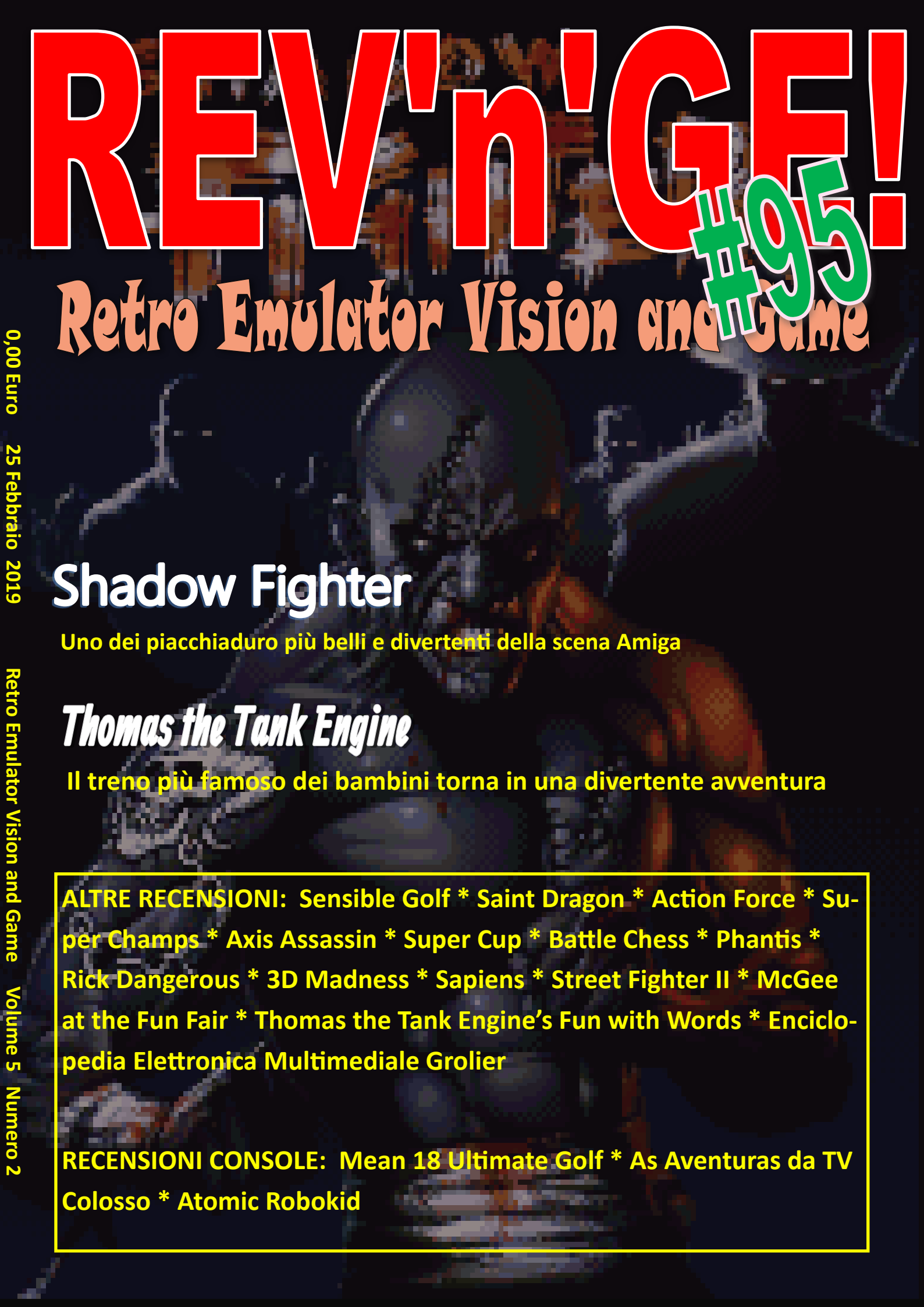
REV'n'GE! #95

Retro Emulator Vision and Game



Shadow Fighter

Uno dei piacchiaduro più belli e divertenti della scena Amiga

Thomas the Tank Engine

Il treno più famoso dei bambini torna in una divertente avventura

ALTRE RECENSIONI: Sensible Golf * Saint Dragon * Action Force * Super Champs * Axis Assassin * Super Cup * Battle Chess * Phantis * Rick Dangerous * 3D Madness * Sapiens * Street Fighter II * McGee at the Fun Fair * Thomas the Tank Engine's Fun with Words * Enciclopedia Elettronica Multimediale Grolier

RECENSIONI CONSOLE: Mean 18 Ultimate Golf * As Aventuras da TV Colosso * Atomic Robokid

0,00 Euro 25 Febbraio 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 2



EDITORIAL NUMERO 95

Il numero di Febbraio è venuto bene con dei titoli molto interessanti da leggere e di corsa andare a riscoprire se avete il Computer o la Console. Il bello è anche che questi giochi girano tranquillamente in emulazione quindi che abbiate l'hardware oppure no, sono sempre a disposizione.

Non c'è una vera top recensione del mese; i giochi scelti sono simpatici, forse non tutti eccezionali, ma anche giusto vedere quelli che non hanno avuto vita facile sia dalle idee nella fase di progettazione sia nella fase marketing e purtroppo ce ne sono tanti per ogni piattaforma esistente. Quello che si fa in queste riviste e fanzine è andare a cercare dei giochi e applicazioni che non hanno avuto di questi problemi, ma bisognerebbe mostrare anche quelli meno riusciti e sconosciuti.

Nel multimedia ho ripescato un'altra produzione tutta Italiana dedicata al CD32 e che può considerarsi una top recensione perché occupa ben 2 pagine compresse, perché avrei dovuto farne addirittura di più. E' un argomento complesso che in passato l'ho sviscerato a fondo anche perché non sempre su Amiga ci sono produzioni multimediali complete anche di filmati.

Buona Lettura

MAIN PREVIEW #96



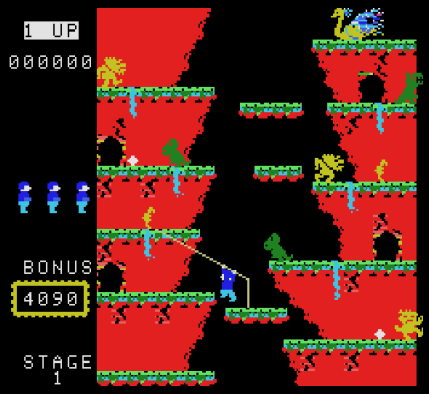
Desperado 2 - Amstrad CPC

E' un clone di Gunsmoke con una visuale laterale e che promette veramente buone cose guardando la grafica.



European Games - Commodore 64

E' un gioco sportivo multi evento dedicato all'Atletica Leggera. Ne sono usciti davvero tanti sugli 8-Bit, non è vero?



Roc 'n Rope - Colecovision

Era un gioco molto famoso negli anni 80 perché era un Coin-op divertente in cui dovevate raggiungere il Pavone passando da una piattaforma all'altra usando dei rampini.



Genetic Species - Amiga

E' un clone di Doom che fa uso di texture molto avanzate che, dal punto di vista grafico, lo rendono migliore. Non è tutto oro quello che luccica, ma sicuramente per la Comunità Amiga è un grande successo.



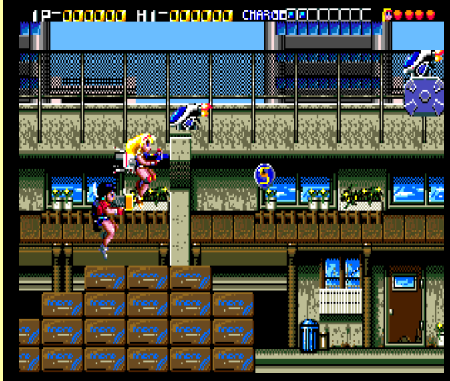
Sturmtruppen - The Video Game

Era uno famoso fumetto e poi in seguito una serie TV basata sull'umorismo e la comicità. Riuscirà l'Amiga a riprodurre quel sarcasmo?



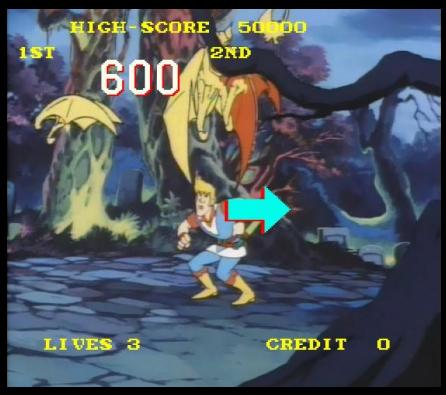
Asteroids Deluxe - Atari ST

Un clone dell'originale gioco con una grafica migliorata che però non vuol dire nulla se manca la giocabilità e il divertimento. Staremo a vedere.



Trouble Shooter - Megadrive

E' un gioco di piattaforme che non conosco perché non ci ho mai giocato e quindi sarà una recensione in cui dovrò scoprire le sue qualità e la sua giocabilità e vedere se è un titolo da riscoprire.



Super Don Quix-ote - Laser Game

Fra tutti i giochi al laser questo è il migliore in assoluto perché vi mostra sullo schermo i pulsanti di direzione e di sparo. Graficamente più bello di Dragon's Lair e di una giocabilità stratosferica.

Sommario Numero 95 **Febbraio 2019**

3D Madness	Amstrad CPC	17
Action Force	Amstrad CPC	9
Axis Assassin	Atari 8-Bit	11
Battle Chess	Apple II	14
Enciclopedia Elettronica Grolier	Amiga	32-33
McGee at the Fun Fair	Apple II GS	26
Phantis	MSX	15
Rick Dangerous	Amiga	17
Saint Dragon	Atari ST	8
Sapiens	Atari ST	18
Sensible Golf	Amiga	6
Shadow Fighter	Amiga / Amiga 1200	7
Super Champs	Commodore 64	10
Super Cup	Commodore 64	13
Street Fighter II	Amiga / Atari ST / DOS	21
Thomas the Tank Engine	ZX Spectrum	12
Thomas the Tank Engine's Fun with ...	Amstrad CPC	27

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.





Amiga, 1MB (1995, Virgin)

Bronze

Sensible Golf è un titolo sportivo ad esso dedicato che usa una grafica 2D molto simile a quella di Sensible Soccer, entrambi degli stessi sviluppatori e quindi molto accurato nella meccanica di gioco che grazie alla visuale a volo d'uccello vi permette di avere una grande visione del campo e impostare al meglio i vostri tiri.

Come altri giochi di questo genere il vostro scopo è quello di mandare la pallina in buca che si trova in una zona del campo chiamata "Green"

Per arrivare a questo traguardo dovete lanciare questa pallina lungo un campo che è formato da alcuni ostacoli che sono gli alberi, dei laghetti e dei bunker pieni di sabbia che devono essere superati usando dei bastoni di diverso materiale.

Per superare la sabbia e l'erba alta vanno scelti alcuni bastoni specifici per questo tipo di cose e sul green se ne usa uno specifico chiamato "Putter".



Non basta semplicemente lanciare la palla e metterla nella buca, ma bisogna cercare di farlo con meno tiri possibile. Ogni percorso ha un punteggio espresso in "Par", ossia il numero dei tiri possibile per fare dei punti.

Se la "buca 1" è PAR 7 vuol dire che avete solo 7 tiri per mettere la pallina nella buca. Se ne fate di più avrete dei punteggi negativi in base a quanti ne fate in più.



Con questo gioco ci sono delle agevolazioni perchè il Computer sceglie automaticamente il bastone più adatto alla distanza in cui siete dal "Green", ma nulla vieta che voi possiate fare altre scelte. Dato che il gioco vi aiuta, meglio approfittare di questa funzione.

I vari tracciati presenti in "SG" si trovano sparsi per il mondo, ma non sono reali nel disegno e molti di questi hanno delle variazioni su quelli che avete già affrontato. Poco male perché comunque questi servono a divertirvi e non starete di certo a guardare se esistono nella realtà.

Una volta finito di caricare avete molte opzioni tra cui fare una partita veloce, un torneo, una stagione e fare pratica.

La critica su questo gioco fu efferata sia dagli Amighisti sia dai giornalisti dando giudizi molto severi e non del tutto a torto perché ha una gestione dei tiri un po' complicata che vi porta spesso a farli a vuoto che vengono conteggiati come "PAR".

Amiga= 7

Come grafica e sonoro avete il buon repertorio di Sensible Software. Nella meccanica di gioco ci sono delle lacune sulla gestione dei tiri in alcune zone del campo che pur usando lo stesso sistema visto in molti titoli Arcade ben conosciuti non vi da la stessa facilità d'uso e molto spesso non riuscirete a capire perché fate dei tiri a vuoto quando state facendo la cosa giusta.

In generale comunque è un buon gioco del Golf che una volta compreso per bene diventa divertente anche se non so per quanto tempo.



Gold

Amiga, 1MB (1995, Gremlin)

Amiga 1200, 2MB (1995, Gremlin)

Ogni Amighista di avere un clone di Street Figther II come molti speravano con 16 combattenti e 25 mosse più uno special con un joystick e un solo pulsante di fuoco.



Shadow Fighter è un classico gioco clone di *Street Fighter II* organizzato in un torneo tra diversi combattenti che hanno delle abilità speciali come richiamare l'energia spirituale da sempre posseduta oppure sviluppata grazie al duro allenamento.

E' un titolo uscito esclusivamente per Amiga per cercare di mostrare le sue reali potenzialità nella grafica e nel sonoro dopo la deludente conversione di Street Fighter II e altri cloni ben riusciti esteticamente, ma meno nella giocabilità.

Shadow Fighter ha praticamente tutto quello che un gioco del genere deve avere e soprattutto la facilità di eseguire le mosse speciali che non richiedono delle combo impossibili come, ad esempio, le "*Fatality*" di Mortal Kombat II o gli "*Special*" di Street Fighter 2 Turbo.

Come i titoli di questo genere non ha una trama ben precisa o almeno non è chiara.

In "SF" voi impersonate i vari guerrieri che devono, vittoria dopo vittoria raggiungere Kioya che è un antico samurai caduto in disgrazia e maledetto ad essere un morto vivente. La sua unica speranza di raggiungere la pace dopo la morte è che venga sconfitto in combattimento.

Questo non vuol dire che si lascerà sconfiggere facilmente, ma se riuscite a farlo diventerete non solo un campione, ma aiuterete questa anima a riposare in pace.



Due le versioni di questo titolo: OCS e AGA.





Entrambe sono ottime per quanto riguarda la giocabilità, la facilità di usare le mosse e quelle speciali. Eccellente il sonoro e la grafica che nei vari scenari ha diversi strati di parallasse.

Questo gioco rappresenta il sogno di

Amiga OCS= 9

Un gioco eccellente sia nella grafica sia nel sonoro e che vi farà dimenticare completamente Street Figther II e vedrete cosa si poteva tirare fuori da questo Computer.
Le mosse sono tante e vi basta un solo pulsante di fuoco per averle tutte. Alcuni special sono davvero spettacolari.

Amiga AGA= 9,5

La versione AGA è ancora più bella per la grafica che sfrutta il suo chipset nel modo migliore e che vi affascinerà tantissimo nei combattimenti perché alcune mosse speciali sono esteticamente enfatizzate rispetto alla versione OCS.



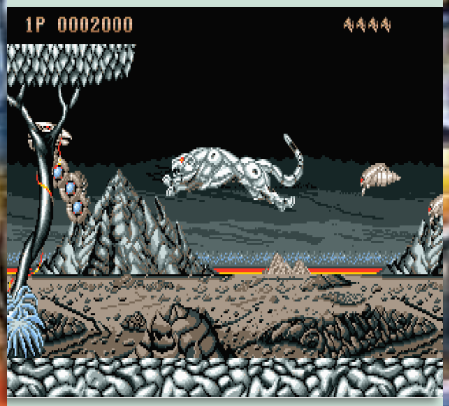
Silver

Atari ST, 512k (1989, The Sales Curve)

Saint Dragon è uno sparatutto a scorrimento laterale e orizzontale ambientato principalmente in scenari spaziali e mondi alieni in cui questa volta guidate un drago, come dice il nome di questo titolo.
Questa nave spaziale ha una coda che serve come scudo perché può essere, a seconda di come vi muovete, messa in varie posizioni per proteggere la sua testa dai proiettili nemici; può essere anche usata come arma per distruggerli.
Come genere è un clone di "*R-Type*" con una grafica che lo ricorda fin troppo bene come, ad esempio, la forma di alcuni nemici, alcuni scenari, le armi in dotazione che sembrano disegnati dalla stessa mano.

Rispetto ad altri giochi simili ha il vantaggio che anche se morite non perdete i potenziamenti che avete raccolto, ma ripartite da punti molti distanti da dove eravate prima e alla lunga diventa noioso perché dovete ogni volta rifare il percorso già fatto. Sembra più facile perché lo conoscete già, ma la noia e la frustrazione di rifare due o tre volte la stessa cosa vi porta ad essere meno precisi, fare meno attenzione e sottovalutare i colpi nemici. Per fortuna avete diversi crediti per continuare.





ST Dragon era un Coin-Op molto piacevole per una grafica che metteva in risalto il metallo e che lo rendeva sicuramente attraente per chi si fermava davanti al cabinato a guardare. Anche la meccanica di gioco era immediata e ricordava *R-Type* ed era una piacevole alternativa.
Come al solito l'aspettativa era molto alta e delude sulla gestione di questi checkpoint perché nell'originale ripartite un poco più indietro rispetto a dove siete morti, mentre in alcune conversioni è molto più frustrante.
La versione per Atari ST è ben riuscita nella grafica che ricorda molto da vicino quella originale e anche nel tipo di armi ed esplosioni. Male invece lo scorrimento che non è fluido, ma non rovina la giocabilità.

Il sonoro è quello tipico Atari ST, ma ben suonato, la musica è quella originale, viene riprodotta bene e fa il suo dovere di accompagnamento.

E' un buon Shoot'Em Up molto simile a R-Type con più o meno lo stesso concetto che se perdi una vita devi rifare buona parte del livello. Chi ama il sopracitato titolo è da giocare e impegnarsi a farlo, mentre per chi si stressa facilmente è meglio lasciarlo perdere.

Atari ST= 8

Buona conversione soprattutto nella grafica abbastanza fedele a quella originale e anche con ottimi scenari che lo ricordano bene.
La giocabilità è la stessa con questo odioso sitema di ripartire molto indietro se perdete una vita che porta un po' di frustrazione a rifare più e più volte lo stesso percorso e che porta meno benefici di quanto dovrebbe .
Mi aspettavo una fluidità di scorrimento migliore per questo tipo di gioco.



Amstrad CPC (1988, Virgin)

Action force è uno sparatutto a scorrimento laterale e orizzontale basato sulla licenza ufficiale di **G.I. Joe** dato che i personaggi sono ufficialmente presenti con i loro nomi e i loro loghi.

Attaccando una piccola isola di Botsneda creando il caos nella popolazione, l'organizzazione criminale COBRA ruba dei documenti segreti per fare una breccia nella sicurezza nazionale.



Per fermarli viene inviato un nuovo tipo di veicolo, un fuoristrada per ogni condizione meteorologica e per ogni tipo di terreno, che, tuttavia, non ha nessun tipo di auto difesa.

Entrate in scena voi a bordo dell'elicottero Dragon che deve difenderlo dagli attacchi arei nemici e aiutarlo a superare alcuni ostacoli sul percorso.

Voi non controllare questo fuoristrada che non si ferma quando c'è un ostacolo, ma dovete fare di tutto per evitare che venga distrutto o che si autodistrugga.

Voi avete 200 punti di energia, mentre il fuoristrada ne ha 100. Questo vuol dire che comunque è in grado di supportare dei anni, ma attenzione che bombe e certi ostacoli sul terreno lo distruggono all'istante.

Non avete vite, ma solo questa energia finita la quale dovete ricominciare tutto da capo.

Questo titolo su Amstrad CPC è davvero brutto da giocare e quale occasione per rovinare G.I. Joe una volta per tutte.

La grafica non è male, è colorata nel modo giusto, le dimensioni sono anche abbastanza grandi e la fluidità di scorrimento va bene.

E' la giocabilità completamente inesistente perché seguendo il fuoristrada voi volate in ogni direzione e potete andare avanti e indietro, ma la velocità del vostro elicottero e la forza di gravità lo rendono poco divertente.



Certe azioni sono così veloci che alle volte fate prima a scontrarvi contro un elicottero nemico che colpirlo. Con questo sistema di volo accelerato non riuscite a fare atterraggi di precisione per riparare un ponte oppure fare rifornimenti di armi e carburante.

Infine la difficoltà è mal calibrata perché questa velocità di volo è anche mal gestita sui punti energia che servono a ben poco - spesso e volentieri i nemici vi distruggono con un colpo solo.



Amstrad CPC= 4

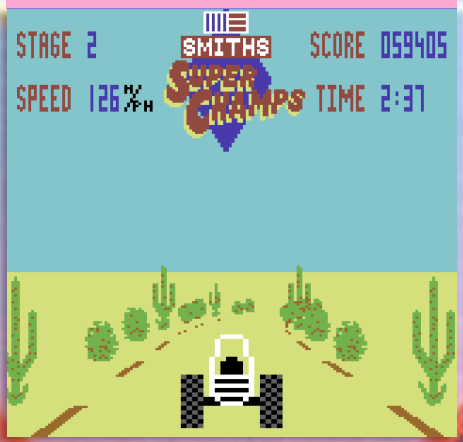
Malgrado il buon uso della licenza su nomi, personaggi e loghi, non ha niente di divertente.
La grafica anche per un 8-Bit poteva essere un poco più elaborata, la giocabilità non esiste per via di una difficoltà mal calibrata e una gestione del volo imprecisa.

SMITHS SUPER CHAMPS

Super Champs per il Commodore 64 è un gioco di corsa che non è basato su un tipo di veicolo, ma in ciascuno dei suoi 4 livelli ne userete altrettanti: una moto, una buggy, un motoscafo e una moto a 4 ruote.
E' un titolo che punta subito all'azione senza perdersi in fronzoli - non ci sono opzioni di gioco. Appena premete il pulsante del joystick siete pronti a correre.
La guida dei vari veicoli è molto semplice, come è giusto aspettarsi da questo gioco, perché l'accelerazione è gestita dalla leva del joystick e il pulsante di fuoco è il freno (anche se potete ignorare questa funzione perché basta tirare all'indietro la levetta per la stessa funzione).



Dal punto di vista estetico è abbastanza acerbo soprattutto per i vari veicoli che sono abbastanza semplici, ma sono riconoscibili. I piloti, quando sono visibili più o meno sono fatti bene con la loro postura nella guida.
La prospettiva in questa titolo funziona bene anche se gli avversari nella distanza sono dei blocchi di sprite colorati. Questo gioco punta alla giocabilità, alla semplicità e la grafica è essenziale senza strafare anche se in questo titoli multi genere si poteva fare di più.
I tracciati e i fondali sono discretamente ben realizzati e ci sono vari elementi lungo i bordi delle strade.
Il logo del gioco durante la corsa è eccellente perché da una parte la grafica è poco curata, ma vederlo stampato sullo schermo durante la corsa rende il tutto ancora più bello di quanto non sia realmente.
Male invece lo scrolling che avanza a scatti e insieme ad una velocità di guida non molto veloce (non superate i 120/5 Km/h) lo rende poco piacevole in generale.
Molto carina questa cosa di usare un veicolo diverso per ogni livello e con una grafica del paesaggio che ben si adatta a quello che state usando.
Se fosse stato fluido nello scrolling sarebbe stato sicuramente molto più divertente.





Commodore 64= 6,5

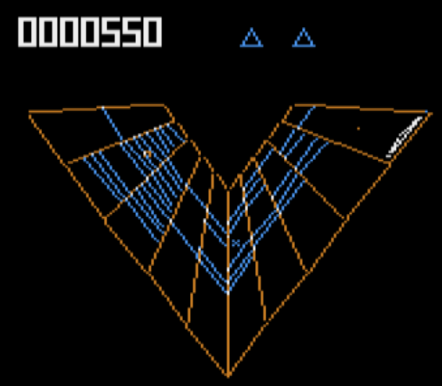
Carina questa scelta di usare quattro veicoli diversi per gli altrettanti livelli di questo gioco. Peccato che la giocabilità non sia buona e che rovini abbastanza il divertimento perché lo scrolling a scatti e una veloità di guida lenta non lo rende frenetico..
L'unica cosa che lo salva è quello di poter vedere i quattro veicoli. Una volta fatto non avrete più nessun interesse e giocarci di nuovo.



Atari 8-Bit (1983, Electronic Arts)

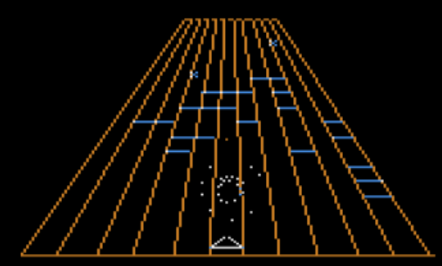
Axis Assassin, come anticipato il numero scorso, è un gioco che prende ispirazione da "*Tempest*" perché pilotate un'astronave su una serie di griglie e dovete colpire tutti gli alieni che vengono verso di voi partendo dal suo centro.
E' un titolo con grafica vettoriale e la griglia è in prospettiva ad imbuto dove dalla parte più lontana arrivano i nemici e voi che vi spostate sulla griglia in primo piano.

Per distruggere il Master Arachnid e le sue armate avete un cannone laser e una singola bomba per livello che distrugge tutto quello che c'è sullo schermo.
Vi potete spostare in ogni direzione.



Sul reticolato esterno vi muovete a destra e sinistra; per andare avanti e indietro vi muovete al suo interno, ma per farlo dovete liberare il percorso dalle ragnatele che vengono tessute dai ragni.
La "*Smart Bomb*" dovrebbe essere usata quando appare sullo schermo il Master Arachnid per distruggerlo ed essere inviati al "Nido" dove potete guadagnare una vita extra.

E' un gioco molto più difficile rispetto ai giochi da cui trae ispirazione per il fatto che oltre a distruggere i piccoli ragni dovete anche liberare il reticolato dalle ragnatele per spostarvi più liberamente.
La difficoltà è data dalla velocità di gioco che è molto elevata e molto frenetica che non vi permette di sbagliare. Ogni azione che fate deve essere quella giusta anche se più delle volte lo farete un po' a caso.
Inizialmente molto difficile per la sua velocità e soprattutto il fatto che dovete distruggere gli alieni spostandovi sulla griglia esterna e andare al suo interno con i nemici che arrivano da ogni direzione.





Atari 8-Bit= 6,5

Per chi ama i giochi frenetici e ultra veloci come lo era Tempest è sicuramente il titolo da giocare.
E' tosto e metterà in difficoltà anche i più esperti in questo tipo di titoli.
E' talmente veloce che alle volte superate i livelli senza ben rendervi conto del come e del perché.
Per me è troppo veloce e ho superato dei livelli senza rendermi conto di averlo fatto.



Gold

ZX Spectrum (1991, Alternative)

Thomas the Tank Engine è un gioco per bambini basato appunto su un personaggio di un famosa serie televisiva conosciuta in Italia come "Trenino Thomas", un cartone animato realizzato in grafica 3D.

Grazie alla licenza su questo personaggio e sulle sue avventure sono stati realizzati diverse conversioni per Computer e Console (non poteva di certo passare inosservato) con risultati abbastanza piacevoli e divertenti.

Per la versione ZX Spectrum ne esce uno che è un gioco di corsa in cui dovete guidare il trenino più carismatico della serie (Thomas) a compiere diverse missioni tra le quali portare i bambini al mare, le medicine all'ospedale, consegnare la posta, ecc.



Le missioni sono selezionabili all'inizio scegliendo un percorso tra quelli disponibili che, comunque, potete ripetere all'infinito. C'è un limite di tempo, ma scorre molto lentamente e avete, mi pare, delle vite infinite. Lo scopo è solo quello di arrivare alla fine del percorso con un impegno adeguato all'età a cui è rivolto.



L'unica cosa che richiede una minima attenzione è che per ogni missione dovete trovare il vagone merci o passeggeri e poi raggiungere l'obiettivo stando attenti a non finire in percorsi chiusi o scontrarvi contro altri treni che vi obbliga a ricominciare tutto da capo.

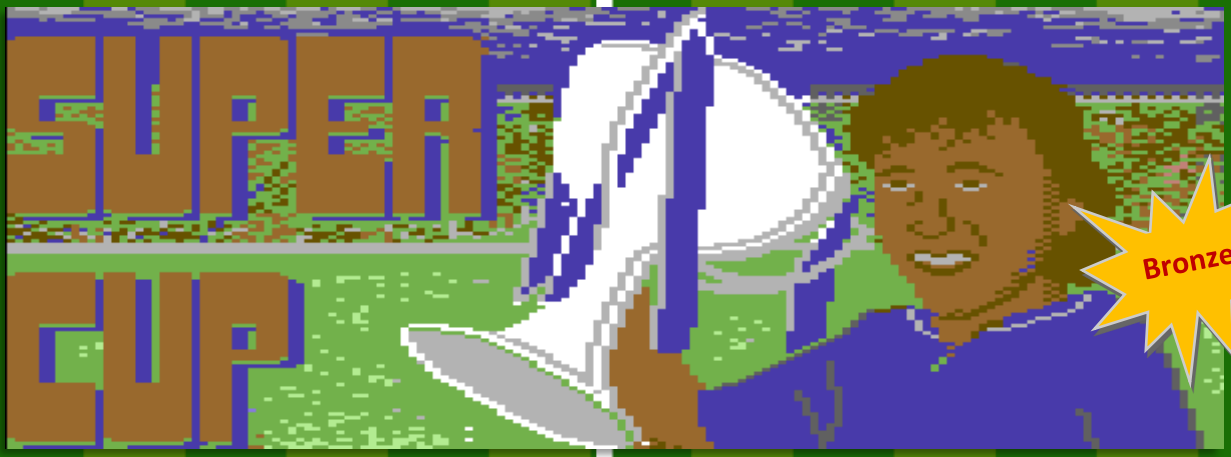
Essendo un gioco per bambini non ci sono penalità perché una volta collegato il vagone, anche se avete degli incidenti non lo perdete e questo vi facilità arrivare in fondo senza problemi.

E' un gioco carino anche nella realizzazione con una grafica molto curata che pur monocromatica in bianco e nero è molto ben fatta con i treni che vi risulteranno identici alla serie TV e sicuramente un buon punto di partenza. Stessa cosa per la giocabilità davvero eccellente grazie alla fluidità dello scrolling e da una meccanica di gioco molto semplice. L'unica cosa più difficile è solo quella di scegliere il percorso giusto.

Molto bella la musica iniziale che chi ha visto questa serie se la ricorderà molto bene. Peccato che durante il gioco sia tutto silenzioso a parte qualche beep.

ZX Spectrum= 9

Il Trenino Thomas è stato brillantemente portato su questo ZX Spectrum grazie alla sua giocabilità semplice, ma divertente soprattutto visto il target a cui è rivolto.
E' molto ripetitvo nella missioni e non c'è un avanzamento di livello; è solo un passatempo che potete giocare all'infinto facendo le stesse missioni solo per guardare questo personaggio correre come nella serie TV.



Commodore 64 (1988, Rack-it)

Supercup Football è un gioco calcistico con la visuale dall'alto che ricorda, come detto nell'anteprima dello scorso numero, Microprose Soccer, probabilmente uno dei migliori per il Commodore 64.

E' un gioco completo in cui potete correre, tirare e fare scivolate. C'è anche una mossa speciale per fare i tiri ad effetto.

Normalmente in questi giochi sul calcio la gestione del portiere è gestita dal computer (soprattutto in quelli moderni) che vi lascia liberi di pensare solo a portare la palla nell'area di rigore avversaria e fare gol.

In *Supercup Football* invece il portiere lo controllate voi non appena





gli avversari entrano nella vostra area di rigore.

Dal menu principale potete scegliere il colore delle due squadre che si affrontano, se giocare da soli contro il computer o sfidare un amico.

La giocabilità non è come potete immaginare perché i compagni non esistono perchè quando avete la palla arrivate da soli in porta e poi potete cercare di fare gol usando questo tiro speciale ad effetto per ingannare il portiere.

Forse un bug forse no, ma spesso quando fate una scivolata vi incastrate sul pallone che ha l'avversario e stessa cosa se vi scontrate durante una corsa.

Nel menu principale c'è una classifica con tutte le statistiche, ma solo per due squadre perché potete creare un mini torneo durante la sessione in corso in cui potete cambiare ogni volta la difficoltà del computer e il colore delle squadre per simulare un torneo.

Chi cerca un gioco del calcio più complesso da gestire e con un reale torneo non lo troverà con Supercup Football.

Commodore 64= 7

Per chi cerca un gioco del calcio con una grafica carina e fatto bene nelle animazioni e nella meccanica di gioco, questo titolo è sufficiente e fa il suo dovere.

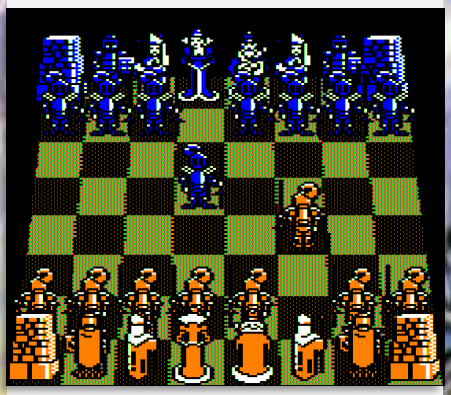
Molto facile impadronisrsi della palla e poi anche da soli potete percorrere tutto il campo e arrivare in porta e provare un tiro ad effetto per fare gol.

Devo dire che tutto sommato non è male per chi cerca la massima semplicità e divertimento con questo sport.



Apple II (1988, Interplay)

Battle Chess è un nuovo modo di giocare a scacchi grazie ad una nuova grafica in 3D con pedine che ricordano personaggi medioevali con in prima linea i Soldati con le lance e in seconda linea avete i Cavalieri, il Re e la Regina con le loro vesti regali, Vescovi e le Torri che quando si spostano diventano degli

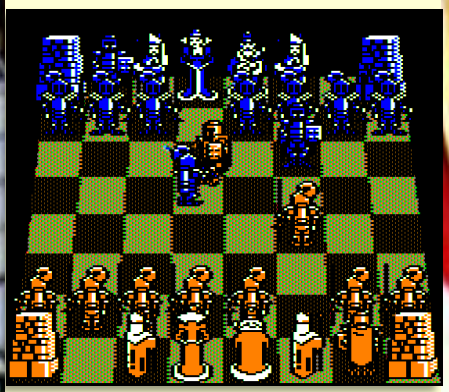


enormi soldati fatti di mattoni.

La novità di questo gioco non è il fatto di essere in 3D (non è il primo e non sarà l'ultimo), ma il fatto che quando due pedine si incontrano ci sarà una battaglia feroce che si concluderà con chi ha il diritto di vincere in base alle mosse che avete fatto.

Le regole sono esattamente le stesse del gioco originali con il vantaggio di vedere cosa succede quando due personaggi di scontrano.

Ovviamente questo sistema rallenta il gioco sia nel movimento sia nei combattimenti. Ognuna di queste funzioni supplementari può essere disattivata da un menu a tendina per impostare il gioco nel classico 2D, togliere le animazioni del movimento e anche disattivare i combatti-



menti.

Certo farlo è nel vostro diritto, ma se togliete a Battle Chess tutte queste funzioni che lo rendono unico nel suo genere, tanto vale caricare un classico degli scacchi in 2D.

Questo gioco è nato per essere ammirato in tutto il suo splendore che in realtà sono i combattimenti tra le varie pedine.

Devo dire che la versione per Apple II è davvero bella, con una grafica molto dettagliata e curata con anche una buona velocità di movimento sulla scacchiera e che non pregiudica le sue prestazioni .

Chi ha visto questo titolo sulle versioni a 16-Bit ne rimarrà piacevolmente colpito perché non è così male come l'hardware potrebbe far pensare.



Apple II= 9

Su ogni computer dove gira questo gioco è un capolavoro sia per quanto riguarda la giocabilità sia per quanto riguarda l'aspetto estetico. Curato in ogni dettaglio sarà un piacere imparare a giocarci così complesso nelle sue regole.

Con Battle Chess rivivrete scontri medioevali come avete visto nei film o letto nei libri.

Phantis

Phantis (o conosciuto meglio come *Game Over II*) è un gioco diviso in due parti e nella versione su cassetta la prima è sul lato A e la seconda sul lato B. Per accedere a quest'ultima dovete avere un password che ricevete dopo aver completato la prima parte.
In totale avete 4 fasi e 6 livelli che si alternano tra un Beat'Em Up clone di *R-Type* e uno di piattaforme clone di *Turrican*.

Il vostro quartier generale vi ha inviato sul pianeta Sotpok, conosciuto come Phantis, per salvare i



vostri compagni che sono stati catturati dagli alieni.
E' una modalità di gioco che riscuoteva molto successo quando fu ideato perché alternava fasi di volo a fasi in cui dovevate esplorare il pianeta ricco di flora e di nemici per raggiungere un obiettivo.



Dividere il gioco in due parti lo rendeva molto longevo tanto che potevate anche starci delle ore. Io ci ho giocato sul Commodore 64 e non riuscivo a smettere di giocare proprio per la sua immensa giocabilità soprattutto le fasi sul pianeta.
Quando siete sul pianeta siete accompagnati da un buffo essere, una palla che rimbalza con un cappello che dovete usare per distruggere i nemici. Voi non avete armi, inizialmente, e quindi quando capita un alieno potete saltarlo e fare in modo che il vostro compagno li colpisca. Potete anche dargli il comando di andare direttamente contro i nemici .
Questo sistema di gioco è utile in ogni situazione perché in varie occasioni potete sfruttarlo quando sullo schermo ci sono nemici che arrivano da ogni direzione.
Avete 4 vite e un cuore che rappresenta la vostra energia che potete recuperare trovandone altri lungo il percorso. Avete abbastanza vite per andare molto lontano.

In questa versione per MSX è molto carino nella giocabilità in entrambe le parti soprattutto quella sul pianeta e anche divertente sfruttare questo vostro compagno un po' inusuale.
La grafica in generale è discreta perché se tutto è molto colorato il vostro alter ego è monocromatici e trasparente.



MSX= 7,5

Un buon titolo che in enrambe le parti è molto ben riuscito e che gli da una buona longevità nel tempo anche se nello sparatutto clone di R-Type c'è una difficoltà decisamente elevata che farete un po' di fatica a superare.
Molto ben organizzata la parte clone di Turrican con un buon uso del vostro inusuale compagno di avventura.
E' la parte più bella dell'intero gioco e quella sicuramente più giocabile.

Recensione dei lettori

E' una nuova sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che vogliono scrivere una loro recensioni sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.
Chiunque può scriverne una contattandomi direttamente su AmigaPage.it, su Amigaworld.net o EAB. Mi trovate sotto il nome di "Seiya".
Questa pagina rimane presente anche se non ci sono o non ci saranno più questo tipo di recensioni.
E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage
- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)



Rick Dangerous è un gioco di piattaforme ispirato al film "Indiana Jones" per come è stato disegnato il protagonista e alcune scene che vi ricorderanno i suoi film come il masso gigante che vi segue appena iniziate a giocare e anche i nemici finali che sono i Nazisti.

Voi impersonate un archeologo che deve studiare la tribù perduta di Goolu, ma durante il viaggio di avvicinamento il vostro areo precipita e siete costretti a paracadutarvi in mezzo alla foresta.

Ci sono vari livelli a tema con altrettanti tipi di nemici e caratterizzati dal fatto che non sono a cielo aperto, quindi siete all'interno di miniere, castelli e basi militari.

Siete armati con munizioni limitate, ma potete trovare rifornimenti in giro e per eliminare i vostri nemici dovrete usare anche un po' di strategia e fortuna.

Molti pericoli non si vedono perché è a quadri fissi e non li vedete fino a quando non ce li avete davanti. In molti casi dovrete imparare a memoria il percorso per scoprire dove si trovano. Altri sono nascosti e si attivano quando vi avvicinate troppo.

Questo titolo è uscito su tante piattaforme diverse sia a 8-Bit sia a 16-Bit, ma solo su queste ultime riesce a unire grafica, sonoro e giocabilità come in nessun'altra versione pur restando eccellente in ognuna di esse.



Amiga= 9

Un gioco perfetto nella grafica, nel sonoro e nella giocabilità con tocchi di classe come i punti che appaiano sullo schermo quando prendete dei tesori e lo rende, in questa versione, molto Coin-Op.



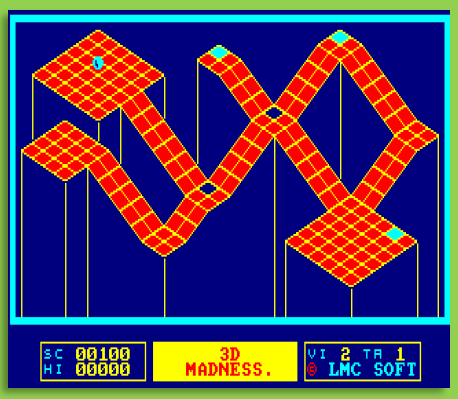
3D Madness

3D Madness è un gioco basato sul Coin-Op "Marble Madness" in cui dovete superare diversi livelli guidando una palla per recuperare da ogni livello degli oggetti facendola passare su dei percorsi che sono costruiti sopra delle strutture molto alte. Cadere da queste ultime significa la perdita di una vita.

Questi percorsi non hanno nessuna protezione e quindi dovete fare in modo che la vostra palla non precipiti nel vuoto e fare attenzione a dei buchi. Non c'è nessun tipo di gravità dato che potete tranquillamente anche andare in salita.

La grafica non è essenziale in questo gioco anche se comunque è fatta bene, l'ambiente tridimensionale funziona e la giocabilità è ottima.

Questo percorso in 3D è difficile perché dovete stare attenti alla visuale che alcune volte potrebbe ingannare i vostri occhi.





Amstrad CPC= 7

Un gioco arcade ben riuscito nella giocabilità e anche nella grafica che lo rende più affascinante, ma al tempo stesso più impegnativo affrontare certi percorsi che non hanno protezioni da cadute nel vuoto e buchi con strani effetti.



Atari ST, 512k (1987, Loricel)

Sapiens è un'avventura arcade 2D che vi porta a 100.000 anni fa per rivivere la vita dell'Homo Sapiens e in particolare della vostra nella quale siete un cacciatore della tribù Light-Foot che deve esplorare il territorio, mantenere buoni rapporti con le altre tribù e commerciare vari oggetti e combattere per la propria sopravvivenza.

Per imparare a rimanere in vita dovete scoprire il territorio, dove trovare gli animali da cacciare o sapere come muovervi in mezzo ad una foresta piena di pericolosi lupi affamati.



Grazie a questo videogioco potete immedesimarvi molto bene in quella realtà e viverla voi stessi anche se è un po' romanzata per il fatto che avete una lista di verbi per parlare e interagire con i vari personaggi. Sicuramente non era così 100.000 anni fa, ma il bello dei videogiochi è di rendere tutto molto semplice e vivere avventure fantastiche in un contesto storico reale.



Ha due modalità di gioco: l'avventura grafica usando il mouse e cliccando sui vari verbi e azioni per interagire con il mondo circostante e una modalità arcade in cui agite come se fosse un Beat'Em Up usando il mouse per spostarvi in tutte le direzioni, tirare calci e pugni o usando le armi che avete a disposizione.

Per passare da una modalità all'altra dovete usare il mouse selezionando "**Lateral View**" per la fase arcade e "**Landscape**" per l'avventura. Una volta preso confidenza con questo sistema diventa abbastanza interessante anche se dopo un po' perde un po' di fascino.

La grafica è molto carina, abbastanza definita e colorata e durante l'azione avete sempre un accompagnamento musicale che, in questo gioco, può essere cambiato in favore dei MIDI (dovete avere l'interfaccia prevista per questo titolo). Ci sono diversi moduli musicali che vengono caricati in sequenza.

E' abbastanza dispersivo perché non ha uno scopo ben preciso, ma un immensa vita da gestire senza darvi la soddisfazione di raggiungere un obiettivo.

Incontrate persone, fate due chiacchere, andate in giro, combattete contro il cattivo di turno che può essere umano o un animale e continuate a fare la vostra vita. E' forse un po' troppo poco per dare la voglia di andare avanti.

Con Riserva

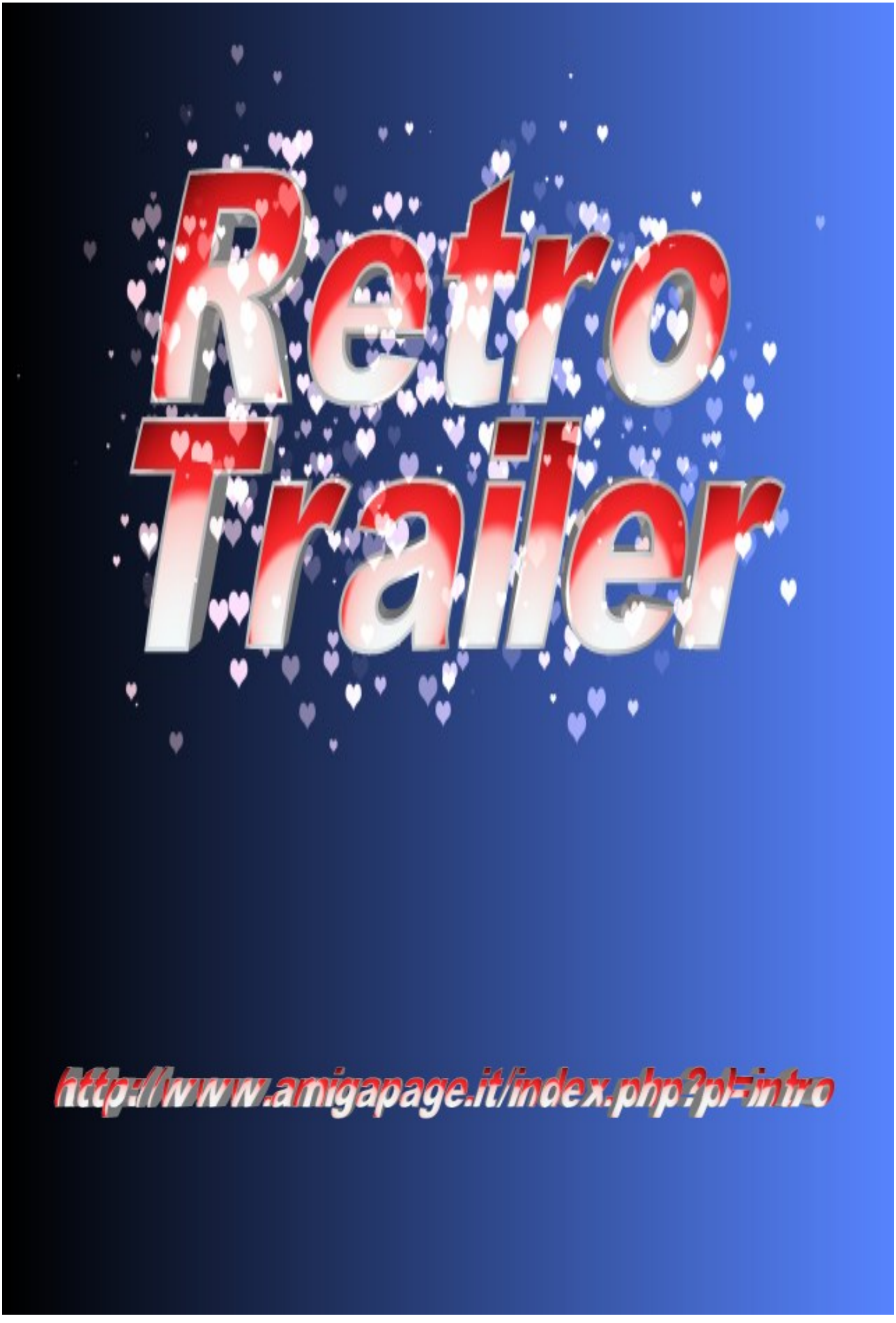
Promosso

Atari ST= 6

E' un'avventura grafica, un Beat'Em Up e anche un RPG. Non ha però un vero scopo dato che va giocato solo per vedere se riuscite a sopravvivere in una Terra di 100.000 anni fa.

E' una novità interessante per un po', ma poi perde interesse in brevissimo tempo.

La grafica è carina, ma con un Atari ST sicuramente si poteva osare di più.


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

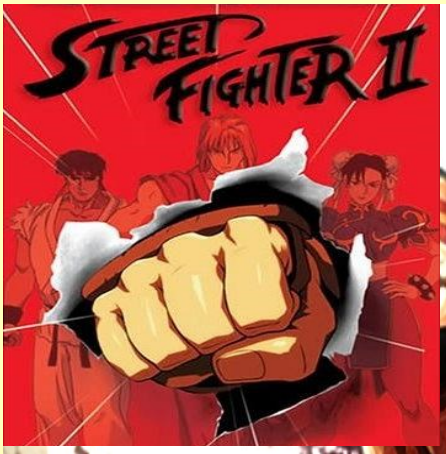
Ripescaggi

E’ una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete un fondo giallo o dei bordi gialli vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):









DOS (1992, Capcom)

Amiga, 1MB (1992, U.S. Gold)

Atari ST, 1MB (1992, U.S. Gold)

Amiga, Atari ST e DOS furono disastrose per un problema comune: mancanza di frame di animazione e quindi lo scrolling dei personaggi va a scatti.

Dopo il discreto Street Fighter, la Capcom ci riprova nel 1991 con **Street Fighter II: The World Warrior** che diventa subito un successo strepitoso, forse anche di più di quello che si aspettava la stessa Capcom dopo il primo gioco.
SF2 rivoluziona questo genere facendolo diventare in poco tempo un culto e che ispirerà tutti gli altri.
Un successo che ha portato alla richiesta di tantissime licenze per portare questo gioco su ogni Computer e Console tanto che questo nuovo piacchiaduro è sbarcato anche su hardware dove era assolutamente impensabile di farlo girare. E se non veniva convertito ufficialmente veniva fatto dai fan.



Come nel primo gioco anche qui vi è una trama anche se non è chiara, ma alla sua fine ogni personaggio racconta il motivo per cui partecipa al torneo, quindi che cambia in base al personaggio. Alla fine si tratta però di un torneo dove bisogna affrontare e sconfiggere tutti gli avversari e diventare il campione.
SF2 ha 15 lottatori, 8 sono selezionabili, mentre gli altri 7 sono nascosti e sono tenuti solo dal computer. Quindi 1 o 2 giocatori possono scegliere uno degli 8 disponibili e affrontare gli altri 7 e poi affrontare i 4 lottatori non selezionabili.
In questo seguito ogni lottatore ha delle caratteristiche che lo distingue nel fisico e nello stile di lotta e ognuno di essi ha delle incredibili mosse speciali oltre che al solito bagaglio di pugni, calci e prese.
Le mosse speciali sono molto difficili da eseguire dato che richiedono delle specifiche combinazioni di joystick e tasti, ma quando vengono eseguite provocano molti danni agli avversari.
Questo gioco introduce un combattimento che ha molti elementi di strategia perché grazie alle varie combinazioni di attacco si riesce a vincere anche in modo spettacolare e non più a casaccio come accadeva prima.

SF2 cambiò per sempre la storia dei videogiochi. Era talmente innovativo, che molti elementi del gameplay che i fan dei combattimenti danno oggi per scontato, appiano qui per la prima volta.



Tutti i giochi di questo genere usciti dopo questo titolo furono, chi più e chi meno, influenzati dalla leggenda Capcom.
Una delle sue caratteristiche più interessanti è che una volta finito non ricomincia da capo, ma si assiste ad una scenetta finale conclusiva che per alcuni personaggi spiega perché hanno partecipato a questo torneo. Un motivo in più per cercare di finirlo con tutti i personaggi.
Le conversioni di questo SF2 per

Amiga= 5

SF2 rovinato da una conversione fatta molto superficialmente che mostra una grafica animata a scatti, povera di animazioni e fondali statici poco colorati.
Giocabilità messa a dura prova da un controllo via joystick davvero impreciso e impossibile gestire pugni, calci, prese e combo con un solo tasto.
Audio davvero ben fatto e musiche riprodotte molto bene.

Atari ST= 5,5

Questa versione è leggermente meglio della versione Amiga perché i 16 colori sono stati applicati molto meglio e sono anche più vivaci nella loro staticità.
La velocità di gioco è leggermente più lenta che vi permette di fare mosse e combo più facilmente.
Non cambia comunque il giudizio perché anche questa versione è molto superficiale.

DOS= 5,5

La versione DOS ha i 256 colori, ma è uno specchietto per le allodole perché ha gli stessi difetti delle altre e in più con questa versione noterete cose assurde come il fatto che venite colpiti e colpite voi stessi senza che ci sia una reale collisione tra i due lottatori.

Console Forever





Questo va bene fino a quando non arrivate al "green" dove c'è la buca. Questa area ha delle pendenze che però non sono ben chiare da comprendere e quando vi avvicinate alla buca ogni lancio che fate prende direzione diverse.
Bisogna memorizzare la mappa del Green che vi appare quando ci entrate e poi andare un po' a tentativi.



Mean 18 Ultimate Golf (1989, Atari - Atari 7800)

E' un gioco del golf in 3D che assomiglia molto a "Leaderbord" per il suo aspetto estetico anche se decisamente molto colorato e dettagliato come ci si aspetta da questa Console.
Usa il sistema di controllo in "3 click" per la scelta del numero di giocatori, la difficoltà e la generazione delle buche (sembra una cosa scontata avere queste opzioni, ma è nuovo questo sistema di scelta che non troverete in altri titoli).
Con questa tipologia di controllo è quasi tutto automatizzato come la scelta della mazza e a voi sta solo scegliere la forza nel tiro e la direzione da prendere.

Sembra tutto bello e tutto facile da giocare in questo modo, ma in realtà è molto complicato perché dovete imparare a dosare la forza del tiro.

Atari 7800= 7

E' un buon gioco del golf che ha una grafica molto colorata e dettagliata oltre che molto fluida.
Si gioca bene, ma quando siete sul green le cose si complicano parecchio dato che le sue pendenze non sono visibili in modo chiaro.
Richiede tanta pratica



As Aventuras da TV Colosso (1996, Tec Toy Indùstria de Brinquedos - Sega Master System)

E' una versione modificata di "Asterix and the Secret Mission" dove i protagonisti sono stati sostituiti con Gilmar e Priscilla che devono recuperare 6 erbe per creare una medicina e salvare il loro amico Chefinho.

E' un gioco con visuale laterale e uno scorrimento multidirezionale in cui dovete scegliere se impersonare uno o l'altro dei due protagonisti e cercare queste erbe che sono sparse tra i sei livelli.
Sia Gilmar sia Priscilla possono saltare e tirare pugni, ma hanno anche alcune caratteristiche specifiche: Gilmar può correre molto velocemente e fare un doppio salto. Priscilla è più forte, può rompere i muri più facilmente e fare anche delle scivolate per superare certi ostacoli.
Essendo una versione modificata di Asterix, questo nuovo titolo eredita alcune sue peculiarità come le pozioni che rendono Gilmar più forte e



Priscilla prende delle rocce da scagliare contro i nemici.
Si può anche giocare in due contemporaneamente e aiutarvi a vicenda sfruttando le loro caratteristiche.

A parte il motore di Asterix e delle sue funzionalità di base, è un gioco davvero bello, divertente e di una giocabilità così elevata che una volta iniziato difficilmente riuscite a smettere.
Ogni cosa che vedete sullo schermo ha delle animazioni che sembra un cartone animato.

Sega Master System= 9

Eccelente gioco di piattaforme e azione di una giocabilità cosi' elevata che vi stupisce e che vi rapisce tanto che smettere di giocare è davvero difficile.
Ogni sezione dei livelli ha il suo modo per essere superato e ci sono poi anche dei nemici che vanno sconfitti in un particolare modo che starà a voi scoprire.



Atomic Robokid (1989, UPL - Turbografx-16)

E' un gioco di azione a scorrimento laterale che avete letto in uno degli scorsi numeri e recensito per Amiga dove la sua giocabilità era anche meglio dell'originale per essere meno frustrante a parità di difficoltà.
La versione per la Console Giapponese Turbografx-16 mostra le sue qualità estetiche e anche musicali per riprodurre quasi fedelmente il gioco originale anche se lo fa in maniera un po' diversa e anche inaspettatamente.

Il gioco è lo stesso, ma i livelli sono stati completamenti rifatti e lo rendono, almeno per quanto riguarda i fondali, decisamente nuovo.
Cambia anche la difficoltà perché è molto più difficile di quanto possiate immaginare e se i globi che vi rallentavano nei Coin-Op erano



stressanti ora ci sono i nemici che tra l'altro i loro proiettili vi seguono per tutto il livello. Se li superate e poi vi fermate, vedrete che questi spuntano improvvisamente dietro di voi.
Il numero di nemici su schermo è impressionante e i loro proiettili vi seguono in eterno.
Per questo motivo avete degli scudi che vi permettono si resistere al loro contatto per un certo numero di volte.

La giocabilità purtroppo è scadente per questa cosa di avere sullo schermo i proiettili nemici che anche se arrivate in fondo al livello sono sempre li dietro di voi pronti a colpirvi quando ve ne siete dimenticati.

Turbografx-16= 6

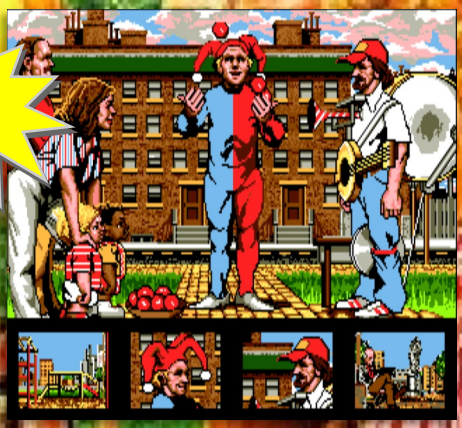
La grafica, la musica, lo scorrimento sono eccezionali e sembra quasi di vedere il Coin-op in casa.
E' tutto un po' rovinato da questa difficoltà estrema di avere tantissimi nemici sullo schermo che pur distruggendoli, non potete farlo per i loro proiettili che continuano ad essere presenti per tutto il livello e possono sbucare all'improvviso dietro di voi.

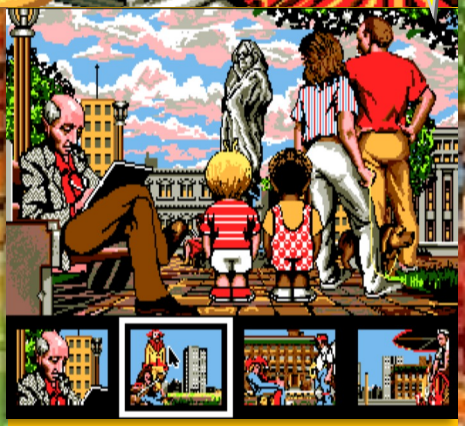

Education
Shift

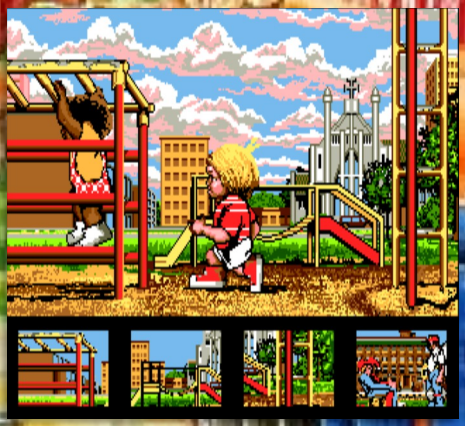
Educational: Learning

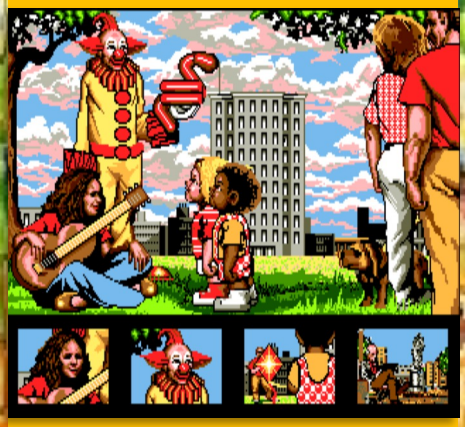


Apple II GS (1990, Laurence Production)









Mc Gee at the Fun Fair è un'avventura educativa senza uno scopo e non c'è una sequenza finale, ma creata per il bambino che decide cosa deve fare McGee, dove andare e cosa fare cliccando sulle immagini che vengono mostrate sullo schermo.

La schermata principale mostra il luogo dove siete e cliccando sulle piccole miniature che ci sono in fondo allo schermo determinate il cambio di scena, l'attivazione di suoni e animazioni.

E' un cartone animato interattivo ed è enfatizzato dalla grafica che lo ricorda molto da vicino e ogni cosa che vedete sullo schermo è in evidenza per essere recepibile dal target a cui è stato rivolto.

Questa serie di giochi è stata creata per quei bambini che non hanno ancora imparato a leggere e infatti non ci sono parole, ma solo delle vignette da guardare e ascoltare. Non c'è nemmeno il rischio di fallire finendo in percorsi senza via d'uscita.

E' un gioco che si avvia anche da dischetto e il bambino viene aiutato dal Computer che gli dice verbalmente o con un immagine di cambiarlo quando è necessario.

Se il gioco in se non ha uno scopo, ce l'ha il programma che insegna e motiva l'abilità del bambino a coordinare la mano e l'occhio, comprendere i simboli e la percezione delle immagini.

Questo programma su Computer migliora l'uso del linguaggio e lo sviluppo sociale perché c'è più attività che, ad esempio, usare i mattoncini.

Anche se è un titolo con un target ben preciso, potete divertirvi ad ogni età perché comunque è un cartone animato molto ben interattivo con tanti suoni e animazioni che danno anche valore alle caratteristiche dell'hardware su cui è stato sviluppato.

Apple II GS= 9

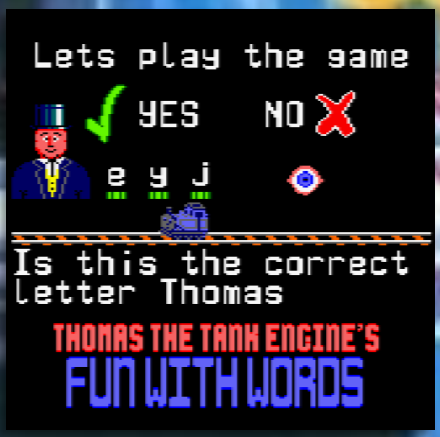
Un cartona animato interattivo per divertirsi a vedere animazioni e suoni imparando ad usare il mouse e coordinare la mano con l'occhio.
Bellissima serie che dovete avere nella vostro gameteca.

Educational: Learning



Gold

ZX Spectrum (1982, Hewson)



Thomas the Tank Engine's **Fun with Words** è un gioco basato su un personaggio dei cartoni animati molto amato dai bambini di tutto il mondo e questo educativo permette di migliorare la propria conoscenza grazie a sei programmi separati che usano immagini ed effetti speciali per insegnare al bambino la formazione e la pronuncia delle parole.
Gli sviluppatori hanno creato questo gioco molto accuratamente per aiutarvi ad usare il programma nel modo migliore e non creare confusione con quello che si studia a scuola.
I sei programmi inclusi sono:



- Letter Shapes
- Spell the Picture
- Whats Wrong
- Mix and Match
- Lively Letters
- Letter Fun - Vowels

Voi imparate la forma delle parole e delle lettere, l'abilità a leggere, riconoscere lettere sbagliate nella parola, individuazione della lettere corrispondente ad una immagine, composizione di parole e riconoscimento delle vocali.



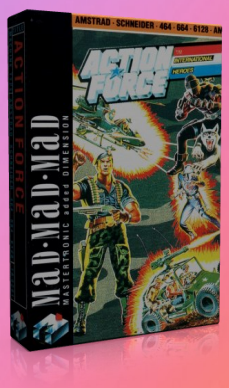
Questo è quello che dovete fare nei sei mini giochi che sono tutti divertenti grazie al personaggio *Thomas the Tank Engine*.

L'apprendimento è facilitato dalla grafica curata e colorata con i personaggi della serie TV che sono i protagonisti e che vi presentano i vari giochi che sono tutti comprensibili e portano molte soddisfazioni nel scoprire la propria abilità.
Devo dire però che è capitato un bug perché in uno dei giochi (trovate la sua immagine in questa recensione che mostra che non potete completare la parola) dato che vengono fornite delle lettere e vocali che non hanno niente a che vedere con l'oggetto. Per fortuna ricaricandolo tutto è ritornato a funzionare senza problemi.
Se il bambino sbaglia le lettere, il programma cambia il loro ordine sullo schermo, ma deve dare sempre possibilità di completare l'esercizio. Può capitare che non accada e questo non va assolutamente bene.

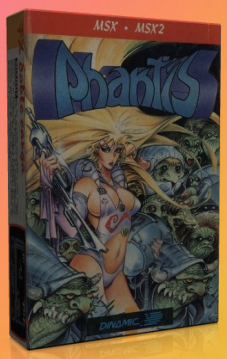
Amstrad CPC= 9

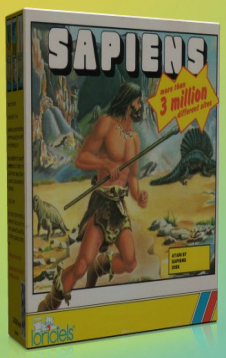
L'apprendimento grazie a personaggi molto famosi per i bambini aiuta sempre anche se alle volte ci sono dei bug che non sono perdonabili in questi giochi che sono rivolti ai più piccoli che possono avere molta confusione nel associare le parole con le immagini.

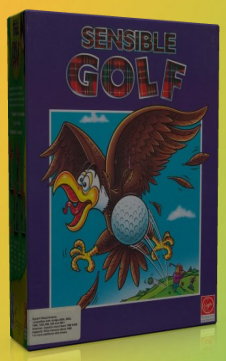
Box Art: Copertine in 3D

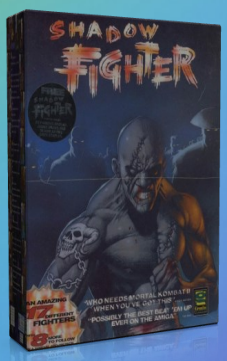










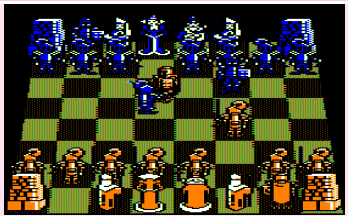


Volume 5, Numero 2
Febbraio 2019

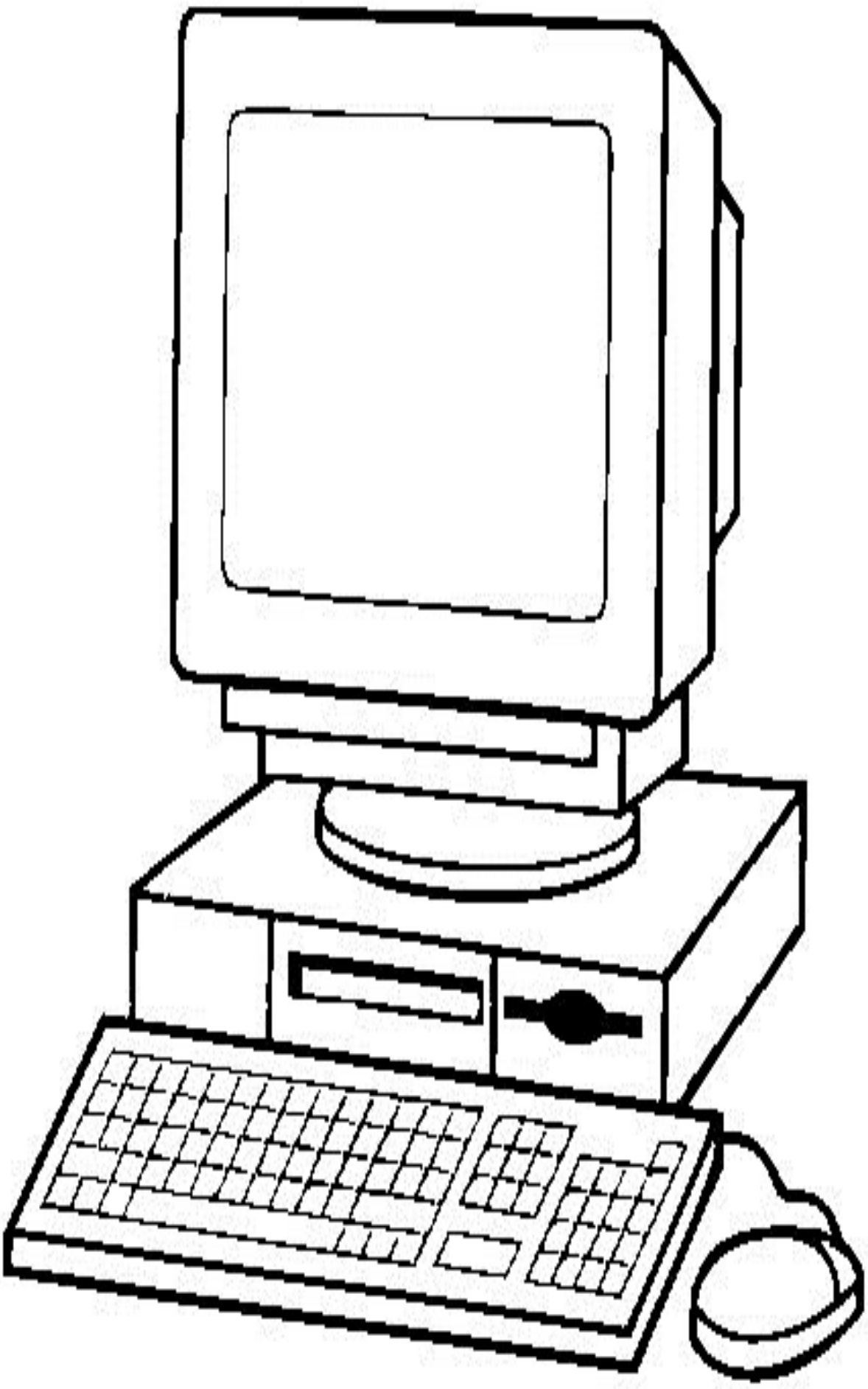
REV'N'GE!



Top 3

Shadow Fighter	
Battle Chess	
Thomas The Tank Engine	


Multimedia
Compilation
Office



Enciclopedia Elettronica Multimediale Grolier



Gold

CD32 (1994, Grolier Hachette International)

Un'altra Enciclopedia multimediale per Amiga in Italiano per il CD32 per vedere come si comporta una macchina AGA nel multimedia ancora una volta da parte di Grolier.
Questo titolo si presenta subito con una interfaccia stile Amiga, quindi molto funzionale e intuitiva e decisamente più professionale di altre enciclopedie su questa piattaforma.
La schermata principale mostra cinque categorie: **Consultazione**, **Storia**, **Geografia** e **Multimedia**.
L'icona "i" sono le istruzioni su come



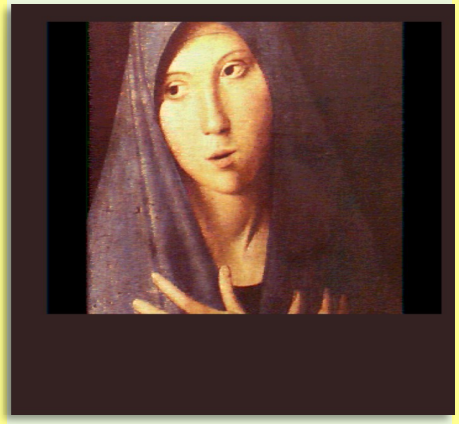
usare questo prodotto, la legenda dei pulsanti e come usarla nel modo migliore. E' utile la prima volta per chi affronta questi titoli multimediali e queste istruzioni sono accompagnate da una bella melodia con la solita ottima qualità audio.

La categoria "**Consultazione**" si apre con una menu ricco di opzioni e che in pratica servono per fare una ricerca manuale, scrivere il termine da ricercare, scrivere una lettera e lasciare il computer trovare tutte le parole che contengono o iniziano per quella che avete scelto.
Ci sono diversi filtri di ricerca che non sono descritti, ma sono abbastanza intuitivi e comunque dopo qualche tentativo imparate ad usarli facilmente.
I filtri vi permettono di cancellare il testo se avete sbagliato a scriverlo e di cancellare l'ultima lettera scritta.



Potete anche creare frasi composte da un "+" e "-" per migliorare la ricerca.
E' possibile accedere ai vari contenuti multimediali anche da questa pagina.
L'icona della libreria serve per cercare la parola che scrivete nel database e poi cliccando sul nome si apre la scheda con le informazioni desiderate.
L'icona del libro aperto invece richiede che siano scritte almeno 2 lettere per cercare tutte le definizioni che iniziano o che contengono quelle lettere scritte.
Ad esempio, io ho scritto "FE" e cliccando sul libro aperto il programma ha trovato molte parole che con FE non centrano nulla come "Indipendence". Cosa centra FE con questo termine?
In realtà aprendo la scheda informativa su questa parola c'è al suo interno "Santa Fe".
Quindi una ricerca davvero minuziosa per cercare un determinato lemma nascosto dentro l'intera enciclopedia.
Cliccando invece sul dizionario e lasciando come termine di ricerca "FE", vengono trovati tutti i lemmi che iniziano con "FE". Quando si sceglie un termine da questa lista, si ritorna alla pagina principale della categoria "consultazione" e da qui si deve scegliere quale azione fare per leggere la scheda della parola scelta.
Io ho scelto "FEAST" e non trova nulla usando la libreria, mentre con il libro aperto trova 5 termini che contengono questa parola che in qualche modo ha a che fare con l'argomento scelto.
Se il lemma, l'argomento o l'articolo hanno immagini, audio o video li potete vedere o ascoltare.
Se il termine ha più di una immagine queste vengono tutte visualizzate in una sorta di slideshow con una breve descrizione tra una e l'altra, ma siete voi che dovete interromperlo perché va avanti all'infinito.

La seconda categoria dal menu principale è "**Storia**" e questa è consultabile attraverso la linea del tempo rappresentata da 12 icone.
La linea del tempo è legata ad uno dei 12 periodi temporali, quindi se volete visitare la preistoria, dovete cliccare



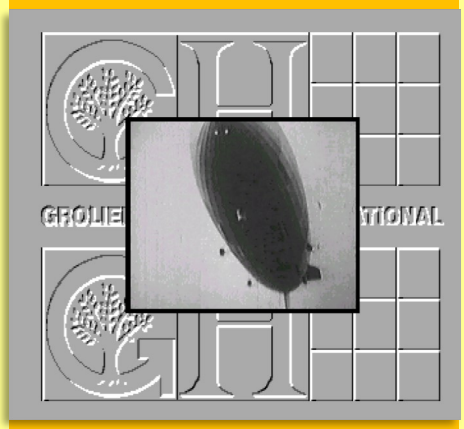
sul pulsante del dinosauro e la linea del tempo riguarderà solo la preistoria e così via per tutte le altre ere.
Una volta scelto il periodo da visitare, usando la linea temporale si cerca l'evento che interessa e da qui i vari argomenti legati a quel specifico evento storico. Una volta scelto l'argomento il programma passa automaticamente alla categoria "consultazione" e alla scheda informativa con eventuali immagini, audio o video.
Come ogni prodotto multimediale il programma vi permette anche di stampare il documento, quindi un opera utile anche a livello didattico.

Office, Multimedia and Educational

La terza categoria del menu principale è "**Geografia**" che non è altro che la mappa della Terra.
Da qui potete scegliere qualunque Continente e ogni Stato. Di questi viene mostrata la cartina politica e le sue informazioni generali. Per quelli previsti c'è la possibilità di ascoltare l'Inno Nazionale che sfruttano bene il chipset audio del CD32.
E' possibile anche interagire con lo Stato scelto, ma solo per la Capitale che viene poi descritta grazie alla categoria "**consultazione**".

L'ultima categoria del menu principale è il "**multimedia"** che può essere visionato tutto da qui: Immagini, audio, animazioni e video.
In molte produzioni multimediali per Amiga mancano sempre video, animazioni e audio e qui sono presenti tanti contenuti e quindi giusto vedere come funzionano su una macchina AGA di base non particolarmente prestante.
La prima sottocategoria "**immagini**" ha al suo interno 11 argomenti che raccolgono praticamente tutte le foto presenti in questa enciclopedia.
Non si possono vedere direttamente le immagini, ma prima viene aperta la scheda con la lettura dell'argomento e da qui si procede alla visualizzazione.
La qualità delle immagini è discreta perché c'è la sensazione che l'AGA non sia sfruttato al massimo.
La categoria dei **video** non ha sottocategorie dato che ci sono solo 28 video disponibili anche questa volta visionabili praticamente dalla scheda informativa sull'argomento ad essi relativa.
Questo sistema di visualizzazione crea dei problemi quando l'argomento prevede sia immagini che video. Se l'argomento li ha entrambi, per vedere questi ultimi dovete obbligatoriamente passare alla visualizzazione manuale e scegliere la posizione del video: se l'argomento ha 6 foto e 1 video, bisogna scegliere manualmente la posizione "7" e poi dopo una breve descrizione lo si può vedere.
La qualità dei video è buona e sono di vario genere, sia a colori che in bianco e nero per quelli storici. La maggior parte dei video è in Italiano.
La categoria **Animazioni** ha 18 video, sono in italiano e sono molto buoni sia per la qualità sia per l'audio. La visualizzazione è a tutto schermo.
Anche qui stessa cosa come per i video. Se ci sono animazioni e immagini bisogna mettere manualmente la posizione dell'animazione dopo l'immagine.
Quindi se c'è 1 foto e 1 animazione bisogna mettere manualmente "2" nella numerazione della pagina.
Un sistema molto incasinato e fa scappare la voglia di vederne altri.

L'ultima categoria multimediale sono i **suoni**.
Questi sono suddivisi in altre cinque sottocategorie e ognuna di queste ha una bella selezione di audio che vanno dai brani musicali, al verso degli animali, alle frasi famose ecc.
Per i suoni è molto più facile che con le immagini, video e animazioni perché qui c'è un pulsante apposito per l'audio che ne facilità l'ascolto. La sua qualità è ad alti livelli anche se la durata, come per i video, non è lunga. In questo caso sono stati scelti i motivi o i ritornelli più famosi che li identificano.



Cosa si può dire di questo prodotto?

E' di certo una Enciclopedia davvero notevole per i contenuti multimediali e per i tantissimi termini che sono stati inclusi, ma anche la possibilità di fare ricerche multiple all'interno degli stessi articoli.
Ci sono tante opzioni per ogni categoria che permettono di divertirsi ad esplorarla tutta e ci vorrà parecchio tempo.
Sono però evidenti delle stonature come la difficoltà di accedere in modo semplice ed immediato a certi contenuti obbligando a fare salti mortali tra tasti del pad, icone e numeri di pagina.
La qualità della parte multimediale è generalmente buona anche se non molto convincente quella fotografica che sembra non sfruttare bene l'AGA.



CD32= 8

E' una produzione italiana con contenuti multimediali quali animazioni in madrelingua, ma per il resto gli darei un 6, non perché è fatto male, ma perché l'interfaccia perde quella facilità d'uso che il CDTV e il CD32 mi avevano abituato.
Troppo macchinoso accedere ai contenuti, troppi smanettamenti tra le icone per riuscire a trovare quello che si vuole cercare e la navigazione multimediale è tutto tranne che facile.
Non è ammissibile che se ci sono 7 contenuti multimediali, per vedere l'ultimo io devo manualmente mettere il numero corrispondente a quel preciso file. Non esiste da nessuna parte una cosa del genere.
Tra l'altro quando si seleziona l'argomento che prevede foto, video e audio, le icone di questi contenuti appaiono a fianco dell'argomento, ma non ci si può accedere separatamente e quindi bisogna fare tutta la trafila per raggiungere il video che si vuole vedere.
La qualità audio, video e animazione è eccellente, mentre quelle fotografica come detto a me ha lasciato qualche dubbio perché in altre pubblicazioni per CD32 le foto erano decisamente di qualità superiore.


Al prossimo incredibile numero
#96
Marzo 2019