REV'n'GEL #82

Retro Emulator Vision and Game



Alpine Ski Racer 2007

L'ultimo gioco PC dedicato solo allo SCI

Home Video Producer

Montaggio video con il Commodore 64?

ALTRE RECENSIONI: Sly Spy: Secret Agent * Cruise for a Corpse * Microsoft Golf * Twinworld * Track & Field 2 * Donkey Kong Reloaded * Buggy Boy * Circo Bianco * Gangsterville * Player Manager * Indian Mission * F-15 Strike Eagle * In the Shadow of Time * Cosmos Cruiser * Booty * Jackie Chan in the Protector * Shadow Wariors * Incantation * Heat Wave * TV Sport Boxing * Reach for the Stars * Spell Book * Bug Adventure *

0,00 Euro 15 Gennaio 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 1

EDITORIALE NUMERO 82

Benvenuti nel primo numero del quarto volume della Fanzine per dimostrare che si va avanti malgrado avessi avuto qualche dubbio nel terminarla a Natale 2017. Non si poteva però finire così presto quando c'è ancora davvero tanto da mostrare.

Ci saranno dei cambiamenti nel corso di questo quarto volume che mi porterà ad eliminare la sezione Italiana che verrà compensata senza togliere le sua pagine; cambi anche per quanto riguarda gli Educational e il Multimedia.

Tre anni sono passati anche se mi viene il dubbio di essere in ritardo di un anno perché forse all'inizio non ho considerato questa numerazione dato che il primo numero era Febbraio 2014. Facendo i conti a Febbraio 2018 sono 5 anni. Si può dire che il primo anno era in prova, quindi il primo Volume nasce ufficialmente nel 2015.

Dato che ci sono poche recensioni e leggerle tutte d'un fiato può stancare, ho aggiunto qualche pagina di riposo che sicuramente dovrebbero farvi piacere. Il multimedia cambierà perché ho considerato molti titoli di questo genere in modo forse non corretto e ora li riclassifico sotto "Educational". Il multimedia effettivo sarà più specifico e per quanto riguarda le applicazioni prenderò in esame quelle nel vero senso del termine.

Buona Lettura e Buon Anno

Sommario Numero 82 — Gennaio 2018

Alpine Ski Racing 2007	Windows	**5-6**
Booty	Commodore 64	**18**
Bug Adventure	DOS	**31**
Buggy Boy	ZX Spectrum +3	**12**
Circo Bianco	Atari 8-Bit	**13**
Cosmos Cruiser	Samcoupe	**18**
Cruise for a Corpse	Atari ST	**8**
Donkey Kong Reloaded	ZX Spectrum	**12**
F-15 Strike Eagle	PC-88	**16**
Gangsterville	Atari 8-Bit	**13**
Heat Wave	Amiga	**21**
Home Video Producer	Commodore 64	**35**
In the Shadow of Time	Amiga	**17**
Incantation	Atari ST	**20**
Indian Mission	Atari ST	**15**
Jackie Chan in the Protector	MSX	**19**
Microsoft Golf	Amiga	**9**
Player Manager	Amiga	**14**
Reach for the Stars	Apple II GS	**23**
Shadow Warriors	Amstrad CPC	**19**
Sly Spy: Secret Agent	Amstrad CPC	**7**
Speel Book	Amiga	**30**
Track & Field 2	MSX	**11**
TV Sport Boxing	DOS	**22**
Twinworld	Commodore 64	**10**

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 #83



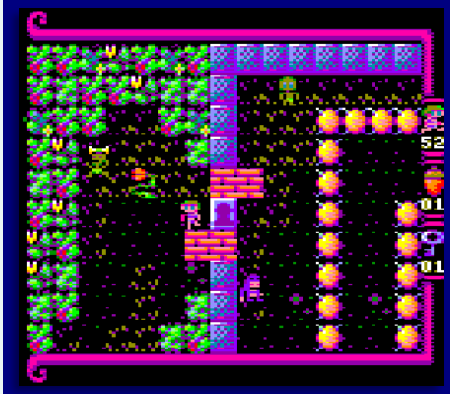
Sly Spy: Secret Agent

Dopo la deludente versione Amstrad CPC vi faccio venire voglia di giocarci con la ottima versione per Commodore 64



Twin Cobra

Uno sparatutto a scorrimento verticale per il Commodore 64 che dovrebbe garantire una giocabilità da Coin-Op.



Cheril of the Bosque

E' un titolo del 2010 per Amstrad CPC che dovrebbe essere molto divertente perché è una avventura e richiama l'attenzione per la grafica colorata.



Entax

Il PC-98 ritorna su REV'n'GE! con un titolo arcade completamente in 3D e poligonale che dovrebbe far divertire tutti quanti.
L'hardware è potente e versatile quindi dovreste trovarlo di vostro gradimento.



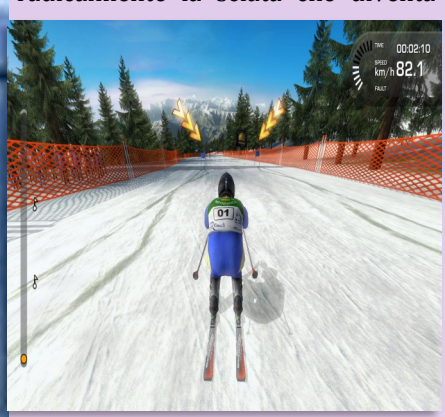
Alpine Ski Racing 2007 è l'ultimo gioco stand-alone dedicato allo SCI perché successivamente usciranno solo dei titoli dove le sue quattro specialità (Discesa Libera, Super G, Slalom Gigante e Slalom) saranno incluse in giochi dedicati alle Olimpiadi Invernali come, ad esempio, Vancouver 2010.
Essendo un titolo del 2007 sfrutta la grafica e la potenza dei computer dell'epoca per sfornarne una il più verosimile possibile alla realtà e il



motore è davvero ottimo perché mostra non solo tracciati che riprendono esattamente i percorsi originali dove si svolgono le gare, ma anche i paesaggi sono impressionanti per la cura del dettaglio che cambia in base alle condizioni meteo e anche in base al periodo in qui si svolgono questi eventi.

I paesaggi che vedete sullo sfondo, ad esempio, non sono semplici immagini piatte appiccicate per fare bella figura, ma è grafica 3D di alto livello che mostra un realismo come se veramente voi foste li in mezzo alla natura e alle condizioni del meteo.
In alta stagione sciistica sarà pieno di neve non solo lungo i tracciati, ma vedete spesso il paesaggio dello sfondo quasi completamente innevato e con il passare dei mesi vedete i cambiamenti con il manto nevoso delle piste non sempre ottimale. A Dicembre è ghiacciato, mentre a Marzo è più acquoso, meno scivoloso e cambiano quindi le velocità.
Il motore 3D è molto buono e cerca di venirvi incontro simulando al meglio queste situazioni anche se essendo un gioco non è fiscalmente realistico perché comunque vi permette di godervi la sciata in ogni mese Invernale.
Stessa cosa per le condizioni del meteo perché vi capiterà di fare una gara con una nebbia che potrà essere fitta o più rada, tempeste di neve fino ad arrivare alla pioggia o al nevischio nei mesi più caldi che concludono la stagione sciistica.

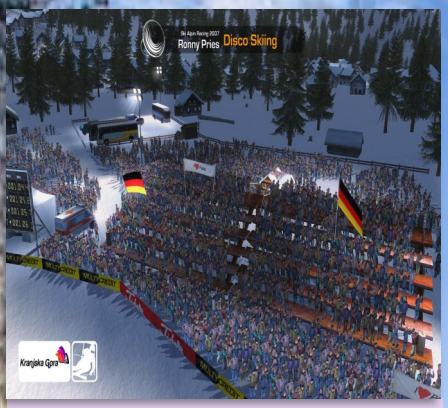
L'azione di gioco è puramente arcade con una visuale in terza persona dietro lo sciatore, ma dalle impostazioni potete decidere di gareggiare in prima persona che cambia radicalmente la sciata che diventa



molto più difficile capire le giuste traiettorie per non uscire dalle porte.
Ci sono delle impostazioni che vi permettono di cambiare il realismo: fare un massimo di errori (saltare fino ad un massimo di 5 porte con una penalità di tempo; potete cadere) oppure come nella realtà: saltare una porta o cadere significa la squalifica.
A differenza di titoli Olimpici, questo Alpine Ski Racing 2007 prevede solo la Coppa del Mondo di Sci che va da inizio stagione a Dicembre fino a Marzo in 3 livelli dove per passare a quello successivo dovete vincere o comunque qualificarvi bene nel maggior numero di gare.
La Coppa del Mondo ha elementi RPG perché dovete creare uno o più atleti modificando il loro aspetto, dandogli un nome, una nazionalità e impostando dei valori tecnici, di morale, di forza fisica per cercare di trovare l'abilità



migliore in una specialità oppure tentare di diventare dei campioni in ognuna delle quattro disponibili.
Durante questo campionato vincendo molte gare, ad un certo punto, vi vengono assegnati dei punti che vanno usati per incrementare quelli che avete già assegnato all'inizio per migliorare la vostra tecnica che non dipende solo dalla vostra abilità, ma anche da questi valori aggiuntivi.



Quando iniziate questo campionato avete anche un budget in denaro che vi serve per assumere due allenatori che vi permettono di equilibrare al meglio le vostre forze (siete liberi anche di non assumerli e fare tutto da soli, ma ci rimettete perché non siete in grado di sfruttare al meglio le caratteristiche che vi siete imposti), comprare delle attrezzature migliori per essere più competitivi.
Lo scoprirete giocandoci che i materiali migliori richiedono una abilità superiore che acquisite con il tempo. Se comprate degli sci molto veloci, durante le gare arrivando sempre secondi è perché per sfruttarli dovete avere un livello di abilità superiore che richiede tempo e assegnazioni di punti che vi arrivano se vincete tante gare.
Sicuramente è un arcade, ma ha una gestione del livello di abilità che serve per renderlo più entusiasmante e vi immerge un po' nella realtà di quando in televisione sentite i soliti discorsi sulla qualità del materiali.

Se dal punto di vista puramente tecnico non ci sono difetti, a fare il pignolo qualcosa ho trovato e che potrebbe far storcere un po' il naso.
Nella realtà nelle discipline che prevedono la prima e la seconda Manche ci sono dei cambianti del tracciato per rendere la gara più emozionante.
Nel gioco purtroppo questo particolare è poco accentuato perché si vede un cambio di porte solo nello Slalom, mentre in quello Gigante no e questo da una parte non è bello, ma dall'altra vi aiuta perché nella seconda manche sapete esattamente come comportarvi per evitare gli errori e sapete dove andare forte e dove stare più attenti.

Il gioco supporta sia la tastiera che il joystick, ma io vi consiglio caldamente di giocare con la tastiera dato che i tasti sono eccellenti come predefinito: i tasti cursori per accelerare, decelerare, curvare a destra e sinistra. Avete in più il tasto "D" per fare una carvata (non c'è una traduzione migliore per questa funzione, ma praticamente voi aumentate molto la curva che fanno gli scii in modo naturale. Oggi ci sono gli sci da carving che sono molto diversi dal passato. Oggi tendono a curvare permettendo di imparare a sciare anche a chi non ha mai visto la neve).
Con solo questi 5 tasti potete vincere il Campionato del Mondo di Sci.
Nulla vi vieta di usare il controller che volete, ma la tastiera in questo caso è, secondo me, determinante e decisamente molto più sensibile di ogni altro controller.

Un'altra cosa molto interessante di questo titolo è che supporta il multiplayer (Internet e LAN) per creare un torneo fino a 12 giocatori scegliendo località, tracciati e discipline per sfide senza fine.







PC Windows= 10

Chi ama questo sport e vuole giocare solo ed esclusivamente alle sue quattro discipline per una Coppa del Mondo deve giocare a questa edizione del 2007 che migliora sensibilmente il suo motore 3D rispetto alle edizioni 2005 e 2006 per trasportarvi direttamente in questi posti tanto che questa neve digitale vi sembrerà fin troppo vera.
Molto buono anche l'aggiunta di qualche elemento RPG per migliorare la sciata durante il torneo e la crescita dell'atleta in maniera economica e anche come abilità.

Sly Spy: Secret Agent



Amstrad CPC (1990, Ocean)

Sly Spy: Secret Agent ha una chiara ed evidente ispirazione da *James Bond* per quanto riguarda l'aspetto del protagonista e il modo di compiere le missioni. Non dimenticate anche che prima di iniziare il gioco vi viene chiesto di identificarvi con tre numeri 000 e anche qui il riferimento è chiaro.

La prima volta che ci ho giocato al Bar e poi a casa ho pensato fosse uno di quei titoli con una licenza incompleta di James Bond in cui viene creato un gioco basato su questo personaggio, ma con nomi diversi.

Sly Spy invece è un gioco totalmente nuovo senza licenza (ed è per questo che era dannatamente giocabile in versione Coin-Op e anche nelle conversioni) che vede comunque un agente 000.



La storia è sempre la stessa di questi titoli in cui alcuni terroristi vogliono distruggere la citta con delle bombe e attraverso i vari livelli che sono decisamente diversi uno dall'altro (sono dei mini giochi all'interno della storia) dovete fermarli.

Non solo forte ispirazione da James Bond, ma anche da *Green Beret* perché dal secondo livello e alternativamente l'azione è molto simile al citato titolo.

Come succede spesso il successo di un gioco è unire e mescolare altri titoli vintage in una grossa pentola e tirare fuori una nuova giocabilità molto buona, migliorare drasticamente la difficoltà e aggiungere una qualità grafica molto curata sotto ogni aspetto.

Il primo livello di questo Sly Spy è forse uno dei più belli perché vi lanciate da un aereo e mentre aspettate di aprire il paracadute venite attaccati da altri agenti nemici e appena siete a terra dove procedere in fondo al livello a scorrimento laterale per affrontare un boss di fine livello (in questo caso sono dei soldati che si calano dal tetto dell'edificio con una corda).

La versione provata per questa recensione è quella per Amstrad CPC che si avvia in modo molto sobrio con una schermata delle opzioni che mostra solo la scelta del controller tra tastiera e joystick.

La grafica è davvero eccellente perché è di grosse dimensioni che permette di avere e di vedere tutti i dettagli riprodotti molto bene (mancano solo i capelli che sventolano al vento) e da questo punto di vista è davvero appagante.

I colori sono fatti bene così come la maggior parte dei nemici anche se alcuni non sono curati allo stesso modo.

E' tutto bello?

Purtroppo no perché non c'è ne la musica ne gli effetti sonori! E' tutto rigorosamente in silenzio. Ci sono problemi di collisioni, ma questa volta fatto di proposito che comunque non è una buona cosa da vedere; alcuni nemici sono un po' stupidi come IA. Vi sparano se vi vedono, ma se vi mettete dietro di loro vi ignorano.

La grafica è fluida e sicuramente giocarci è un piacere, ma tutto in silenzio è opprimente ed evidentemente non c'era più memoria per la parte audio. Alla fine non so quanto possa divertire in questo modo.





Amstrad CPC= 6.5

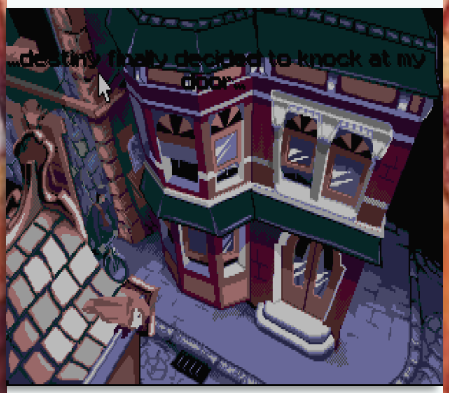
Se avesse avuto musica o almeno effetti sonori avrebbe meritato di più, ma giocarci in questo modo perde tanto (la musica c'è nella schermata delle opzioni che tra l'altro è molto scarna) e la qualità della grafica, la sua fluidità, la sua cura estetica anche nei colori e i suoi sprite di grosse dimensioni non ricevono il giusto giudizio.

In questo gioco manca la musica e la giocabilità in parte è buona in parte no perché alcuni nemici mostrano una IA sotto zero..

L'Amstrad CPC stupisce con questo gioco per la grafica, le animazioni e gli ottimi fondali. Perde tutto il resto.



Cruise for a Corpse è una avventura grafica punta e clicca sviluppata dalla Delphine che vi porta sullo schermo una storia investigativa al cardiopalma e una grafica da cartone animato di grosse dimensioni impreziosita da animazioni 3D (che riguardano solo il protagonista).
Con questo titolo gli sviluppatori modernizzano l'interfaccia che non mostra più i verbi e l'inventario nella parte bassa dello schermo che riduceva l'area di gioco, ma sono richiamabili con il tasto destro del mouse e ogni azione viene diretta-



mente mostrata sullo schermo nella posizione del mouse.
Questa novità porta ad avere una grafica a tutto schermo e un aumento del numero di elementi grafici notevole che prima non veniva mai applicata in questo modo per le dimensioni ridotte dello schermo. Se c'era troppo dettaglio spesso eravate in difficoltà ad individuare gli oggetti perché erano troppo piccoli e nascosti (vedi *Future Wars*, della stessa Delphine).

Voi interpretate l' ispettore di polizia, Raul Dusentier, per fare una crociera sulla nave di Niklos Karaboudjan per passare un po' di tempo in relax.
Vi sbagliate perché passa appena un giorno che venite informati che il vostro anfitrione è morto o meglio è stato ucciso.
Dato che siete l'unico poliziotto a bordo vi prendete carico di iniziare le indagini per scoprire chi è l'assassino.
CfaC non è una classica avventura, ma è di natura investigativa perché lo scopo principale è quello di interrogare tutti gli invitati sulla nave per scoprire chi poteva avere motivi per uccidere Karaboudjan attraverso quello che dicono e cercando e analizzando gli oggetti che trovate a bordo della nave e nelle loro stanze.
A differenza di altre avventure dove raramente morite o arrivate in situazioni dove non potete più proseguire, in questo gioco purtroppo succede troppo spesso tanto che alla lunga potrebbe anche diventare frustrante.
L'intero sistema di gioco è basato sul tempo o meglio su un orologio che appare quando fate una interazione che ha a che fare con l'investigazione (che può essere un oggetto o un dei



personaggi) che va fatta all'orario esatto (ci sono degli indizi che dovrebbero farvelo capire) e se, ad esempio, parlate con una persona 10 minuti prima dell'ora prevista avete praticamente perso la partita perché se dovete incontrare un'altra persona dopo 10 minuti sul ponte principale questa non si farà vedere e non potete parlarci per molto tempo. E quando poi interagite con questa persona non vi da più quelle informazioni necessarie a proseguire le indagini.

Se tecnicamente è qualcosa di sbalorditivo perché sembra quasi un cartone animato interattivo in certe sequenze e la qualità generale è di alto livello è un po' tutto vanificato da questa gestione di indagine che va fatta all'orario preciso.
Per spostarvi più velocemente per la nave e rispettare gli orari avete una



mappa che vi porta direttamente a destinazione.

Una nota per la versione Atari ST: il gioco supporta l'installazione su HD e l'audio MIDI che ha una qualità migliore sui suoni (anche se spesso è un miscuglio di strumenti che a me non piace assolutamente), ma perde completamente gli effetti sonori che sono molto buoni.
Io consiglio di non usare i MIDI perché la qualità audio generale è comunque più che discreta e soddisfacente.

Atari ST= 8,5

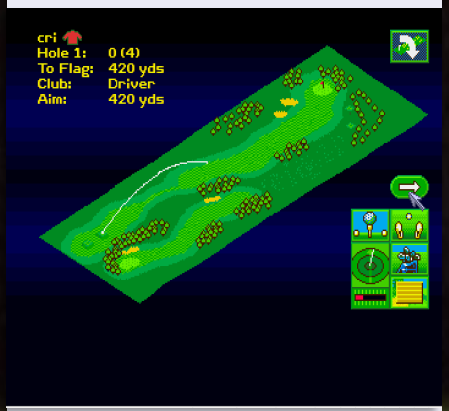
Graficamente è di altissimo livello con una cura dei dettagli che raramente vedete in questo tipo di titoli e anche delle grosse dimensioni dei personaggi che sono anche ottimamente animati (il vostro è pure poligonale).
Questa interfaccia basata sul tempo esatto però più di una volta frusta la vostra vena investigativa perché parlare con una persona 10 minuti prima di altra vi impedisce di fatto di terminare il gioco oppure a portarvi di conseguenza a fare altre interazioni in momenti sbagliati.
Da giocare e da avere, ma meglio se affiancati da buone soluzioni.



Amiga, 1 MB (1991, MicroProse)

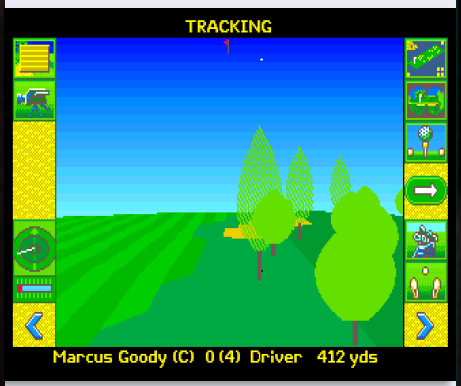
Microprose Golf è un titolo della omonima Software House che per l'occasione cambia completamente genere passando dalle simulazioni militari a quelle sportive introducendone una completamente in 3D (per rimanere comunque legata alle sue ultime produzioni) per immergere il giocatore in una visuale più realistica.
Era un titolo che andava a scontrarsi con nomi importanti di questo sport come PGA Tour Golf che aveva una giocabilità forse migliore di tutti e bisognava davvero impegnarsi per riuscire a toglierli lo scettro del comando in questo genere.
MicroProse Golf cerca di fare qualcosa di più portando quindi la grafica 3D e anche 6 tracciati che era qualcosa di sorprendente dato che i giochi del Golf al massimo ne avevano solo 1. Era tanta roba che sicuramente doveva attirare bene l'attenzione.

Il 3D è ben presente e mostra dei buoni percorsi che hanno varie ondulazioni così come anche gli alberi fatti a poligoni. Peccato che il vostro alter ego digitale sia bitmap.



Dopo la simpatica introduzione animata avete una serie di tipiche opzioni tra le quali fare la pratica e guardare anche una demo come una sorta di tutorial.

Potete accedere ad un secondo menu che contiene tutti i vari sotto giochi che vanno dal torneo completo a gare singoli o gare speciali con ognuna le sue caratteristiche per renderle più interessanti da affrontare e che richiede uno dei 6 tracciati disponibili.
Un po' ostico sul caricamento perché quando scegliete un tipo di gara da affrontare il sistema vi chiede di inserire i due dischetti dei tracciati (3 su ogni disco) nel lettore che volete (se avete DF0 e DF1 tanto meglio), ma vi chiede poi la conferma che non è automatica via mouse, ma dovete premere "**Return**" sulla tastiera per accettare il nome del tracciato.



La gara inizia subito con una visuale isometrica del percorso (alcune gare vi permettono di scegliere tra 18, 36 e 72 buche) in cui potete fin da subito cambiare la mazza, cambiare posizione, spostare la pallina e poi scegliere la direzione direttamente sul tracciato che vedete.
Anche quando poi siete sul campo da gioco potete comunque cambiare queste scelte iniziali, ma se siete soddisfatti della scelta fatta inizialmente vi basta lanciare la palla.

Tra le caratteristiche di questo gioco è che avete alcune funzioni interessanti come la "**SteadiCAM**" che vi permette di vedere una anteprima in 3D dell'intero percorso e cambiare le telecamere per decidere se seguire la palla nel suo volo da varie angolazioni oppure decidere di attivarle, ad esempio, solo per quanto riguarda il Green.
Sicuramente però la telecamera dietro la palla è bella perché vi mostra il suo viaggio dal punto di partenza fino alla fine.

Come dicevo all'inizio di questa recensione il 3D è buono per un terreno ondulato che ricrea bene il paesaggio, mentre la grafica pur ben colorata e animata, non è molto fluida e se guardate bene la sua semplicità nel 3D forse stona un pochettino.
Come predefinito è tutto automatizzato perché la direzione e la mazza sono scelte automaticamente in base alla posizione e nelle condizione del percorso in cui siete. Questa scelta è molto buona e di certo piacerà a chi cerca un Golf arcade.



Amiga= 8

Non ha la fluidità di PGA Tour Golf, ma di contro ha un buon paesaggio ondulato e più elementi poligonali come gli alberi che garantiscono una buona immersione nella gara.
Ci sono tantissime opzioni per gestire questi 6 tracciati e tante gare diverse per avere una longevità elevatissima. Oltre al torneo scoprite quante altre possibilità avete per divertirvi.
La difficoltà è auto gestita e in pratica dovete solo imparare a dosare la forza del tiro e sicuramente si merita la vostra attenzione rispetto ad altri titoli più complicati.



Commodore 64 (1990, Ubi Soft)

Twinworld è un gioco arcade di piattaforme uscito per molti sistemi, ma in questo primo numero del 2018 vi recensisco la versione per il Commodore 64.

La famiglia Cariken si arrende al malvagio druido Maldur che distrugge un potente amuleto in 23 pezzi ed elimina la famiglia che governava questo regno.



Solo un membro di questa famiglia si salva, Ulopa, che deve cercare i pezzi dell'amuleto, ricomporlo e sconfiggere il druido.

Un gioco di azione e piattaforme che si svolge in territori all'aperto e in tunnel sotterranei pieni di nemici che potete affrontare grazie a tre armi con funzionalità diverse in base ai nemici che incontrate. Imparare a cambiarle al momento giusto sarà vitale per la continuazione della vostra missione.

Di certo la prima schermata del gioco non aiuta a capire di cosa si tratta: niente musica, niente titolo, ma solo dei punteggi e l'invito a premere il pulsante del joystick.

Devo dire che non è che abbia un impatto estetico appariscente dato che la grafica è decisamente di piccole dimensioni e anche monocromatica perché non si sono sprecati nei colori come vedete poi da queste immagini.

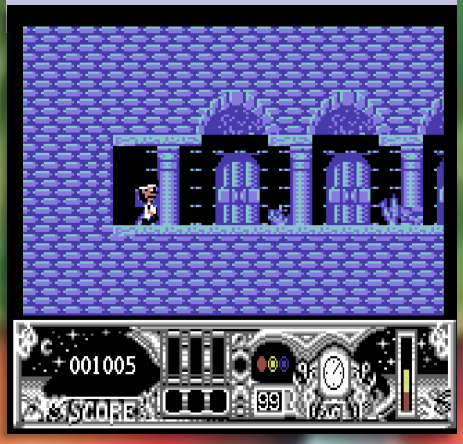
Il pannello di controllo è generalmente grigio, il paesaggio boschivo è fin troppo verde, quelle cittadino è totalmente rosa, quello sub-acquo è azzurro; le caverne sono marroni, il castello è grigio. Non è tanto questa scelta che è criticabile, ma che ogni elemento presente come muri, pareti, finestre e ogni altra cosa si adegua a questo monocromatismo.

Lo scorrimento dello schermo è molto fluido che lo rende molto giocabile, ma è presente una difficoltà che in questi giochi non dovrebbe essere troppo esagerata. Alcune piattaforme sono raggiungibili con salti molto lunghi e farlo all'ultimo momento sembra esserci la buccia di banana che vi fa perdere una vita e ricominciare tutto dall'inizio del livello.

Odiosa questa cosa dato che arrivate in fondo, siete prossimi all'uscita per un nuovo livello e dovete poi ricominciare tutto da capo con i nemici da affrontare di nuovo.

I livelli sono tanti (non sono numerati, ma indicati con le lettere dell'alfabeto: da A a Z), sono troppi, ma questa alternanza di territori e paesaggi vari alla ricerca di un pezzo dell'amuleto e ogni volta trovare un modo diverso per passare al prossimo, vi può dare voglia di insistere.

La varietà delle zone può essere un incentivo, come dicevo, ma la durata di questo titolo è molto soggettiva.





Commodore 64= 7

Tecnicamente non colpisce molto per via di una scelta cromatica un po' discutibile in alcune livelli dove il monocromatismo raggiunge un po' tanto la noia, ma al tempo stesso questi sono molto vari e diversi e per ognuno dovete trovare il modo di uscirne fuori che può darvi la voglia di riprovarci.

Il fatto di ricominciare dall'inizio del livello ogni volte che morite (e ci sono tante bucce di banana) potrebbe far aumentare la frustrazione in brevissimo tempo.

Il voto è giusto per la varietà dei livelli e anche per il dettaglio che comunque è più che sufficiente e anche ben curato viste le dimensioni dell'area di gioco.



Track & Field 2 (conosciuto anche come Hyper Olympic 2) è il seguito del primo gioco e che include tutte quelle specialità che non furono incluse che sono quelle presenti in molti alti titoli nelle Edizioni Estive: Scherma, Salto Triplo, Nuoto, Tuffi, Tiro al Bersaglio, Lancio del Giavellotto, Tae Kwon Do, Lancio del Martello, Canoa, Tiro con l'Arco, 100 Metri Ostacoli e Ginnastica.
In effetti ce ne sono davvero tante e questo vi permette di affrontarne molte delle quali non sempre sono prese in considerazione e in questo gioco vi potete divertire a vedere come sono state realizzate.

Questa è la versione per MSX e ovviamente ha la stessa qualità del primo gioco recensito sul numero 46 di questa Fanzine dove ricevette la medaglia d'oro quindi sapete già come è la grafica e la cura del dettaglio che mi sorprende ogni volta che la vedo.
Sapete anche che la versione MSX è



molto accurata sul pannello informativo che è praticamente la copia 1:1 del Coin-Op (sappiate anche che questo titolo è uscito solo per questa



piattaforma e per il NES).

Come tradizione Track & Field è strutturato come un Arcade a 1 o 2 giocatori con la scelta di joystick o tastiera (sapendo già come funziona d'istinto vi viene voglia di usare la tastiera per evitare danni al joystick) e via in sequenza tutti i vari eventi solo se superate la fase di qualifica attraverso le tre fatidiche prove.
La difficoltà di questa versione per MSX è assurda e si riesce a fatica a superare la prima prova dei 100 Metri Ostacoli perché questi ultimi hanno un sistema per essere saltati senza ragione e in modo completamente innaturale.
Se guardate il computer vedete che dopo il salto passa letteralmente in mezzo all'ostacolo ed è questo il modo di fare.
Bisogna saltare al momento giusto che è troppo in anticipo e dovete trovare il punto esatto prima dell'ostacolo per saltarlo. Se siete anche un millimetro in avanti non ce la fate.
Il fatto è che il punto del salto non è chiaro e comunque va un po' a fortuna riuscire a farlo e questo è frustrante come anche la prova successiva dove con il Lancio del Giavellotto non riuscite mai a qualificarvi.
Le prove hanno tempi di qualifica alti e dovrete usare tutta la vostra abilità con il joystick o la tastiera per riuscire a passare alla prova successiva.

Tecnicamente eccellente sotto ogni punta di vista. Grafica curata, dettagliata e anche con atleti visibilmente di altre nazionalità con caratteristiche anche fisiche. Tutto gira molto bene, soprattutto lo scorrimento (vorrei ben vedere se non era così) e vi permette di affrontare le varie discipline al meglio.

MSX= 9

Anche questo secondo episodio di Track & Field non si smentisce offrendo una qualità quasi pari al Coin-Op, ma forse è un pochetto più difficile del primo perché alcune specialità sono più ostiche soprattutto perché prevedono alcuni accorgimenti che non sempre sono ben chiari.
Era difficilissimo il gioco originale e questo non è da meno.
Un gioco per tutti, ma vista la difficoltà forse è più adatto ai veri fan di questa serie.



ZX Spectrum (2013, Gabriele Amore)

Donkey Kong Reloaded è un titolo del 2013 realizzato da Gabriele Amore (autore anche di Pitfall III e Cattivik che avevo già recensito) che ripropone il vecchio eroe alle prese con una nuova sfida.
Il termine "*Reloaded*" sta ad indicare qualcosa di nuovo, qualcosa di diverso dal vecchio genere che lo può rendere più affascinante da guardare e al tempo stesso con una buona carica di sfida e impegno.
Il gioco rimane a piattaforme, ma il grosso gorilla che ha rapito la vostra fidanzata si trova all'ultimo di 10 schermi che vuoi dovete superare per sfidare il vostro nemico e finalmente liberare la vostra amata.
Questa volta il Gorillone Kong ha degli alleati che sono piccole scimmie (e altre creature che scoprirete di volta in volta) presenti nei vari livelli che



cercano di impedirvi di raggiungere l'uscita e i soliti barili che cadono dal soffitto in ogni direzione.

Il vostro scopo è arrivare all'uscita del livello evitando i barili e altre creature.
La difficoltà è buona perché i barili cadono seguendo una direzione ben precisa che potete facilmente evitare così come gli altri animali dopo aver visto brevemente come si muovono.
Ci sono anche delle armi da prendere per facilitarvi il passaggio e lo scontro finale.
La grafica è buona, abbastanza colorata per le varie piattaforme, mentre tutti i personaggi giocanti sono monocromatici e trasparenti. Non è un difetto grave perché comunque è tipicamente ZX. Grave invece la mancanza di musica ed effetti sonori.

ZX Spectrum= 7

Simpatico gioco che riprende il tema di Donkey Kong e lo ripropone in maniera diversa, molto più interessante, più avvincente e divertente.
Non è facile, ma nemmeno impossibile e 10 livelli più lo scontro finale per come sono strutturati sono giusti e difficilmente vi annoierete.

ZX Spectrum +3 (1988, Elite Systems)



Buggy Boy per lo ZX Spectrum +3 è graficamente molto bello e ricorda incredibilmente la versione Coin-Op e le versioni per Atari ST e Amiga per le dimensioni della vostra auto e in generale dei vari percorsi.
Ha forse qualcosa di meglio perché le strade sono molto più ondulate che l'originale, quindi vi troverete con salite e discese molto più frequentemente che di certo gli danno un qualcosa in più.
Se da una parte aggiunge qualcosa perde la velocità che pur rimando fluida nello scorrimento è lento come una lumaca e molto più difficile dell'originale perché ogni scontro e le cadute in acqua sono tutte esplosive.
Il difetto maggiore è la velocità che non si nota nemmeno quando l'indicatore dice che state correndo a 225 Km/h.

ZX Spectrum +3= 6

Con Riserva
Promosso

La grafica, pur essendo monocromatica e trasparente (non la vostra vettura che è ben colorata) è molto bella per un dettaglio identico all'originale e alle versioni a 16-Bit.
Peccato che la lentezza rovini quello che poteva essere un gran bel gioco per questa piattaforma.

Angolo Italiano



Circo Bianco

Si tratta di un titolo per Atari 8-Bit in Italiano e che fa parte degli Unreleased Games e fortunatamente ritrovato dopo anni di scomparsa.
E' un gioco dedicato ad un campionato olimpico invernale con solo cinque specialità: Salto con gli Sci, Bob, Pattinaggio Veloce, Discesa Libera e Slalom.
Dal punto di vista grafico sembra molto simile a Winter Games e che probabilmente viene preso come ispirazione anche se è più basato su discipline classiche e sicuramente fa piacere poterci giocare anche su questo computer.
Come ogni titolo di questo genere potete decidere di fare tutte le gare oppure selezionare quelle che vi piacciono di più, ma visto che ce ne sono poche tanto vale farsele tutte.

E' il classico gioco dove non siete obbligati a classificarvi, ma fare tutte le gare con i tempi migliori e vincere una medaglia. Se giocate da soli anche se perdete, cadete e quanto altro avete dei punti che alla fine vi danno sempre la medaglia d'oro.
Probabilmente non è molto longevo giocarci da soli, ma potete però divertirvi senza essere stressati e frustrati come, ad esempio, in di Track & Field.
La grafica come dicevo è molto buona, ben colorata, i paesaggi sono ben riprodotti e il reparto audio è completo.
E' tutto in Italiano comprese le spiegazioni e quindi un valore aggiunto.



1987, Lindasoft

Commento Ottimo

Ha una forte ispirazione ad alcuni titoli per il Commodore 64 anche dal punto di vista grafico come "Winter Games" che di fatto lo rende come il miglior gioco per questa piattaforma dato ha una cura estetica migliore rispetto agli altri titoli invernali sull' Atari 8-Bit,

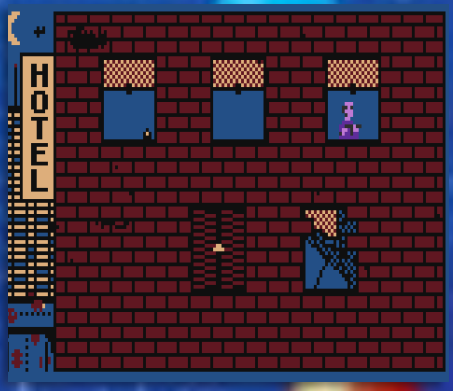
---



Gangsterville

Un altro gioco per Atari 8-Bit nel quale voi interpretate un cacciatore di taglie in una citta malfamata piena di gangster che dovete uccidere per riscuotere le loro taglie.
Voi siete appostati in un palazzo di fronte ad una Banca, il vostro collega è già li a stanarli e voi dovete colpire questi banditi appena si affacciano alle finestre.
Dovete essere molto veloci perché altrimenti saranno loro a colpirvi.
Avete 3 vite e 5 distintivi.
Per le vite credo sia chiaro cosa servono, mentre i distintivi rappresentano la vostra abilità nel riconoscere i banditi dai civili.
Se colpite il vostro collega o i due ostaggi perdete uno di questi, finiti i quali avete perso.
Non preoccupatevi troppo perché dopo un certo numero di punti ne ricevete un altro e questo vi permette di poter sbagliare bersaglio più di una volta.
Per le vite invece dovete essere veloci perché se ritardate anche di pochissimo i banditi vi colpiscono.

Dimenticavo di dirvi che questo gioco richiede la pistola ottica e se avete un emulatore non avete problemi perché quasi tutti la prevedono già associabile al mouse.



1988, Lindasoft

Giudizio Incerto

Il gioco è un clone di un classico, ma il giudizio è per il fatto che non ci sono livelli, siete sempre nella stessa posizione cercando di fare più punti possibile.
Attrae molto per l'uso della pistola ottica, ma la grafica è un po' grezza e alle volte potreste confondere gli amici dai nemici.

Angolo Italiano



Amiga, 512k (1990, Anco)

Player Manager è un gioco manageriale di calcio per Amiga realizzato da Dino Dini nel 1990 e questa versione è completamente in Italiano per goderselo al meglio e leggere ogni informazione nella lingua che conoscete meglio.
Devo dire che la qualità non è acqua e questa si vede fin da subito con il puntatore del mouse che è una palla da calcio che realmente rotola mentre vi spostate (*sono chicche che devono essere menzionate*).
Finito il caricamento potete iniziare subito una nuova stagione, continuare da un salvataggio fatto in precedenza oppure guardarvi una demo comodamente seduti sul vostro divano preferito.

Essendo Italiano gestisce solo il nostro Campionato che va dalla serie D alla serie A e prima di scegliere la squadra dovete aspettare un po' a lungo che vengano generati i dati, la parte più noiosa perché poi dipende molto dal processore. Su un Amiga 500 ci mette un bel po', quindi andatevi a bere un caffè nell'attesa (*sono andato e tornato ed era ancora li a calcolare! Uffaaaaaaa*).
Quando finalmente ha finito, siete di fronte ad una schermata per la prima configurazione del Dirigente/Allenatore e alcune impostazioni sul modo di giocare (un po' ambiguo, almeno nella traduzione in Italiano).
I club disponibili per questo Campionato Italiano sono un po' pochi perché ne avete 10 per la serie A e serie B e 14 per Serie C e Serie D e ognuna di queste può essere editata nel nome in base ai vostri gusti personali.
La squadra che potete tenere è già impostata ed è di Serie C (*a questo punto vi chiederete a cosa serve la Serie D* ...) e ci sono problemi di avvio perché il gioco richiede un Data Disk che è un disco per i salvataggi che dovrebbe essere creato dal gioco stesso che però non viene fatto creando non pochi problemi.





Il gioco è stato tradotto dalla versione Inglese che ha un campionato di calcio diverso e infatti la prova è che vi viene selezionata una squadra di terza divisione (tuttavia potete editarne il nome) che sarebbe l'ultima di questo torneo originale. In Italia però ci sono quattro divisioni (in questo caso la Serie D sembra solo di presenza e per completare il database).

Per risolvere i problemi di caricamento è consigliabile provare la versione WHDLoad che però rimane ancorata al DF0: per i salvataggi, ma è possibile ingannarlo salvando le impostazioni (in realtà non salva nulla) e raggirando l'uso del dischetto fisico (ogni avvio però dovete per forza ricominciare da zero).
Quando finalmente riuscite ad entrare nel sistema di gioco avete a che fare con un classico manageriale in cui avete tutte le indicazioni sulla squadra, sulla società, le finanze, la gestione acquisti e vendite che in Italiano ora è molto più facile comprendere e anche gestire al meglio.



La partita di calcio è basata su Kick Off e gestita interamente dal computer, quindi avete tre modalità di visione: seduti comodamente guardate l'esito della partita giocata dal computer, vedere la partita dal radar molto stilizzato e accelerato oppure vedere subito i risultati.
Prima di ogni gara dovete scegliere 11 titolari e 2 riserve.

Amiga= 7

Un gioco manageriale di calcio interessante perché è basato su Kick Off e vi permette di gestire la società e poi gustarvi la partita come se la guardaste in Televisione.
Se scegliere la gara normale vedete la grafica di Kick Off in tutto il suo splendore godendovi finalmente la partita senza penare.
Problemi con il disco di salvataggio che deve essere formattato prima dell'uso, ma come?
Formattarlo dal workbench non serve, non viene riconosciuto dal gioco e internamente non sembra esserci questa funziona di inizializzazione del disco. Se non si può salvare la sua longevità è pari ad una rolling demo ...



Atari ST, 512k (1988, Coktel Vision)

Indian Mission è una avventura grafica punta e clicca sviluppata e pubblicata da Coktel Vision per Atari ST e che racconta una avvincente storia sulle leggende Indiane.
Voi siete Clark Bokel, un professore di



scienze dell'occulto che scopre l'esistenza di un manoscritto di un vecchio Indù che riporta un antico segreto.
Armati di pistola vi avventurate nella sua casa in Normandia per trovarlo e scoprite che tre divinità si sono risvegliate! Tocca a voi fermarle.
Dal manoscritto scoprite che dovete raggiungere la citta Indiana, Nagpour e l'altopiano Indiano per imparare 3 abilità che vi permettono di trasformarvi in Fuoco, in Topo e in un uccello per affrontare al meglio ognuna di questa divinità.
Lo scopo finale non è solo sconfiggerle, ma anche superare un labirinto e trovare le chiavi per aprire il sentiero della luce.

La meccanica di gioco è molto simile a Gobliins (un successo di Coktel Vision negli anni a seguire) dato che controllate un solo personaggio in piccole zone in cui dovete trovare il modo di uscirne fuori più o meno allo stesso modo e usando le abilità che riuscirete ad acquisire. Come ogni avventura dovete trovare oggetti, metterli nell'inventario e usarli al momento opportuno.
Questo titolo può essere considerato l'antenato della serie Gobliiins perché ritrovate molti riferimenti che poi verranno applicati dopo. E' un impronta che poi la Software House si porterà dietro.

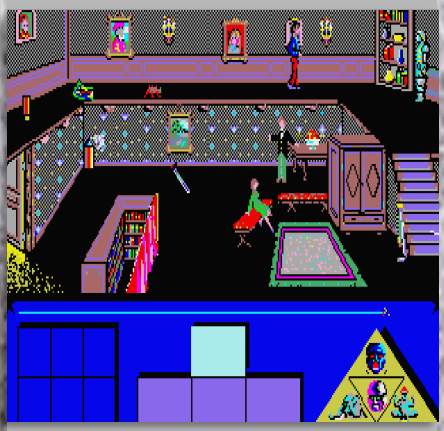
La versione Atari ST è decisamente piacevole fin dal suo primo caricamento con una musica inziale di bella qualità (molto probabilmente sintetizzata per migliorarla) e bene che richieda solo 512k di memoria.
E' un punta e clicca che, come succederà poi in Gobliins, il mouse non è la scelta ideale perché non c'è un puntatore che vi dice dove andare. I movimenti sono arcade (il joystick non è



supportato) e dovete fare azioni ben precise e anche veloci dato che come al solito avete un certo tempo limite per superare le varie missioni.
Il mouse comunque dovete usarlo per gli oggetti che trovate e per abilitare i poteri di trasformazione quando li acquisirete.
Gli oggetti che trovate non sono presi in modo automatico ma dovete premere il tasto "Invio" e lo stesso è usato per dare pugni e abbattere ostacoli o uccidere nemici pericolosi.

Tecnicamente è carino, niente che faccia gridare al miracolo, buoni colori, pochissime animazioni relegate solo a qualche elemento. Anche se l'aspetto è abbastanza bonario i disegni e i colori applicati sugli esterni gli danno quell'aspetto di un quadretto colorato a mano.

La grafica però confonde i movimenti perché manca la profondità e per raggiungere degli oggetti sembra impossibile dato che ad esempio, non riuscite a prendere un oggetto a terra perché scontrate il tetto di una casa, oppure per attraversare un ponte dovete essere in una



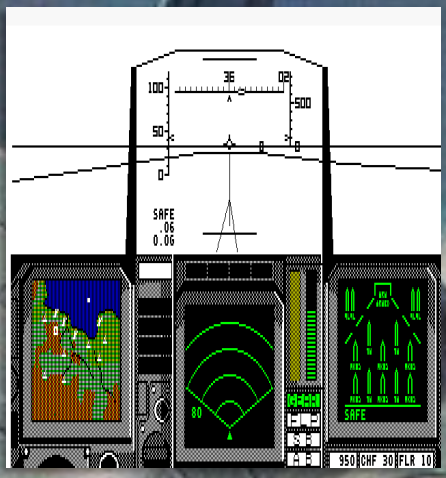
certa e precisa posizione perché la visuale isometrica, come detto, è finta. Alle volte vi ritrovate in mezzo gli alberi per passare un sentiero. Cose un po' simpatiche che però in certe situazioni vi complicano il trovare la giusta soluzione.

Atari ST= 7

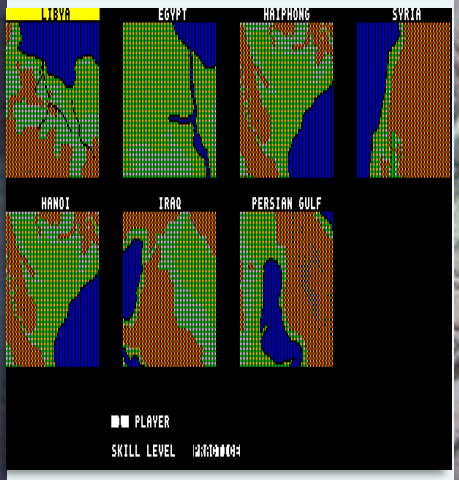
Come avventura è carina perché è un po' diversa dal solito ed è forse meno punta e clicca e più di azione però ha lo stesso tipo di interazione per cercare di superare i livelli e risolvere degli enigmi che sono un po' senza senso e anche per il fatto che malgrado abbiate un inventario per quattro oggetti non potete prenderne due dello stesso tipo.
E' come già detto più volte molto simile a quello che poi ritroverete migliorato in Gobliins.



PC-8801 (1984, Microprose)



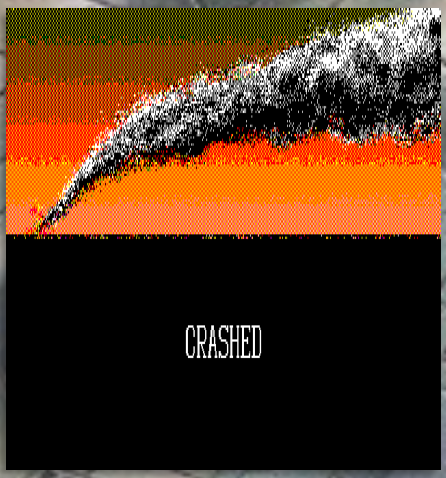
Un simulatore di volo militare molto ben conosciuto e apprezzato da molti di voi come F-15 Strike Eagle è uscito anche in Giappone nel computer PC-88 che può sfruttare le sue caratteristiche hardware per fornire prestazioni sulla carta molto buone per tutti fan di questo genere.
Questo titolo ha ben sette scenari: Libya, Egypt, Haiphong, Syria, Hanoi,

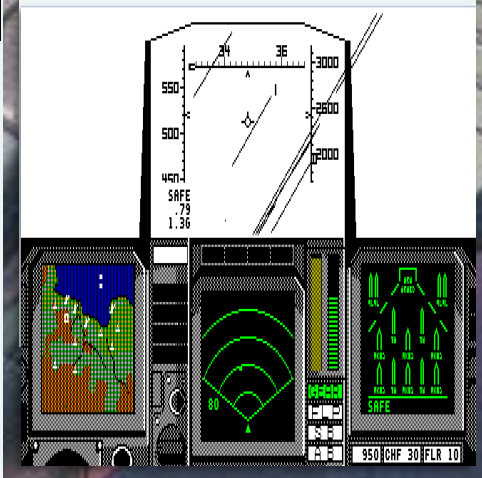


Iraq e Persian Gulf per fornire una lunga longevità grazie anche ai diversi livelli di difficoltà che vanno dalla pratica al livello ACE. Ce ne è per tutti e quindi è il momento di vederlo in azione.

L'entusiasmo lascia subito spazio alla delusione perché se inizialmente vedete una buona cura delle immagini, dei colori e anche della qualità musicale, durante il volo invece qualcosa non vi piacerà.
L'abitacolo è molto ben realizzato con una scelta cromatica che riproduce bene le varie strumentazioni, mentre la visuale è completamente monocromatica, trasparente e in bianco e nero.
Poco male perché è comunque un titolo molto vecchio, 1984, e ci può stare questa scelta. Non ci sta il fatto che sia molto scattoso.
Purtroppo è ingiocabile se avete la versione base di questo computer ed è impossibile riuscire a scegliere una rotta, fare un volo e raggiungere i vari obiettivi perché gli scatti sono troppo esagerati.

Questa versione per il PC-88 è impostata nella modalità "Arcade" e non è possibile scegliere una fase di Simulazione come le altre perché in questo modo è molto più facilitato anche con delle funzioni automatizzate come la fase di decollo.
Non c'è niente di meglio in questo genere per questa piattaforma è si potrebbe dire "meglio che niente", ma in questo modo alla lunga non è piacevole.
Evidentemente i simulatori di volo non sono il suo genere ideale e infatti questo PC-88 eccelle in altri generi e credo debba essere usato solo per quello per cui è stato creato.







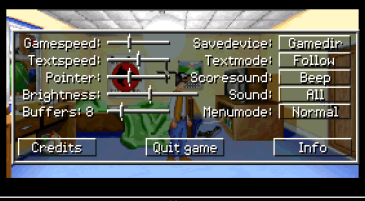
PC-88= 5

E' deludente per il fatto che è molto lento e scattoso durante la fase di volo e la grafica dei paesaggi è da una parte molto buona dall'altra orribile per essere in bianco e nero, trasparente e scattosa.
Può andare bene su un Commodore 64 o un PC dell'epoca, ma questo PC-88 ha una componente grafica che con certi titoli ha fatto vedere la differenza.
Questa scelta di avere tanta grafica colorata in ogni situazione e poi paesaggi del genere è comprensibile solo se fosse stato veloce, ma così lento rovina tutto quanto.



In the Shadow of Time è una avventura grafica punta e clicca per Amiga che doveva essere distribuita nel 1997 e fu recensita brevemente in CU Amiga e Amiga Computing, ma da allora non si è più vista commercialmente parlando.
E' una versione praticamente molto rara ed è oggi un "Unreleased Games" che si è reso disponibile dopo parecchio tempo.

E' una avventura non per tutti gli Amiga, ma solo per A1200 e AGA come hardware minimo e per giocarci al meglio è necessario un Harddisk e un po' di memoria.





Le caratteristiche sono interessanti perché ha ben 384 colori contemporaneamente su schermo, completamente multitasking ed è sufficiente il chipset AGA.
Non so dirvi la trama o lo scopo, ma l'unica cosa importante è che è molto ben realizzata nella grafica con molti colori, buone animazioni e un design generale che ricorda molto Sixth Sense Investigation con anche una buona qualità audio.
Come avventura è già decisamente moderna perché abbandona il pannello sotto l'area di gioco dove solitamente trovavate i verbi e l'inventario. Ora è richiamabile tutto con il tasto destro del mouse con i verbi che appaiono dove è in quel momento il puntatore facilitando l'interazione con gli oggetti e/o personaggi.
In realtà non è fatto in questo modo perché prima dovete comunque attivare un verbo e poi successivamente l'oggetto o persona per assistere all'azione relativa. E' ancora presto per vedere, almeno su Amiga questo tipo di velocità per saltare alcune fasi troppo manuali, ma non è di certo stancante o anomalo.
Grazie ai tanti colori è stato anche possibile aggiungere delle chicche come gli specchi che vi riflettono completamente rendendo tutto molto più complesso di quanto sia mai stato fatto prima. Raramente si trovano avventure dove ci sono specchi funzionanti; spesso sono opachi e sono per figura.
Per il resto è una classica avventura in cui dovete interagire con ogni oggetto per scoprirne il funzionamento ed è facilitato dal fatto che tutto quello che vedete ha dei sottotitoli per capire di cosa si tratta e quindi in tempo reale vedete sempre se c'è qualcosa su cui indagare oppure lasciare perdere.



Come tutte le avventure di questo tipo bisogna cercare ogni oggetto perché anche quello più insignificante può essere utile.

Vi avevo detto di questa nuova interfaccia per i verbi, ma avete comunque un inventario molto bello e nuovo nel suo genere che mostra gli oggetti che vengono aggiunti in tempo reale: vedete la vostra mano afferrare un oggetto e metterlo nella tasca e subito dopo appare nell'inventario. Sono fasi che spesso non sono così ben riprodotte nemmeno in avventure più famose e complesse.
Peccato la mancanza di musica di sottofondo, ma almeno ci sono gli effetti sonori che sono molto buoni.

Amiga= 9

Una avventura grafica punta e clicca vecchio stile che stupisce perché è in esclusiva Amiga, usa più di 256 colori con l'AGA e ha una cura del dettaglio molto più accurata che in altre avventure dello stesso tipo con un uso eccellente delle risorse disponibili.
Il gioco sparito dal 1997 oggi è disponibile come Unreleased Games e quindi una nuova avventura davvero bella che va scoperta piano piano e che sicuramente si farà apprezzare per le sue qualità.
Ha forse un difetto: l'area di gioco è un piccola, non è mai a tutto schermo, ma comunque è talmente ben realizzata e precisa che anche così è di alta qualità.



Cosmos Cruiser

Dopo una serie di guerre Neutroniche la popolazione della Terra è diventata ignorante e per questo la sua stessa esistenza è in pericolo a causa di questo motivo (*è una cosa nuova come ambientazione*) e voi siete l'unica persona in grado di salvare il pianeta dal suo destino.

Voi pilotate un piccolo veicolo spaziale in cui dovete viaggiare da un pianeta all'altro del Sistema Solare alla ricerca degli S.T.E.P.s che sono dei Pod Educativi Terrestri allo scopo di risanare la ragione dell'Umanità.
Ogni volta che ne trovate uno dovete rispondere ad una domanda (una sorta di Quiz) per riceverlo e quando ne avete dieci potete tornare sulla Terra per essere acclamato come Eroe.

Un gioco decisamente semplice, ma ogni cosa è stata realizzata magnificamente e con una grande cura nel riprodurre bene le varie fasi di esplorazione con belle animazioni. Si gioca con la tastiera perché il mouse non serve; è più un educativo sul Sistema Solare e le domande lo riguardano così come le informazioni contenute all'interno dei POD.
Simpaticissimo gioco che vi insegna qualcosa su dove viviamo a livello planetario.



SamCoupe= 9

Semplice, ma ben fatto e vi invoglia ad andare avanti a scoprire il segreto di questi dieci POD che salveranno la Terra dalla distruzione. Ben realizzato anche come grafica e animazioni.



Booty

E' un gioco di piattaforme in cui voi intepretate un giovane pirata che deve cercare di prendere dei tesori dentro una vecchia nave ed evitare i guardiani fantasma che cercheranno di impediverlo ad ogni costo.
Oltre a trovare un modo per evitarli e prendere il tesoro dovete anche trovare delle chiavi che vi permettono di aprire le tante porte che trovate lungo i vari corridoi.

La parte più interessante di questo gioco sono le chiavi colorate che aprono delle porte dello stesso colore e la difficoltà sta nel fatto che ne potete portare solo 1 alla volta. Potete accedere ad ogni ponte della nave in qualunque momento usando le altre porte normali che trovate.

Semplice gioco anche nella grafica, ma allietato da una musichetta per non renderlo noioso e una difficoltà ben calibrata anche se rispetto alle altre versioni uscite è quella meno avvincente.



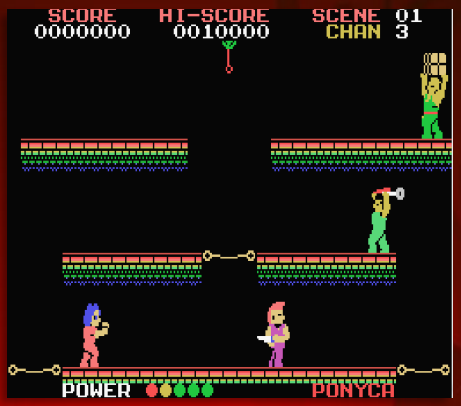
Commodore 64= 7

Un semplice gioco di piattaforme che è decisamente giocabile per quello che dovete fare senza essere quasi mai frustrante, ma attenzione a prendere le chiavi su ogni piano perché se ve ne dimenticate una, sarete costretti a perdere una vita.
Tecnicamente non esaltante, ma fa il suo dovere.



Jackie Chan in The Protector

Si tratta di giochi MSX basati sui film di questo protagonista e questo in particolare è il terzo della serie e che è molto meglio realizzato dei primi due e che è una via di mezzo tra Mario Bros e Yie Ar Kung Fu in cui dovete, grazie a dei trampolini, saltare su delle piattaforme e sconfiggere i nemici che vi trovate di fronte.
Rispetto ai primi due giochi c'è una grafica molto colorata e definita e anche con una bella musichetta iniziale da ascoltare.
Lo schema di gioco rimane pressochè lo stesso fino alla fine anche se per renderlo meno monotono cambiano gli ambienti, ma sempre con la stessa struttura: saltare su dei trampolini per raggiungere il piano dove affrontare i nemici di turno e una specie di boss di fine livello che come in Donkey Kong vi lancia contro qualche cosa per impedirvi di raggiungerlo.
La cosa più ostica e un po' stressante dell'intero gioco sono i trampolini dato che non è possibile saltare e poi spostarsi in aria, ma con una procedura che nella demo non viene mostrata e durante la partita non ho capito come fare.
Se siete fan di Mario Bros e Yie Ar Kung Fu è il vostro gioco, mentre per gli altri questo scomodo sistema di salto potrebbe scoraggiare molto presto.



MSX= 6,5

Il gioco è un Beat'Em Up a piattaforme molto particolare soprattutto nel modo di arrivare ai piani più elevati e che ha lo stesso fascino di un gioco del Kung Fu.
La grafica è bella, molto colorata e definita e l'azione condita da una piacevole melodia ed effetti sonori.
Il sistema di salto è frustrante come pochi altri giochi.



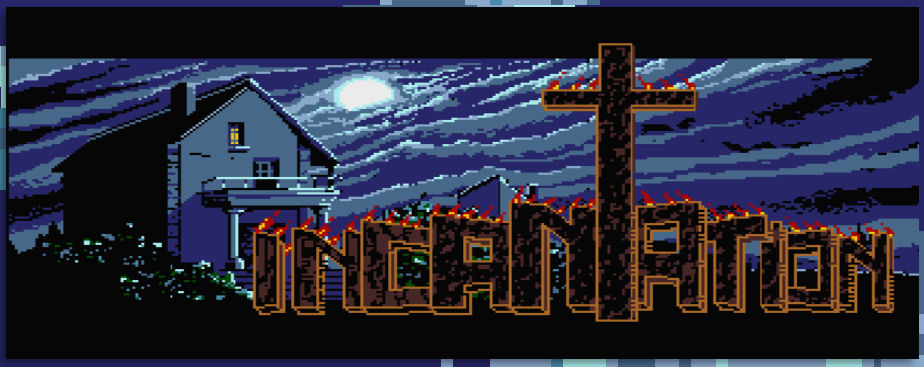
Shadow Warriors

Un demone orientale ha evocato un esercito di ninja per conquistare il mondo che devono essere fermati da voi, il Guerriero Ombra degli anni 90.
Si tratta della conversione da Coin-Op per Amstrad CPC che può vantare di una grafica molto colorata e ben fedele all'originale, così come una definizione tutto sommato molto decente tanto che riuscite a vedere le varie caratteristiche dei nemici.
Quello che manca purtroppo è la velocità che è molto scattosa, ma non sarebbe nemmeno questa la parte peggiore.
E' la giocabilità in se che non è molto attraente in questa versione dato che tra lo scorrimento a scatti e il bagaglio dei colpi molto limitato e con problemi di collisioni rende il tutto decisamente confusionario.
E' un peccato perché sono riusciti a mantenere anche la fragilità di elementi del fondale che vengono distrutti con i vostri pugni o quando lanciate un nemico contro di questi come, ad esempio, le cabine telefoniche.
Spesso premete il pulsante di fuoco e non vedete nessuna risposta, ma il fatto è che siete storditi da un pugno avversario, ma graficamente non lo vedete, non lo capite e questo diventa un problema di collisione che poi vi fa perdere energia e vite.



Amstrad CPC= 6,5

A parte qualche problema di giocabilità effettiva rimane comunque un decente titolo da giocare soprattutto perché c'è tutto quello che c'era nell'originale.
Una volta preso confidenza con lo scorrimento orribile e il sistema di combattimento vale la pena giocarci e scoprire che forse è meglio di quello che inizialmente si pensa.



Atari ST, 512k (1988, FIL)

Incantation è una avventura grafica punta e clicca per Atari ST decisamente poco conosciuta perché è uscita solo per questa piattaforma ed è in Francese e con una interfaccia un po' particolare che forse non è riuscita ad attecchire molto bene.
Prima di iniziare a giocare l'interfaccia vi chiede di creare un personaggio con un nome e cognome e di impostare delle abilità (tipo un RPG) e poi viene generato un tipo di personaggio che potete accettare oppure no.

Qualunque personaggio decidete di essere la storia è la stessa: siete invitati da una ricchissima donna su un isola per negoziare l'acquisto di mobili per la sua casa di Parigi; arrivate sull'isola verso le 10 e la signora vi avverte che la negoziazione inizierà dopo mezzogiorno.
L'interfaccia è abbastanza tipica con una lista dei verbi a destra, l'area di gioco al centro (molto piccola, ma dettagliata), una bussola per gli spostamenti in basso a destra e una lista di personaggi a sinistra inizialmente non disponibili.
Ha un modo di esplorazione un po' diverso dal solito perché voi vedete il mondo attraverso gli occhi del vostro personaggio e non potete interagire direttamente con il mouse sulle immagini, non potete cliccare sugli oggetti da trovare e usare. Per farlo dovete usare una lista di verbi testuali che sono inclusi all'interno di alcune categorie: "Action" e "Deplacement".



Il primo include i verbi, le cose e le persone con cui potete interagire, ma se non sono presenti davanti ai vostri occhi non potete farci niente.
La seconda opzione serve per mostrarvi dove potete andare sulla bussola e cliccare quindi la direzione da prendere - nell'area di gioco non vedete mai i personaggi con cui interagire o gli oggetti da cercare e usare.
E' basato molto sul tempo come *Cruise For a Corpse* perché il gioco vi da delle indicazioni su come e quando



interagire con gli altri ospiti della casa, ma tuttavia è meno rognoso e fiscale dato che se per caso non dovreste riuscire a rispettare gli orari per parlare con alcuni personaggi o fare certe azioni le potete fare più tardi.
E' un po' complicato capirlo perché, ad esempio, quando vi danno una stanza per andare a dormire dovete scegliere quante ore dormire e nel frattempo succede qualcosa; alcuni personaggi vengono indicati in una bara (presumo siano morti).
Il problema è che dovete indagare su quello che sta succedendo, ma non trovate un personaggio sullo schermo e quelli indicati non sapete chi sono e nell'inventario dei verbi ci sono dei nomi di persone, ma senza sapere come riconoscerli fisicamente e dove sono nella casa diventa problematico.
Le stanze sono tutte uguali e trovare la vostra è complicato perché non c'è una distinzioni netta e chiara anche se



il maggiordomo vi da una indicazione un po' ambigua su come trovarla.

Il problema generale è un po' questo: difficoltà a capire cosa il gioco vuole da voi, trovare oggetti e persone senza vederle e nessuna indicazioni visiva di queste ultime, tranne per il fatto di sapere se sono vive oppure morte.
I movimenti sono orribili perché dovete cliccare ogni volta su "Deplacement" per spostarvi nelle direzioni consentite e alla lunga diventa davvero un po' odioso anche perché comunque l'aggiornamento dello schermo è lento.

Con Riserva
Promosso

Atari ST= 6

Sconosciuto per giusta causa perché il Francese va conosciuto bene soprattutto per gli oggetti.
Li avete tutti a disposizione, ma se non sono presenti non servono a niente.
Interfaccia molto scomoda da usare e poco chiare le indicazioni che ricevete.

Amiga, 1 MB

HEAT WAVE

Silver

Copyright 1990 ACCOLADE INC.

Heat Wave è una corsa, non è automobilistica, ma bensì una gara in mare con gli Offshore che sono delle imbarcazioni costruite appositamente per questo scopo: sono veicoli veloci come le auto di F1, ma in acqua.
E' una tipologia di corsa che trova molti estimatori ed è molto praticata dove c'è uno spazio costiero decisamente ampio per non mettere a rischio il pubblico che la guarda.
Solitamente la trovate negli Stati Uniti, ma si è lentamente spostata anche in altri paesi che si affacciano sul mare.
Per questo tipo di sport estremo sono stati sfruttati dei tracciati interni lontani dal mare (laghi e fiumi) per evitare il problema delle onde dato che questi veicoli sono così veloci che al più piccolo scossone potrebbero distruggersi e uccidere il pilota.



Anche su Amiga si è cercato di replicare questo sport attraverso una simulazione in 3D poligonale per rivivere in prima persona queste spericolate corse in acqua veloci come le gara di F1 su strada.
In questo specifico titolo dovete gareggiare contro quattro avversari del computer e in quanto simulazione ci sono molto fattori da controllare come la velocità, il surriscaldamento del motore e poi fermarsi ai box per eventuali riparazioni di danni per contatti con gli altri motoscafi avversari o dell'ambiente.

Per completare il gioco dovete vincere le sei gare previste, ma avete anche un editor per crearvene delle altre e aumentare così la sua longevità nel tempo.

La visuale è in prima persona a bordo del motoscafo con tutta una serie di strumentazioni per tenere sotto controlla la situazione.
L'area di gioco non è a tutto schermo e rimane un po' piccola. Essendo tutto in 3D poligonale forse era per cercare di mantenere la velocità della grafica accettabile su macchine lente.
Come simulazione avete una vasta serie di opzioni per la scelta dei tracciati, la scelta del tipo di motoscafo (con una anteprima 3D) e infine la scelta se fare pratica oppure iniziare vari tipi di gare che vanno da quella singola al campionato che richiedono la registrazione del vostro nome e della vostra imbarcazione.
Non dimenticatevi che avete anche una opzione per la scelta del dettaglio (per questa prova ho impostato tutto al massimo). Il gioco funziona anche con 512k di memoria, ma ci sono dei problemi. Con 1 MB non ne avrete di nessun tipo.



Prima di iniziare una qualunque gara dovete prima equipaggiare il vostro veicolo con degli accessori che sono importanti e poi finalmente scegliere il tracciato.
Per la gara si usa il joystick e avete la visuale in prima persona tutta ben riprodotta poligonalmente che assomiglia vagamente alle visuali esterne di "4D Sport Driving" e malgrado la semplicità della grafica e delle dimensioni dello schermo non è molto fluida, ma comunque niente che possa rovinare la giocabilità.
Spettacolari le esplosioni in cui vedete il vostro motoscafo andare letteralmente a pezzi.
Non ci sono le strade in acqua e quindi non vedete delle curve, ma sono tutti rettilinei e alle boe dovete prendere una nuova direzione.
E' questa la parte più complicata delle corse in acqua.

Amiga= 8

E' una gara diversa dalle solite su strada ed è molto attraente poterla fare con diversi veicoli a disposizione con sei tracciati.
La difficoltà è molto diversa dagli altri titoli di questo genere perché non avete una mappa che vi dice dove andare, ma dovete studiarla prima e poi in gara avete comunque la possibilità di vederla.
E' una corsa di velocità e dovete imparare a sapere come girare ad una boa e il sistema di controllo alle volte confonde un po', ma niente di traumatizzante.
Buona la grafica (quando ci sono i poligoni pieni è sempre bella), colorata bene che riproduce bene gli ambienti ed è anche abbastanza veloce e fluida (non è perfetta, ma è godibile) per farvi fare una esperienza diversa dal solito.

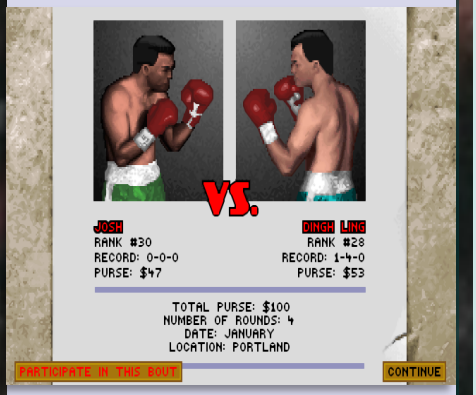


Gold

DOS (1991, Cinemaware)

TV Sport Boxing è un alto titolo sportivo di questa fortunata serie che in questo caso riguarda la boxe. Non è un titolo puramente arcade, ma è un gestionale in cui voi dovete curare ogni aspetto dei vostri atleti dalla campagna acquisti, alla pubblicità, agli allenamenti e infine i vari incontri per diventare campione. Il nome "TV" nel titolo sta indicare che i combattimenti sono televisivi nel senso che ci sono i commenti tra un round e l'altro.

Di certo la cosa che ha reso questo titolo molto conosciuto, su PC in questo caso, era la sua grafica in VGA e personaggi reali digitalizzati che dan-

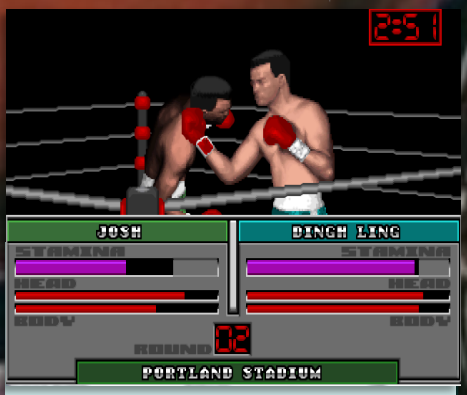


no quel fascino che non sempre giochi di questo genere sportivo erano in grado di dare.

Finito il caricamento potete guardare una demo, fare un incontro veloce oppure iniziare la carriera che sicuramente è la cosa più interessante da fare immediatamente.

Quando la selezionate avete una serie di opzioni che vi portano subito a combattere per chi non vuole la parte gestionale oppure seguire la procedura regolare.

Il vostro scopo è cercare di allenare il pugile, fare pubblicità e vincere quanti più incontri possibile (da notare



che nella configurazione del gioco se selezionate tastiera o joystick usate solo questi controller. Il mouse non è previsto).

All'interno della carriera c'è una opzione chiama "New Career" che vi permette di creare il vostro pugile in generale per iniziare il vostro nuovo lavoro altrimenti potete solo guardare un torneo gestito dal computer.

Dopo la gestione generale passate ad un editor per creare fisicamente l'atleta e sicuramente questa è una parte divertente quando bisogna creare da zero il proprio personaggio che rende questo gioco abbastanza vario. L'editor grafico è decisamente semplificato dato che prevede già degli skin pronti da selezionare e poi una serie di punti da assegnare per le varie abilità. Quando avete terminato la creazione del vostro pugile finalmente inizia questa benedetta avventura.

Una volta pronti dovete gestire il vostro pugile allenandolo, comprando gli accessori per la palestra per migliorare la sua condizione in base al budget che avete e che aumenterà o diminuirà a seconda di come vanno gli incontri.

Per quanto riguarda questi ultimi dovete chiedere al vostro manager di trovare gli avversari giusti per la vostra categoria e poi scegliere quello più giusto, ma avete sempre tempo di accettare l'avversario a seconda delle sue caratteristiche.

Quando siete pronti potete avviare l'incontro che può essere impostato per essere gestito interamente dal computer oppure giocato da voi stessi.

C'è da dire che è un po' complicato se non avete un joystick dato che richiede via tastiera le otto posizioni più due tasti per il colpi.

PC DOS= 9

Quello che colpisce di questo titolo è la grafica che in versione VGA è così ben fatto che i personaggi sembrano reali e anche per il fatto che i movimenti del corpo sono molto buoni, così come gli effetti sonori che di certo vi immedesimano negli incontri.

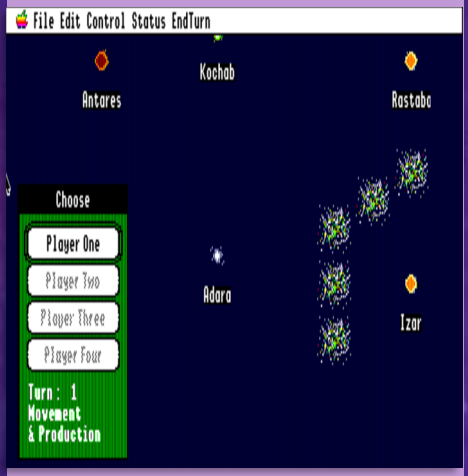
E' sicuramente una gestione della boxe che è facilitata da una parte manageriale molto semplice e veloce che anche se ha molte opzioni non spaventano e molto buona la possibilità di guardare l'incontro in televisione e lasciare il combattimento al computer.

Forse si perde un po' di azione, ma avete comunque la scelta.

Per la longevità c'è da dire che dipende come volete giocare: solo manageriale e guardare gli incontri in TV o partecipare attivamente. E' un genere per appassionati che nel 1991 si trovarono davanti una grafica VGA incredibile. Oggi lo è ancora.



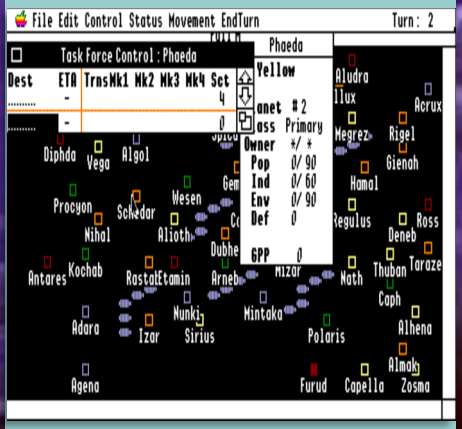
Reach for the Stars è un gioco di strategia spaziale fortemente ispirato a Star Trek nel quale voi dovete creare quattro civiltà (una è la vostra e le altre quelle dei vostri avversari computerizzati o umani) per cercare di conquistare questo universo personalizzato.



A differenza di altri strategici non avete il controllo delle unità sul combattimento tattico e non c'è nessuna diplomazia; alla fine il vostro scopo è quello di sfruttare al massimo il vostro pianeta, costruire astronavi, raggiungere nuovi livelli tecnologici e creare delle flotte spaziale per conquistare i vostri avversari, i quali faranno lo stesso.
Per questa recensione ve la semplifico in questo modo, ma la gestione delle risorse è molto più complessa e se volete saperne di più e studiarvi formule matematiche economiche vi rimando al manuale ;-P.

La prima schermata che vi appare è chiara e dovete per forza scegliere le quattro civiltà; personalizzare le regole di gioco di base, cambiare i prezzi delle tecnologia per cercare di facilitarlo o renderlo decisamente più difficile e infine modificare i punti di movimento che sono importanti in qualunque strategico e che normalmente sono predefiniti e non si possono cambiare.
Dopo aver scelto una durata di tempo in turni per conquistare l'universo potete finalmente iniziare.

Siete davanti alla mappa strategica in cui ogni giocatore a turno deve fare le sue scelte, le sue operazioni per poi lasciare l'azione agli altri tre. La mappa mostra uno spazio con delle stelle animate (si dovrebbe anche riuscire a vedere dei puntini che gli ruotano attorno e che dovrebbero essere i vari pianeti).

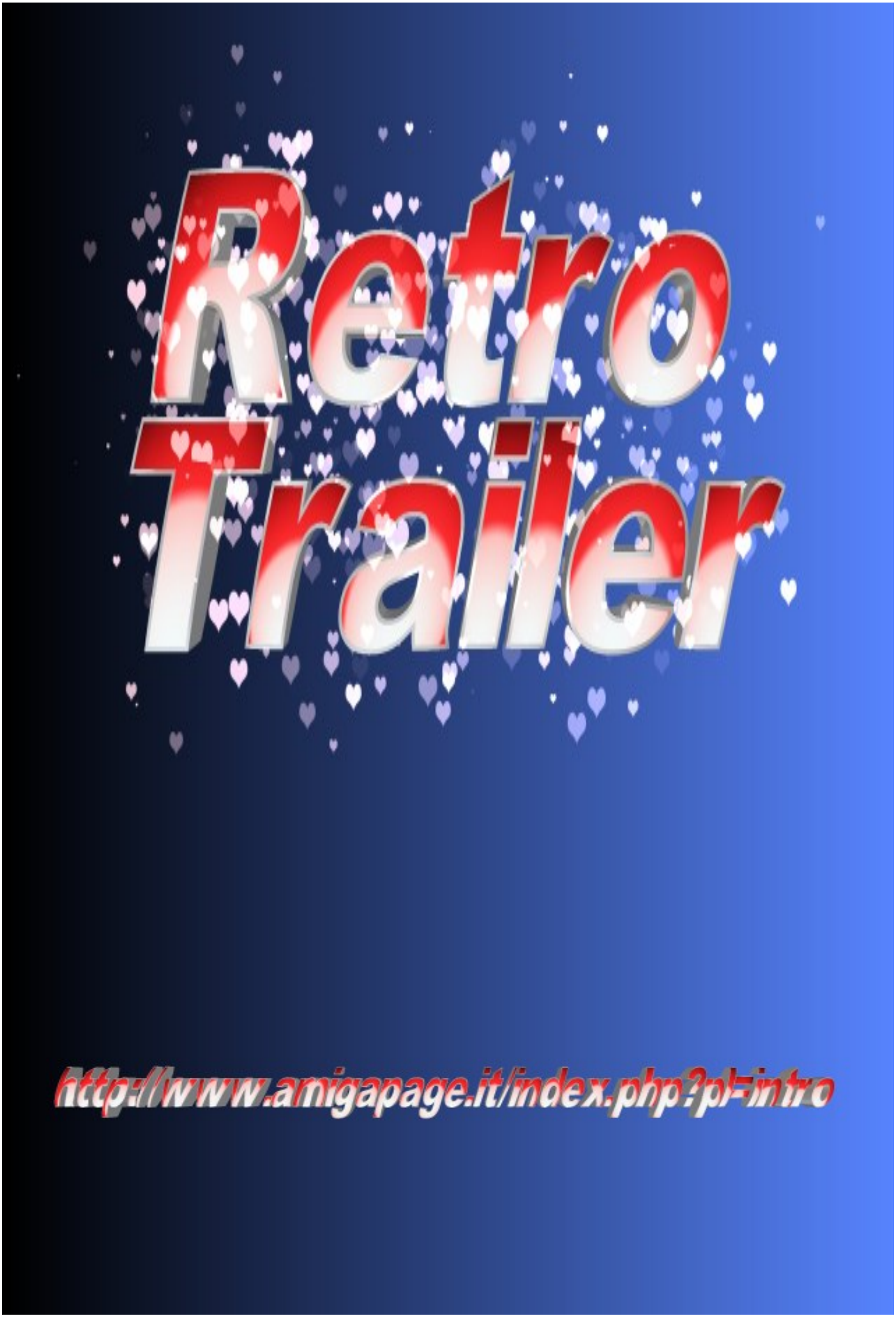


Lo scopo principale è quello di iniziare la produzione per costruire navi spaziali per esplorare questo universo formato da diversi pianeti che potranno essere amichevoli, ricchi di materiali utili alla vostra causa, ma potreste anche incontrare una delle altre tre civiltà vostre avversarie.
A parte il ricco manuale che vi spiega come funziona la produzione e i valori che dovete imparare a conoscere c'è da dire che è molto semplice progredire perché quando avviate la produzione questa è automatica e crea già delle astronavi che possono essere usate per la difesa, l'esplorazione o l'attacco.
Succede tutto tra un turno e l'altro: produzione, viaggi stellari, raggiungimento della destinazione che volete prendere e anche i combattimenti tra una civiltà e l'altra che sono risolti automaticamente.

Come strategico spaziale è molto interessante per il fatto che malgrado abbia diverse opzioni modificabili prima e durante il gioco non ne risente dato che poi quello che dovete fare non è complicato e le opzioni sono abbastanza automatizzate e altre possono esserlo ulteriormente se lo volete.
L'ispirazione a Star Trek c'è per il fatto che molte astronavi sembrano provenire da quell' Universo e sicuramente fa piacere questa cosa e aumenta la voglia di continuare.

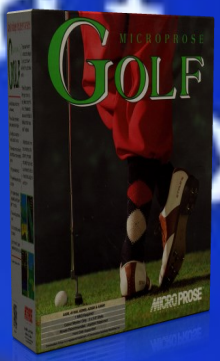
Apple II GS= 8

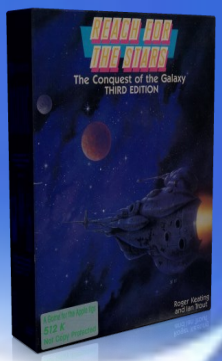
Strategico Spaziale che piace per la sua semplicità per l'utente nel gestire le opzioni e che vi permette turno dopo turno di migliorare la vostra civiltà.
Ha una forte ispirazione da Star Trek per le forme delle astronavi spaziali e una grafica semplice, quasi tutta testuale con però buoni jingle sonori davvero carini che potete ascoltare in una specie di jukebox interno. Molto carine le immagini tra un turno e l'altro.
Non è difficile all'inizio e a piccoli passi diventa sempre più interessante.

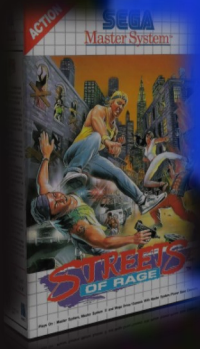

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Divertiamoci con i Box

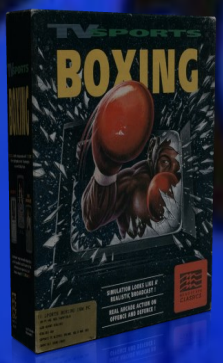












Console Forever





Street of Rage (1993, Sega - Sega Master System)

Dopo l'uscita di Final Fight della Capcom e il suo grande successo, la Sega gli risponde con Street of Rage.
E' un titolo che fa l'eco all'altro perché anche qui dovete scegliere tra tre lottatori diversi ognuno con le sue caratteristiche e anche un attacco speciale fornito da un auto della polizia per distruggere un ondata di nemici un po' troppo ostica.

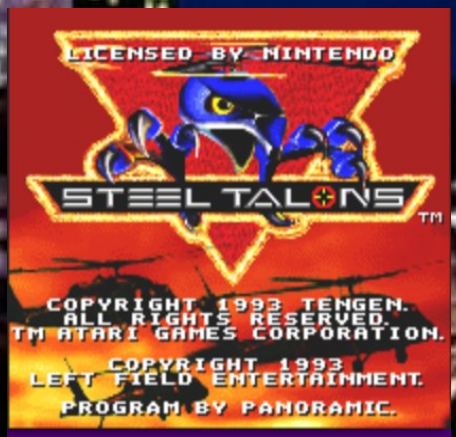
Quella che vi presento oggi è la versione per il Master System uscita molto dopo quella Mega drive che cerca di portare su 8-Bit questo successo che però deve fare i conti con un architettura più limitata, ma che non ne risente più di tanto dato che ha una ottima giocabilità, bella grafica colorata, belle animazioni e un fondale ben costruito che riproduce molto bene l'originale.
Il controller supporta solo due tasti: saltare e tirare i pugni, ma potete usarli insieme per creare delle combo come le prese che sono diverse a seconda dei personaggi che scegliete.
Non avendo il terzo pulsante per attivare l'aiuto speciale dall'auto della polizia, lo potete usare mettendo il gioco in pausa e poi premendo uno dei due pulsante per assistere a questa scena.

Ci sono altre limitazioni come il numero di nemici presenti sullo schermo che sono stati ridotti rispetto al fratello maggiore che può gestire più sprite contemporaneamente.
Come ho già detto si tratta di piccole cose perché la giocabilità è ottima, si gioca bene e la difficoltà ben calibrata e non dovreste avere difficoltà ad andare avanti.
I boss di fine livello sono tosti, ma comunque fattibili e una volta scoperto come affrontarli potete andare molto lontano.
C'è anche da dire che rispetto al Coin-Op e al Mega Drive i colpi vanno più facilmente a segno e, in base alla difficoltà scelta, si riesce a giocare molto bene. Ed è giusto che sia così'.
Questo titolo è raccomandato a tutti quelli che con questa Console non possono avere Final Fight.



Master System= 8,5

Un gioco ottimamente realizzato dal punto di vista grafico con anche musica (anche se un po' ripetitiva e non eccelsa come qualità) ed effetti sonori che vi accompagnano e aiutano molto a tenervi incollati al monitor.
La difficoltà è così ben calibrata che il divertimento e la longevità sono assicurati e la voglia di giocarci vi verrà sempre anche quando lo avrete finito.



Steel Talons (1993, Left Field Entertainment - SNES)

Si tratta di un gioco arcade di combattimento aereo con protagonista un elicottero in un mondo 3D poligonale con vista in terza persona. Quando è uscito in versione Coin-Op nel 1991 era incredibile perché era un gioco di azione in un modo 3D molto realistico e non era di certo piatto, ma pieno di montagne, colline e vari appezzamenti di terreno di vario colore.

La conversione per lo SNES è decisamente meno bella perché è meno colorata e ci sono meno montagne in 3D. Devo dire che è principalmente un modo piatto con un fondale in lontananza in bitmap e ci sono pochissime montagne che sembrano delle piramidi egiziane.
Malgrado sia povero di dettaglio poligonale la grafica scatta, ma comunque la giocabilità non ne risente più di tanto perché essendo un arcade il vostro scopo è solo quello di distruggere i vari bersagli delle missioni (ce ne sono 12, ma non potete sceglierle tutte perché ci sono delle password che dovete trovare).
Avete un certo numero di armi auto-

matiche perché quando inquadrate un nemico i missili sono a ricerca del bersaglio e quindi li distruggete senza tanti problemi.
Quando finite i missili potete usare i mitragliatori, ma in questo caso sarà più complicato distruggere i vari veicoli avversari.
Durante la missione potete cambiare anche la visuale per diventare in prima persona che complica le cose perché vi toglie la strumentazione con il radar e la mappa per trovare i nemici.

E' deludente nella grafica con un 3D lento e con un dettaglio molto povero. Ci sono i veicoli nemici poligonali però le esplosioni sono formate da bitmap e triangoli. Non sono spettacolari come vi potreste aspettare da questa Console.





SNES= 6,5



Il fascino di un arcade in 3D a poligoni è inresistibile, ma realizzato in questo modo lascia il tempo che trova perché se la velocità è a scatti la giocabilità diventa soggettiva.
Il fascino del gioco può farvi superare questa lentezza anche grazie ad armi a ricerca automatica del bersaglio che una volta centrati sono praticamente distrutti.
Per qualcuno però questa lentezza sarà così frustrante da abbandonarlo dopo qualche partita.



che non sono molto potenti per fermare i vari nemici, ma potete usare una vostra caratteristica facendo una combo che comunque non è sufficiente per annientare i nemici che sono abbastanza resistenti.
Voi non potete però abbassarvi per evitare i proiettili di quelli armati dovendoli evitarli con un salto, ma quando incontrate quelli che hanno lo sparo triplo è molto difficile avvicinarsi e usare la tecnica speciale comporta perdere inevitabilmente energia e vite.
E' abbastanza difficile, ma compensato da una buona realizzazione tecnica di grafica e audio.

Captain America and the Avengers (1994, Mindscape - Game Boy)

E' un Beat'Em Up a scorrimento laterale in cui voi interpretate uno dei quattro Avengers di Marvel Comics (Captain America, Iron Man, Hawkeye e Vision) per affrontare Red Skull che ha assemblato un esercito di criminali per conquistare il mondo.
E' la conversione del gioco Coin-Op in cui si poteva giocare fino a quattro giocatori e che non era tanto diverso da Final Fight o Street of Rage, ma aveva un fascino tutto suo grazie al fatto di poter usare degli eroi molto famosi che avevano un loro caratteristico potere.
Sicuramente riportare tutto quanto sulla piccola Console Nintendo è stato un lavoro molto complicato.
I quattro eroi hanno un bagaglio di colpi limitato ai soli pugni e il salto

Game Boy= 7

La grafica per essere un Game Boy è abbastanza buona anche se non eccessivamente definita sui personaggi che comunque sono riconoscibili.
E' un po' troppo difficile perché c'è solo un modo per evitare i proiettili nemici, ma per quelli che hanno armi supplementari non avete niente per fermarli o per proteggervi. Alla fine diventa un azione allo sbaraglio. Chi colpisce prima e senza sosta ne esce vincitore.
La visuale orizzontale mostra anche un fondale isometrico che è per figura e non potete spostarvi nei vari piani e questo complica le cose quando i nemici diventano sempre più difficili.


Education
Shift

Educational: Spelling

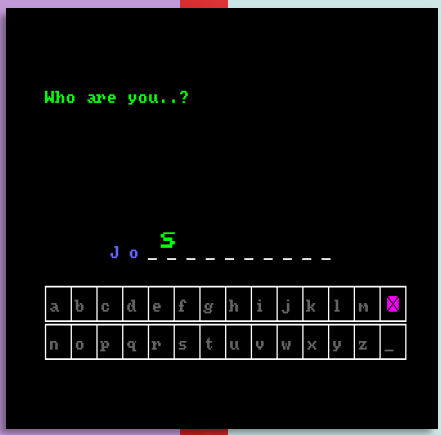


Amiga, KS1.2, 512k (1988, Soft Stuff)

Anche l'Amiga è una ottima piattaforma per gli educativi per insegnare delle materie scolastiche divertendosi come la matematica, la storia, la geografica e imparare l'alfabeto.

Spell Book, come dice il nome, è un prodotto per insegnare il significato delle lettere e imparare a scrivere frasi di senso compiuto grazie alle immagini che dovrebbero consentire di capire quale è la parola giusta.

Tutto il programma è pensato per imparare e dopo aver scelto il numero dei giocatori (solo 2) dovete scrivere il vostro nome (ovviamente è pensato per un bambino che può avere più o meno difficoltà anche scrivere il proprio nome) con l'alfabeto completo a disposizione.



Anche questa parte è molto carina perché dovete prendere la lettera che compone il vostro nome con il mouse e spostarla dalla tabella al posto giusto.

Dopo aver scelto la difficoltà e il tipo di alfabeto da usare dovete indovinare l'oggetto disegnato inserendo manualmente le lettere che trovate nella tabella.

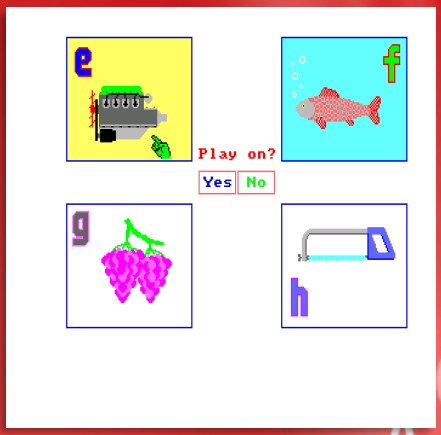
Avete diversi tentativi per trovare la parola e anche se sbagliate, ma indovinate, ad esempio, una o più lettere che la compongono vengono evidenziate facendovi capire che siete vicini alla soluzione.

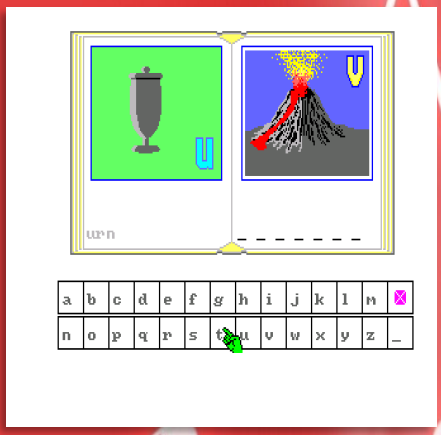
Il problema di questi giochi però è la lingua Inglese e se dai disegni capite cosa sono, non conoscete la parola e così anche un programma per bambini diventa complicatissimo anche agli adulti che non conoscono la lingua. Può essere, tuttavia, considerato una base di insegnamento per imparare qualche termine in Inglese.

Ogni tanto quando sbagliate a scegliere la lettere non è più possibile tornare indietro e dovete per forza metterla sulla linea del testo e sciupate un tentativo - fate molta attenzione a puntare con il mouse la lettera che credete sia giusta.

Tecnicamente è molto semplice visto il target che deve raggiungere e non poteva che essere così: semplice e diretto con immagini molto comprensibili e una tabella con lettere e consonanti per aiutarvi a scrivere la parola corretta.

Va bene per tutti i bambini Inglesi, mentre per gli altri diventa un gioco da grandi o comunque già di buon livello scolastico che desiderano imparare qualche termine in questa lingua.





Amiga= 7

E' un educativo per bambini che devono imparare e riconoscere le immagini e scrivere il nome dell'oggetto raffigurato.

Per chi non è Inglese diventa un gioco di apprendimento della lingua e può essere usato dai grandi per apprendere qualche termine nuovo che magari non conoscono.

Rispetto ad altri titoli è abbastanza semplice, alla volte fin troppo (per essere un Amiga).

Fosse stato meno fiscale durante la scelta delle lettere e consonanti da scegliere e qualche aiuto in più poteva essere più d'insegnamento.

Educational: Nature

BUG ADVENTURE

Gold

DOS, 386, 4 MB

1994, Knowledge Adventure



Bug Adventure è un titolo educativo multimediale che vi porta a conoscere il mondo degli insetti grazie a immagini e mini giochi inclusi per far imparare ai più giovani a riconoscerli.
E' un prodotto che ha al suo interno una Enciclopedia dedicata agli insetti, una novella che vi racconta una favola con loro protagonisti, una sezione di fotografie in 3D che richiedono degli occhiali speciali e due mini giochi per la fase di riconoscimento.

E' un titolo che fa parte di una fortunata (ma perché sono programmi ben realizzati tecnicamente) serie



di titoli della Knowledge Adventure che non ha sbagliato un colpo in tutti i titoli che ho recensito e provato.

L'interfaccia è chiara con immagini e sottotitoli per farvi capire cosa state per fare, ma comunque per scoprire il programma dovete provare tutte le opzioni possibili.
L'icona "Stop" serve per tornare al DOS; il "Cartello" è una piccola Enciclopedia multimediale che vi mostra i principali insetti con le loro immagini e un testo che non solo potete leggere, ma anche ascoltare dalla voce del narratore; l'icona "Nido di Api" è un cinema dovete potete vedere 15 ottimi filmati sugli insetti nella loro vita quotidiana; il "Libro sullo Steccato" è una storia che vi racconta un' avventura sempre sul soggetto di questo titolo; la "Bottiglia" è una galleria con 6 immagini che potete visionare in 3D grazie a degli occhiali speciali (vi dico



già che funziona molto bene e se non avete questi occhiali potete comunque vederli in 2D); la "Libellula" è un gioco per vedere se riuscite a capire l'insetto giusto da un suo particolare;



la "Ragnatela" è un altro gioco in cui dovete trovare l'insetto dopo aver ascoltato un suggerimento (questo è molto più difficile perché dovete comprendere quello che ascoltate).

E' un buon prodotto, tecnicamente eccellente con il solo difetto (si può dire così) che questa volta essendo su CD-ROM richiede almeno un 386 e 4 MB di RAM (ci sono due tipi di installazione a seconda che avete un 386 o un 486).

DOS= 9

Gli educativi multimediali sono sempre eccellenti per come sono realizzati, ma soprattutto per l'alto contenuto di video e foto.
La Knowledge Adventure ha molta esperienza in questo campo e il prodotto lo dimostra: tanti video e tante foto di alta qualità che girano bene su un 33 Mhz (i video sono comunque di dimensioni abbastanza piccole).
Se avete sempre avuto una fobia per gli insetti questo titolo vi aiuterà a farvela passare e imparare a conoscerli meglio.

Volume 4, Numero 1
Gennaio, 2018

REV'N'GE!



Top 3

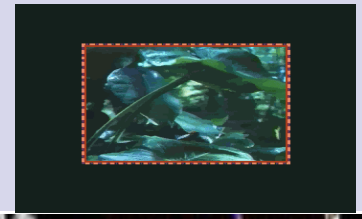
Track & Field II



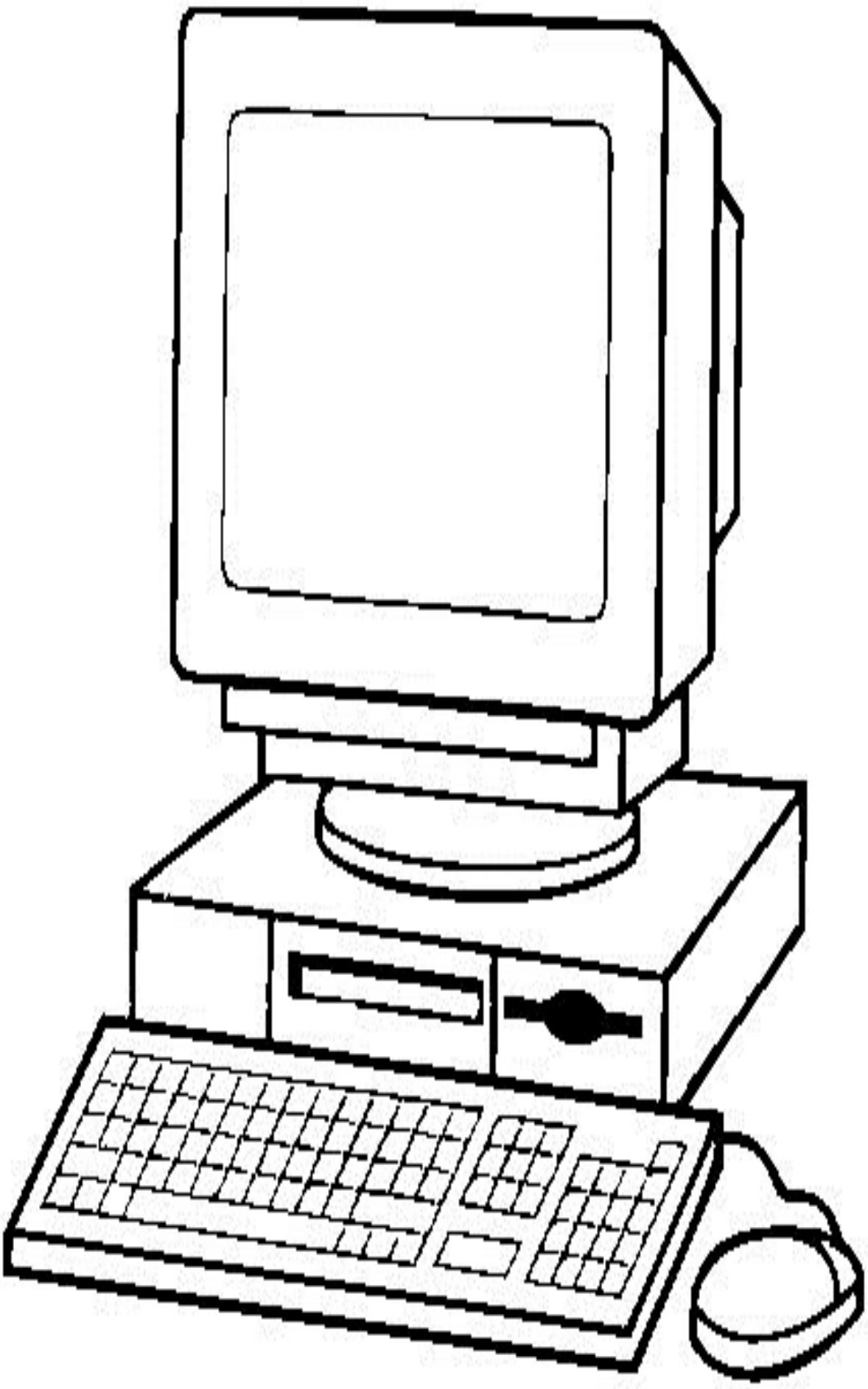
In the Shadow of Time



Bug Adventure




Multimedia
Compilation
Office

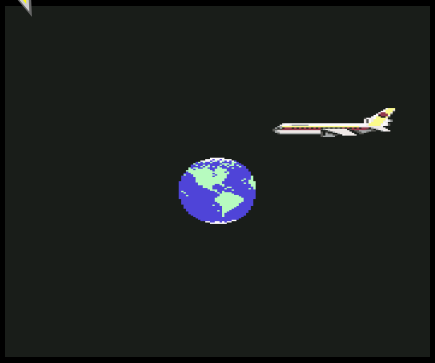


Office, Multimedia and Educational



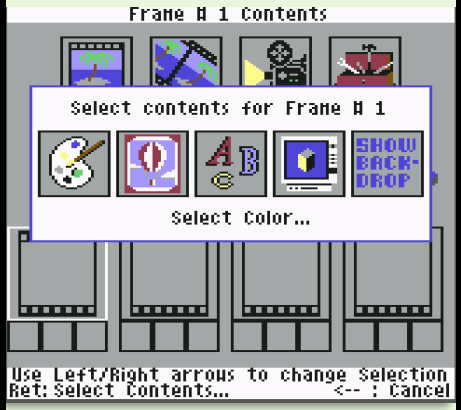
Commodore 64 (1988, Epyx)

Gold



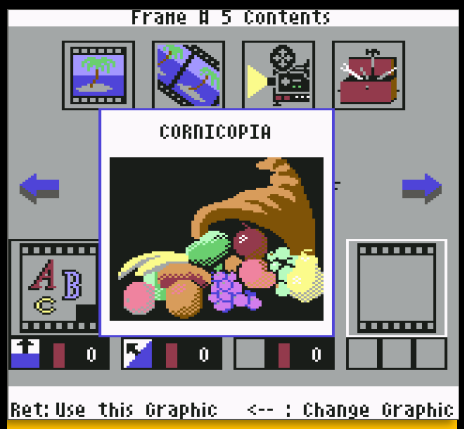
Home Video Producer è un programma per creare sequenze animate, presentazioni multimediali (come quando realizzo i Promo per REV'n'GE!) per il Commodore 64 che include già tanto materiale come colori, immagini, testo e sfondi che poi vanno inclusi in una story board e aggiunti i vari effetti di transazione se li volete e/o il ritardo di avvio.

E' un programma complesso da usare in generale perché è completamente manuale nell'inserimento dei frame e non ci sono automazioni su alcuni effetti come i programmi moderni vi



mettono a disposizione per evitare di starci sopra troppo tempo. Di certo realizzare un promo con il Commodore 64 è sicuramente una bella soddisfazione anche perché questo programma è realizzato bene, con icone comprensibili e abbastanza facile inserire i vari elementi.

L'inserimento nella Story Board è semplice: con i tasti cursori (niente joystick o mouse) vi portate sui frame vuoti e incominciate a riempirli di quello che volete (ci sono dei sottotitoli che brevemente vi dicono cosa andate a modificare) e ogni categoria multimediale ha una serie di materiale predefinito.



Quando inserite i testi dovete scegliere un font tra quelli inclusi e la dimensione e poi andate in un editor di testo dove inserite quello che volete. Il testo non va a capo automaticamente, ma dovete voi con i tasti cursore "su" e "giù" spostarvi sulle linee da editare. Per le immagini avete 14 categorie che contengono ognuna più immagini in modo da avere abbastanza materiale per creare simpatiche animazioni e anche presentazioni come quella che preparo per la fanzine che vi mostro prima dell'uscita.

Quando avete finito di creare la vostra animazione potete andare sulle icone di gestione per la creazione, per l' anteprima dei vari effetti singoli o una riproduzione completa, il salvataggio su disco per poi vedere tutto quanto come avete fatto.

Il programma può essere interfacciato ad un video registratore per mettere tutto su nastro ed è una simpatica funzione.

Commodore 64= 9

Eccellente editor grafico per creare animazioni e presentazioni con un ricco catalogo di materiale già incluso (tranne file musicali, purtroppo).

Un po' ostico all'inizio per capire come costruire i vari pezzi e cambiare impostazioni una volta inseriti nella story board.

Complicato anche la gestione delle opzioni che sono un po' subdole e se non li accettate il programma si offende dandovi più di una volta un errore, ma niente di preoccupante perché non si blocca mai lasciandovi però dei dubbi su quello che volete fare.

Consigliato per provare l'ebrezza di fare montaggio video su un C64!


Al prossimo incredibile numero
#83
Febbraio 2018