distrutto ogni cosa queste sfere continuano a tormentarvi e ci vogliono un sacco di colpi per essere distrutte e sono infinite.
Se vi distruggono il droide avete perso e dovete ricominciare tutto da capo resettando l'Amiga.

Ho provato la versione disco, la versione WHD e pare ci sia questo problema che non sembra esserci nella versione ST ne in quella DOS.
Tra l'altro nella versione ST i combattimenti sono ottimi perché sparate molto più velocemente e con un potenza maggiore tanto che gli alieni di grosse dimensioni li distruggete. Su Amiga gli alieni sembrano indistruttibili. Ho provato varie volte un confronto diretto, ma non c'è speranza di uscirne illesi.
Questa recensione mette in luce anche qualche bug con la versione Amiga e bug vari nella conversione in WHDLoad che chiede di continuo i due dischetti e quando morite si blocca e dovete resettare.

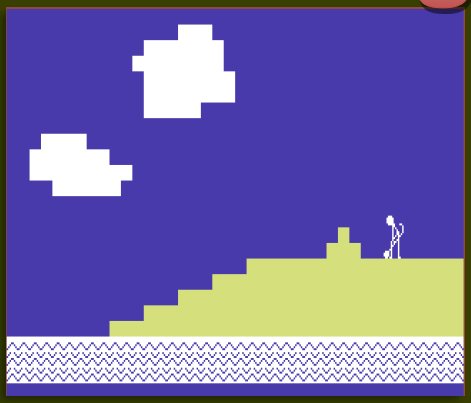
Dal punto di vista prettamente tecnico non è male con una buona definizione e una scelta cromatica molto particolare che mette in evidenza la situazione terrestre sotto l'attacco degli Eco Phantoms. Le varie sezioni del vostro veicolo sono molto dettagliate, ma spesso incomprensibili.
La velocità essendo un finto 3D dovrebbe essere molto veloce e invece non lo è e il puntatore del mouse si sposta in modo poco preciso tanto che è difficile riuscire a cliccare certe icone velocemente quando siete attaccati o dovete risolvere un puzzle velocemente.
Dopo la musica iniziale sull'introduzione (immagini e testo) lascia posto agli effetti sonori che sono essenziali e non ce ne sono in quantità.
A parte che non si capisce cosa bisogna fare, quel che ho scoperto di questo gioco è che ha una giocabilità secondo me molto scadente e ripetitiva anche sapendo come funzionano i vari comandi.



Amiga= 5

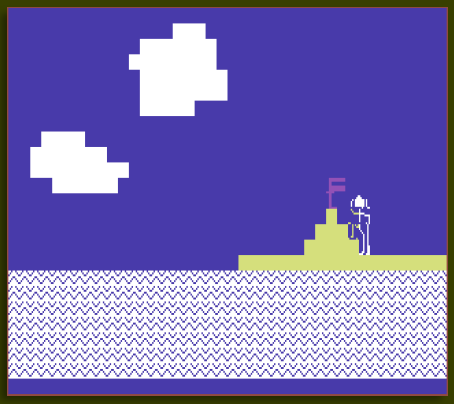
Io ho trovato dei bug colossali sia in versione dischetto che WHDLoad e se sono comprensibile per il primo caso non sono accettabili sul secondo. Senza manuale è impossibile da giocare e si va solo ad intuito o a caso e non è possibile capire bene se è un buon gioco o uno da evitare.
Giocandoci ho scoperto qualcosa, come interagire con alcune strutture, come usare i droni, ma è troppo poco per capire il reale potenziale che ci sta sicuramente sotto.
Anche tecnicamente non è fatto male anche per una scelta cromatica azzeccata anche se la velocità per un finto 3D è inaccettabile così come il movimento del mouse a scatti che rende complicato centrare certe icone nei momenti critici del gioco.

Angolo Italiano



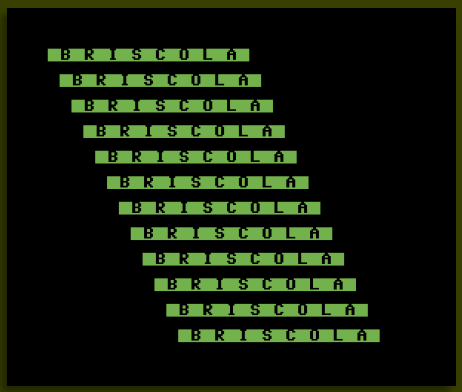
Castelli di Sabbia

Castelli di Sabbia è un gioco Italiano per il Commodore 64 (la piattaforma ideale per questi giochi che dovrebbero essere completamente originali e non traduzioni di vario genere) in cui il vostro scopo è molto semplice: costruire un castello di sabbia prima che la marea salga e lo distrugga.
Voi dovete premere alla svelta dei numeri che appaiono sullo schermo che vi permettono di costruirlo un pezzo alla volta e allo stesso tempo una linea di mare si forma. Ogni pezzo che fate si forma anche una mezza linea di mare, quindi potete sbagliare due volte a pezzo.
Non ci sono livelli, non ci sono penalità: avete solo la scelta della velocità che va da 1 a 5 che si riferisce al tempo che questi numeri rimangono sullo schermo e che voi dovete premere prima che scompaiono.
Ogni numero perso o sbagliato è una linea di mare che si aggiunge e vi renderà le cose complicate.



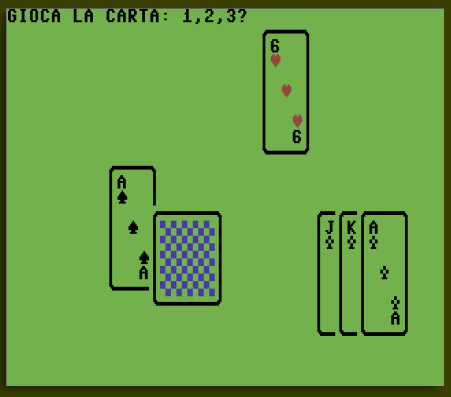
Commento positivo

Un gioco molto semplice, ma davvero divertente perché è un mix di riflessi. Dovete premere alla svelta il numero che appare sullo schermo per poter terminare il castello, altrimenti rischiate che il mare distrugga le vostre fatiche.



Briscola

Un gioco di carte molto conosciuto, ma vi rispolverò brevemente come si gioca: dopo aver dato ad ogni giocatore 3 carte ne viene messa una sotto il mazzo che rappresenta il seme che comanda: la Briscola.
Tutte le carte che avete in mano di quel tipo vinceranno ogni carta che si trova sul tavolo.
Un'altra regola è che chi gioca per primo una carta di qualunque seme diventa quella principale e per vincerla bisogna averne una identica (come seme) ma di valore più alto o averne una uguale alla Briscola.
E' un gioco interessante perché unisce il gioco delle carte alla strategia perché non sapete mai cosa ha in mano il vostro avversario e quindi diventa una sfida continua.
Nella versione originale con le vere carte si può giocare in quattro a coppie fatto di sguardi e smorfie per ingannare la coppia avversaria costringendola a sbagliare.
La versione digitale è fatta bene e anche se giocate da soli contro il computer la strategia da applicare è la stessa: ingannarlo e fare più punti di lui.
Per i punti sappiate che conta solo l'Asso, il Tre, il Fante, la Regina e il Re.



Giudizio positivo

Un gioco di carte Italiano molto famoso e molto giocato soprattutto a coppie, ma in questa versione per il Commodore 64 dovrete vincere contro l'avversario più subdolo di tutti: il computer.

Angolo Italiano



Gold

Amiga 500, 512k, KS 1.2

1989 Delphine; Italiano

La versione Italiana di Future Wars può considerarsi molto rara perché esiste solo ed esclusivamente per Amiga (non si sa il perché sia stato tradotto solo per questa piattaforma lasciando le altre in Inglese).

E' una avventura grafica punta e clicca davvero bella con un impatto estetico notevole malgrado abbia una grafica molto minuta, di piccole dimensioni, ma con una cura del dettaglio così elevato che riuscite tranquillamente a vedere tutti gli oggetti nelle varie scene e a interagire con essi.

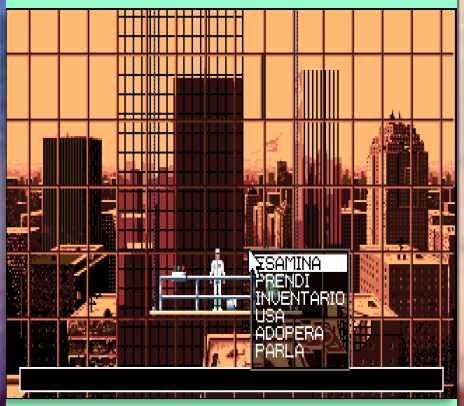
E' stato pubblicato nel 1989 e la storia inizia proprio in quest'anno dove voi interpretate un imbianchino che sta pulendo le finestre di un grattacielo (quando lo caricate la prima volta rimanete senza parole per la qualità fotografica della prima scena) per poi scoprire casualmente dei documenti alieni e un dispositivo che vi porta a viaggiare tra le varie epoche temporali per fermare la loro invasione.

La sua interfaccia è tipica di queste avventure anche se non ha i verbi e l'inventario come nei giochi della Lucasfilm Games o della Sierra, ma li trovate in un menu a tendina che appare usando il tasto destro del mouse e che ha tutte le opzione in modo testuale (come l'inventario).

Ogni tanto però notate che il punta e clicca di "FW" ha qualcosa che non va tanto bene dato che per interagire con alcuni oggetti dovete per forza avvicinarvi e molto spesso anche in questo caso l'oggetto non viene visto in modo corretto oppure non riuscite a usarlo correttamente. E' un limite di questa interfaccia che richiede una precisione alle volte fin troppo frustrante.

Un'altra atipicità di questo titolo è che potete morire oppure trovarvi in situazioni da cui non è più possibile trovare una soluzione ad un problema perché avete sbagliato strada oppure vi siete dimenticati di un oggetto.

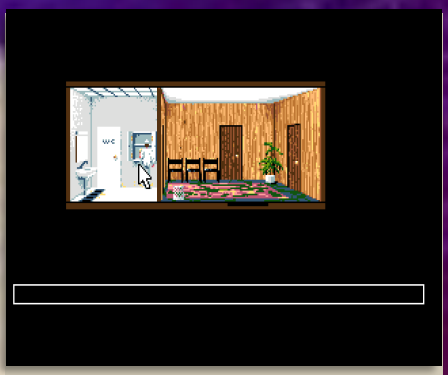
Malgrado la storia sia lineare (di solito questo tipo di giochi non vi permette di andare avanti senza gli oggetti



necessari) rischiate di sbagliare nella scelta del percorso, del momento in cui attuare una scelta oppure decidere se prendere o non prendere un oggetto che sul momento non vi dice nulla, ma in realtà è determinante.

Tecnicamente eccellente con una musica iniziale durante l'introduzione e le scene di intermezzo di qualità superiore alla media dei giochi Amiga del periodo e poi durante l'esplorazione ci sono solo gli effetti sonori digitalizzati che sembrano proprio reali.

Peccato che normalmente durante tutto il tempo che lo giocate non ci sia musica di accompagnamento perché darebbe sicuramente quel qualcosa in



più.

Alcune scene sono di una dimensione così piccole che alla volte vi chiedete il perché sia stato fatto in questo modo.

La risposta sarebbe che possa servire a mostrare le dimensioni globali del gioco: una stanza di un palazzo viene mostrata ad un quarto di schermo di proposito.

Amiga Italiano= 9,5

Il voto è per la versione Italiana che vi permette finalmente di capire quello che state facendo e di godervi ogni istante nella vostra lingua madre. La traduzione è ottima e tutto è esattamente come la versione Inglese.

Con FW la Delphine introduce un nuovo verbo che sostituisce il comando "USA" che rimane comunque presente per essere usato in altre circostanze.

Il nuovo verbo è "ADOPERA" e diventerà uno standard anche nelle altre sue avventure come "Stealth Affair".

Bella la grafica, ma molto frustrante l'interazione con alcuni oggetti che vi obbliga ad avvicinarvi molto e anche così alle volte rischiate di non vederli perché troppo vicini.

RoboCop 3

ZX Spectrum 128 (1992, Ocean)

Dopo aver scoperto un Robocop 2 per lo ZX Spectrum così ben riuscito questa recensione vede di nuovo questa piattaforma con **Robocop 3**.
Anche questa volta le versioni a 8-Bit sono diverse dalle versioni a 16-Bit che sono decisamente più ambiziose come aspetto estetico che puntano alla grafica poligonale piena e scene



più realistiche che ricordano molto bene quelle viste al cinema.
Questa versione ha due tipi di modalità: una è un clone di Operation Wolf e l'altra è a piattaforme con vari boss di fine livello che includono un Carro Armato, il Ninjabot e il vostro buon vecchio amico ED-209.
Come nel film c'è la sezione di volo con il jetpack, ma non potendo essere in 3D è anche questa a scorrimento laterale come tutte le scene di azione arcade.

Anche per questo gioco sono richiesti 128k di memoria che però non faranno saltare di gioia i fan perché la grafica è completamente in bianco e nero, tuttavia, molto buona in qualità e in dettaglio.
Ho giocato a questo titolo anni fa sul Commodore 64 e devo dire che la versione ZX è stata una piacevole sorpresa sulla giocabilità decisamente superiore e una meccanica di gioco molto apprezzata.
La versione Commodore punta molto all'aspetto estetico lasciando il resto alla frustrazione e alla noia più assoluta.
La sezione alla Operation Wolf è fatta molto bene per il fatto di non essere stressante (di nuovo un paragone con l'infelice versione C64 dove i nemici sono infiniti, corrono veloci e voi dovete inseguirli e colpirli solo in testa perché nel resto del corpo sono indistruttibili) perchè il sistema che avete incorporato vi avverte dove sono quelli da eliminare e quando ci puntate sopra il mirino appare il noto sistema di puntamento di Robocop per colpirli.
Se la versione C64 era stressante per un sistema di combattimento praticamente impossibile da vincere anche la versione ZX lo è perché è molto diffi-



cile dato che dura troppo tempo. I nemici sono quasi tutte solo alla finestre e bisogna trovarli in tempo perché anche se non li vedete loro vi sparano e vi tolgono energia che è rappresentata dall' "efficienza".

Tecnicamente è molto buono, la grafica in bianco e nero non toglie nulla al divertimento anche grazie ai buoni disegni e ai particolari che sono ben visibili, buoni i fondali che riproducono bene gli ambienti e anche la fluidità di scorrimento che in questi giochi è fondamentale.

Le sezioni alla Operation Wolf alternano le altre sezioni, però forse era meglio fossero più brevi e passabili dopo un certo numero di nemici uccisi.
Il fatto è anche che perdete punti efficienza anche quando non vedete chi vi spara perché siete in ritardo nell'individuarlo oppure vi dice "andate a destra/sinistra" e quando ci arrivate vi ha già colpito e si sta nascondendo.
Sul C64 questa parte è impossibile senza trainer, sullo ZX decisamente più giocabile, ma stressante perché dura troppo e alle volte perdete energia anche quando intravedete appena un nemico.

ZX Spectrum= 6

Con Riserva
Promosso

Mi chiedo se qualcuno sia mai riuscito a passare (senza trucchi) la prima sezione alla Operation Wolf. Da come è fatto sembra impossibile farlo perché dura troppo e perdete energia appena individuate il nemico che poi velocemente si nasconde.
Il sistema radar che vi dice dove andare spesso vi fa girare a vuoto e vi fa anche perdere energia perché vi manda a cercare un nemico da una parte quando un altro vi spara da un altro punto.
Tecnicamente molto buono con anche musica ed effetti sonori durante l'azione, buona grafica che purtroppo non compensa la giocabilità e la difficoltà davvero troppo alta.



Sixth Sense Investigation è un' avventura grafica punta e clicca uscita solo ed esclusivamente per Amiga ed è un gioco che riprende quella grafica a cartone animato che rende questo genere avvincente e anche di enfatizzare le molte scene umoristiche e sarcastiche.
E' molto simile ai giochi della LucasArts nell'impatto visivo, sonoro e nella giocabilità.



Molto simpatica l'introduzione (molto lunga, ma la prima volta vale la pena guardarla per intero) dove ad un certo punto vedrete il famoso personaggio "Data" di Star Trek sotto forma di fantasma che parla ad un giovane ragazzo un po' pazzo che però ha questo potere medianico.
Voi, il protagonista, invece vi credete un investigatore che cerca di sfruttare i poteri di questo suo amico per risolvere i vari e bizzarri casi.

Pur essendo un titolo per Amiga non segue la sua filosofia di giocarci solo dal floppy Disk, ma deve essere per forza installato su HardDisk e usa solo il chipset AGA che permette di godere di una grafica molto colorata e grazie al processore, almeno un 68020, potete gustarvelo come si deve.
Esiste anche in versione CD-ROM (CD32) che non ha le tracce audio, ma lo usa solo per il parlato.
Due sono gli eseguibili: uno è la versione completa di introduzione che non può essere saltata, ma dovete guardarvela tutta ogni volta, mentre il secondo eseguibile (QuickStart) come dice il nome vi porta direttamente al gioco saltando l'intro (la prima volta dovete guardarla per capire chi siete e su cosa si basa poi il gioco, mentre dalla seconda volta in poi, la potete saltare).
L'interfaccia è tipicamente Lucas con i verbi e l'inventario grafico nella parte bassa dello schermo, mentre nella parte alta avete l'area di gioco che è molto grande che ha una visuale con effetto speciale che lo arrotonda per dargli un po' quel senso bizzarro su cui si basa l'intero gioco.
Grazie all'AGA avete un sacco di colori



ben applicati, fondali pieni di oggetti che a loro volta sono animati e anche musica di qualità che vi accompagna e che è decisamente a tema.
La prima volta che lo vedete e cominciate a giocarci avrete un senso di "Gia Visto" se avete giocato a Sam & Max (il confronto forse è perso il partenza) per via di alcune similitudini che non ci sono con le altre avventure della Lucas.
Su questa interfaccia c'è da dire anche ha l'auto completamento delle azioni perché cliccando con il tasto destro del mouse su alcuni oggetti completate delle azioni evitando di cliccare sul verbo relativo (certi oggetti vengono automaticamente presi, aprite subito le porte e altre cose che sono state previste).
Come ogni avventura di altre Software House ci sono riferimenti più o meno velati ad altri titoli e anche in Sixth Sense ce ne è subito uno a "Crime Does Not Pay".
Questo titolo compensa in parte Sam & Max mai convertito su Amiga e vi consiglio di giocarci perché è fatto davvero bene.





Amiga= 9

Un avventura grafica in stile LucasArts su Amiga ed in esclusiva che da lustro alla piattaforma con una grafica enfatizzata dal chipset AGA e un chip sonoro sfruttato davvero bene.
Le musiche sono ottime e cambiano a seconda delle varie locazioni.
La giocabilità è su altissimi livelli esattamente come ci si aspetterebbe da una avventura grafica di questo tipo anche grazie alle tante situazioni sarcastiche e bizzarre che nel passato hanno reso questo genere indimenticabile.
Questo titolo in particolare lo è e riprende quel sarcasmo forse più tipico di Sam & Max.

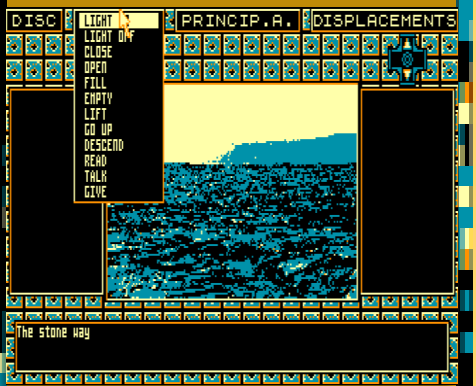
La Planete Mysterieuse



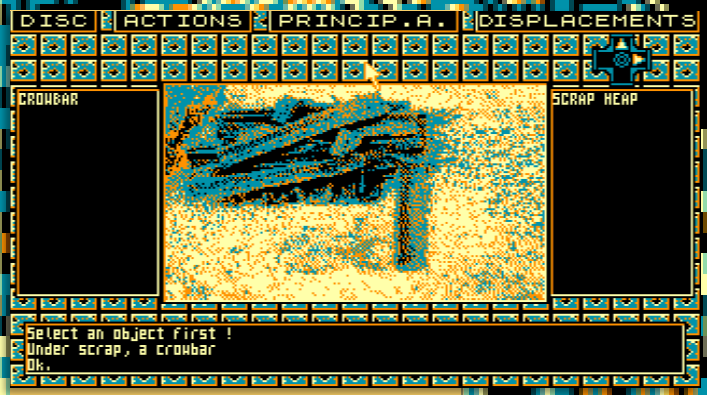
Amstrad CPC, 128k (2005, Demoniak)

Si tratta di un' avventura grafica per Amstrad CPC che richiede 128k di memoria quindi dovete avere un 6128 oppure emularlo.
Non è un titolo complesso e molto lungo infatti lo finirete abbastanza velocemente, ma vi consiglio di provarlo perché usa una ottima grafica digitalizzata (ecco il motivo per la richiesta di tanta memoria) a colori anche se non a tutto schermo.

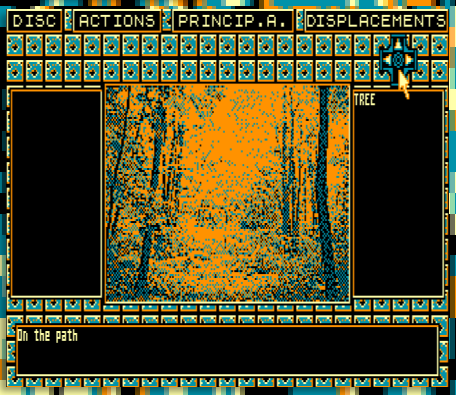
Non ha nemmeno una storia da raccontare, ma sappiate che il vostro scopo è quello di recuperare dei tesori da un pianeta (non ha nome, ma assomiglia incredibilmente alla Terra) che sono considerati i più importanti di tutta la galassia.



Ritornando alla grafica c'è comunque da far notare che la digitalizzazione alle volte non è molto bella e in certe stanze è davvero incomprensibile, ma bisogna premiare lo sforzo che è stato fatto.
Classica interfaccia punta e clicca con un puntatore mouse che si sposta con la tastiera o il joystick. Le funzioni di comando sono in un menu a tendina e comprendono tantissimi comandi che da un lato sono ben apprezzati, dall'altro forse rallentano un po' le azioni perché dovete lentamente spostarvi su questi menu e scegliere i vari comandi. C'è un anche una bussola sullo schermo che serve per i vari spostamenti che comunque richiede l'uso del joystick per spostare il puntatore su di esso per scegliere dove andare.



La grafica digitalizzata è al centro dello schermo e nella parte bassa avete un pannello che vi mostra le varie informazioni.
A fianco dell'area di gioco digitalizzata ci sono due finestre: quella a sinistra è l'inventario e quella a destra rappresenta le interazioni con la grafica digitalizzata.
Non potete interagire con gli oggetti "fotografati", ma questi sono evidenziati in quella finestra in cui sono esaminati e/o raccolti.
Grafica alterna con buone definizioni con altre molto meno buone e musica di accompagnamento di gradevole qualità.



Amstrad CPC 6128= 8,5

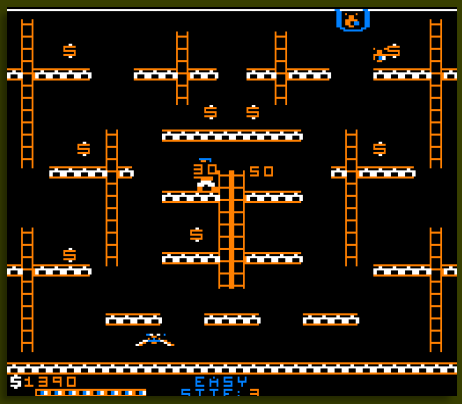
Un avventura grafica punta e clicca che nelle varie stanze usa la grafica digitalizzata per migliorare l'esplorazione che non sempre però è ben riconoscibile.
Interfaccia con menu a tendina molto ben fatta e funzionale con la gestione degli oggetti intelligente che vi permette di godervi la grafica, ma non interagire direttamente con essa.
Non è un gioco molto lungo, ma vale la pena per le tante "fotografie" presenti.



CASHMAN

Si tratta di un titolo per il CoCo in cui dovete raccogliere del denaro (da come si evince dal suo nome) per passare ad un nuovo livello.
Non è difficile riuscire a prendere tutto il denaro anche perché ha una difficoltà ben calibrata in ogni livello in cui dovete evitare dei nemici che anche se si spostano molto freneticamente per il livello riuscite comunque ad evitarli.
Avete diverse opzioni di personalizzazione tra cui la difficoltà che vi permette di avere un certo quantitativo di energia che decresce ad ogni contatto con i nemici.
I nemici che incontrati sono diversi e ognuno con una propria caratteristiche che poi scoprite di livello in livello, ma ne avete subito una idea dalla prima schermata che è una legenda che vi mostra quali sono.

Ci sono circa più di 40 aree da scoprire e ognuna di queste ha delle caratteristiche sul tipo di piattaforme e trappole che sono presenti. Voi potete iniziare dal primo livello e poi scoprirle lentamente, ma potete anche accedervi subito. Iniziare da un livello facile oppure iniziare da uno dedicato agli esperti.
Grafica molto carina, molto colorata e dettagliata che ricorda molto uno di quei antichi giochi Coin-Op di questo genere e la giocabilità è molto simile.





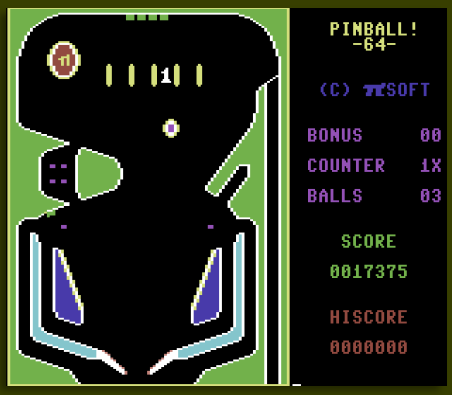
CoCo= 7,5

E' un titolo molto interessante perché unisce un gioco di azione su piattaforme con la soluzione di enigmi per riuscire a passare il livello.
La grafica e la giocabilità sono buone e potete giocarci da soli, in due a turno oppure insieme.



Pinball 64

E' un titolo che non ha bisogno di molte spiegazioni dato che è la versione digitale del biliardino che avete sicuramente giocato almeno una o più volte cercando di spendere meno gettoni possibili e far durare la pallina a lungo.
Questa è una delle tante versioni per il Commodore 64 che ha una grafica molto simile ai vari Pinball per questa piattaforma che forse è un poco meglio rispetto ad altri con una cura più definita della tavola e il tutto condito con la fluidità che garantisce una ottima giocabilità.
Di certo è molto semplice, senza respingenti, senza bonus chiari e precisi con lo scopo solo di farvi passare qualche momento per ricordare i bei tempi su questa piattaforma e i suoi pinball.
Non c'è tanto di meglio sul C64 perché è ben realizzato nella sua semplicità, la palla scorre velocemente e fluidamente e poi è molto immediato senza troppi fronzoli.



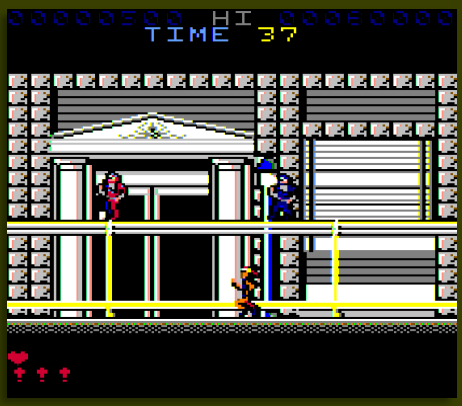
Commodore 64= 6

E' il classico Pinball sul C64 con una grafica che se guardate gli altri titoli vedrete che questa è abbastanza curata sulla tavola con alcuni elementi meglio definiti e animati.
E' una grafica molto semplice e in alcune parti lo è ancora di più, ma colpisce soprattutto se guardate le altre produzione Pinball su questa piattaforma.



BAD DUDES

Tutti voi conoscente bene la trama di Dragon Ninja, ma per chi non se la ricorda dovete salvare il presidente degli Stati Uniti che è stato rapito da una banda di criminali.
Voi avete l'incarico di salvarlo attraverso una serie di livelli infestati da ninja di ogni tipo armati fino ai denti.
La conversione per Apple II è davvero bella malgrado abbia una grafica molto minuta perché è ben colorato, abbastanza ben definito per le sue piccole dimensioni e ci sono tutti gli elementi presenti nelle altre versioni a 8-Bit e sono ben visibili sullo schermo.
La difficoltà è stata meglio calibrata per questo computer dato che i nemici sono più facilmente eliminabili anche se non deve essere sottovalutato perché quando ce ne sono tanti non sarà facile conservare le vite.
La giocabilità è quindi molto buona e devo dire che quando l'ho visto per la prima volta pensavo fosse la solita squallida conversione fatta male e invece è davvero ben fatto e mi ha stupito.
Giocateci perché vi divertirete anche con questa versione.



Apple II= 7,5

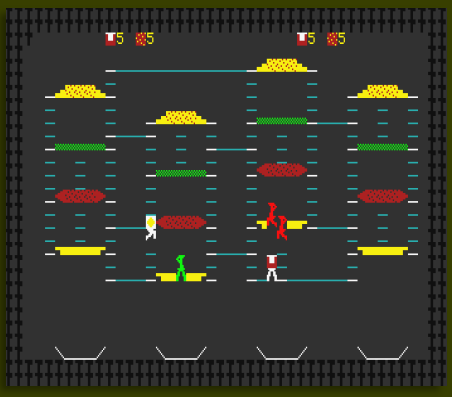
Un titolo davvero ben fatto perché malgrado la grafica di piccole dimensioni, è ottimamente colorato con una buona fluidità e una difficoltà ben calibrata per permettervi di divertirvi davvero bene. Non userete mai il pugno di fuoco perché, almeno in questa versione, ci vuole troppo tempo a caricarlo.



BurgerTime

Si tratta di un gioco culinario in cui voi siete un cuoco che deve preparare dei gustosi panini imbottiti nel minor tempo possibile facendo attenzione a degli esseri che vogliono a tutti i costi impedirvi di farlo.
La preparazione del panino segue una procedura ben precisa che inizialmente nei primi livelli è abbastanza ben ordinata.
Dovete mettere un pezzo del pane in basso come base, poi inserire in ordine la carne, la verdura e poi coprire con il secondo pezzo di pane.

E' un titolo che ha fatto divertire milioni di persone in versione Coin-Op e che è stato ben convertito per ogni versione dato che non aveva una grafica, un sonoro e una giocabilità impossibile da replicare e così un successo ovunque è stato portato.
La versione Aquarius però soffre nel movimento che è scatti e poco preciso non permettendovi di capire se e quando siete in posizione per inserire il primo ingrediente. La grafica è abbastanza povera, molto approssimativa soprattutto nelle scale e questo spostarsi a scatti non favorisce la comprensione di quando si è in linea con l'ingrediente.
I nemici sono molto veloci e non vi lasciano il tempo di sbagliare.



Aquarius= 6

Non è una gran conversione per via del movimento a scatti che impedisce di capire quando passare sulla linea degli ingredienti e tanti nemici che vi seguono come le api con il miele e al minimo sbaglio, dovuto a questo modo di muoversi, vi impediscono di fatto di giocare.

Gold

Atari ST, 1MB, (1988, U.S. Gold)



Their Finest Hour è un simulatore di volo militare della Lucasfilm Games che è il sequel di *Battlehawks 1942* nel quale dovete affrontare la storica battaglia di Bretagna nell' Estate del 1940 durante la Seconda Guerra Mondiale scegliendo di essere un pilota Inglese della British Air Royale oppure della Luftwaffe Tedesca.

A seconda dello schieramento avete diversi tipi di aeroplano: in quella Inglese ne avete solo due: lo Spitfire e l'Hurricane; in quella Tedesca ne avete molti di più: il Bf 109, il Bf 110, il Ju 87 Stuka e i tre tipi di bombardiere Do 17, He 111, Ju 88.

Essendo un titolo che si basa su avvenimenti storici a secondo di chi volete essere cambiano le missioni e lo scopo permettendo così di avere una longevità molto elevata anche perché potete provare i vari tipi di veicoli e scoprire in battaglia come si comportano.

Volare con i grossi bombardiere è una esperienza completa perché non dovete semplicemente volare, ma durante la battaglia dovete anche usare le varie postazioni di battaglia che ci sono su questi aerei e quindi da soli dovete pilotare per evitare di essere distrutti e anche combattere per vincere chi vi attacca.

Le missioni della RAF sono di difesa e intercettamento, mentre con la Luftwaffe sono di attacco e di bombardamento.



Per vincere con il lato Inglese dovete sopravvivere a lungo e distruggere quanti più aerei avversari, mentre per vincere con il lato Tedesco dovete distruggere i loro aerei e le difese terrestri.

Il gioco integra anche un editor per crearvi delle missioni personalizzate per aumentare ancora di più la sua longevità se non vi bastano quelle storiche.

L'avvio del gioco ricorda molto quello precedente con una vasta scelta di azioni: allenamento, singole missioni (8 missioni diverse a seconda di quale lato scegliete), missioni casuali (queste richiedono il data-disk oppure quelle che avete creato voi con l'editor), Campagna completa.



Ognuna di queste scelte (a parte la Campagna) vi da la scelta di quale aereo e schieramento usare e se volete provare tutti gli aerei prima di cimentarvi nella ricostruzione storica è un buon motivo per farlo subito.

Sono esperienze di volo diverse perché con la RAF avete dei veloci caccia, mentre con la Luftwaffe avete tanti tipi di bombardiere.

Ogni missione è preceduta dal briefing che potete consultare liberamente oppure saltare e passare subito all'azione per vedere se c'è stato o no un miglioramento anche estetico e di giocabilità rispetto al primo titolo.

Dal briefing potete fare comunque delle modifiche alla difficoltà perché potete scegliere l'abilità del nemico e



cambiare delle impostazioni sul realismo (munizioni infinite, nessun danno, benzina infinita) che vi servono per provare le missioni come fossero addestramento.

Queste personalizzazioni non ci sono durante la campagna completa e quindi meglio fare tante missioni libere per fare pratica.

Atari ST= 9

Un ottimo simulatore di volo militare che ha tante missioni diverse a secondo dello schieramento scelto e ogni aereo ha il suo cruscotto e tipo di volo diverso l'uno dall'altro che vi impegnerà parecchio perché pilotare un caccia non è come farlo su un bombardiere soprattutto con gli stalli che sono molto frequenti in questi tipi di aerei.

Graficamente migliorato rispetto al primo titolo negli aerei perché il mondo rimane piatto, ma comunque più ricco di dettaglio con più aerei in cielo (alcune missioni sono di scorta ad altri aerei) e anche diverse basi terrestri e paesaggi con strade. Tutto è un poco più bello (eccellenti i cruscotti e le varie visuali), ma si paga un po' nella velocità che è abbastanza lenta. Le immagini statiche sono molto belle!

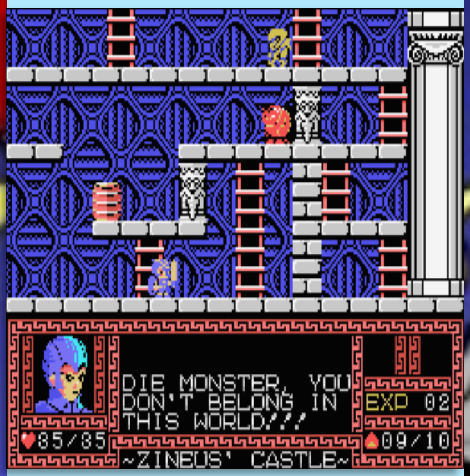


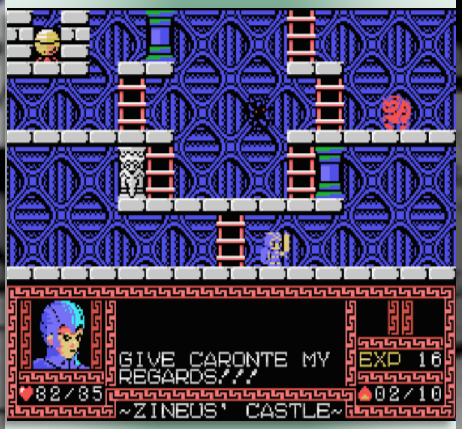
Gold

MSX (2007, Hikaru Games)

Caos Begin è u gioco di piattaforme per MSX uscito in occasione dell' MSXDev '07 quindi decisamente moderno rispetto al periodo storico della piattaforma e che porta un disegno molto in stile Giapponese.
E' un gioco basato sulla mitologia Greca nel quale Zeus regna sul Monte Olimpo con saggezza e giustizia, ma Ares, il Dio della Guerra, vuole il suo potere e per farlo sparge violenza e caos nell'anima degli uomini. Inizia così un nuovo periodo oscuro.
Ares evoca un' armata di mostri, ma grazie ad un gruppo di Cavalieri devoti a Zeus guidati dal geniale tattico King Zineus e con l'aiuto dello stesso Signore dell'Olimpo riescono a vincere e far trionfare di nuovo la giustizia. Altri problemi però nascono subito dopo.
Zeus si innamora di una donna umana, Aleena, e quando sua moglie, Era, lo scopre la fa rapire grazie all'aiuto di Ares e per non rischiare la vita dell'amata donna, Zeus decide di non aiutare più i suoi cavalieri.

Voi incarnate King Zineus in questa epica avventura con lo scopo di liberare la sua amica e compagna di avventure Aleena e riconquistare la fiducia di Zeus che inizia dal vostro castello che è sotto attacco dai mostri di Ares.
Dovete esplorare quindi la Grecia Mitologica per trovare degli indizi per scoprire dove è tenuta prigioniera Aleena e nello stesso tempo combattere contro i vari mostri.
Zeus non vi può aiutare direttamente, ma vi permette di usare le sue armi che sono nascoste all'interno di sfere divine che contengono armature, scudi, armi, ecc.
Come meccanica di gioco non è un classico titolo di piattaforme e combattimento contro i vari mostri, ma avete anche un inventario degli oggetti raccolti che vanno selezionati ed usati al momento giusto.
Con il tasto funzione "F1" accedete all'inventario degli oggetti, mentre con il tasto funzione "F2" accedete all'inventario delle armi.





Una giocabilità davvero incredibile perché è immediato e divertente come pochissimi altri giochi grazie ad una velocità di movimento molto fluida, una grafica molto colorata pur rimanendo tipicamente monocromatico della piattaforma, ma i colori applicati sono stati fatti in maniera da renderlo bello da vedere.
Il tratto generale del disegno di alta qualità perché i personaggi sono ben caratterizzati e sono di diverso tipo e resistenza dato che alcuni sono più facili da distruggere mentre altri richiederanno molti più colpi.
Anche le piattaforme sembrano facile da raggiungere grazie alle tante scale, ma non è così perché dovete trovare dei percorsi obbligatori e questo comporta fare avanti e indietro per i vari schermi per trovare un passaggio.
Anche se la visuale è laterale, l'area di gioco non scrolla lateralmente, ma è a quadri fissi e ogni volta che passate da uno all'altro i mostri che avevate sconfitto prima sono di nuovo al loro posto che serve per tenervi sempre in allerta e in azione.
Come predefinito avete una spada come arma principale e poi avete delle armi secondarie che non sono infinite.

MSX= 9

Eccellente!
Un titolo che ha una giocabilità da Coin-Op e che vi riporta a quei titoli MSX di grande pregio e valore. La grafica è bella e aiuta in maniera incredibile a mantenere il gioco sempre ai massimi livelli con tanta cura dei dettagli malgrado il monocromatismo nei colori.
Per finire sappiate che c'è musica ed effetti sonori di ottima qualità che non possono mancare in titoli che puntano a far divertire.
Molto simpatiche le battute del protagonista che fa quando uccide un mostro.

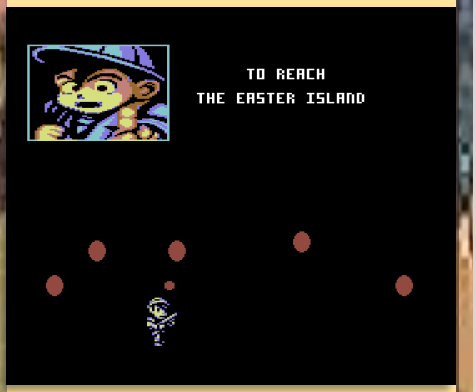
PANG

Bronze

Commodore 64 (1991, Ocean)

Pang è gioco di azione arcade un po' diverso dal solito perché il vostro scopo è quello di colpire una bolla gigante (Pang è in effetti il rumore della sua esplosione) che rimbalza nello schermo e ogni volta che la colpite questa si divide in bolle sempre più piccole che rimbalzano senza controllo per l'intero schermo.
Voi non potete assolutamente avere nessuno tipo di contatto con esse perché altrimenti perdete una vita.
Lo scopo di questo gioco è quello di ripulire l'intera area e passare ad una successiva sempre più difficile perché vengono aggiunte della piattaforme che condizionano il rimbalzo e non ci sarà più solo una bolla , ma anche più di una che quando le colpite riempiranno ancora di più lo schermo.

Non avete un' arma da fuoco per distruggere queste bolle, ma avete un arpione che spara una fune con un gancio che può essere usata in due modi: potete colpirle direttamente per distruggerle oppure arpionare il soffitto e creare una specie di muro indistruttibile che le distrugge al semplice contatto.
Non ci sono solo queste bolle a ostacolare il vostro successo, ma avete un



altro nemico, forse il più terribile di tutti: il tempo.
Durante il gioco, distruggendo alcune di queste bolle avete dei bonus che vi potenziano l'arpione per sparare la fune più velocemente, per spararne più di una, una doppia fionda molto utile per creare muri difensivi più efficaci, una specie di pistola laser, il congelamento del tempo che fa esattamente questo quello che dice il suo nome: blocca tutto quello che si muove sullo schermo per facilitarvi a ripulire l'area dalle bolle più piccole e pericolose e altri bonus che vi faciliteranno la missione.

Questo gioco però non è del tutto originale anche in versione Arcade perché trae forte ispirazione ad un vecchissimo titolo del 1983 dello ZX Spectrum chiamato *Bubble Buster* in cui grazie ad un arpione bisognava distruggere delle bolle che rimbalzavano per lo schermo.



Questa versione per il Commodore 64 riprende esattamente la versione originale del Coin-Op del 1989 che si avvia con un tutorial che vi spiega come giocare esattamente come foste davanti all'Arcade.
E' una buona conversione perché riprende esattamente lo stesso modo di procedere con la scelta del percorso e l'area di gioco ha i fondali originali che rappresentano i 17 paesi più conosciuti al mondo.
La giocabilità è discreta perché è molto difficile, forse un po' di più di come era il gioco originale, discreto anche l'audio di accompagnamento; male invece la grafica delle bolle e dell'arpione che davvero stonano tanto con quello che vedete intorno a voi.
Il protagonista è disegnato molto bene, con tanta cura nei dettagli, mentre invece le bolle sono delle sfere monocromatiche che si dividono senza il "Pang" e la fune che esce dall'arpione è forse la cosa più brutta da vedere e che sembra più una pertica o un bastone allungabile (assomiglia a quello di Goku che tra l'altro anche questo è rosso).
A parte questa precisazione non cambia nulla nella meccanica di gioco, però la bolla di sapone è fatta davvero male perché a parte il colore unico ed uniforme è completamente piatta, non ha nessuna indicazione cha sia una bolla.
Potrà piacere ai fan del Coin-Op, ma vista la difficoltà potrebbe scoraggiare chi si avvicina per la prima volta a questo tipo di azione.



Commodore 64= 7,5

E' una ottima conversione dal Coin-Op per la meccanica di gioco, ma che ha delle bruttture incomprensibili sulle bolle che ora diventano delle sfere totalmente piatte, prive di profondità e che perdono pure l'effetto "Pang" quando si dividono. Male anche la fune che sembra un bastone che si allunga.
Divertente per chi lo conosce e nel Coin-Op ci ha speso tanti soldi, ma agli altri potrebbe non dire molto.
E' un arcade, ma è un tipo di azione un po' particolare.
Può piacere, ma anche non piacere.



Argo è il secondo titolo di questo mese basato sulla mitologia Greca e in particolare sugli Argonauti (come dice il nome) e si focalizza sul suo protagonista Iason (Giasone) narrando una storia che non corrisponde del tutto al



mito.
Il padre di Iason è stato avvelenato, la sua citta natale Iolkos è stata invasa da un mostro di nome Poton.
Iason, da solo, deve affrontarlo, sconfiggerlo e salvare il suo regno.
Il gioco è essenzialmente un RPG con una visuale in un finto 3D, ma che da una più che buona profondità e vi permette di giocare davvero bene.
A differenza di altri titoli di questo genere non avete bisogno di creare un gruppo di guerrieri perché controllate solo Iason, ma per il resto è gestito alla stessa maniera.
Dovete percorrere le strade, i sentieri e interagire con le persone che incontrate parlandoci per avere informazioni, ma siete liberi di attaccare chiunque.
I combattimenti sono di due tipi: con persone e mostri normali diventa un combattimento a turni, mentre invece quando combattete con dei grossi mostri entrate in una arena con una visuale in terza persona combattendo in tempo reale cercando di fare punti e guadagnare monete d'oro.
Con il passare del tempo vi stancate e quindi dovete riposare e quando avete fame dovete cibarvi il che rende tutto molto realistico.

Questa versione è per il PC-88

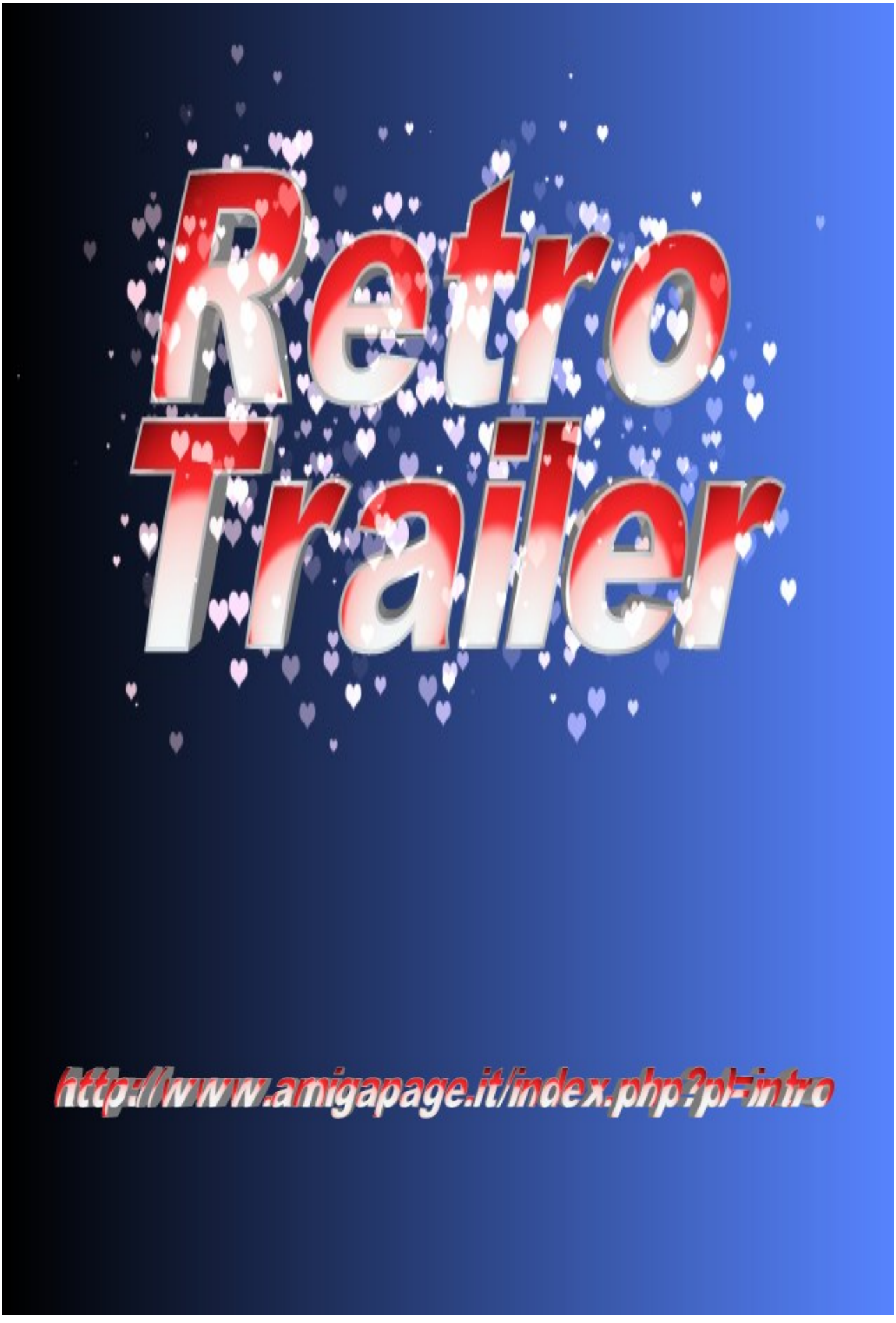


che è molto buona nella grafica nei colori, nel dettaglio soprattutto dei vari personaggi e mostri che sono ben curati; musica di alta qualità come solitamente tutti i giochi di questa piattaforma.
Non basta però le qualità tecniche a renderlo interessante perché non avete un attimo di tregua dato che girando per la città siete attaccati di continuo. Ogni passo dovete affrontare un nemico mortale. Ad un certo punto diventa stancante perché non potete esplorare nulla, siete sempre bloccati da qualcuno che vi vuole fare la pelle o rubare il vostro denaro.
Il gioco è in Inglese, ma i comandi per combattere, parlare, barattare, sono in Giapponese. Va bene che sono solo 4 e dopo le prime volte capite come usarli, ma si continua a combattere a caso.
La giocabilità sarebbe anche buona, ma questi incontri casuali in continuazione vi stancheranno molto presto.

PC-88= 7

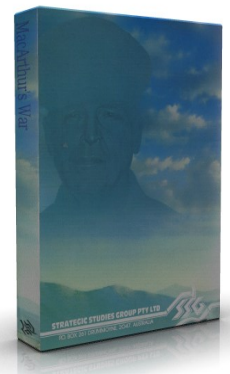
Con Riserva
Promosso

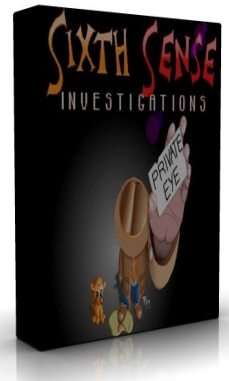
Tecnicamente molto buono nella grafica e nel sonoro e anche nella visuale in prima persona, ma la giocabilità rimane un po' criptica per via di questi incontri casuali che sono ad un certo punto così frequenti che comincerete ad odiarlo.
Rimane un titolo da giocare per le sue qualità però fosse stato meno casuale sarebbe stato un gran titolo da non perdere soprattutto perché vi porta nel mito degli Argonauti.

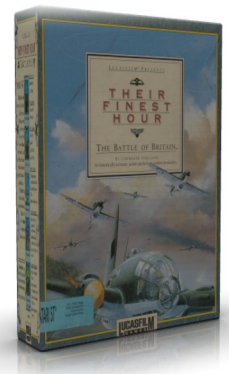

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

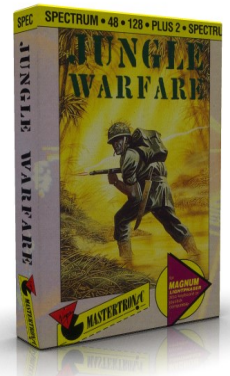
Divertiamoci con i Box

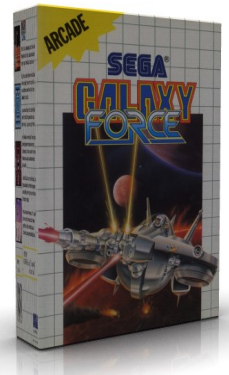




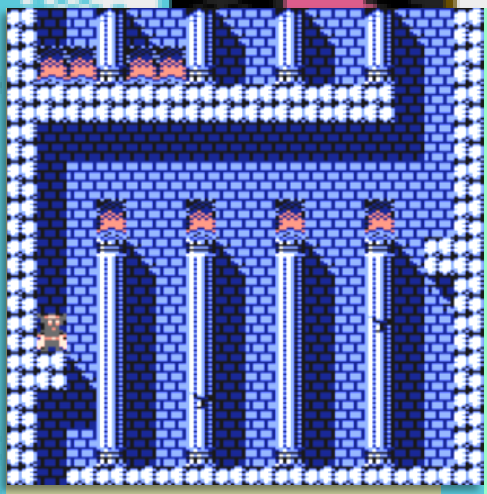








Console Forever



Mighty Jill Off (2012, Morons of Har - Atari 8-Bit)

Come anticipato nello scorso numero si tratta di un gioco di piattaforme dove voi interpretate uno strano personaggio femminile che assomiglia nei movimenti a Mighty Bomb Jack, ma in realtà sono due giochi molto diversi anche se forse c'è una forte ispirazione al citato personaggio.
Non so la trama perché non è spiegata da nessuna parte e l'introduzione è alquanto bizzarra con riferimenti all'erotismo anche se nel gioco non c'è ne è traccia.
Avete le stesse abilità di Bomb Jack, ossia di fare lunghi salti in alto e poi spostarvi in aria per impostare una direzione per evitare degli ostacoli.
Voi partite dalla parte bassa di un castello o di una torre e dovete arrivare in cima superando piattaforme inizialmente semplici per poi arrivare a superare ostacoli che a prima vista sembrano impossibili.
Usando il salto e il volo direzionale dovete in pratica superare ogni volta l'ostacolo di turno.
Graficamente molto carino, ben colorato e di una fluidità sconcertante, ma su questa piattaforma ormai vi sarete abituati.
Anche il personaggio principale è molto buono e assomiglia davvero molto a quello che vedete nella schermata del titolo.
Avete vite infinite e ogni volta che morite ripartite dall'inizio di quella sezione.

PS: ho sbagliato sezione (Atari 8-Bit è un Computer).

Atari 8-Bit= 8



Tecnicamente è molto buono con una grafica colorata, ambienti che ricreano un castello o una torre piena di pericoli, scrolling verticale fluido senza mai impuntamenti e le animazioni più che discrete.
Non conoscendo bene cosa fare e prendendolo come un gioco di piattaforme può non avere una curva interesse elevata però ha la giusta dose di difficoltà nel superare certi ostacoli.

RUM-DIM: Return to Earth (2002, Digital Dream - WonderSwan Color)

Anche per questo gioco non si sa bene la storia, ma è uno Shoo't Em Up a scorrimento orizzontale in cui voi guidate un Mec cercando di distruggere il cattivo di turno.
Fin dal suo primo caricamento notate subito il genere Super Deformed di molti titoli Giapponesi che fa ottimamente il suo dovere grazie anche ad una eccellente grafica generale molto colorata, vivace e fondali molto dettagliati.
Ha una bella introduzione animata e anche schermate di intermezzo molto ben disegnate dalle quali capite che ci sono due personaggi da poter scegliere e infatti potete selezionare un maschio o una femmina per la vostra missione.
Non avete vite, ma solo una barra di energia che comunque non dura molto perché ci sono fin troppi nemici sullo schermo che sono davvero difficile da sconfiggere non per la loro resistenza, ma ce ne sono tanti, forse troppi, ma la giocabilità è davvero ad altissimi livelli.



Avete i soliti bonus per potenziare le armi e avete una Smart Bomb davvero spettacolare perché quando la lanciate si avvia una animazione su uno schermo a parte per evocarla e poi dopo vedete sullo schermo tutti i nemici distrutti.

E' un titolo solo in Giapponese per quanto riguarda l'introduzione, la descrizione dei personaggi e dei due Mec disponibili (sono identici a parte il colore) e anche i briefing di missione. E' in Inglese durante l'azione che è la cosa più importante anche se però quando azionate la Smart Bomb ha una descrizione in Giapponese.

Da non perdere questo bel titolo anche se è troppo difficile, ma avete diversi "crediti" per continuare.





WonderSwan= 9

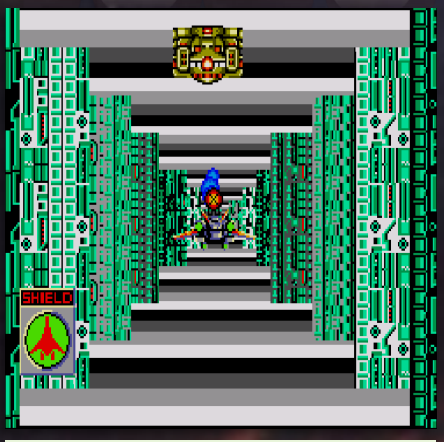


Le qualità tecniche le vedete dalle immagini che sono davvero belle e super dettagliate e che rendono l'azione davvero avvincente.
La Smart Bomb è forse la parte più bella perché sembra di vedere il personaggio di un cartone animato che evoca una magia per annientare gli avversari.
Il gioco è difficile però non impossibile e malgrado lo scorrimento laterale ci sono diversi modi per superare degli ostacoli passandoci sopra o sotto distruggendo alcune strutture per liberarvi il passaggio.



Galaxy Force (1989, Sega Enterprises - Sega Master System)

E' un titolo fortemente ispirato ad *After Burner* e *G-Loc R360* e infatti è una via di mezzo. Non si svolge sulla terra, ma nello spazio profondo.
Il vostro scopo è quello di distruggere 4 pianeti con i loro relativi super mostri per poi affrontare quello finale.



Nello spazio la meccanica di gioco è molto simile ai due citati titoli; quando vi avvicinate al pianeta entrate in un tunnel in cui dovete combattere contro i nemici stando ben attendi a non scontrare le pareti e finita questa sezione arrivate sul pianeta dove diventa un clone di *Space Harrier*.
E' un gioco ibrido tra tre titoli diversi, così simili nella giocabilità.
Avete armi infinite e solo l'energia è rappresentata da degli scudi che lentamente diminuiscono sempre di più.

Master System= 7

Graficamente molto buono, ben colorato e sprite decisamente ben dettagliati e definiti.
Le sezioni sono un po' troppo lunghe perché dopo la prima avevo i crampi alle dita.
Malgrado l'idea sfrutti altri giochi è stato ben amalgamato per creare qualcosa di nuovo e interessante come l'avvicinamento al pianeta, il tunnel di collegamento e poi la battaglia per arrivare al boss per distruggerlo.

Educational: Science



Amstrad CPC, 128k

1989, Amstar & CPC

Etoiles et Constellations è un programma educativo scientifico che da il via a questa nuova sezione che d'ora in poi sarà a tema e non più casuale. Oggi è dedicato alla scienza.
Questo programma per Amstrad CPC che richiede 128k di memoria ha i suoi buoni motivi per il numero di dati che contiene e per la qualità grafica nel potervi mostrare le varie costellazioni nel modo migliore e più semplice possibile.

Con questo titolo potete visualizzare le varie costellazioni nel modo naturale di come le vedete in cielo (ossia dei punti luminosi che danno vita ad una forma) oppure con i collegamenti tra una stella e l'altra per riconoscerle più facilmente.
Il programma non vi chiede quasi mai di scrivere il nome di una stella, ma tutto viene gestito con dei numeri che sono associati alle stelle e alle impostazioni (tutto molto semplificato) per vedere il risultato stampato sullo schermo.
Potete vedere anche come sono le stelle nel cielo in Inverno, Autunno, Primavera e in Estate.
Il programma non vi chiede però le coordinate di dove siete, ma vi mostra (come lui stesso dice) le stelle "alle nostre latitudini".
Come fa a sapere quale è la "vostra" latitudine?
Il programma è Francese ed è riferito a questo paese - dovrebbe essere più o meno uguale se siete in Italia, in Spagna o in Germania. Questa è forse è la sua lacuna più grande: non vi chiede di aggiornare la vostra posizione.
Per ogni stagione potete vedere le stelle con una visuale a Nord e a Sud per cercare di coprire tutto il cielo.

Con le altre opzioni potete vedere quali sono le stelle più brillanti delle varie costellazioni, leggere il catalogo completo di tutte le stelle e costellazioni e infine una lezione importante su come riconoscere una costellazione guardandone un'altra.

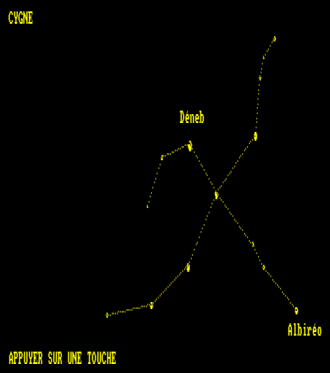

CONSTELLATIONS DE L'HEMISPHERE BOREAL ET EQUATORIALES

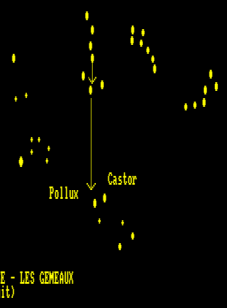
1	L'Aigle	Aql	21	Le Lézard	Lac
2	Andromède	And	22	La Licorne	Mon
3	La Baleine	Cet	23	Le Lion	Leo
4	Le Bélier	Ari	24	Le Lynx	Lyn
5	Le Bouvier	Boo	25	La Lyre	Lyr
6	Le Cancer	Cnc	26	Ophiuchus	Oph
7	Cassiopée	Cas	27	Orion	Ori
8	Céphée	Cep	28	Pégase	Peg
9	Les Chiens de Chasse	CVn	29	Persée	Per
10	Le Cocher	Aur	30	Le Petit Cheval	Equ
11	La Couronne Boréale	CrB	31	Le Petit Chien	CMi
12	Le Cygne	Cyg	32	Le Petit Lion	LMi
13	Le Dauphin	Del	33	La Petite Ourse	UMi
14	Le Dragon	Dra	34	Les Poissons	Psc
15	La Flèche	Sge	35	Le Sextant	Sex
16	Les Gémeaux	Gem	36	Le Taureau	Tau
17	La Girafe	Cam	37	La Tete du Serpent	Ser
18	La Grande Ourse	UMa	38	Le Triangle	Tri
19	Hercule	Her	39	La Vierge	Vir
20	L'Hydre Femelle	Hya			

Taper le No de la constellation choisie (0:retour au Menu) (+RETURN) :

Se volete vedere in cielo la Costellazione dei Gemelli in Aprile vi basterà trovare la Costellazione dell'Orsa Maggiore.
La stella Polluce dei Gemelli è in linea verticale con le stelle che formano la coda dell'Orsa Maggiore.
Nell'immagine che ho allegato potete vedere come funzionano queste lezioni: con l'aiuto di una costellazione (solitamente l'Orsa Maggiore) trovate tutte le altre puntando un ipotetico righello in ogni direzione.

Un ottimo prodotto scientifico molto accurato per imparare a riconoscere le stelle in una notte molto buia e priva delle luci della città.
Andate in montagna e potrete verificare quello che il programma vi mostra.
Devo dire che nemmeno su sistemi superiori ci sono dei programmi così semplici e allo stesso tempo così accurati e precisi per imparare e conoscere le Costellazione e Stelle in cielo.





Amstrad CPC= 9

Il voto è stato dato non certo per l'aspetto estetico, ma perché è un programma che fa il suo dovere in maniera impeccabile.
E molto accurato, preciso e vi mostra le Costellazioni come le vedete in cielo e se non le sapete riconoscere vi mostra anche come sono rappresentate sui libri.
L'unico difetto è che non vi chiede le vostre latitudini quindi alcune visuali forse non sono corrette in base a dove vivete.

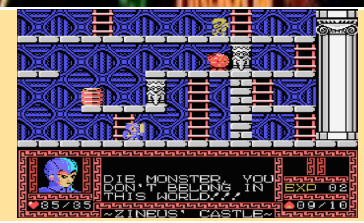
Volume 3, Numero 10
Ottobre, 2017

REV'N'GE!



Top 3

Caos Begin



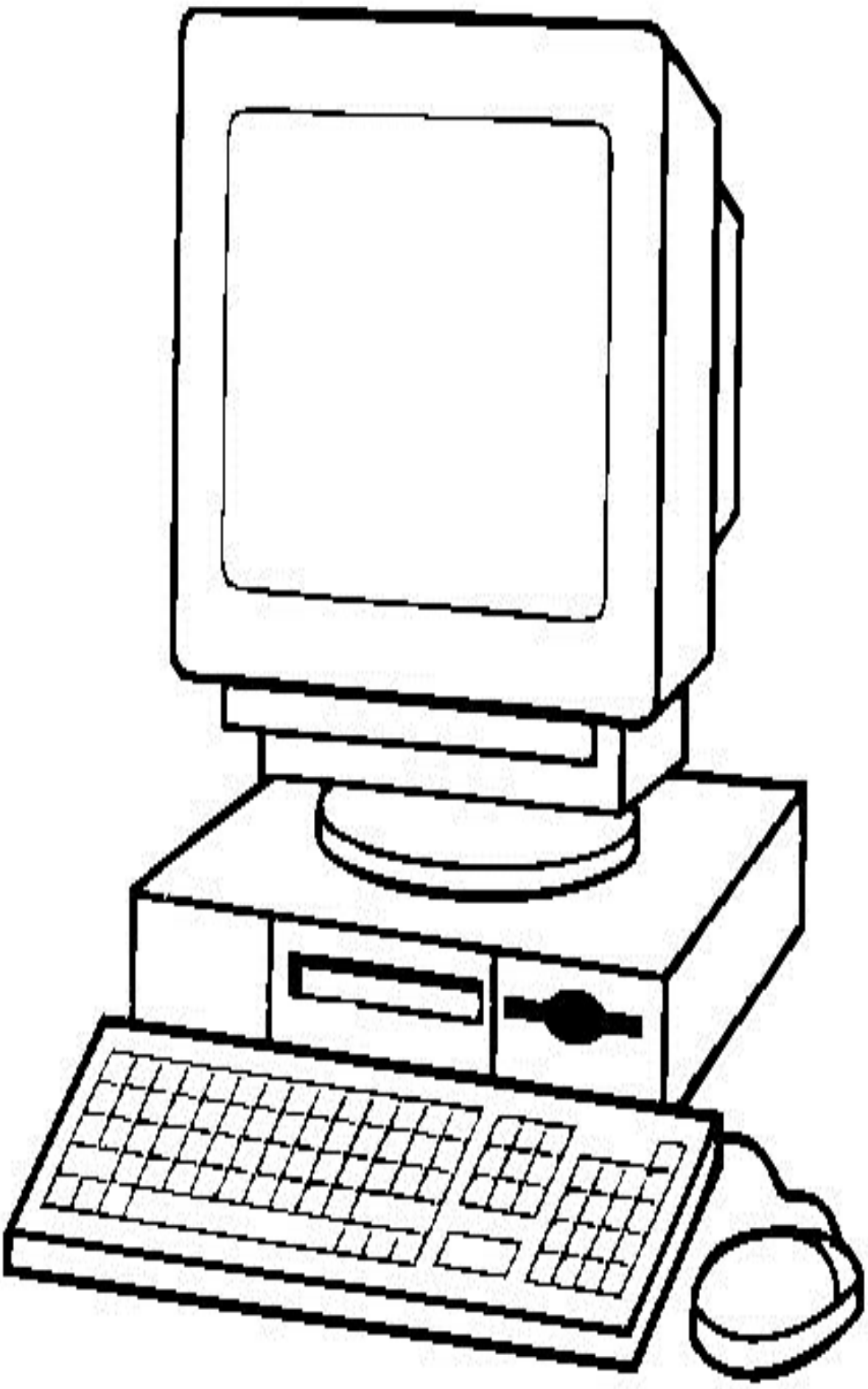
Their Finest Hour



Sixth Sense Investigations




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational

HEROIC AGE OF SPACEFLIGHT

NASA...the 25th Year

Amiga CDTV

1991, Troika Multimedia

Silver



E' un CD-ROM Multimediale per l'Amiga CDTV dedicato al 25o compleanno della NASA con filmati e documentazioni del suo progetto spaziale.
E' un po' diverso da altri titoli di questo genere perché non c'è una parte enciclopedica generale, ma potete navigare nei 12 argomenti principali che a loro volta hanno dei sotto argomenti che potete vedere in un video generale di presentazione oppure visionare i vari capitoli solo con immagini e testo.
Questa produzione copre un periodo che va dal 1983 al 1991 con le missioni spaziali di quegli anni e che per voi ce ne è abbastanza da leggere e guardare.

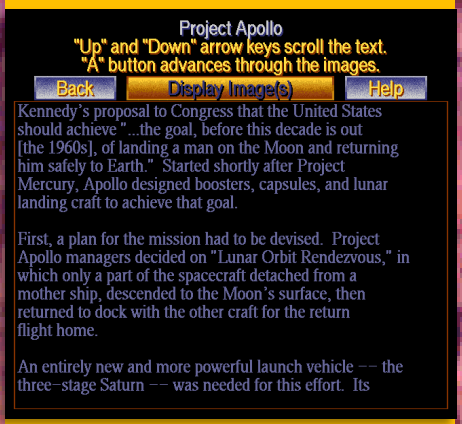


Purtroppo i video multimediali per Amiga CDTV e CD32 sono nel formato CDXL che non è molto compresso e a scapito di grandi dimensioni permette ad un 68000 - 68020 rispettivamente a 7 e 14 Mhz di essere tranquillamente visionabili però solo ad un quarto di schermo e con una qualità grafica non molto elevata.
Anche con questo prodotto dovete accontentarvi di questa risoluzione ma avete 13 video da guardare molto completi che sono in più a tutto il materiale presente come immagini di bella qualità e tanto testo.

Sicuramente per i fan dello Spazio e della sua esplorazione è un titolo da non perdere anche perché tutto il materiale proviene dalla NASA (la



Commodore ha collaborato attivamente con questo Ente Spaziale) e di certo tutto quello che vedete e leggete ha un valore storico molto importante.



La qualità in generale è più che discreta e le immagini fotografiche sono eccellenti pur non essendo in AGA, ma probabilmente sono in HAM e quindi di qualità più che soddisfacente.

Amiga CDTV= 8,5

E' un ottimo prodotto multimediale per l'Amiga che grazie alla tante foto e video della NASA offrono una documentazione più che attendibile per scoprire tutti i loro progetti anche per il futuro e poi ora potete anche vedere se sono andati a buon fine.
La qualità è ottima per le foto mentre i video purtroppo no perché sono nel formato CDXL ad un quarto di schermo (il cosiddetto francobollo) e la qualità non è molto buona.
Io ho riscontrato qualche problema di visione, ma non è detto che sia così anche per voi.
Raccomandato a tutti, ma soprattutto a chi gli piace l'esplorazione spaziale reale.



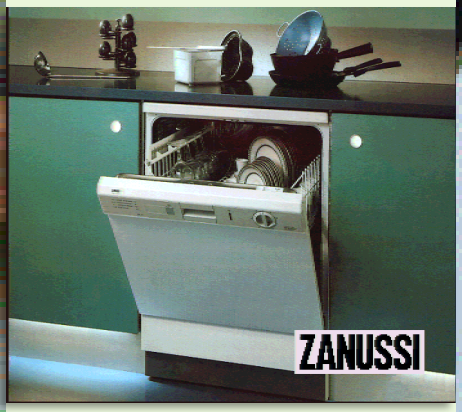
Amiga / Amiga CDTV

(1993, Optonical)

Devo dire che ci ho messo un po' a capire che cosa fosse perché tutto sembra un semplice catalogo multimediale, ma in realtà si tratta di un titolo molto interessante perché vi spiega a parole (ottimamente parlato da una narratrice), con immagini, video e testo come si può usare il multimedia nella società.

I primi tre argomenti che trovate nel menu principale sono solo introduttivi e vi dicono in linea generale di cosa si tratta.

Le cose diventano interessanti nei capitoli Amiga e CDTV (in realtà questo CD è dedicato al CDTV per le varie interazione, mentre il capitolo Amiga è un catalogo di un altro CD ad essa dedicato).



Qui vi rendete conto della portata di questo prodotto perché vi fa vedere, ad esempio, con il CDTV come funziona il multimedia nelle attività commerciali di vendita dove vengono usate immagini e foto per presentare un prodotto e per creare cataloghi, il multimedia nelle scuole, nelle attività artistiche, negli studio di registrazione musicale e anche per addestrare le persone al mondo del lavoro.



Sono stati inseriti degli esempi specifici come, ad esempio, la sicurezza delle Centrali Nucleari con animazioni, foto e anche documentazione scritta.



Mel multimedia scolastico sono stati inseriti degli esempi multimediali che potete sfruttare per vedere come funzionano.

Ogni esempio del multimedia nella vita reale ha degli esempi pratici con cui interagire per vedere come si possono applicare.

Il multimedia nella vita sociale grazie al CDTV.

Il Capitolo Amiga, come già detto prima, è un semplice catalogo che vi mostra attraverso uno slide-show, hardware e un software specifico per creare produzioni multimediali con quelle stesse interfacce così ben note su CDTV e CD32.

Amiga CDTV= 9

E' un titolo che vi vuol far vedere come si potrebbe usare l'Amiga e il CDTV per creare software multimediali in attività commerciali, private e scolastiche grazie alle sue capacità grafiche e sonore e anche con del software scritto appositamente da Optonical.


Al prossimo imperdibile numero
#80
Novembre 2017