REV'n'GE! #80

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 15 Novembre 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 11



Insight Dinosaurs

La più completa enciclopedia sui Dinosauri su CD32

Bubble Buster

Il papà di Pang e derivati

ALTRE RECENSIONI: Star Trek: The Game * Thomas the Tank Engine 2 * Viaje al Centro de la Tierra * Hustle Chumy * Escape MCP* Thai Boxing * Thunder Burner * Bug Zum * Shuttle in Fuga * PC Calcio 4.0 * Daley Thompson's Decathlon * Grand Prix * Escape from the Dark Prison * Op. Wolf Light Gun* Renegade * Chopper War * Project Stealth Fighter * Eden Blues * Mega Lo Mania * Reading and Me * Garden Fax: Fruit & Vegetables

EDITORIALE NUMERO 80

Eccoci al penultimo numero di quest'anno e nel mese di Dicembre si concluderà il Volume 3. Facendo l'uscita mensile non ci sarà una edizione Natalizia e quindi il numero del 15 Dicembre sarà quella dedicata a questo evento con spero la scelta di giochi, appunto, Natalizi. Non è ancora il momento di pensarci, ma il numero 81 potrebbe essere l'ultimo. Da quel giorno in cui ho iniziato questa fanzine sono passati tre anni e ben 81 numeri. Sono tanti e guardando un po' anche le altre produzioni forse è anche troppo. Ho bruciato un po' di tappe facendo due numeri al mese e forse è anche giusto fermarsi un po' a riflettere.

Nel numero scorso avevo detto che avevo esaurito il materiale multimediale per CDTV e CD32 e invece spulciando meglio ho scoperto che ci sono ancora dei titoli che mi ero dimenticato e quindi ce ne è abbastanza ancora per questo numero e forse anche per quello di Dicembre.

Questo numero sarà molto interessante per la scelta dei giochi recensiti che spero siano anche oggi quelli giusti per attirare la vostra attenzione. Di certo un titolo che ho deciso di fare all'ultimo momento è nato dalla voglia di vedere se su Amiga c'è un titolo abbastanza specifico e simile il più possibile a Warcraft anche se tutt'ora continuo a pensare che sia unico nel suo genere.

Ci sono tanti titoli nella sezione Console che andrebbero ampliati e forse nel prossimo numero potrebbe avere uno spazio maggiore. Ci penserò sul momento.

Buona Lettura

Sommario Numero 80		Novembre 2017
Bubble Buster	ZX Spectrum	**15**
Bug Zum	ZX Spectrum	**13**
Chopper War	Commodore 16	**19**
Daley Thompson's Decathlon	Amstrad CPC	**16**
Eden Blues	PC Booter	**22**
Escape from the Dark Prison	Commodore 64	**18**
Escape MCP	Vic-20/Commodore 64	**10**
Garden Fax: Fruit & Vegetables	Amiga CDTV	**32**
Grand Prix	Oric-1	**17**
Hustle! Chumy	MSX	**9**
Insight DinosaurS	CD32	**33**
Mega Lo Mania	Amiga	**23**
Operation Wolf - Light Gun Edition	Commodore 64	**18**
PC Calcio 4.0	PC	**14**
Project Stealth Fighter	Commodore 64	**20-21**
Reading and Me	Apple II GS	**28**
Renegade	Apple II	**19**
Shuttle in Fuga	Commodore 64	**13**
Star Trek: The Game	Amiga	**5-6**
Thai Boxing	Atari ST	**11**
Thomas the Tank Engine 2	Atari ST	**7**
Thunder Burner	Atari ST	**12**
Viaje al Centro de la Tierra	Amstrad CPC	**8**

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.

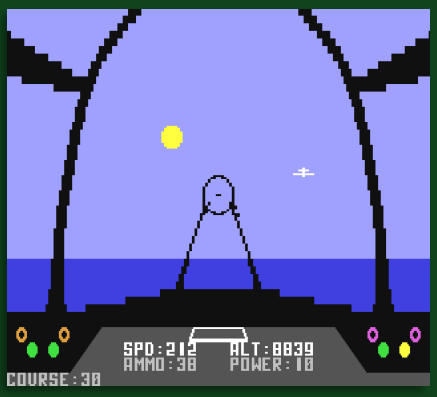


MAIN PREVIEW #81



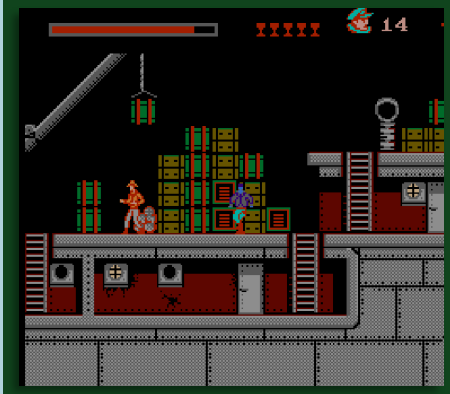
Eskimo Games (Commodore 64)

Nel numero di Dicembre/Natale non poteva mancare almeno un gioco Natalizio sulla neve. Si tratta di uno sportivo multi evento che sembra davvero divertente.



Hellcate Ace (Commodore 64)

Un altro simulatore di volo militare di Microprose che però sembra dannatamente giocabile e forse vi verrà voglia di tirare fuori il vostro vecchio computer per provarlo.



Indiana Jones and the Last Crusade (NES)

Un Indiana Jones come forse non l'avete mai visto nel gioco ispirato al terzo film e che grazie a questa piccola Console potrebbe farvi scoprire un grande gioco, forse migliore della conversione sui vari Computer che non ha dato buoni risultati.



Stargate (Mega Drive / SNES)

Sono indeciso se recensire la versione per Mega Drive o SNES, ma la prima mi sembra decisamente più giocabile e un settaggio della difficoltà molto meglio calibrato.
Lo saprete solo leggendo il prossimo numero!



Amiga, 512k, KS 1.3 (AGAtron PD)

Star Trek: The Game è un titolo shareware basato sulle avventure dell'astronave Enterprise che in questa versione è quella vista nei due film: Star Trek IV e Star Trek V.
Voi siete il capitano di questo vascello spaziale e il vostro scopo è quello di rimanere in vita tra i numerosi pericoli che questa esplorazione dell'universo comporta.
Pur non essendo un gioco commerciale è stato molto curato sotto ogni aspetto compresa una introduzione



animata davvero bella in grafica poligonale che vi farà tornare in mente quella originale.
L'azione è vista in prima persona sul ponte di comando con gli occhi del capitano (voi) e potete accedere ad ogni sezione principale delle nave per farla muovere, esplorare lo spazio, mettervi in contatto con i pianeti, altre astronavi e ingaggiare epiche battaglie.
E un gioco che sfrutta l'hardware dato che se lo avviate con solo 512k di memoria viene caricata una versione speciale con suoni ridotti (in questo modo questo titolo gira su ogni configurazione di memoria).
Nel secondo dischetto c'è un piccolo manuale che viene caricato all'avvio del programma per darvi alcune informazioni sui vari comandi anche se devo dire che sono abbastanza capibili e facendo un po' di prove riuscirete senza problemi ad imparare ad usarli.

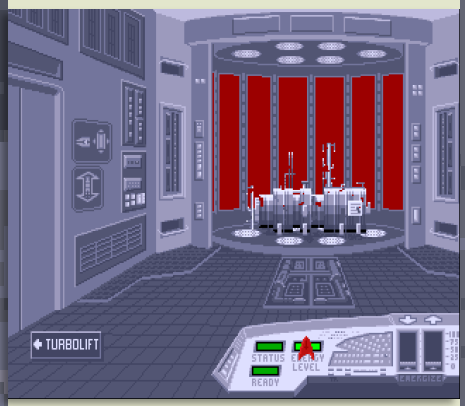
E' in parte un gioco libero di fare quello che volete, ma meglio rispettare delle missioni che vi vengono inviate dalla Flotta Stellare; missioni non vincolanti e se non fate nulla dopo un po' il sistema ne genera un'altra e questo vi da modo di capire che ne avete un gran numero da fare anche se generalmente sono di trasportare persone o oggetti da un pianeta all'altro.

- Raggiungere un pianeta
- Caricare un oggetto o una persona
- Raggiungere la destinazione

Il quadrante non è immenso e avete pochi pianeti dai quali viene generata una missione casuale e vi permette anche degli incontri che possono essere amichevoli oppure no.
Molto spesso durante una missione questa viene interrotta temporaneamente per far vedere sullo schermo il passaggio di una nave vostra alleata o della Flotta Stellare in varie configurazioni (devo dire però che questa scelta rallenta troppo l'azione che è già di per se molte volte abbastanza noiosa).
Tra le varie sezioni c'è anche il famoso Turbo Ascensore che vi porta direttamente alle varie sezioni per ulteriori approfondimenti.



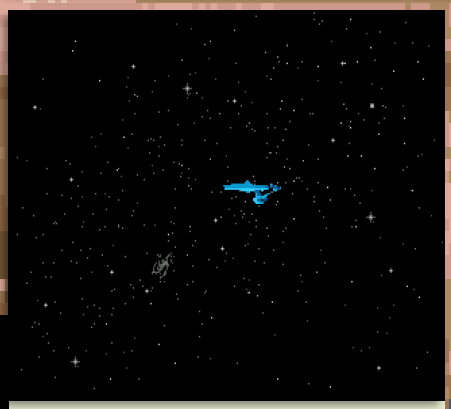
Se andate nella sezione "Shuttle" potete dare ordine di inviarne uno per adempiere a qualche missioni particolare oppure farlo rientrare.
Quando decidete di farne decollare uno ne prendete direttamente i comandi e scoprirete quando è reale pilotare uno Shuttle. Se andate all'Hangar potete modificare alcune loro caratteristiche di velocità e gravità.
Come già detto il quadrante in cui si svolge questo gioco non è molto grande e non potete accedere alle zone controllate dai Klingon e dai Romulani quindi gli incontri con queste razze sono casuali; li potete incontrare se decidete di esplorare qualche sistema che confina con queste zone o se loro fanno degli attacchi contro la Federazione.

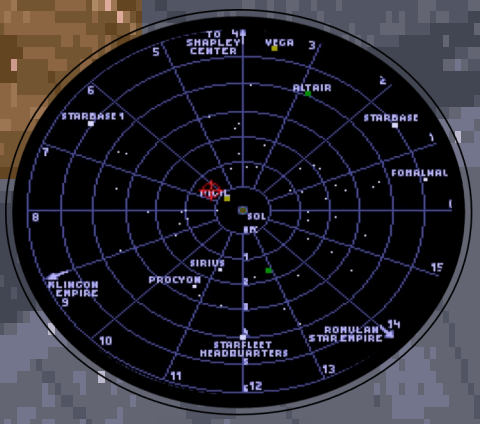


I Combattimenti sono visti esattamente come gli incontri amichevoli, in prima persona, con l'allarme rosso che si attiva e di conseguenza anche il puntamento che può essere manuale o automatico.
Avete i Phaser e Siluri Fotonici per colpire determinati punti dell'astronave per distruggerla o danneggiarla e sicuramente è la parte più interessante perché le battaglie nell' Universo di Star Trek sono sempre molto









interessanti e belle da vedere.

E', tuttavia, un gioco molto lineare e anche se vi permette una libera esplorazione del vostro quadrante non sempre riuscite a vedere in pieno le varie funzioni che avete a disposizione.

Potete scegliere una qualunque destinazione prevista nella mappa del vostro quadrante, ma ad esempio non riuscirete mai a fare un teletrasporto perché non avete le coordinate di un oggetto o una persona (a parte il fatto che normalmente dovete trasportare solo degli oggetti) e non potete inviare nulla per lo stesso motivo.

Anche il decollo degli Shuttle non serve a niente perché se la missione non lo prevede potete solo provarci con il risultato della sua inevitabile distruzione contro le pareti dell' Hangar o precipitando su un pianeta.

Anche orbitando su pianeti che non prevedono missioni ci sono problemi di integrità perché vi vengono segnalati danni all' astronave e questo vi fa capire che pur non essendo lineare al 100% ci sono cose che non potete fare liberamente e questo può alla lunga stancare un poco.

Le missioni come già detto sono basate su quei tre punti intervallate da scambi amichevoli con altre astronavi (che non serve a niente) e combattimenti contro Klingon e Romulani che sicuramente sono invece il tipo di incontri che vorreste fare più spesso e in questo gioco ci sono. Ho fatto una seconda prova e ho incontrato ben tre astronavi nemiche in cui dovete posizionare le vostre armi sui loro scafi (vengono indicati i punti dove potete fare maggiori danni) e poi fare fuoco con Phaser e Siluri.

Ogni cosa in questo gioco è stata pensata e realizzata in maniera davvero eccellente a partire dalla grafica curata che vi porta nel mondo di Star Trek in una maniera che nessun gioco commerciale per Amiga abbia mai fatto.

Ogni sezione che visitate ha delle animazioni che sono proprio quelle che avete visto nei vari film (chi ha più di 512k di memoria potrà anche sentire musica ed effetti sonori originali).



Amiga= 9

E' sicuramente il miglior gioco/simulatore di Star Trek mai visto su un Amiga e che per la visuale e la gestione delle varie sezioni ricorda abbastanza "Starfleet Academy" per Windows.

Con 1 MB di memoria è tutto un altro gioco perché c'è la musica originale dei film e un miglioramento degli effetti sonori.

Tecnicamente buono con una eccellente riproduzione degli interni dell'Enterprise, varie animazioni dove presenti (l'Hangar con la partenza e arrivo degli Shuttle e la sala Teletrasporto).

Le missioni sono casuali e ripetitive, troncate spesso da incontri casuali inutili. Tuttavia la sua buona realizzazione vi immerge in questo universo.

THOMAS THE TANK ENGINE 2

Atari ST, 512k (1993, Alternative)

Silver

Thomas the Tank Engine 2 è titolo basato sull'omonima serie TV per ragazzi trasmessa in televisione (tutt'ora trasmesso) che racconta le storie di alcuni treni che hanno una propria anima, sono vivi, possono parlare, pensare e interagire con gli abitanti del villaggio anche se poi, almeno nella serie TV, avevano comunque bisogno di essere umani per funzionare.

E' un concetto che un bambino non si pone, ma ci sono dei paradossi nel fatto che pur sembrando vivi sono gestiti dai macchinisti umani che li attivano e decidono quando fermarsi e quando fare delle missioni.

Il successo di questa serie ha dato il via a varie conversioni per Computer e Console dove ha successo perché in alcuni casi diventa una gara di velocità tra i vari treni e in alcune altre versioni diventa un Pinball basato sui personaggi della serie.



TTTE 2 per Atari ST è essenzialmente un gioco di corsa in cui dovete arrivare primi e battere il vostro avversario che può essere il computer o un vostro amico.

Se decidete di giocare contro un avversario umano o il computer lo schermo si divide in due per fare una gara in contemporanea ed essere così ancora più avvincente.

Questo sequel ha la stessa visuale a scorrimento laterale del primo gioco, ma viene migliorato anche un po' l'aspetto estetico.

Ora potete scegliere quale treno interpretare tra i nove disponibili: Thomas, Percy, Gordon, Bill, Toby, James, Ben e Berty. Di certo anche se poi è una semplice gara di velocità, il poter scegliere i personaggi originale con le loro caratteristiche e tipologia aiuta ad aumentarne la longevità.

Una cosa che può lasciare con l'amaro in bocca è che rispetto al primo non si è cercato di migliorare alcuni aspetti come la possibilità di giocare con musica ed effetti sonori insieme e quindi di nuovo questa scelta.

Anche se l'audio è tipicamente ST, il motivo è quello originale e sicuramente a chi ha visto questa serie da bambino si ricorderà subito dei vari personaggi e delle loro incredibili storie.



Ovviamente per rendere le cose più complicate sappiate che questa gara si svolge su dei percorsi che non sono stati bloccati e quindi gli altri treni continuano a fare il loro lavoro. Dovete essere bravi ed evitarli perché ogni scontro vi fa perdere tempo prezioso per arrivare al traguardo.

Altre pericoli sono i binari che sono malmessi e vi rallentano, binari morti che vi costringeranno a fare retromarcia e perdere altro tempo e anche binari interrotti e che non potete usare.

E' una sfida contro il tempo e il vostro avversario per vedere le vostre abilità nel riuscire velocemente a trovare la via giusta.

Atari ST= 8

Tecnicamente molto buono, forse anche meglio del primo con una buona cura dei dettagli per rendere questa gara più emozionante.

La velocità di scorrimento è molto buona e non ci sono mai impuntamenti.

Il gioco in se alla fine non è molto vario però ci sono ogni volta delle insidie che dovete risolvere in fretta o in anticipo e se dopo un po' diventa ripetitivo ci sono 9 treni disponibili che vi servono a tenere vivo l'interesse.

Per i fan di questi personaggi televisivi molto famosi è un titolo che vi consiglio di provare.



Amstrad CPC (2012, Topo Soft)

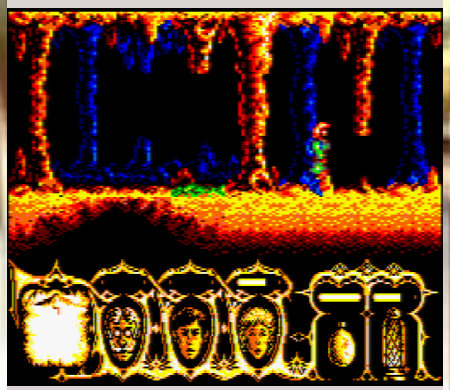
Viaje al Centro de la Tierra è un gioco arcade di avventura ispirato all'omonimo libro di *Jules Verne* diviso in 3 capitoli.
Nel primo dove risolvere un enigma mettendo nell'ordine corretto alcune parti.
Nel secondo controllate tre personaggi allo stesso tempo, ognuno dei quali ha delle abilità e porta un determinato oggetto con lo scopo di entrare nel vulcano e raggiungere il centro della Terra.
Nel terzo dovete trovare la via giusta tra le tre disponibili per ritrovare la



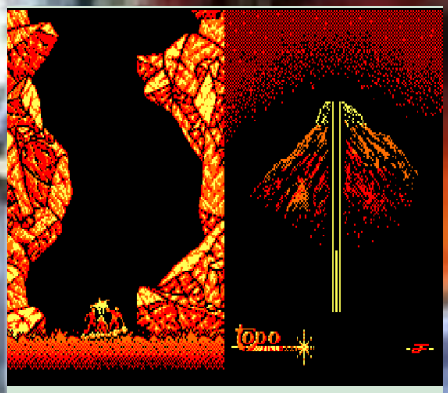
strada per raggiungere la superficie.
Ogni strada ha le sue difficoltà e pericoli come animali feroci, piante carnivore e sabbie mobili.

Sicuramente è un titolo davvero interessante perché dovrebbe riproporre questo splendido viaggio che molti di voi avranno letto (a dire la verità non ho avuto il piacere di avere questo libero, ma ho visto vari film che sicuramente mi hanno colmato questo gap) e potranno di nuovo immedesimarsi con questo titolo.
Ci sono alcune curiosità su questo gioco: non esiste per il Commodore 64 perché il progetto fu cancellato senza un motivo e oggi non esiste più nulla, nemmeno una demo.
Le versioni per l'Amstrad e lo Spectrum del 1989 non avevano due livelli che poi sono stati aggiunti in seguito nella versione del 2012.

Questa per Amstrad CPC è quella estesa del 2012 che è completa per potervi divertire in ogni situazione.
Le varie fasi vanno fatte in ordine, ma alla fine di ognuna di queste vi viene dato un codice per poter continuare il gioco da dove siete arrivati.
Come avventura non poteva mancare una bella introduzione, finita la quale inizia immediatamente la prima parte.
Dovete ricomporre una immagine che rappresenta la mappa per affrontare questo viaggio e non avete tutto il tempo che volete (*questa volta c'è una bella clessidra che vi stressa*).
Dopo questa difficilissima parte (molti di voi si stancheranno parecchio) potete finalmente entrare in azione in uno schermo a scorrimento laterale ricco di grafica e dettaglio che vi riporterà alle scene principali



che vi siete immaginati leggendo il libro o quelle viste nelle varie interpretazioni cinematografiche.
Le varie scene sono alternate a fasi di gioco puramente a scorrimento laterale orizzontale, a scorrimento verticale con visuale dall'alto e risoluzione di enigmi.
Sicuramente le fasi arcade sono



quelle pi interessanti perché dovete combattere contro le varie creature, evitare le trappole e usare le vostre varie abilità per riuscire a tornare in superficie.
Ci sono problemi ogni tanto perché dovete fare dei salti ai pixel giusti per prendere delle corde al volo e se cadete da troppo in alto morite.
La cosa buona è che ogni volta che morite ricominciate sempre dalla stessa fase dove siete arrivati e quindi avete un infinità di tentativi per provarci anche se ogni volta ricominciate tutto dall'inizio.

Amstrad CPC= 7

Tecnicamente molto buono per la grafica colorata e con un ricco dettaglio che non vedete spesso in un gioco per questa piattaforma.
Alcune fasi sono abbastanza difficili come i puzzle e alcune scene arcade dove è richiesta una fin troppa precisione per superare certi ostacoli.
La realizzazione è davvero molto buona e la sua difficoltà vi sarà utile per farlo durare per molto tempo e arrivare a vedere quella splendida scena finale con la fuga lungo il condotto del vulcano che vi spara fuori durante l'eruzione.



Silver

MSX (1983/4, Nisson/Compile)

Hustle! Chumy è un gioco di piattaforme in cui voi interpretate un topolino che vive nelle fogne in cerca continua di cibo e dove vivete c'è ne è tanto che però è protetto da altre creature pericolose come conigli, tartarughe e pipistrelli.

E' un gioco decisamente semplice come concetto perché le fogne sono costruite come un insieme di piattaforme collegate l'una all'altra dalle scale e il cibo da raccogliere.

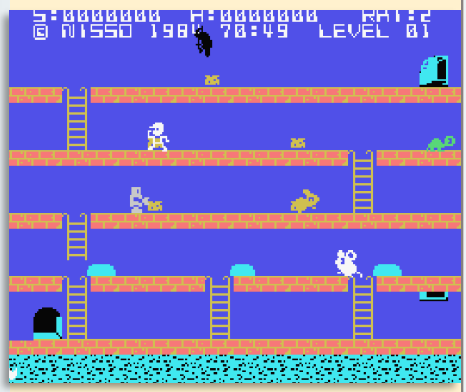
Non siete completamente disarmati perché potete lanciare delle lattine contro i vari nemici che hanno una diversa resistenza, ma i conigli sono i più pericolosi perché possono colpirvi inaspettatamente.

Un'altra difficoltà è che ogni volta che mangiate del cibo vi appesantite e camminate più lentamente e questo vi mette in pericolo contro i nemici che mantengono la loro velocità e quindi sarà molto più difficile evitarli o colpirli in tempo.

Tecnicamente è un gioco davvero bello con una grafica decisamente buona che riproduce bene le fogne con tanto di acqua che scorre e rumenta che galleggia. Ogni sprite è ben disegnato e anche se i colori sono tipicamente MSX, quindi monocromatici, sono stati ben applicati e ogni cosa è fatta davvero bene, l'estetica ne viene premiata e la fluidità della grafica non fa altro che aumentarne le sue qualità.



Ogni scelta tecnica non è lasciato al caso come, ad esempio, quando colpite un nemico se richiede 2 colpi cambia colore dopo ogni colpo e anche



quando mangiate anche voi cambiate colore e rallentate vistosamente.

Di questo titolo esistono due versioni un po' diverse perché una ha una grafica molto più accurata, più colorata e meglio disegnata, ma non cambia nulla dallo scopo del gioco. Una versione è della Nisso dove il cibo principale da raccogliere è il formaggio che è più compatibile con il vostro status di topo, mentre l'altra è della Compile che è la stessa della versione SG-1000.

Qualunque versione avete dovete raccogliere tutto il cibo per passare ad un livello successivo attraverso una porta. Anche i nemici presenti sono sempre diversi e non gli stessi dato che potete incontrare anche dei robot che sono distruttibili e che vanno per forza evitati.

Voi siete anche molto abili nel salto e potete evitare dei nemici in questo modo, ma attenzione che alcuni di loro hanno le vostre stesse abilità e potrebbe colpirvi lo stesso.

Se raccogliete tutto il cibo, ma venite colpiti ricominciate tutto da capo, ma non è un problema perché ha una buona giocabilità e una difficoltà calibrata che vi permette di continuare a giocare tranquillamente e per molto tempo.



MSX= 8

E' un ottimo gioco di piattaforme con una grande giocabilità per come è strutturato e ben calibrato nella difficoltà che vi porta sempre soddisfazione anche quando morite e dovete ricominciare tutto da capo.

Bella la grafica, bella la scelta dei colori, buone la animazione del fondale e soprattutto la fluidità che in questi giochi fa la differenza.

Avete anche due versioni un po' diverse nella grafica, nei colori e nel tipo di cibo.

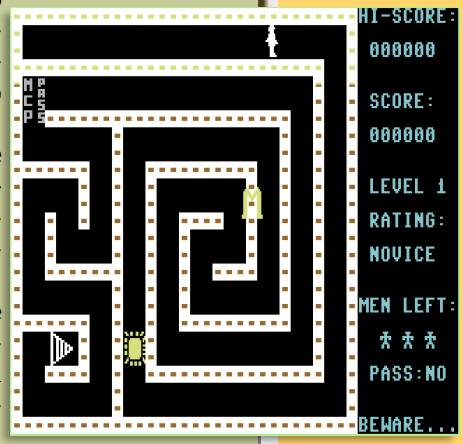


Commodore 64 (1983, Comm'Data)

Vic-20 (1982, Rabbit)

La Commodore a confronto con questo titolo uscito per il Commodore 64 e il suo fratellino Vic-20.

Escape-MCP è un gioco di labirinti con visuale dall'alto in cui voi interpretate un uomo che è stato deatomizzato dal processore 6502 e imprigionato all'interno del computer.



Il vostro scopo è quello di trovare delle chiavi per poter accedere ai nuovi livelli e fuggire dall' MCP (Master Control Program) che se vi raggiunge vi toglie una vita.

C'è in effetti una vaga ispirazione a Tron per il fatto che dovete fuggire dal Master Control Program che è il vostro nemico, ma l'ispirazione finisce qui perché il gioco non ha niente a che vedere con il film e con i giochi derivati da esso.

La versione per il Commodore 64 è ben realizzata (nella sua semplicità) perché ha una grafica molto chiara e pulita e di grosse dimensioni per riuscire a vedere bene dove andare e il nemico che vi insegue.

Molto semplice anche la giocabilità dato che iniziate da un punto e dovete arrivare al traguardo rappresentato da una bandiera ed evitare ad ogni costo il nemico che vi insegue e come tale può infrangere le regole e attraversare i muri come se non ci fossero.

Il computer bara come al solito, ma dovete trovare un modo per farlo avvicinare il più possibile e poi fuggire lasciandolo alle vostre spalle. Purtroppo ci sono dei passaggi strettissimi in cui vi colpisce quando voi inevitabilmente vi impuntate in qualche angolo molto stretto.

E' una parte che dovrete fare tante volte per capire come ingannarlo.

La versione per il Vic-20 è decisamente più spartana pur mantenendo lo stesso schema anche se le dimensioni del labirinto sono aumentate e l'MCP si comporta allo stesso modo.

La forma del labirinto è stata modificata così tanto che ci sono passaggi strettissimi in cui non potete mai fermarvi; basta un semplice impuntamento anche di una frazione di secondo che non avete più la possibilità di superare il nemico che vi colpisce.

A differenza dell'altra versione per il C64 qui dovete attuare una strategia diversa e quindi fare avanti e indietro sempre nella stessa strada per cercare di allontanarlo da voi.



Il problema sono i cunicoli a zig e zag in cui ogni tanto vi bloccate perché dovete spostare il joystick rapidamente in tutte le direzione e capita di rimanere per una frazione di secondo bloccati e il Master Control Program non aspetta altro.

Per entrambe le versioni devo dire che la versione C64 è la migliore per giocabilità, per fluidità e per forse labirinti più semplici e meno ostici rispetto alla versione per il Vic-20.

In generale comunque non è un titolo che vi terrà incollati molto a lungo al monitor.

Commodore 64= 6

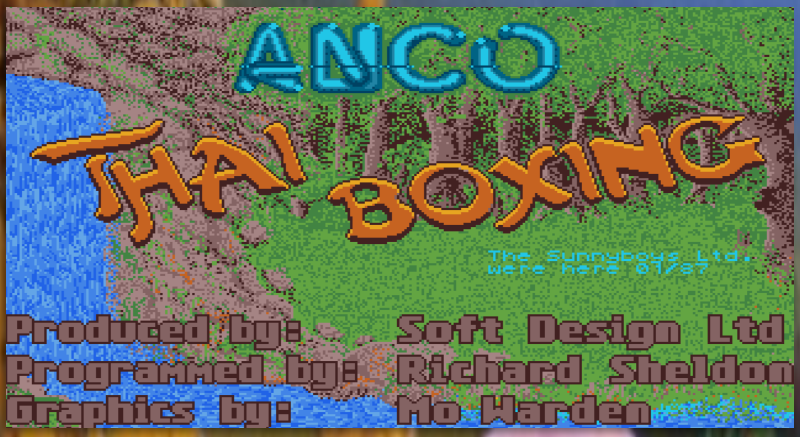
Bella la storia che sembra quella di Tron in cui voi rimanete intrappolati all'interno del Computer (in questo caso il Commodore 64) e dovete fuggire attraverso i vari livelli cercando di evitare il contatto con il Master Control Program che bara attraversando i muri come se non ci fossero.

L'adrenalina è sempre altissima, ma comunque non ha la forza per durare a lungo.

Vic-20= 5,5

Paga la grafica estremamente spartana senza nessuna schermata delle opzioni o una cover iniziale.

I labirinti sono molto grandi e troppo arzigogolati che favorisce l'MCP che può fare quello che vuole e certi passaggi vi obbligano a spostare il joystick come forsennati che per superare certi cunicoli a 90° rischiate di fermarvi per una frazione di secondo e il nemico ne approfitta subito.



Atari ST, 512k (1987, Anco)

Avevo già recensito questo gioco nel numero 57 (lo Speciale Super Vintage) per il Commodore 128 e ora lo rispolvero in versione 16-Bit per Atari ST.

Thai Boxing in questa versione rimane uguale alla versione a 8-Bit e anche come grafica non si discosta molto. E' più curato nei fondali che sono più complessi, più ricchi di particolari, ma in linea generale sembra quasi una copia 1:1 con la versione per il C64/128 per quanto riguarda i lottatori.

E' in generale molto spartano perché a parte una schermata del titolo che fa ben sperare (*l'animazione che si vede sembra presa direttamente da Deluxe Paint con il Color Cycling*) non c'è molto da scegliere; si preme il pulsante del joystick, si sceglie il numero dei giocatori e via a combattere.

La visuale nella versione Amiga era solo laterale, mentre su ST è una via di mezzo: alcune aree sono viste



lateralmente e altre sono isometriche, ma comunque in ognuna di queste vi spostate come se anche quelle laterali fossero isometriche.

La giocabilità non è un granchè per-



ché sembra addirittura peggio di quanto visto sul C128 per via di movimenti poco fluidi e con un bagaglio di colpi addirittura ridotto e poco efficace.

Il vostro avversario è molto difficile fin da subito portandovi d'istinto a muovere il joystick a caso per cercare di trovare una combo vincente. I suoi attacchi sono forti e lui è in grado facilmente di parare i vostri.

Le varie posizioni del joystick danno una combo diversa e i pugni e calci sono regolati da una ben precisa posizione.

L'energia può essere recuperata allontanandovi un poco dal vostro avversario che comunque non viene rigenerata più di tanto e nell'economia del combattimento è poca cosa e non fa la differenza tra la vittoria o la sconfitta.

L'unica cosa bella di questo gioco sono i fondali davvero ben curati e alcuni di questi anche animati.

I combattimenti sono decisamente mal gestiti anche rispetto alle versioni 8-Bit già provate.

Se proprio siete amanti di questo genere è meglio che giocate alla versione C128 oppure alla versione Amiga.

Questa versione ST a parte la grafica di alcuni livelli, è in generale molto deludente.

Atari ST= 5,5

La grafica è ben curata e parzialmente animata, anche se un fondale è stato riciclato per la schermata del titolo. Niente musica e scialbi effetti sonori.

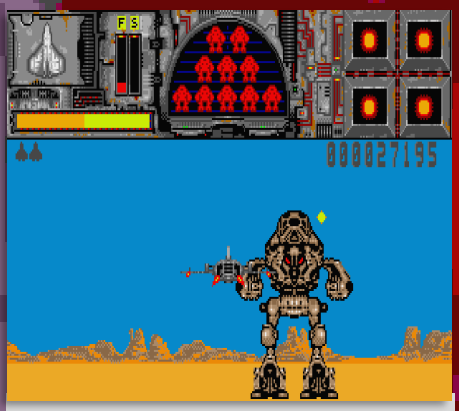
La giocabilità è molto scadente e di certo non è divertente come lo era sul C64 e C128.

Da provare, ma non aspettatevi molto da questo titolo.

Dalla Anco, su un 16-Bit ci si aspetta molto, ma molto di più.

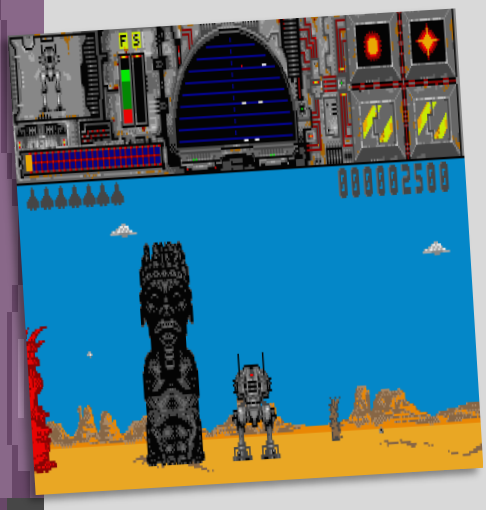


Atari ST, 512k (1991, Loriciel)



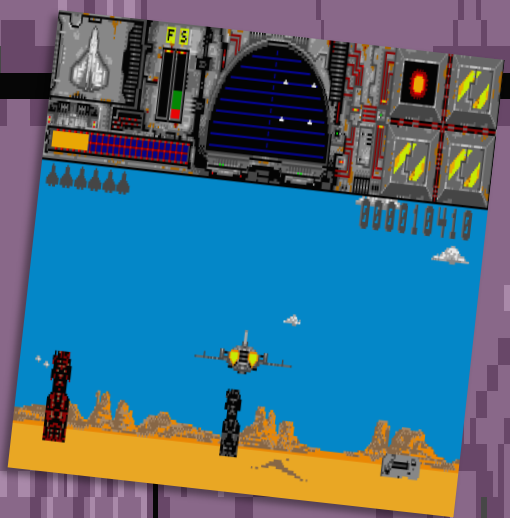
Thunder Burner è uno Shoot' Em Up in terza persona con la visuale alle vostre spalle quindi ricorda molto Space Harrier e non ha una trama ben specifica, ma dovete solo distruggere tutti i nemici in 12 livelli.
Voi pilotate un Jet in vari e diversi territori che hanno alcune caratteristiche interessanti che può trasformarsi in un Robot per riuscire meglio a superare certe zone dove non potete usare i piedi oppure per raccogliere dei bonus che volano. Alla fine del livello dovete affrontare un boss per poter poi accedere ad un nuovo livello.

Molto bella l'introduzione nella versione Atari ST con una buona qualità musicale che anche per questo titolo si è scelto di sintetizzare per avere dei risultati orecchiabili.
Loriciel è una Software House che



non sempre ha centrato il successo per via di titoli alle volte poco interessanti, poco giocabili e su alcune piattaforme mal riusciti.
Thunder Burner è un titolo molto interessante come idea dato che il vostro status è di Robot e potete trasformarvi in Jet solo se avete abbastanza energia ad esso dedicato; mentre siete in questa forma l'energia decresce e quando scende a zero vi ritrasformate in Robot.
Ci sono dei livelli acquatici nei quali dovete per forza volare e non potete rimanere in questa forma in eterno. Ci sono dei bonus che volano che contengono delle ricariche energetiche che dovete per forza recuperare.
E' un titolo molto difficile proprio per questo motivo e avete quindi ben 7 vite a disposizione.

L'idea come dicevo è molto buona, ma la giocabilità è abbastanza carente per il fatto che il livelli sono lunghissimi e finiscono quando la barra gialla raggiunge il suo limite e nel frattempo dovete solo distruggere quello che trovate sul terreno o in aria come torri difensive e/o altri jet (alcuni di questi sembrano Tie-Fighter presi direttamente da Star Wars).
E' talmente lungo che alle volte andate avanti a caso solo per arrivare in fondo e grazie alle 7 vite a disposizione non è un problema scegliere questa soluzione però attenzione che le



munizioni e il carburante non sono infiniti.
I potenziamenti vari sono in aria quindi dovete trasformarvi in jet al momento opportuno, colpirli e recuperare il loro contenuto.
Non è facile perché alle volte ci passate in mezzo e questa visuale in terza persona non vi permette di capire molto bene quando siete in linea con questi bonus, ma anche con i vari nemici da distruggere.

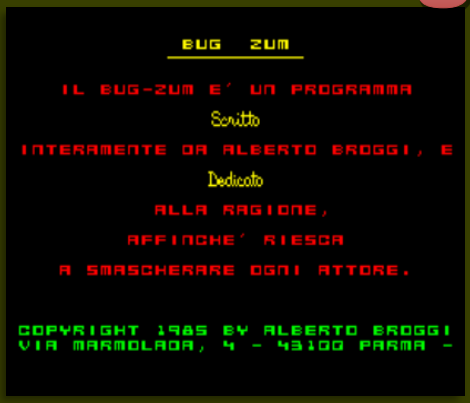
Come grafica non è male e carina la trasformazione da Robot a Jet e viceversa, carini i vari fondali anche se decisamente scarni di oggetti. Carini anche gli effetti sonori.
La giocabilità è difficile da interpretare: inizialmente questa idea vi intriga, ma la lunghezza dei livelli e la difficoltà spesso di prendere dei bonus può renderlo stancante.

Con Riserva
Promosso

Atari ST= 6,5

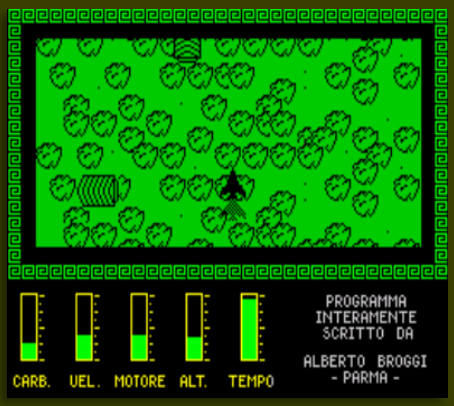
L'idea non è malvagia e può essere interessante, ma la trasformazione è resa complicata dall'energia del Jet che può essere usato solo per pochi secondi e questo forse sarebbe stato meglio farlo in un altro modo e quindi averlo sempre a tempo indefinito.
La difficoltà è abbastanza ben calibrata nei paesaggi terrestri, mentre in quelli acquatici non avete speranza di rimanere nella trasformazione Jet se non siete abili a prendere alla svelta i vari bonus energetici.
I livelli sono troppo lunghi e quindi la giocabilità scema molto rapidamente.

Angolo Italiano



BUG ZUM

Bug Zum è un gioco interamente scritto da un Italiano e si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale per lo ZX Spectrum che ha dei comandi supplementari per il decollo e il volo.
A differenza di altri titoli di questo genere c'è una fase di decollo nella quale dovete dare gas al motore e poi decollare e una volta in volo potete rallentare per meglio affrontare i vari nemici.
Ci sono doppi comandi per decollare e atterrare e cambiare la velocità.
Dato che c'è questa possibilità di variare l'altitudine c'è il rischio di andare a sbattere contro delle strutture ed essendo con una visuale dall'alto è più difficile capire quali sono quelle più alte (vale il buon senso di capire che un albero ha una discreta altezza e di conseguenza dovete cercare di stare più alti possibile - per voi c'è anche l'ombra che vi aiuta).
Malgrado la grafica sia monocromatica in verde per il paesaggio e nero il vostro aereo (o aerei se giocate in due) ha una grande fluidità e una discreta giocabilità che dovrebbe garantirvi un bel po' di tempo da dedicargli anche per imparare a gestire le varie altezze di volo tenendo conto anche che se non tenete il motore ad un certo numero di giri precipitate.
Voi sparate una specie di bombe che dovete ben sincronizzare per colpire i nemici.



Commento positivo

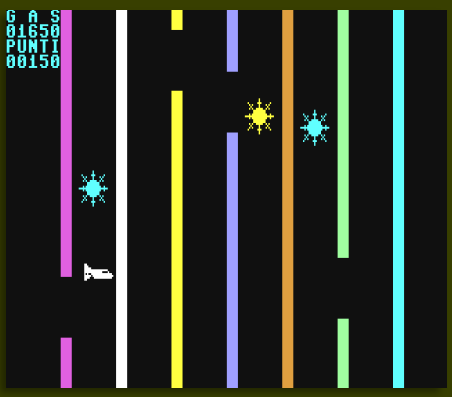
E' uno sparatutto interessante perché pur essendo un arcade ha anche dei controlli in più che dovete sempre regolare per rimanere in volo e non precipitare. Da provare

---



Shuttle in Fuga

Molto simpatico questo gioco per il Commodore 64 dedicato ad una missione dello Shuttle.
Dopo la lunghissima fase di caricamento potete assistere ad una simpaticissima animazione del decollo e dell'entrata in orbita di questa nave spaziale e finalmente entrare in azione.
Gioco molto semplice che riprende un po' un tema già visto e rivisto dato che dovete semplicemente passare attraverso dei labirinti a scorrimento con delle porte che scorrono verticalmente.
Voi dovete trovare un varco e passare sincronizzando alla perfezione il volo per arrivare al varco successivo facendo anche attenzione a delle mine.
Avete un certo tempo e carburante limitato per adempiere a questa missione.
Grafica molto semplice, banale, ridotto all'estremo per garantire una facile giocabilità anche se comunque lo Shuttle è fatto molto bene.
Difficile perché avete il carburante che si esaurisce molto velocemente e per il fatto che se perdete una porta dovete aspettare parecchio tempo prima che la ritroviate.
Simpatico e semplice gioco tutto Italiano.



Giudizio incerto

Simpatico gioco molto semplice che però ha una difficoltà davvero elevata perché dovete passare attraverso dei varchi che non stanno fermi ad aspettare e richiede una mano ferma come quella di un chirurgo.

Angolo Italiano



PC DOS, 4 MB (1995, Dinamic Multimedia)

PC Calcio 4.0 è un titolo gestionale dedicato al calcio del periodo 1995/6 nel quale siete un dirigente che deve gestire la squadra che scegliete per raggiungere degli obiettivi prefissati dalla Società.
Avete carta bianca per l'allenamento dei giocatori, la scelta di chi vendere e chi comprare, la gestione degli stadi e tanto altro.
Ha delle richieste hardware abbastanza imponenti per la RAM dato che dovete avere un PC con almeno 4 MB di memoria a se ne avete 6 potete anche usare lo Zoom durante le partite (dovete avere circa 3 MB di memoria XMS libera).
Per quanto riguarda il processore dovete per forza avere come minimo un 386 e meglio se avete qualcosa di più.

Il programma ha diverse opzioni tra cui anche uno storico sulla Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe e la Coppa UEFA dal 1955 al 1995 che potete leggere e stampare.
Ci sono gli archivi delle varie squadre del campionato Italiano di Serie A e Serie B del periodo 1995/6 con tutti i dati relativi alla Società e i vari trofei se sono stati vinti.
Anche se è un titolo prettamente manageriale è stato inclusa la possibilità di giocare attivamente alle partite amichevoli e fare un campionato come se fosse un gioco arcade sul calcio.
Nota negativa su questa parte è che una volta iniziato a giocare non potete più uscire e dovete per forza terminare la partita (per fortuna il tempo è abbastanza accelerato).
Molto buono è che potete scegliere tra tante squadre di altre nazionalità oltre quelle Italiane e questo è un segno di prestigio perché avete una scelta molto ampia e ogni squadra ha le sue caratteristiche.
Durante le partite ci sono le scivolate, i vari falli, eventuali calci di rigore e anche ammonizioni per rendere tutto credibile.
La grafica è molto minuta, ma ben riconoscibili le varie animazioni che sono fluide (con un processore abbastanza potente) e anche le caratteristiche delle divise, del campo e anche dello stadio (la gestione del sonoro è un po' strana, anche se rileva la scheda audio io non sono riuscito a sentire niente).



Potete scegliere di giocare come allenatore e quindi decidere solo la formazione e la tattica e poi giocarvela sul campo di gioco che potete controllare voi stessi la partita oppure farla gestire dal computer oppure vedere solo i risultati.
Se invece volete sfruttare questo titolo solo come manageriale potete farlo grazie all'opzione Manager Pro che vi permette di gestire la vostra squadra (la scelta della squadra è sempre partendo alla serie più bassa) da gestire e anche per fare carriera e ambire a Società più ambiziose. Essendo un titolo Italiano la scelta delle squadre da gestire come Manager e Allenatore sono quelle Italiane di Serie A e B.
Anche nella gestione completa della squadra potete interagire direttamente nelle partite giocandovela con il joystick o tastiera, solo vederle come una telecronaca oppure vedere i risultati finali.



PC Italiano= 9,5

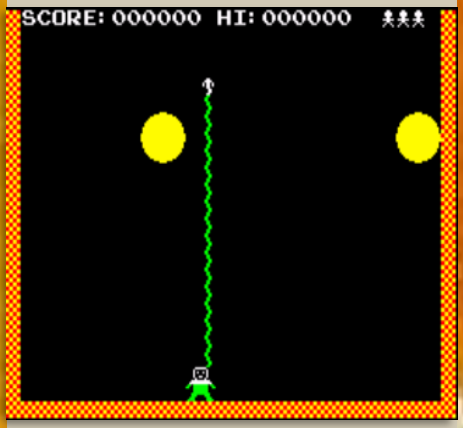
Un gioco dedicato principalmente alla gestione di una Società di Calcio, ma è stata inclusa la possibilità di giocare direttamente le partite amichevoli di campionato e modalità allenatore come un moderno gioco.
Avete quindi ben 3 tipi di modalità: azione diretta, allenatore e manageriale.
Essendo Italiano avete a disposizione le squadre di Serie A e B, ma essendo del 1995/6 molto probabilmente non tutti potranno vedere la propria squadra della città dove abitate.
La grafica è minuta, ma con inquadrature alla FIFA e se ci giocate direttamente anche la stessa giocabilità.



ZX Spectrum (1983, Hudson Soft)

Bronze

Nello scorso numero vi ho parlato del famoso gioco "Pang" che fu convertito dal Coin-Op su varie piattaforme più o meno bene.
Vi avevo anticipato anche che la versione da bar non era una idea originale perché c'e un precedente: **Bubble Buster** per lo ZX Spectrum uscito nel 1983 che molto probabilmente fu ripreso dalla Capcom per il suo gioco.



Questo titolo che vi presento oggi non è uscito solo per lo ZX, ma è su questa piattaforma che è nato e ha dato il via al successo di Pang e i suoi derivati.
Voi interpretate Cannon Man che deve colpire delle palle rimbalzanti per lo schermo con la vostra fune che viene lanciata da un arpione. Ogni volta che colpite queste palle queste si dividono sempre di più riempiendo lo schermo di oggetti letali che non dovete assolutamente toccare.
Una giocabilità molto semplice in cui vi potete muovere a destra e sinistra e lanciando la fune solo in verticale.
Il gioco è proprio identico a Pang (è il contrario, ma molti di voi non l'avranno mai visto questo titolo e la versione Coin-Op è la più famosa e usata al mondo) con una o più palle giganti che rimbalzano sullo schermo e che dovete distruggere un pezzo alla volta.
E' un titolo molto primitivo dato che non avete dei bonus che vi potenziano l'arpione e quindi dovete fare affidamento solo sulla vostra arma e la vostra abilità nell'usarla.
E' un po' difficile riuscire in questo gioco perché c'è un problema di fluidità dato che lo scrolling delle palle e il vostro movimento è a scatti e può creare qualche problema nell'evitare di essere colpiti.



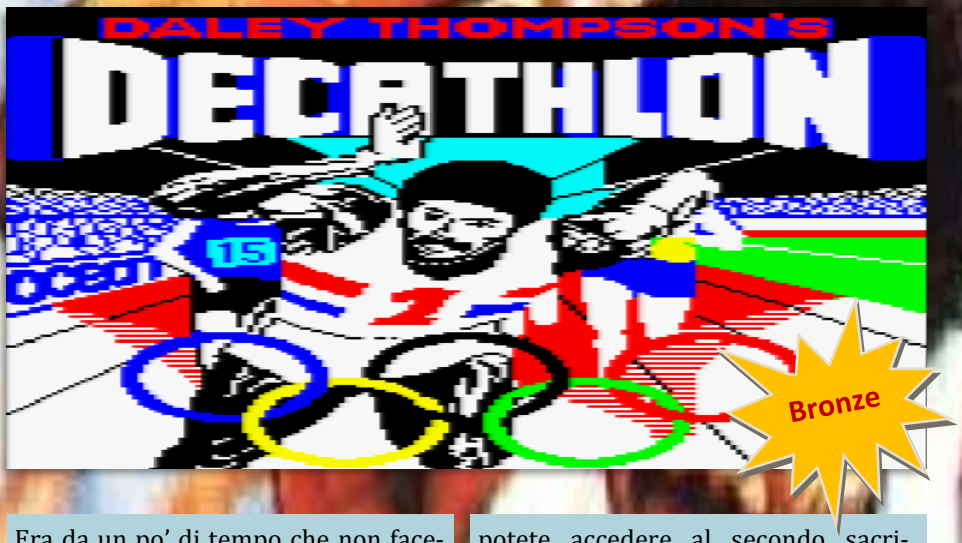
Non potete sparare funi a ripetizione, ma dovete aspettare che quella che avete lanciato raggiunga il soffitto.
La cosa strana è che durante la schermata del titolo e quella che vi mostra come si gioca è di una fluidità sconcertante, non da segno di rallentamenti, mentre quando giocate è scattosa e inizialmente vi crea qualche problema.

Dopo qualche partita persa incominciate a capire come muovervi e a sfruttare a vostro vantaggio questo scrolling scattoso per riuscire a superare indenni il primo quadro.
Nel secondo livello ci sono ben due palle gigantesche e qui le cose sono più complicate perché non riuscite ad evitare la loro suddivisione anche per il fatto che vi muovete un po' male.

La difficoltà è elevata e la giocabilità è un po' messa in crisi dal movimento a scatti, ma la voglia di provare il padre di Pang è forte.

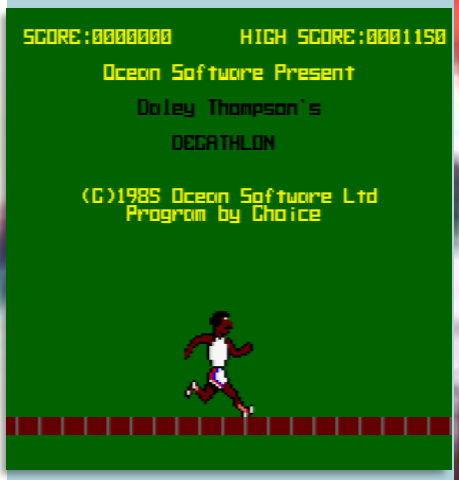
ZX Spectrum= 7

1983: nasce il padre di Pang!
E' un titolo primitivo nella grafica, ma molto ben definita e conoscendo lo ZX Spectrum decisamente colorata negli sprite in movimento. Pang, ad esempio, è completamente monocromatico.
Troppo difficile però e il movimento a scatti rende le cose complicate soprattutto nei livelli con più palle rimbalzanti.
Tuttavia è un titolo che dovete giocare perché è abbastanza sconosciuto e che ha probabilmente dato l'ispirazione a Capcom per Pang.



Era da un po' di tempo che non facevo giochi sportivi multi evento e di certo mancano da parecchio tempo; forse l'ultimo era addirittura Winter Games nei primissimi numeri della Fanzine.

Daley Thompson's Decathlon è stato uno dei primi giochi che ha una licenza legata ad un atleta molto famoso e che è basato sull' Atletica Leggera che prevede 10 eventi che includono il salto in alto e lungo, la corsa di velocità con le sue diverse varianti, il lancio del peso, ecc.



Anche se è un gioco di atletica avete delle vite come un arcade, ma queste sono da considerare come crediti per "continuare" se sbagliate i tentativi delle varie prove.

Ufficialmente in questo tipo di eventi avete sempre 3 prove in cui migliorare il vostro punteggio per cercare di vincere una medaglia

Nella versione digitale queste prove sono necessarie per migliorare il punteggio, ma allo stesso tempo per poter accedere agli eventi successivi.

Se superare un evento al primo tentativo, andate al secondo evento con tutte le vite a disposizione. Se non superare l'evento con le tre prove potete accedere al secondo sacrificando una vita.

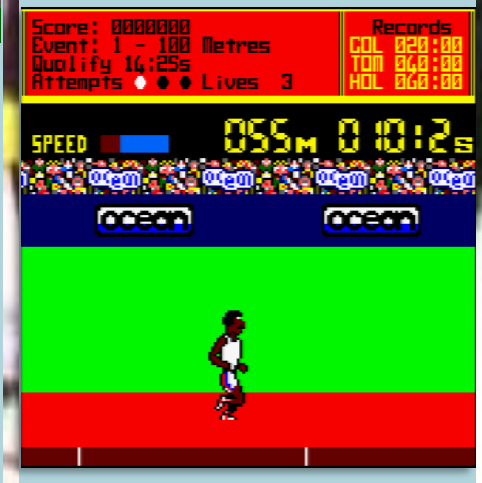
Con questo sistema "Arcade" riuscite a godervi il gioco per diversi eventi. Se volete terminarlo dovete superarli senza sacrificare le vite.

Bellissima e famosissima la musica introduttiva che è "Chariots of Fire" di Vangelis che non può mancare in queste edizioni che sono varianti di Track & Field.

Voi siete Daley Thompson che deve vincere tutte le gare per avere il riconoscimento finale. Avete quindi 3 vite per riuscire in questa impresa.

Come tutti i giochi di questo genere il joystick è sotto pressione continua dato che per correre dovete smanettarlo violentemente a destra e sinistra che alla lunga lo distrugge.

Quanti di voi hanno cambiato più joystick proprio a causa di questo tipo di uso che richiede una manopola molto resistente alle sollecitazioni?



La grafica è molto buona e colorata, ma la velocità di quando correte, visivamente, non sembra essere molto credibile.

Alla fine contano i risultati e anche se esteticamente non è veloce da guardare, i record possono essere battuti.

Io vinto il primo evento facendo anche un record di velocità.

A guardarlo non sembra proprio, ma bisogna anche tenere conto dei limiti hardware della piattaforma.

Gli eventi sono tutti ben fatti come anche il salto in lungo con l'addetto che misura la distanza con il metro.

Alcuni eventi sono decisamente semplificati, ma per chi ama l'Atletica Leggera, questo titolo è sicuramente da giocare perché, almeno nella versione CPC è ben fatto.



Amstrad CPC= 7

La velocità della grafica non è elevata e quindi non da una reale sensazione nelle discipline che sono basate su questo valore, ma è tutto relativo al gioco e quindi se spaccate il joystick riuscite a qualificarvi.

A proposito di joystick devo consigliarvi un joypad che abbia anche lo stick come quelli Playstation che sono molto resistenti e vi permettono di raggiungere le massime velocità che in passato provocava la rottura del joystick classico.

Tecnicamente ben riuscito a parte qualche bruttura dovuta ai limiti hardware.

GRAND-PRIX

Oric-1 (1990, Oric User Monthly)

Grand Prix è un gioco di corse automobilistiche che è molto simile a Super Sprint (basta guardare queste immagini per rendersene conto) e vi permette di giocare in quattro contemporaneamente. Potete essere quattro amici oppure da soli contro il computer oppure guardare il computer che si sfida da solo.

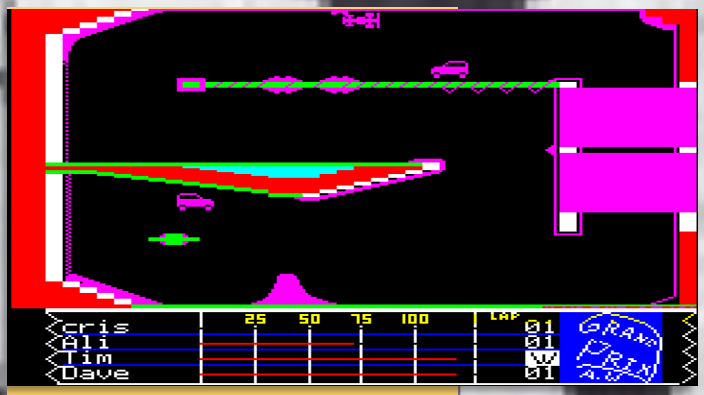
Anche se subito appare molto semplice come un clone di Super Sprint è molto più complesso e completo a partire dal setup iniziale che vi permette di personalizzare le automobili che vorrete usare durante la sessione.

Prima di iniziare a gareggiare dovete scegliere quattro piloti (possono essere tutti umani, uno o più contro il computer oppure tutti gestiti da questo ultimo).



Potete ulteriormente personalizzare le auto perché avete la possibilità di cambiare la velocità, il tipo di frenata e altre impostazioni per migliorare le condizioni di guida e che possono avvantaggiarvi nei confronti degli avversari.

Rispetto a Super Sprint dove le auto erano di Formula 1 o Formula Indy qui potete scegliere se pilotare auto di Formula 1 oppure auto Sportive aumentando così la longevità di questo gioco che è molto alta perché avete anche la possibilità di fare una gara singola, fare pratica e partecipare ad un campionato completo.



Alla fine della gara (potete scegliere il numero dei giri che va da 1 a 99) avete una simpatica schermata dove vengono premiati i primi 3 arrivati al traguardo e poi pronti per un altro tracciato.

Se giocate voi e non il computer avete un ulteriore scelta dell'auto tra le 10 disponibili che mescolano le auto durante la corsa perché se voi ne scegliete una di F1 e poi impostate le auto del computer per quelle Sportive avrete auto diverse in corsa (con il computer non si può fare) che rende tutto un po' vario.

La giocabilità è più che buona tenendo conto che si gioca solo con la tastiera, ma la potete configurare prima di giocare e la velocità è molto buona grazie alla fluidità della grafica.

E' un po' complicato guidare perché se scontrate i bordi dei tracciati spesso vi incastrate ed è molto difficile riuscire a rientrare in pista anche smanettando parecchio i tasti.

In generale è molto ben fatto con otto tracciati tutti diversi e ben fatte le auto di F1 mentre quelle Sportive un po' meno e sono un po' buffe quando le vedete in azione dato che la visuale è dall'alto e sono viste di profilo in tutte le direzioni che prendono.





Oric-1= 7,5

E' un clone di Super Sprint durante la corsa, ma è molto più complesso perché ha più personalizzazioni delle auto e potete anche partecipare ad un campionato completo con relativi punteggio per la vittoria finale che non è scontata.

Tecnicamente ben fatto con tracciati diversi per tipo e difficoltà con una grafica fluida anche se la guida è complicata perché ogni tanto la strada è fin troppo scivolosa.



ESCAPE DARK PRISON

Escape from the Dark Prison (il nome completo) è un gioco di azione arcade e piattaforme che aggiunge però la possibilità di raccogliere e usare determinati oggetti necessari a fuggire dalla prigione dove siete stati rinchiusi.
Fin dal primo momento in cui iniziate a giocare avete la forte sensazione che sia molto simile a "Beyond the Dark Palace" sia come grafica generale sia come giocabilità, ma comunque da dove trae ispirazione c'è da dire che ha una più che discreta animazione dei personaggi e anche una discreta musica di accompagnamento che fa il suo dovere.
Le caverne che compongono questa prigione sono formate da varie piattaforme collegata da delle scale e anche delle torce ben animate che illuminano il percorso anche se sono solo di abbellimento dato che l'illuminazione è totale per l'intero schermo.
Tra le cose principali da ricordare c'è quella dell'ultimo pixel per fare i salti dato che se cadete da un altezza troppo alta perdete l'energia e finita questa una delle vostre 5 vite (sono tante perché è molto difficile anche se a guardarlo non sembra, ma dato che le cadute sono quasi fatali potete ben capire il motivo di avere tante vite e 99 punti di energia ciascuna).



Commodore 64= 6

La prima partita fatta velocemente per la preview nel numero scorso sembrava avere qualche cosa di interessante, ma provandolo più approfonditamente devo dire che non è un gran gioco. E' carino, simpatico, vale la pena giocare fino all'esaurimento delle 5 vite, ma poi non troverete nessun altra voglia di riprovarlo. Anche la musica dopo un po' diventa noiosa.



Op. Wolf

Questa versione di Operation Wolf per il Commodore 64 è la stessa che ho già recensito in passato. Quello che cambia invece è il controller perché questa è una versione fatta per la Light Gun (il gioco supporta la pistola collegata alla porta 1 e il Joystick collegato alla porta 2).
Se non avete questa particolare pistola potete giocarci attraverso l'emulatore WinVice e emularla attraverso l'opzione "Lightpen" che supporta proprio la Pistola Magnum da collegare al C64.
Molto buona l'esperienza perché usate il mouse per emulare la pistola che ha una eccellente precisione e durante la partita avrete le stessa sensazione di come se usaste una reale pistola.
Per chi ha questa Light Gun la potete collegare al vostro computer e giocarci davvero bene con una esperienza di gioco molto Coin-Op.
Non cambia la grafica, ma cambia la giocabilità in meglio perché è ben diverso che giocarci con il joystick.





Commodore 64= 8

Il gioco è lo stesso, ma grazie alla Light Gun diventa ancora più bello perché è un modo di affrontare i nemici in maniera totalmente diversa e richiede, almeno con la vera pistola una abilità e precisione davvero altissima.
Con l'emulazione è forse più facile perché usate il mouse che è molto più veloce del joystick e quindi fantastico anche in questo modo.



RENEGADE

Un altro titolo molto conosciuto in versione Apple II che si svolge principalmente nelle strade di Brooklyn nel quale dovete salvare la vostra ragazza che è stata rapita da una banda di criminali.
Un classico Beat'Em Up con l'area di gioco isometrica che vi permette di spostarvi in ogni direzione per meglio affrontare i vari nemici con uno scorrimento limitato solo a quest'area che è più grande dello schermo, ma se andate troppo oltre la zona di combattimento perdete una vita.

La grafica è molto simile a quella vista in "Bad Dudes", molto minuta, ma con nemici tutti uguali in forma e colori che sono comunque riconoscibili perché, ad esempio, ci sono quelli con il bastone. I fondali sono ben curati e anche questi riconoscibili.
L'audio è presente e durante l'azione avete entrambi: musica ed effetti sonori con la prima che si sente appena che fa bene il suo dovere di accompagnamento senza sovrastare gli effetti sonori e questo mi piace.

Quando ci sono troppi nemici sullo schermo la grafica e la musica rallentano un pochettino perché quando avete l'ultimo nemico da sconfiggere noterete una velocità maggiore e un sonoro molto più orecchiabile.
La difficoltà è elevata perché i nemici hanno una buona resistenza, ma ci sono delle posizioni nell'area di gioco che vi permettono di picchiare i vostri avversari senza che loro riescano a colpirvi. Era una cosa che anche nel Coin-Op era possibile fare anche se molto più difficile da attuare.



Apple II= 6,5

**Rispetto a Bad Dudes è molto inferiore a livello qualitativo con una grafica e sonoro che rallentano in base al numero di sprite sullo schermo.
La giocabilità è comunque decente perché anche se i nemici sono molto resistenti e abili la difficoltà non è mai frustrante.**



Chopper War

E' un gioco puramente arcade nel quale voi pilotate un elicottero per annientare tutti i nemici prima di poter accedere al prossimo livello entro un certo tempo limite che scorre molto velocemente.
Questo tempo, tuttavia, si resetta ogni volta che distruggete una formazione nemica e questo vi permette di poter arrivare in fondo al livello che scrolla continuamente orizzontalmente.

Dovete assolutamente evitare le collisioni con i nemici altrimenti perdete una delle vostre vite a disposizione e colpendo dei grossi elicotteri che passano sotto di voi con le 3 bombe che avete a disposizione ricevete potenziamenti delle vostre armi.

Un gioco che non sfoggia una grafica da lasciarvi impietriti, ma è dannatamente giocabile grazie alla sua semplicità e l'impegno di non far scendere a zero il tempo prima di arrivare alla fine del livello.
Un titolo che forse non sfrutta benissimo questa piattaforma, ma vi permette di passare un po' di tempo divertendovi ad eliminare nemici senza una trama o un obiettivo da portare a termine.
Divertente e giocabile con una difficoltà ben calibrata e buoni i potenziamenti che potete ottenere.





Commodore 16= 7

E' un buon sparatutto che anche nella sua semplicità grafica mostra comunque impegno nel realizzarlo che si riflette in una buona giocabilità e voglia di starci il più possibile per vedere come sarà nei livelli più avanzati.



Segui la Fanzine su Facebook

per sapere

le ultime notizie,

link a video/spoiler

e approfondimenti

Silver

Commodore 64 (1987, MicroProse)



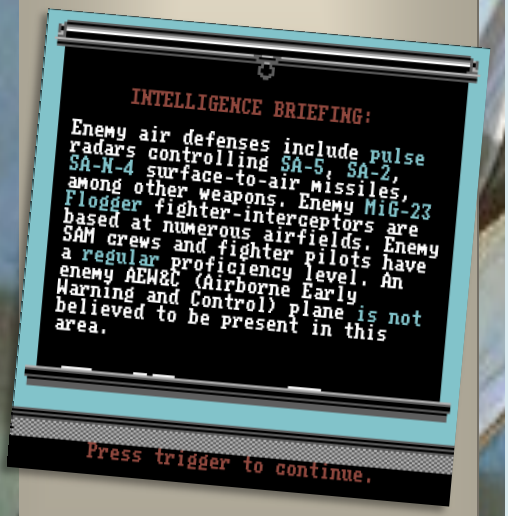
Project Stealth Fighter è un simulatore di volo per il Commodore 64 realizzato da MicroProse che da la garanzia a questo prodotto che vi permette di immedesimarvi il meglio possibile nella simulazione e vi permette di volare su un F-19.

Durante il lungo caricamento siete allietati da alcune schermate tecniche dell'aereo protagonista di questo gioco e alla fine anche una bella animazione che vi porta alla schermata del titolo e che mi è piaciuta particolarmente segno che i prodotti MicroProse sono sempre curati in ogni parte.

Questo titolo vi permette di fare molte cose tra le quali missioni di allenamento sul bombardamento, combattimenti aerei per migliorare le vostre abilità per poi passare agli scenari che sono quattro: Libia, Golfo Persico, Capo Nord ed Europa Centrale.

Questo gioco ha creato anche qualche polemica sul suo nome dato che in alcune versioni la scatola riportava una cosa e durante il caricamento un altra, ma perché quando questo gioco fu progettato, le informazioni sull' F-117A erano classificate e non potevano essere rese pubbliche.

Fu scelto di usare l'F-19 per questo areo Stealth, ma poi quando furono rilasciate le informazioni sull'altro aereo la MicroProse realizza un altro



gioco chiamato F-117A Steath Fighter.

C'è anche una bella storia dietro questo gioco, ma vi consiglio di leggere il manuale perché è molta lunga e complessa e non vi voglio stancare più del dovuto.

Prima di iniziare c'è un codice di protezione che se sbagliate non succede nulla a parte pesanti limitazioni sulle missioni. Simpatica cosa soprattutto per il fatto che ha dei caricamenti davvero lunghi (soprattutto la versione su cassetta), ma meglio non sbagliare perché vi perdete tante cose.



La prima cosa che potete fare è creare un pilota che poi sarà eventualmente salvato su disco e lo potete richiamare ogni volta che caricate il gioco e usarlo per continuare la vostra carriera militare.

Gli scenari sono quattro, come già detto, ma avete l'addestramento nello scenario della Libia e cosa molto interessante ognuno di questi ha una breve descrizione che vi permette di avere informazioni di base e cosa dovete affrontare.

Tra le varie missioni ce ne è una chiamata "Limited War" che include una alleanza tra gli Stati Uniti e l'Iraq contro l'Iran che poi fu tolta nella versione *F-117A* e nel data-disk *Operation Desert Storm*.

Ogni missione ha un paio di "briefing" (uno veloce e uno dettagliato) e poi la fase di armamento che da il via al caricamento (lunghissimo) per iniziare a volare.



Quando l'abbiocco comincerà a farsi sentire eccovi pronti seduti davanti al vostro abitacolo e devo dire che è molto ben realizzato e dettagliato (vi verranno in mente quei simulatori per il Commodore 64 davvero scarni di dettagli e semplicistici) che riproduce abbastanza bene l'aereo in questione.

Non ho letto il manuale sui tasti e ho distrutto l'aero ancora prima di decollare e meno male che ero in addestramento (ma i caricamenti sono terribili - se perdete dovete ricaricare tutto da capo dal lato A e poi di nuovo al lato B; se giocate da cassetta ce ne sono 2 con 4 lati in totale da caricare).

Vi consiglio di mettervi davanti il manuale o scrivervi da qualche parte i tasti principali perché ce ne sono davvero tanti.

Se vi aspettate un gioco tipo "Fighter Bomber" ne rimarrete delusi perché a parte il dettagliato abitacolo il resto del mondo non è a poligoni solidi (quando partite da una portaerei sembra quella di Wonder Woman perché è trasparente).

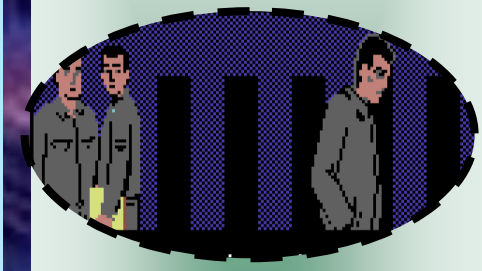
Per evitarvi di consultare il manuale



per provare velocemente questo gioco sappiate che per accendere i motori dovete premere il tasto "**6**", accelerare e decelerare rispettivamente con "**+**" e "**-**" e poi usare il joystick per volare.
Se siete sulla portaerei dove accelerare al massimo e poi staccare la catapulta che vi farà volare altrimenti cadete in acqua.
Gli scenari sono per fortuna diversi e a seconda di quali scegliete potete trovarvi davanti un paesaggio piatto e alcuni invece con colline e montagne abbastanza ben disegnate e in quantità. Generalmente i paesaggi sono abbastanza piatti con delle eccezioni che danno una buona credibilità e migliorano la simulazione. L'unica cosa che potete fare è solo volare con la visuale interna che è molto dettagliata e vi permette una simulazione più che ottima anche per cercare gli obiettivi.
Alcuni scenari sono più complessi di altri perché aggiungono qualcosa di diverso per non essere completamente vuoti e vista la complessità di questo titolo non è da criticare troppo questa scelta di mettere una grafica trasparente anche perché il Commodore 64 ha ben pochi Mhz a disposizione e in questo modo gira bene e abbastanza fluidamente, cercando di creare una simulazione migliore di quanto sia mai stato fatto in precedenza.



E' sicuramente un buon simulatore di volo tenendo conto che la versione a 16-Bit ha una grafica molto simile a F15 Strike Eagle II con grafica poligonale piena e, per la versione DOS, è anche possibile importare dal suddetto gioco alcuni missioni per poter rigiocare con l' F-19 Stealth Fighter.



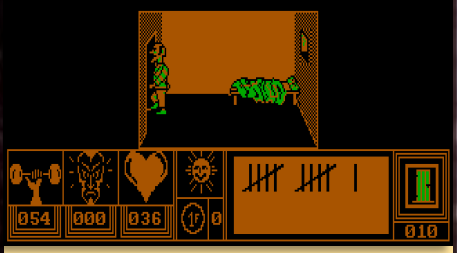
La versione per il Commodore 64 è ben riuscita anche dal punto di vista estetico malgrado non usi i poligoni pieni; ben fatti anche gli effetti sonori che sono molto realistici e danno una buona sensazione di realismo soprattutto l'accensione dei motori.

E' da provare per bene per chi si avvicina ai simulatori di volo per questa piattaforma che alterna ottimi titoli ad altri che è meglio evitare sia per la grafica, per la velocità e in generale per la giocabilità.
Lo consiglio ai fan della piattaforma per poter dire che con tutti i suoi limiti se ben programmata può dare ottimi risultati.

Commodore 64= 8,5

Non è stupefacente a livello grafico perché usa poligoni trasparenti che può far storcere il naso ai fan di questo genere soprattutto guardando le versioni a 16-Bit.
E' molto buono come realismo della simulazione anche nelle fasi di decollo con tutte le procedure relative.
Male invece i caricamenti che sono lunghissimi: la versione su cassetta sono 4 lati (2 cassette), mentre per la versione disco ne basta 1 solo (2 lati) che comunque carica in maniera esasperante.
Quando perdete dovete rigirare il lato A e ricaricare tutto e poi di nuovo tutto il lato B.
E' vero che è immenso per il numero di campagne con relative sotto missioni varie che vi danno una longevità quasi senza fine, ma per chi ha poca pazienza può non andare bene.

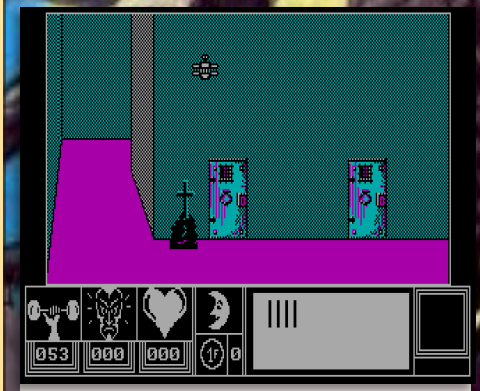
Eden Blues è una avventura in tempo reale per i PC Booter nel quale voi siete in prigione e dovete fuggire stando ben attenti alle guardie robot che hanno ognuna delle differenze.
Alcune di queste possono essere sconfitte solo di giorno, altre solo di notte e poi ci sono i cani che possono essere sconfitti in qualunque momento.
Dovete fuggire dalla prigione che è progettata come un labirinto cercando di evitare o distruggere i robot al momento giusto e anche fare attenzione all'energia che decresce in modo regolare costringendovi a trovare delle bottiglie per rigenerarla.
Non solo questo perché quando incontrate degli ostacoli dovete usare la forza fisica per superarli e questo vi costa altra energia che dovete recuperata con il cibo.
Il modo di giocare è come se fosse un arcade, ma ci sono elementi come due tipi di energia che va rigenerata con bottigliette e cibo e in più anche eliminare queste guardie robot che hanno una resistenza diversa a secondo che sia giorno o notte.
Durante la vostra fuga trovate di tanto in tanto anche delle monete per le



macchinette del caffè che però nascondono delle trappole.
Se vi viene voglia di un buon caffè state attenti che potrebbe letteralmente rimanervi sullo stomaco.

I PC Booter non sono classici PC come potreste immaginare, ma sono delle piattaforme che permettono d'avvio dei giochi direttamente dai dischetti (come dice il nome) e non serve installarli su HD. Sono dei giochi scritti appositamente per queste piattaforme, ma che comunque funzionano tranquillamente su un qualunque PC che supporti ancora la sua grafica, generalmente in CGA.





L'energia non ce l'avete solo voi, ma anche gli ostacoli che trovate come porte che vanno abbattute a forza di calci o i robot che vanno distrutti o disattivati.
Ogni volta che vi avvicinate a degli oggetti con cui potete interagire li vedete nella finestra in basso a destra con la relativa energia che decresce ogni volta che li colpite.
Dato che è molto importante il passaggio del tempo dal giorno alla notte dovete stare un po' attenti alle guardie che volano per lo schermo e non potete di certo colpirle - se vi vedono vi eliminano all'istante trasformandovi in un cumolo di cenere.
Non avete vite a disposizione e quindi in questo caso estremo dovete ricominciare tutto da capo.
Se nel vostro girovagare trovate dei passaggi chiusi da dei muri non provate nemmeno a proseguire perché ci sbattete la faccia contro e perdete "1 punto" di energia.
Il passaggio del tempo è davvero divertente perché viene segnato come i prigionieri facevano in passato e cioè segnando 4 linee verticali su una lavagnetta e poi tagliandoli con una riga obliqua.



Ha una ottima giocabilità, una buonissima grafica molto dettagliata e ben animata con ogni elemento davvero ben congeniato che va dalle esclamazioni, alle icone che rappresentano i vari tipi di energia e anche i modi di segnalare il tempo.
La grafica è anche ben colorata e definita. Cosa volere di più da un titolo così antico e dannatamente divertente.
Giocateci perché ve ne renderete conto voi stessi!



PC Booter= 8

E' un gioco vecchissimo che gira su computer che molti di voi forse non hanno mai visto e conosciuto, ma pienamente compatibile con tutti i PC in grado di far girare l'MS-DOS.
La grafica è bella, è colorata, definita e anche ben animata, ma la cosa più interessante è la giocabilità che è molto divertente con una scarica di adrenalina ad ogni angolo perché non sapete se c'è un guardiano che vi distrugge all'istante.



Su Amiga manca da sempre uno Strategico simile a Warcraft che ha dalla sua una semplicità davvero sconcertante perché tutto viene svolto adempiendo a delle missioni che sono calibrate come difficoltà e lentamente



migliorate la vostra razza livello per livello.

L'unico gioco forse un po' simile a questo è Mega Lo Mania anche se è decisamente meno intuitivo e più difficile gestire la comunità, ma dalla sua non ha risorse da cercare e usare dato che tutto è fatto in base alle persone che avete a disposizione (in realtà ci sono delle risorse, ma sono automatiche e dipendono sempre dalle persone che scegliete di mettere a disposizione).

Dovete scegliere una delle quattro razze disponibili (una per ogni giocatore) e cercare di annientare tutte le altre per diventare l'unica sul pianeta e continuare con quella l'evoluzione della specie.

A differenza del titolo per PC questo è in parte più simile a *Civilisation* per la scelta della razza, per il fatto che dovete farla progredire con il tempo e in più avete uno scopo finale da raggiungere.

Voi avete il controllo di 28 isole sparse per il pianeta e le prime 27 sono divise in gruppi, ciascuno di essi conosciuto come un Epoca. Potete decidere di conquistare tutte queste 27 isole nell'ordine che volete, ma le varie Epoche vanno conquistate in sequenza perché alla fine dovrete combattere contro "*la madre di tutte le battaglie*" sulla 28a isola conosciuta come Mega Lo Mania.

Una caratteristica di questo gioco è il parlato che è disponibile solo per i capi gruppi che si formano dopo che costruite determinate strutture, ma sono decisamente complicate da costruire.

Dopo aver scelto un capo e aver scelto un Epoca dovete trasferire un certo numero di persone in una



torre sull'isola. Avete 100 persone da cui scegliere quante di queste utilizzare e ogni volta che conquistate un Epoca e passando ad una nuova avete in aggiunta altre 100 persone.

Quando siete sull'isola che avete scelto, avete una serie di icone (ognuna di queste apre una piccola vignetta che vi mostra cosa serve e come usare il mouse per le varie opzioni - finalmente!) che vi permettono di creare un piccolo esercito (dovete sempre scegliere quanti uomini, tra quelli disponibili, usare), ma disarmato perché dovete prima creare delle armi e anche scudi per le battaglie.

Quando create i primi soldati e li mettete davanti alla vostra fortezza venite subito attaccati dai nemici in gran numero che vi sterminano se non siete ben difesi.

Le isole sono piccole e formate da un certo numero di celle e potete cliccare su ognuna di queste per vedere gli accampamenti nemici.

Di certo meglio non iniziare con le isole più grandi perché ci sono molti nemici e appena iniziate vi attaccano e vi distruggono quando incominciate a capire come funzionano quelle poche icone che avete.

In pratica dovete usare gli uomini a disposizione per sviluppare dei progetti che una volta terminati vi portano ad avere nuove strutture da costruire.

Inizialmente dovete creare solo delle armi passando da quelle più semplici a quelle più complesse per difendervi e attaccare i nemici sull'isola scelta e poi in seguito (molto alla lunga nel tempo) costruire edifici e migliorare.

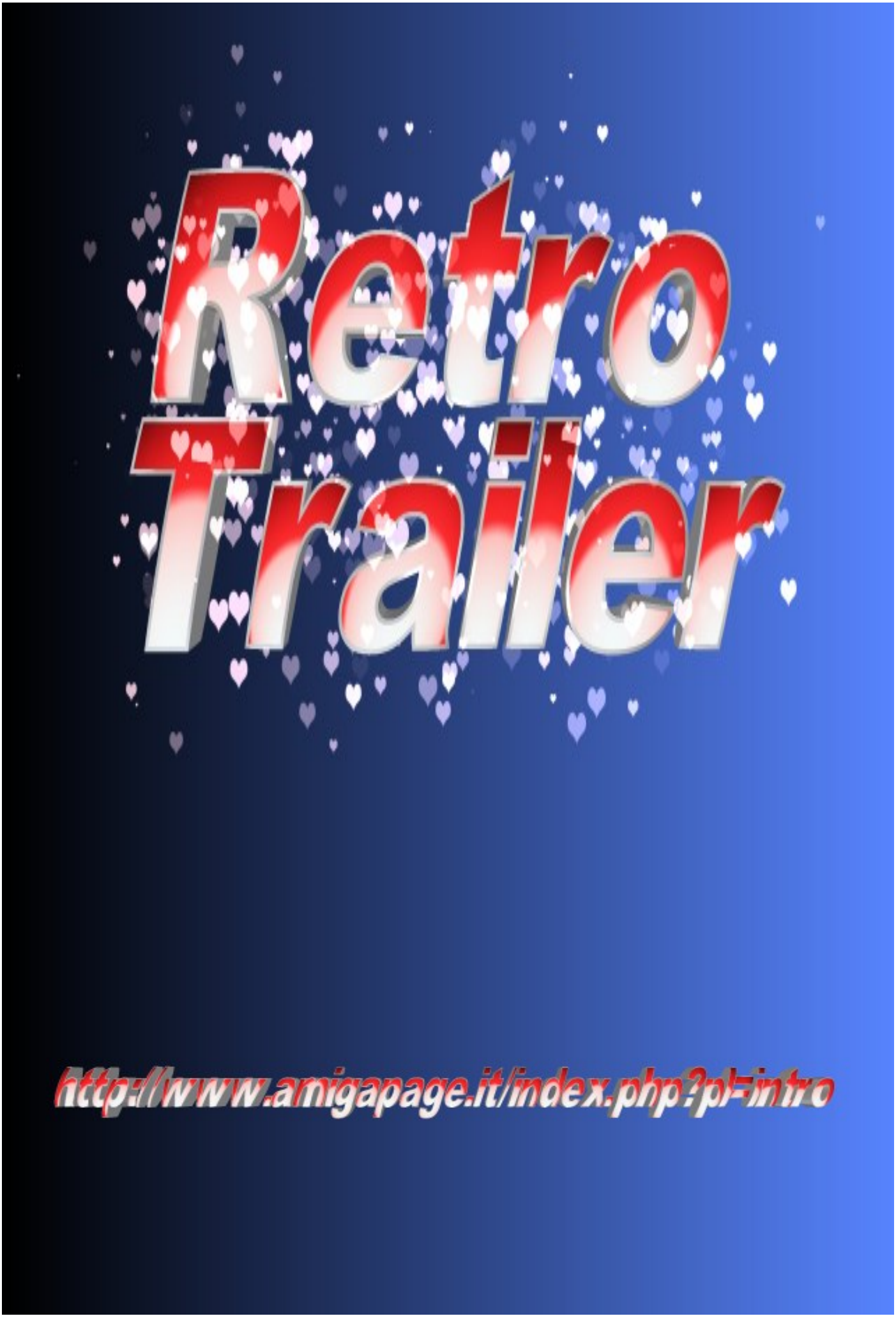
E' molto lento nello sviluppo della società e anche difficile perché gli avversari spesso non vi danno tempo di farlo, ma se resistete e se avete abbastanza uomini disponibili, nel tempo vedete le sue reali potenzialità.

Forse non è per tutti perché è un genere che richiede pazienza e soprattutto non scoraggiarsi dopo che anche ai livelli più facili venite annientati subito.

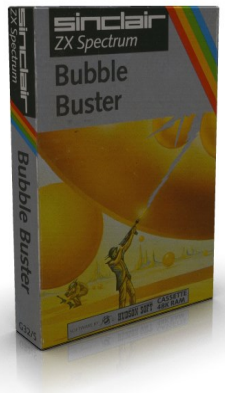
Amiga= 7,5

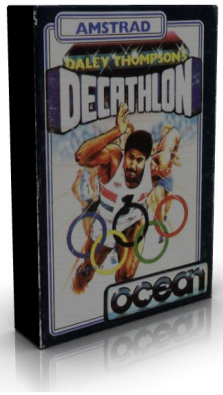
E' uno strategico semplice per il fatto che è tutto basato sul numero di uomini che decidete di usare per l'isola che scegliete e che sono necessari per sviluppare nuove armi e poi in seguito anche costruire qualcosa.

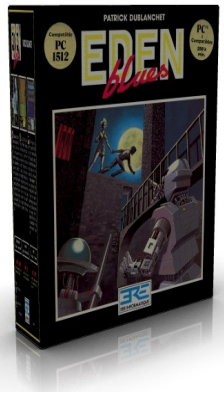
E' lento nello sviluppo, ma se riuscite a resistere scoprite un gran titolo soprattutto perché è semplice assegnare delle persone ad un progetto e quando questo è finito viene automaticamente aggiornato e anche la vostra fortezza cambia dato che da legno diventa di cemento e via di questo passo per diventare sempre più resistente.

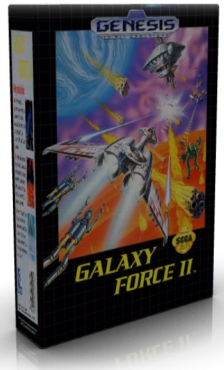

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Divertiamoci con i Box





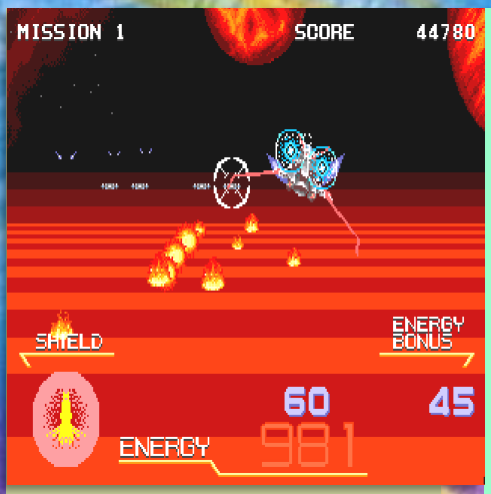








Console Forever



Galaxy Force II (1991, Sega - Genesis)

Il titolo confonde perché non è il seguito del primo gioco, ma una versione espansa dato che sono stati aggiunti due nuovi livelli, altri sono stati migliorati e ora potete sparare 4 missili contemporaneamente.
La missione è sempre la stessa di Galaxy Force (andatevi a rileggere il numero 79) e quindi sapete già quello che dovete fare.
Questa versione migliorata è per il Sega Genesis che può contare su una migliore conversione da Coin-Op grazie alla grafica che sicuramente è la cosa più bella di questo titolo perché la giocabilità forse non è proprio innovativa e alla lunga può diventare assai svogliata.

Come ogni gioco per questa piattaforma ha un sacco di opzioni per la difficoltà, la gestione del controller che sicuramente ve lo personalizza in base ai vostri gusti e sicuramente è molto apprezzabile rispetto a piattaforme dove è già tutto impostato in modo predefinito.
Questa versione a 16-Bit ha un impatto estetico decisamente migliore rispetto al primo gioco con una cura dei fondali molto migliorata e certi scenari sono anche completi con le forze della natura che vi possono danneggiare.
Decisamente semplici i tunnel di collegamento che nel primo erano decisamente più elaborati, ma evidentemente erano troppo scenici e quindi ora sono stati decisamente rifatti (in peggio secondo me).
La grafica è molto fluida, ma è lenta e non ha quella velocità che vi aspettereste da questa Console.

Genesis= 7



E' una buona conversione, ma che lascia un po' amareggiati per la velocità della grafica che è lenta pur rimanendo molto fluida.
Ora in questa versione è After Burner nello spazio e sicuramente è una buona cosa però certi effetti speciali sono decisamente meno curati ed elaborati come il sonoro che a parte qualche voce digitalizzata è sulla sufficienza.

Xenophobe (1990, Atari - Atari 2600)

Si tratta di un altro di quei giochi che per questa piattaforma sono stati realizzati davvero bene anche come impatto estetico con una buona cura dei dettagli.
Una stazione spaziale è stata invasa dagli Xenos, una razza di alieni che hanno uno sputo acido (*questa cosa non è nuova e guardate la copertina della scatola!*) e un gruppo di ingegneri deve fermarli prima che la distruggano e poi invadano la Terra.

E' uno sparatutto a piattaforme a scorrimento orizzontale in cui dovete eliminare ogni alieno che incontrate con diverse armi che trovate in giro.
Dopo il caricamento avete una schermata del titolo davvero scarna, ma non deve sorprendere questa parte dato che quello che deve piacervi è il gioco in se.



Dopo una breve sequenza introduttiva siete all'interno della stazione armati di una semplice pistola e circondati da vari tipi di alieni che vanno da robot agli alieni sputa acido (sono veramente ispirati a quelli dell'omo-

nimo film anche come dimensioni).
La giocabilità è molto buona grazie alla fluidità della grafica e della immediatezza dell'azione: correre e spazzare via gli alieni dalla stazione.
Non è facile perché ce ne sono tanti e siete attaccati in continuazione, ma almeno avete munizioni infinite.
E' un gioco che vi tiene impegnati dall'inizio alla fine e dovete sempre tenere molto alta la concentrazione soprattutto contro i grossi alieni.
Buoni i colori che generalmente sono ben applicati per dare anche quel senso claustrofobico dei corridoi dell'astronave e buoni anche i fondali che danno quel realismo in più.



Atari 2600= 7



**Molto carino questo gioco che è fortemente ispirato al film Aliens con mostri che gli assomigliano che sono grandi e piccoli e richiedono tanti colpi per essere abbattuti e quindi anche la necessità di cercare delle armi adatte a sconfiggerli (potete portare solo un arma alla volta e quindi lasciare per terra quella già in vostro possesso).
Difficile in certe situazioni, ma avete diverse abilità come quella di abbassarvi e anche saltare.**



no e le tante trappole anti uomo che sono visibili, ma nella fretta di scappare non le vedete.

Rispetto ad un C64 la grafica ora è decisamente più bella, più elaborata e i personaggi sono di dimensioni più grandi e molto più riconoscibili.
Quello che non cambia è la giocabilità molto superficiale e noiosa dato che girate per la foresta senza sapere dove andare e cosa fare cercando di uccidere i nemici ed evitando le trappole sul terreno.
Manca una mappa e questo girovagare infinito alla lunga stanca.

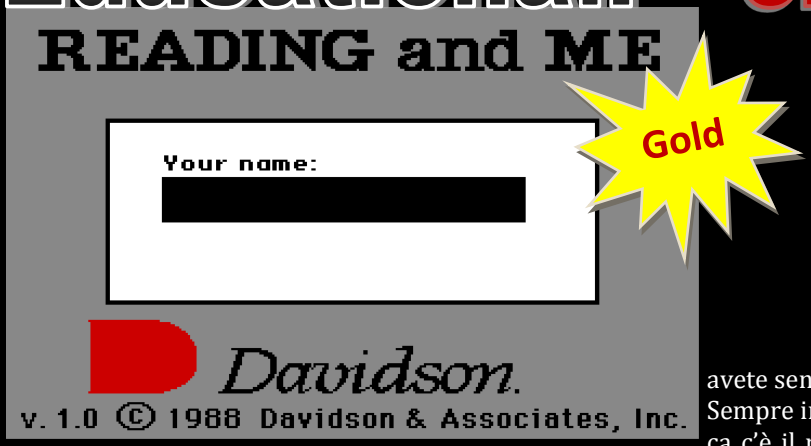
NES= 6

**Graficamente è molto carino con bei personaggi di grosse dimensioni e disegnati molto bene e anche il fondale è stato curato allo stesso modo.
E' la giocabilità che è povera e stancante dopo un po' perché in realtà è un gioco in cui dovete uscire da un labirinto che sembra senza fine e ogni volta che ci giocate non vi ricordate dove andare.
Per un po' la fama del titolo vi attira, ma poi passa tutto in secondo piano e non ci giocherete più.**

Platoon (1988, Sunsoft - NES)

Recentemente avevo provato questo gioco dopo aver letto alcune considerazioni su un gruppo Facebook e provandolo sembrava proprio di ritornare indietro nel tempo fino a quando ci giocavo sul Commodore 64.
Una versione NES che sicuramente è molto piacevole nella realizzazione tecnica che mostra un buon uso del colore e una cura del dettaglio per ben riprodurre una foresta intricata e labirintica piena di soldati nemici che sbucano dal terreno, vi aspetta-

Educational: SPELLING

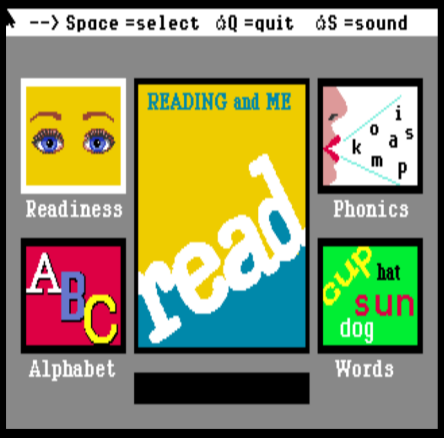


Apple II GS (1988, Davidson & Associates)

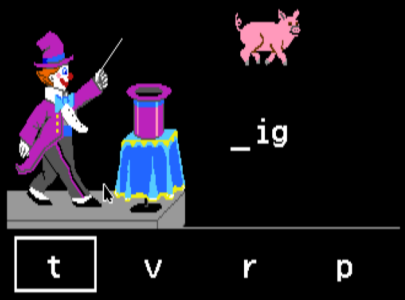
"Reading and Me" è un titolo educativo dedicato al testo, alle lettere e relativa fonetica, alle parole, alle frasi e comprensione visiva.
La piattaforma scelta per questa sezione è l'Apple II GS che già in passato ha dimostrato di avere delle buone qualità per insegnare qualcosa grazie anche alle buona capacità audio che in questi software sono molto importanti.
E' tutto poi semplificato per il bambino con disegni e animazioni che rendono tutto divertente e spesso sapete che giocando si impara meglio perché non c'è la severità della scuola.
Sono prodotti che vanno usati per estendere quello che si fa in modo didattico e imparare qualcosa di più.

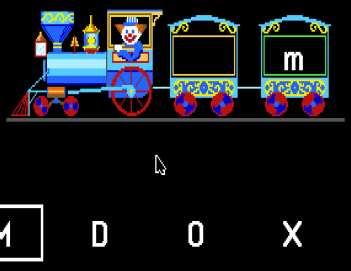
Dopo aver digitato il vostro nome potete scegliere se usare la voce di un adulto o una bambino per parlarvi durante gli esercizi.
Ci sono quattro tipi di prove che sono: la prontezza, la fonetica, l'alfabeto e le parole.
Ogni categoria è formata da tre mini giochi in cui il narratore, ad esempio, in fonetica pronuncia un termine e voi dovete trovare la lettera giusta per completare la parola che avete sentito.
Sempre in Fonetica c'è il mini gioco sulle rime dove ascoltate la parole e avete tre possibilità di trovare quella giusta. Se sbagliate nei vari esercizi poi il programma vi sottolinea quella giusta per capirne il motivo attraverso il suono e le immagini.
C'è la sezione "Readiness" che indica la prontezza di trovare nei tre mini giochi quello che non va bene, le differenze e l'individuazione dell'oggetto richiesto.
Tutte le categorie sono interessanti perché vi insegnano le stesse cose che vi sono poste in maniera diversa nei tre mini giochi che includono; arrivate alla soluzione guardando le immagini, il suono e infine imparando il significato del termine.

C'è un difetto in tutto questo: è un titolo solo in Inglese ed avendo un target ben preciso non può essere usato da bambini di altre nazionalità che non conoscono la grammatica di base.
Lo possono usare arrivando alla soluzione con le immagini, ma nei giochi dove si usa solo il testo è molto complicato.
Nulla vieta comunque che ci si può provare e anche magari imparare qualche parola in più che potrà essere utile anche a scuola e fare bella figura con gli insegnanti.









Apple II GS= 9

Ottimo titolo realizzato con molto criterio per insegnare a piccoli passi a riconoscere le parole, le lettere e costruire frasi senza la severità scolastica.
Ben realizzato tecnicamente con anche la scelta del tipo di voce che si vuole ascoltare.
Raccomandato anche se, essendo in Inglese, può essere problematico per chi non conosce la sua grammatica di base.

Volume 3, Numero 11
Novembre, 2017

REV'N'GE!



Top 3

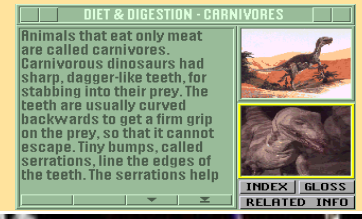
Star Trek



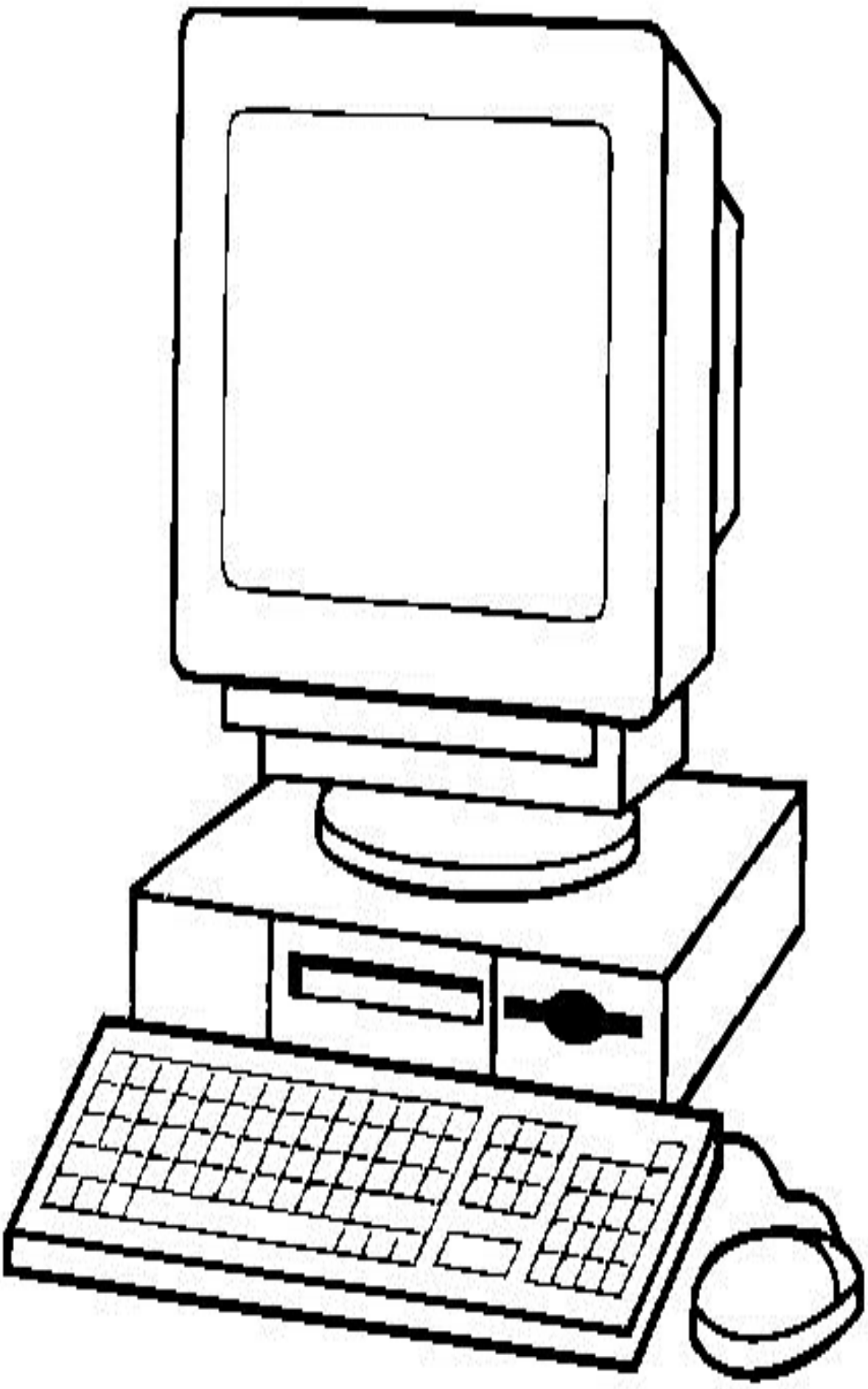
PC Calcio 4.0



Insight DinosaurS




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational

FRUIT & VEGETABLES GARDENFAX

Amiga CDTV

1991, CDTV Publishing

Silver

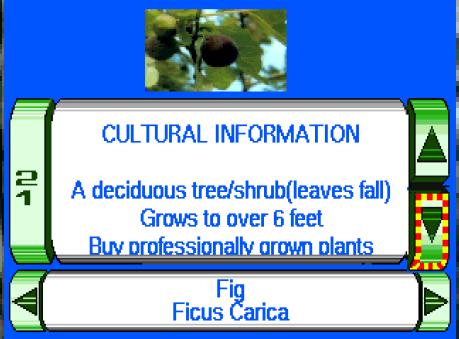
Garden Fax è una serie di software dedicati al giardinaggio e questo CD riguarda frutta e verdura che potete coltivare voi stessi nel vostro giardino di casa dandovi informazioni utili per conoscerli e farli crescere in modo opportuno.
La prima cosa che noterete è la mancanza di sottotitoli dei vari argomenti; è vero che le immagini aiutano, ma io credo che una breve descrizione non avrebbe fatto male a nessuno.

Le due categorie principali sono la frutta e la verdura che contengono un elenco ben fornito di questi



prodotti che però non possono essere visualizzati direttamente, ma dopo aver scelto su cosa informarvi dovete andare sull'icona dove c'è un occhio.
Di certo è macchinosa questa procedura anche perché potevano integrare l'operazione direttamente saltando alcune fasi e questo rallenta di molto lo studio del prodotto (per resettare le scelte dovete premere il tasto B del vostro controller o il tasto destro del mouse se lo usate).
E' questa la procedura di tutto questo CD: prima bisogna scegliere un argomento e poi andare a visualizzarlo con l'icona detta in precedenza che vi indica anche il numero delle informazioni relative.

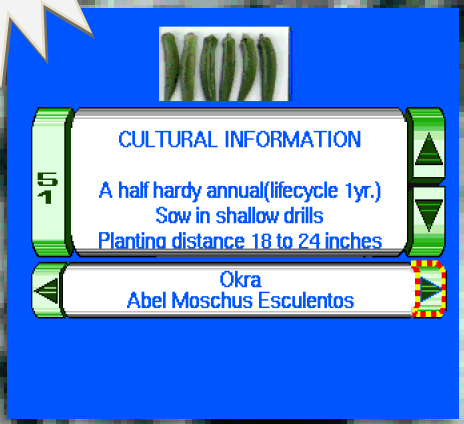
In linea generale dopo un po' che lo usate cominciate a prendere confidenza con questo sistema di utilizzo dato che inizialmente fate un po' di



confusione a comprendere le icone perché alcune sembrano indicare una guida per coltivare certi prodotti.
In effetti è così, ma è tutto troppo semplificato con delle immagini e tre



righe di testo come piantarle e il tipo di terreno congeniale.
Vi offre delle informazioni di base, immagini dei prodotti di alta qualità che forse sono la parte più bella e interessante da vedere.



Amiga CDTV= 8

E' un buon CD che vi da informazioni per coltivare frutta e verdura scegliendo direttamente il tipo (devo dire che c'è una vasta scelta di prodotti), per periodi dell'anno e anche per condizione metereologiche.
Le informazioni sono semplificate al massimo con tre righe di testo per sapere il tipo di terreno e il modo di coltivarle, ma senza nessun altro tipo di informazione.
Quello che è deludente, a parte la scarsezza di informazioni, è l'interfaccia davvero scomoda e conoscendo questa piattaforma pensavo di non vederne mai una così atipica e poco utile perché vi fa perdere un sacco di tempo.

Insight DINOSAURS

Gold

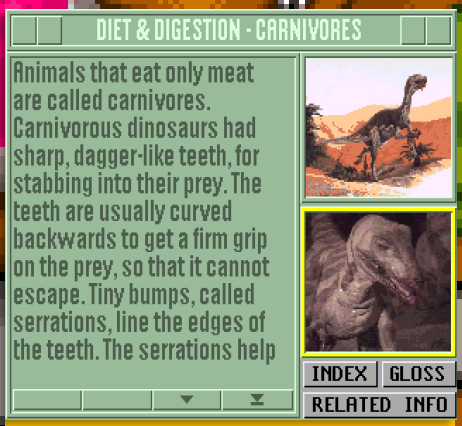
CD32 (1994, Optonical)

Insight DinosaurS è una produzione Optonical (Software House che avete già avuto modo di vedere nello scorso numero) che vi porta a scoprire il mondo dei Dinosauri.
Ci sono diverse produzioni per le piattaforme multimediali che parlano di questo argomento in maniera più o meno diversa (una o più di queste produzione le avete già lette sui primissimi numeri di questa Fanzine) e questa in particolare è fatta tutta su Amiga con l'iniziale introduzione davvero cinematografica realizzata con Vista Pro e/o Scenery Animator per



impressionare l'utente che vi mostra anche il pianeta Terra come era al tempo di queste creature.

Ci sono solo due categorie principali. "**Funosaurus**" che contiene tre mini giochi: un puzzle, colorare dei disegni sui Dinosauri e un Quiz per vedere se avete studiato bene la storia.
"**Dinosaurs**" che contiene l'enciclopedia relativa che va dalla loro vita, il loro mondo a una ricerca dalla A alla Z.
Con questa enciclopedia potete scoprire la loro anatomia, i discendenti, la dieta, la digestione, i movimenti e i modi di attaccare e difendersi.



Avete una vasta possibilità di conoscere ogni dettaglio su queste creature. Un prodotto che non può mancare agli amanti della preistoria e soprattutto su questi animali.



La parte enciclopedica è completa di filmati di alta qualità (finalmente e qui sopra l'immagine tratta da uno di questi video), immagini e brevi documentari parlati per estendere quello che potete leggere o vedere.
Potete anche scoprire come sono morti, la scoperta dei loro fossili e tanto altro bene illustrato, parlato e animato davvero bene.
Un titolo che richiederebbe tante pagine per essere scoperto, ma non voglio togliervi la sorpresa di analizzarlo da soli perché mi era sfuggita questa produzione e ne sono rimasto piacevolmente colpito.
Un Amiga che affronta un argomento in maniera molto professionale come lo potreste vedere in un documentario televisivo.

CD32= 9,5

Finalmente una produzione multimediale per CD32 che mostra filmati di alta qualità in finestra molto più grande del classico francobollo.
Non solo video, ma tante immagini e documentari parlati con immagini e animazioni per farvi scoprire un mondo dimenticato grazie ad Amiga.
Ci sono così tanti argomenti e sotto argomenti che ci passerete tantissimo tempo solo per scoprirne una parte.
C'è tantissimo da fare, da giocare, da divertirsi e da imparare.


Al prossimo imperdibile numero
#81
Dicembre 2017