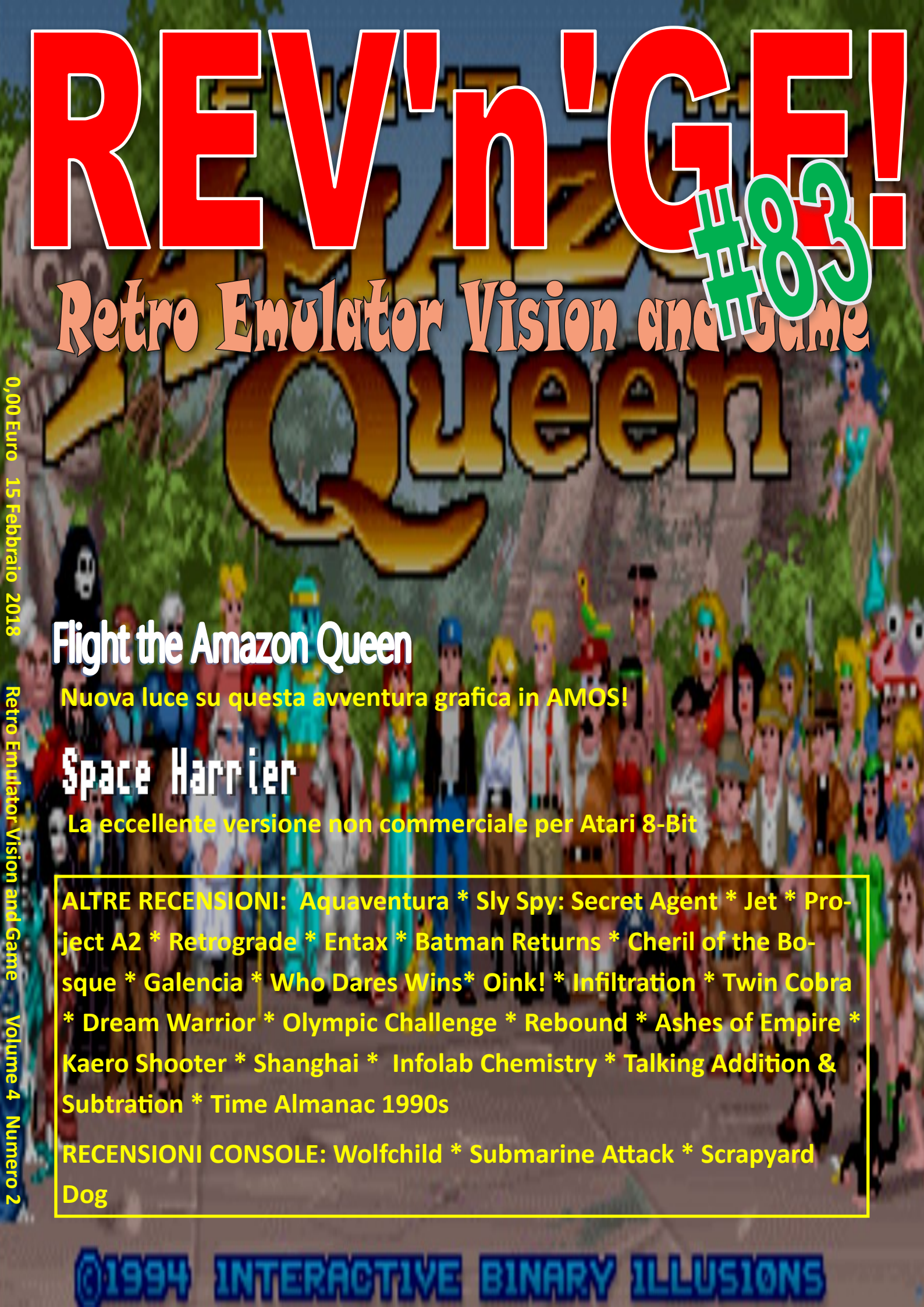
REV'n'GE! #83

Retro Emulator Vision and Game



Flight the Amazon Queen

Nuova luce su questa avventura grafica in AMOS!

Space Harrier

La eccellente versione non commerciale per Atari 8-Bit

ALTRE RECENSIONI: Aquaventura * Sly Spy: Secret Agent * Jet * Project A2 * Retrograde * Entax * Batman Returns * Cheril of the Bosque * Galencia * Who Dares Wins* Oink! * Infiltration * Twin Cobra * Dream Warrior * Olympic Challenge * Rebound * Ashes of Empire * Kaero Shooter * Shanghai * Infolab Chemistry * Talking Addition & Subtration * Time Almanac 1990s

RECENSIONI CONSOLE: Wolfchild * Submarine Attack * Scrapyard Dog

0,00 Euro 15 Febbraio 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 2

©1994 INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS

EDITORIALE NUMERO 83

Come vi avevo anticipato per questo quarto Volume, ci sono già stati dei cambiamenti dato che ho eliminato la sezione “Giochi in Italiano” per sostituirlo con le “Recensioni dei lettori”. E’ una iniziativa per rendervi più partecipi alla fanzine e quindi ho deciso che una o due recensioni le scrivete voi e io ve le pubblico. Credo che sia una idea interessante anche per riproporre qualche gioco da un punto di vista diverso dal mio e che serve per sviscerare meglio un gioco già recensito in precedenza.

Si tratta di una nuova iniziativa che vi coinvolge e quindi all’inizio devo vedere come farla funzionare al meglio. Dato che il progetto inizia con questo numero le recensioni in Italiano fatte da voi le traduco io (e verrà indicato bene chi ha scritto quella Italiana e chi quella in Inglese). In futuro se arriveranno recensioni direttamente da autori stranieri, nella versione Inglese delle Fanzine ci saranno recensioni native e italiane tradotte.

Questa idea però serve anche a recensire giochi che stanno uscendo in questi giorni e che sono acquistati direttamente dai fan ed è giusto proporre delle recensioni affinchè altri possano conoscerli e decidere se giocarci o meno proprio in base a queste recensioni che forse potranno essere un po’ meno obiettive, ma che comunque garantiscono la scoperta di queste nuove produzione in cui l’hardware viene sfruttato come mai fu fatto nel passato.

Buona Lettura

Sommario Numero 83 — Febbraio 2018

Aquaventura	Amiga	5
Ashes of Empire	Amiga	20-21
Batman Returns	DOS	11
Cheril of the Bosque	Amstrad CPC	12
Dream Warrior	Amstrad CPC	18
Entax	PC-98	13
Flight of the Amazon Queen	Amiga/DOS	16
Galencia	Commodore 64	13
Infiltration	Atari ST	17
Infolab Chemistry	Apple II GS	30
Jet	Atari ST	7
Kaero Shooter	MSX	22
Oink!	ZX Spectrum	15
Olympic Challenge	ZX Spectrum	19
Project A2	MSX2	8
Rebound	Commodore 64	19
Retrograde	Commodore 64	9
Shanghai	Amstrad CPC	22
Sly Spy: Secret Agent	Commodore 64	6
Space Harrier	Atari 8-Bit	23
Talking Addtion & Subtraction	Apple II GS	31
Time Almanac 1990s	PC Windows 3.1	35
Twin Cobra	Commodore 64	18
Who Dares Wins	MSX2	14

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.

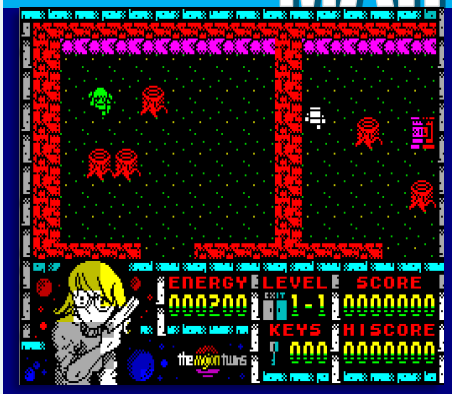
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

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.

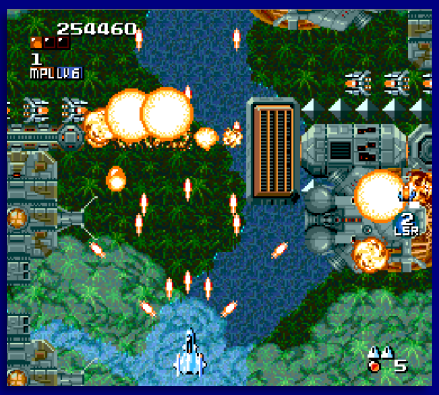


MAIN PREVIEW #84



Maritrimi - ZX Spectrum

Un gioco che sfrutta meglio la piattaforma perché realizzato molto dopo il suo tempo e con programmi di sviluppo migliori.



Super Aleste - SNES

Questo è un classico Shooter a scorrimento verticale ben noto su molte Console dell'epoca e a guardare queste immagini sembra davvero un gran bel gioco.



Super Sport Challenge - Amiga

Quando l'atletica leggera incontra l'Amiga vengono fatte le cose in grande e questo a guardarlo sembra dannatamente giocabile.
Lo vedrete nel prossimo numero



Xenon II - Sega Master System

Un Classico per Amiga e Atari ST è stato convertito per la modesta Console a 8-Bit. Da questa immagine sembra perfettamente identico. Solo la prova nel prossimo numero vi dirà se la giocabilità è rimasta tale e quale.



Aquaventura è uno Shoot'Em Up con grafica 3D poligonale realizzato dalla Psygnosis solo per l'Amiga (*è quindi un titolo in esclusiva per la piattaforma e quando si parla di poligoni e 3D tutto è più interessante indipendentemente da quello che dovete fare*).

Dopo la solita Guerra Nucleare, i sopravvissuti hanno costruito delle città in fondo al mare dato che la superficie della Terra era ormai radioattiva e non poteva più sostenere



la vita. La Guerra, per questo pianeta, era solo l'inizio delle sventure perché una razza aliena, gli Spurcian, si approfitta della situazione conquistando facilmente il pianeta e rendendo gli abitanti degli schiavi (*prima l'umanità tenta di auto distruggersi e poi alla fine viene catturata dagli alieni cattivi; sembra uno scherzo del destino*).

Alla catastrofe Nucleare e alla conquista degli alieni si salva l'astronave spaziale Genesite (*il nome, immagino, non è casuale*) che vi invia a cercare di sconfiggere da solo i cattivi Spurcian, ma mentre siete in missione l'astronave viene distrutta e voi ora siete veramente da soli con la vostra vendetta.

Il vostro scopo è quello di distruggere dei pannelli solari che sono a difesa di piramidi, distruggere queste ultime e affrontare un guardiano per poi accedere ad un Acqua Tunnel per il prossimo confronto.

Non è una cosa facile perché durante la missione trovate dei generatori che creano nemici senza mai fermarsi e dovete cercare di distruggerli in breve tempo per ridurre di molto la presenza di alieni nell'area in cui siete; le piramidi sono protette da generatori di campi di forza che assorbono ogni attacco e vanno disattivati distruggendo i pannelli solari.

Se riuscite a sconfiggere il guardiano e superare indenni l'Acqua Tunnel in premio avrete il pieno rifornimento di armi ed energia.

E' un gioco che per sua natura si presta ad attirare l'attenzione per la grafica e quindi non poteva mancare una presentazione cinematografica molto ben realizzata a livello di texture e animazioni che sicuramente vi fa venire voglia di vederlo in azione.

L'animazione nella schermata del



titolo assomiglia molto a quella di Wing Commander in cui la vostra astronave insegue un alieno, lo distrugge e vola via. Fantastica scena!

Con una discreta dose di grafica, il gioco si accontenta di soli 512k di memoria in cui avete praticamente ogni cosa sullo schermo e in più avete anche la possibilità di aggiungere o togliere le sequenze di morte e il manuale integrato.

Quando iniziate a giocare vedete bene che è proprio un gioco arcade di azione in cui dovete volare in cerca dei pannelli solari stando bene attenti a non avvicinarvi troppo alle piramidi che inizialmente sono indistruttibili e vi lanciano contro i missili (*un'altra ragione per non avvicinarvi è che la velocità in questi casi è davvero molto lenta, ma non pregiudica troppo la giocabilità*). Non avete nemmeno delle vite e quindi se perdete dovete ricominciare tutto da capo dalla schermata del titolo.

La vostra astronave ha anche delle caratteristiche peculiari dato che vivendo in colonie sottomarine può entrare in acqua per un breve periodo ed evitare degli attacchi e che visivamente viene mostrato con un cambio di colore ben azzeccato.

L'azione di gioco è veloce, molto frenetica anche se la velocità non è entusiasmante visto che è un mondo 3D praticamente piatto con i poligoni usati in pochissimi oggetti, ma senza rovinare la sua giocabilità che resta molto buona anche se alle volte troppo veloce come fosse stato accelerato per nascondere il calo delle prestazioni.

Amiga= 7,5

E' un buon gioco 3D di azione con poligoni anche se sono usati con molta parsimonia, ma quelli presenti fanno il loro buon effetto come le immagini delle sequenze di morte che hanno una qualità tipicamente Amiga e sono eccellenti.

La giocabilità generale è molto buona anche per come sono strutturate le varie missioni e sicuramente vi invoglia a impegnarvi per riuscire almeno a distruggere la prima piramide, affrontare il guardiano e l'Acqua Tunnel.

Buoni i requisiti hardware che si accontentano di 512k di memoria e Kickstart 1.2



Silver





Nel numero scorso avete letto la recensione di **Sly Spy: Secret Agent** per l'Amstrad CPC che malgrado una grafica tutto sommato niente male non ha una buona giocabilità per via della mancanza di musica ed effetti sonori.

Questo mese lo riprovo in versione Commodore 64 perché mi ricordo che era davvero notevole quando ci giocai molti anni fa su questo piccolo grande computer. La storia è sempre la stessa e quindi non ve la ripeto un'altra volta, ma sostanzialmente è un titolo che imita le avventure di James Bond e all'inizio del gioco dovete selezionare un agente segreto 000.

Potete anche decidere di impostare uno 007, ma non sarà purtroppo l'eroe di Ian Fleming, ma dall'aspetto e dalle sue abilità ci sono delle vaghe somiglianze così come nella schermata di caricamento si vede un agente segreto che assomiglia molto ad uno degli attori che ha interpretato questo personaggio.

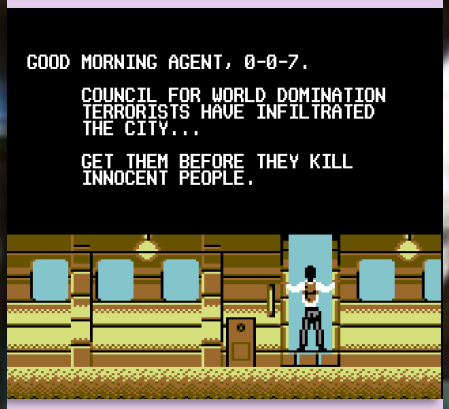
Devo dire che la versione C64 è molto più fedele all'originale perché sono state incluse molte scene che avete visto nel Coin-Op come quella iniziale in cui siete a bordo dell'areo prima di paracadutarvi e ben animata perché i capelli e i vestisti sventolano al vento e quando siete in aria combattendo contro i nemici prima di aprire il paracadute ancora vedete gli effetti del vento sul vostro corpo e su quelli dei nemici.

Un'altra cosa che potete ammirare sul piccolo e modesto Commodore 64 (modesto perché i colori non sono mai stati il suo punto forte come vivacità rispetto, ad esempio, all' Amstrad CPC) la discesa è molto più realistica perché c'è anche il parallasse, semplice, ma c'è perché lentamente vedete apparire sullo sfondo la città che nella versione CPC è stata totalmente tagliata.

Parlando ancora di grafica, non è poi così tanto migliore rispetto all'altra versione provata il mese scorso soprattutto nei colori e un dettaglio a volte approssimativo e un po' semplicistico per quanto riguarda i nemici che comunque sono abbastanza curati.

Bene invece l'intelligenza artificiale perché ora i nemici vi attaccano con più ferocia e se non possono spararvi vi tirano dei pugni. Non capitano situazione come sul CPC dove se voi siete dietro di loro vi ignorano. Ora cercano sempre di trovare il mondo che voi siate sempre davanti ai loro occhi e questo vi porta ad impegnarvi maggiormente e sicuramente il livello di sfida è più alto.

Per quanto riguarda l'audio confermo la presenza della musica



durante la partita, ma non ci sono gli effetti sonori. Poco male perché comunque è una cosa in più che serve in questo tipo di giochi.

Per completare la realizzazione tecnica c'è da aggiungere anche la presenza di immagini di fine livello in cui viene mostrata una scena dell'arresto di un capo. Sono molto semplici, ma lo completano in meglio e danno quel gusto di un film.

Commodore 64= 8,5

Con questa versione finalmente si ha una ottima conversione da Coin-Op su un Home Computer a 8-Bit con tante belle cose come le animazioni del corpo e dei capelli e finalmente una IA come si deve e che vi porta ad impegnarvi seriamente.

Se vi piace questo titolo e lo volete giocare a casa su un 8-Bit dovete avere un Commodore 64

JET

Atari ST, 512k

(1988, SubLogic)

Silver



Jet è uno dei più interessanti simulatori di volo per Atari ST che mostra bene un mondo in 3D con poligoni pieni per rappresentare le montagne, le colline, i varie veicoli e le strutture sul terreno come aeroporti, strutture militari e qualche edificio per rendere il paesaggio meno piatto di quello che in realtà è.
Era un periodo storico in cui con la potenza elaborativa dell'hardware non c'era la preoccupazione di riprodurre dei paesaggi realistici, ma si cercava di rendere il volo simulato più realistico nei decolli, negli atterraggi, nei combattimenti aerei, nel usare la strumentazione di bordo per cercare nemici sul territorio e andare a stanarli.



Jet è un vero simulatore per quanto riguarda il volo, mentre lo è un po' meno per la visuale interna che non riproduce un vero abitacolo, ma uno inventato con delle informazioni di base per avere sotto controllo una situazione generale.
Questa scelta vi permette però di avere un'area di gioco praticamente a tutto schermo e che forse tra le simulazioni di questo genere è unico perché con l'abitacolo nei giochi lo schermo completo lo avete solo con le visuali esterne.
Jet è un simulatore di volo con una visuale arcade, ma non lasciatevi ingannare dalle parole: la simulazione è completa e ottimale.

In questo gioco che non prevede una campagna militare potete pilotare solo due aerei: l'F16 e l'F18 in combattimenti aerei, in missioni singole, in volo libero e in combattimenti combinati. E' previsto l'uso di un data-disk per caricare scenari aggiuntivi e supporta anche il multiplayer.

Che scegliate un aereo o l'altro dovete prima di tutto impostare la difficoltà da 0 a 9 (0 è la pratica e da 1-9 si passa gradualmente da facile a difficile) e l'armamento. Con l'F16 partite dall'hangar e per iniziare il decollo dovete uscire e posizionarvi nel modo corretto sulla pista.
Con la visuale interna non è facile vederla ma con un po' di pratica riuscirete a trovarla e a mettervi nel modo corretto per un decollo da veri piloti.
E' una manovra difficile perché dovete trovare la velocità giusta per arrivare sulla pista e non per uscirne fuori. Ci vuole un po' di tempo, ma i risultati poi vi premieranno.
Con l'F18 partite da una portaerei con il decollo facilitato grazie alla catapulta (ovviamente dovete avere il motori già al massimo per una partenza veloce e non rischiare di cadere in acqua).
Con il "combattimento combinato" usabile solo con l'F16 partite direttamente dalla pista in uno scenario che quasi contraddice tutti i discorsi sulla piattezza del mondo perché siete nel deserto in mezzo a tantissime montagne che lo rendono estremamente complesso.

Purtroppo che il mondo sia piatto o che ci siano montagne e colline il motore 3D fa fatica su un 68000 a 8 Mhz e scatta davvero tanto mettendovi in difficoltà nel riuscire e compiere dei buoni combattimenti.
La versione ST funziona anche in alta risoluzione in bianco e nero, una buona scelta per chi un monitor adeguato senza perdere nessun dettaglio.





Atari ST= 8

E' un buon simulatore che punta a fare bene la parte dedicata al volo e tutto quello che lo riguarda sacrificando la cura dell'abitacolo (che comunque non serve se non ad abbellire e rendere più realistica la simulazione).
La parte in 3D è abbastanza buona perché anche se sufficientemente curata sono poligoni molto semplici e alla volte sembra di vedere degli aeroplani di carta (con le visuali esterne, in alcune inquadrature sembrano non abbiano la larghezza).
I paesaggi sono generalmente piatti, ma ci sono comunque diversi oggetti 3D per rompere la monotonia e alcuni scenari ce ne sono più di quello che vi aspettereste



MSX2 (1987, Pony Canyon)

Gold

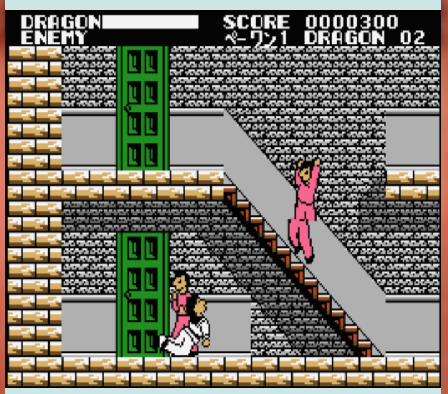
Project A2 è un gioco per MSX2 che fa parte di una serie di avventure di Jackie Chan e che dovrebbe essere la trasposizione digitale di un suo film nel quale vi siete trasferiti nella polizia del distretto di Sai Wan per catturare un gangster, dei rivoluzionari anti-Manchu, alcuni pirati, la fedeltà Manchu e poliziotti corrotti (*la trama dovrebbe essere questa anche se non ve la posso confermare al 100%*).

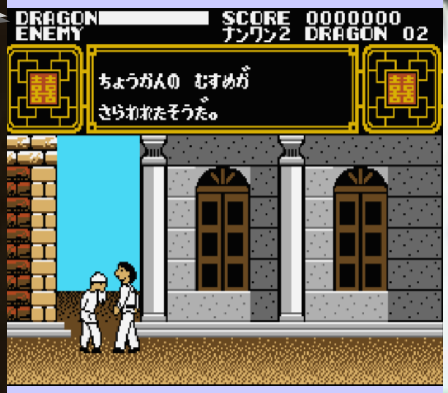
Un titolo che mostra subito le qualità di questo computer con una immagine digitalizzata di Jackie



Chun di qualità elevata come potreste vederla su hardware più evoluti.
Come genere è un ibrido tra un'avventura grafica arcade e un Beat'Em Up a scorrimento laterale perchè c'è una fase in cui passeggiate per le vie della città interagendo con le persone, parlandoci cercando di ottenere informazioni e suggerimenti, potete entrare in tutti gli edifici che sono strutturati a piattaforme con delle porte per i vari appartamenti che sono tutti visitabili e che sono di varia grandezza; generalmente sono vuoti, ma se ci sono delle persone potete interagire con loro per avere informazioni su eventuali pericoli.
Durante la fase di esplorazione della città e degli appartamenti c'è una musica tranquilla, ma quando arrivano dei nemici da affrontare cambia in modo dinamico ed adeguata alla situazione.
Voi durante la fase "avventura" non avete a disposizione i pugni e calci e il relativo pulsante del joystick viene usato per interagire con le persone; durante la fase di combattimento questo pulsante lo usate per pugni e calci (avete comunque un secondo pulsate per saltare).

Per essere un titolo del 1987 ha una struttura immensa e complessa perché entrate negli edifici, entrate nelle varie stanze, combattete contro i nemici che di tanto in tanto si fanno vedere nei corridoi con tanto di musica che cambia in modo dinamico a seconda dall'azione in corso.
La realizzazione tecnica (come potete vedere dalle immagini) è eccellente con una estetica curata in ogni aspetto soprattutto negli interni degli edifici, dei vari personaggi che sono animati in maniera credibile anche nel modo di camminare a seconda che siano uomini o donne.
I combattimenti non sono difficili a parte i boss, ma comunque ognuno





di questi ha un suo modo per essere sconfitto tenendo conto che vuoi avete solo un pulsante per i pugni e uno per il salto. Non potete fare molte combo quindi la difficoltà è stata ottimamente calibrata.

La grafica è buona, dettagliata e curata. Lo scrolling è forse la parte meno riuscita perché non è fluido, ma rispetto alla qualità generale è ben poca cosa.
Tutti i dialoghi sono in Giapponese e questo è vero più grande difetto dato che non potete sfruttare le informazioni che vi vengono fornite.

MSX2= 9

Un eccellente gioco che mescola un avventura arcade con un Beat'Em Up con musica dinamica che cambia in base alle situazioni, grafica curata in ogni aspetto e combattimento concepiti per non essere frustranti.
Non ha difetti a parte la lingua che non vi permette di capire quello che i personaggi possono suggerirvi sulla missione.
Non è un ostacolo perché lentamente riuscirete a proseguire però con un po' più di fatica a comprendere certe meccaniche di gioco.



Commodore 64 (1989, Thalamus)

Retrograde è un classico sparatutto a scrolling orizzontale nel quale voi siete l'eroe del pianeta Choom del sistema solare Thwok che è sotto assedio da parte di sette dittatori che sono coinvolti in una guerra intergalattica.
Il vostro scopo principale è quello di accedere ai bunker sui pianeti, distruggere il centro di comando e affrontando il boss di fine livello per passare ad un nuovo pianeta.
Ci sono tre fasi di battaglia: una a scorrimento laterale sulla superficie esterna del pianeta dove potete volare o camminare, una all' interno dei bunker in un gioco a piattaforme e l'ultima contro il boss del pianeta con una visuale in terza persona.

Come Shoot'Em Up è di azione pura, ma ci sono degli elementi che bisogna tenere in considerazione come il denaro e i negozi che trovate di tanto in tanto che servono per potenziare le vostre armi, ma a differenza di altri titoli di questo genere sarete anche costretti a vendere delle armi per guadagnare del denaro che vi serve per potenziare un arma.



Non bisogna semplicemente raccogliere i crediti che lasciano gli alieni per comprare e potenziare, ma dovete gestire i vostri fondi e i negozi rappresentano la parte strategica di questo titolo.
Dovete imparare a usare il vostro denaro per fare delle scelte giuste, decidere cosa usare, cosa tenere e quali armi vanno potenziate rispetto ad altre (ci sono 12 armi diverse da comprare e gestire).

La difficoltà è molto elevata perché i nemici sono tantissimi e molto forti come resistenza, ci vogliono molti colpi per essere distrutti e per



farlo non potete evitare di essere colpiti perché loro si muovono su linee immaginarie e in ognuna di queste volano a direzioni alterne a varie velocità. Se ne evitate uno venite colpiti da quello sopra o da quello sotto.
Per questo motivo avete tante vite a disposizione e una barra di energia decisamente lunga.
Sulla superficie esterna potete volare per distruggere gli alieni per guadagnare crediti per poter comprare al negozio oppure scendere a terra e usare i pugni per gli alieni terrestri (li avrete già visti in altri giochi).
Sulla superficie trovate delle porte chiuse (hanno una freccia che indica che dovete entrare) che dovrebbe essere i passaggio al bunker. Per aprile dovete farlo dal negozio, ma non avete subito l'autorizzazione necessaria. Non è una questione di soldi e devo dire che non ho capito come arrivarci perché ho provato con il trainer per avere 9999 soldi e l'accesso non me lo dava. Bisogna fare dell'altro.

Tecnicamente buono per una grafica molto varia per i tanti nemici diversi soprattutto quelli volanti e boss di fine livello di grosse dimensioni e anche con belle animazioni dei danni subiti e delle esplosioni.
I colori sono monocromatici per il tipo di nemico, ma ognuno di questi ha varie sfumature per renderlo più dettagliato.
Il vostro personaggio invece è totalmente monocromatico senza sfumature, ma quando sparate vedete il riflesso del colpo sull'armatura e questo a me piace moltissimo.
E' un po' troppo difficile soprattutto il capire quando avrete l'accesso ai bunker perché durante il blastaggio dei nemici, a parte i soldi, non avete nessun'altra informazioni.

Con Riserva
Promosso

Commodore 64= 7,5

Come sparatutto è davvero carino con una realizzazione tecnica molto ben riuscita per la grafica, per i colori e per il dettaglio curato per ogni nemico presente.
La giocabilità forse è poco presente perché diventa frustrante quando non riuscite a capire come accedere ai bunker dato che non sembra una questione di soldi e i nemici sono infinti.
Avete tante vite e tanta energia per ciascuna di esse però alla lunga potrebbe anche stancarvi perché vi verranno di certo i crampi alle dita.



PC-98 , 1 MB (19xx, ABA)

Quando si pensa al PC-98 la prima cosa che viene in mente è un PC con la qualità musicale di un Amiga (ma forse anche di più) e grafica di altissimo livello.
E anche questa volta non poteva che essere così con un titolo decisamente perfetto con una grafica davvero bella da rimanerne entusiasti.



La trama non c'è perché è in Giapponese e quindi non si capisce assolutamente niente di quello che dovete fare a parte il fatto che voi guidate una specie di Taxi che può correre sulle strade oppure volare.
Il vostro veicolo non è dotato di ruote ed è quindi più un hovercraft quando guidate per la strada di cui avete un controllo semplice dato che se non toccate il controller questo veicolo procede da solo in avanti. Voi potete solo girare a destra e sinistra, rallentare e guidare in retromarcia.
Avete anche dei missili a ricerca automatica del bersaglio che però non sono disponibili durante le missioni di guida su strada (non sono tali, ma le chiamo così per comodità) nella quale voi dovete raggiungere un punto in cui vi fermate e inizia una sequenza che vi mostra che nella prossima missione dovete volare per le vie delle citta per cercare altri "taxi" e distruggerli.
Una cosa molto interessante è la gestione delle armi perché voi potete sparare i missili solo in presenza di un bersaglio che è stato riconosciuto (potete sparare fino a due missili alla volta contro due bersagli contemporaneamente). Quando avete distrutto gli avversari dovete atterrare nel punto indicato e poi si passa ad una nuova missione.

La cosa più interessante di questo titolo è sicuramente la giocabilità perché oltre a girare fluidamente ha una complessità grafica che vi stupisce.
La città è grandissima e piena di edifici tutti poligonali di qualità elevata; i veicoli sono tutti dello stesso tipo e anche le armi e le esplosioni sono totalmente a poligoni. Ci sono molti colori ben applicati e c'è anche il passaggio dal giorno alla notte molto ben fatto e lo si nota sui poligoni che sono ombreggiati. Non dimenticatevi che avete un accompagnamento musicale di ottima qualità.

La giocabilità è buona, è divertente perché sono missioni semplici in cui dovete distruggere i vari avversari che alternativamente sono veicoli terrestri e aerei, ma sono esattamente uguali a voi.
L'azione è frenetica soprattutto durante i combattimenti perché come voi sparate appena li agganciate anche loro fanno la stessa cosa e dovete anche cercare di evitare di essere colpiti.

Un gioco che vi raccomando se cercare pura azione 3D.

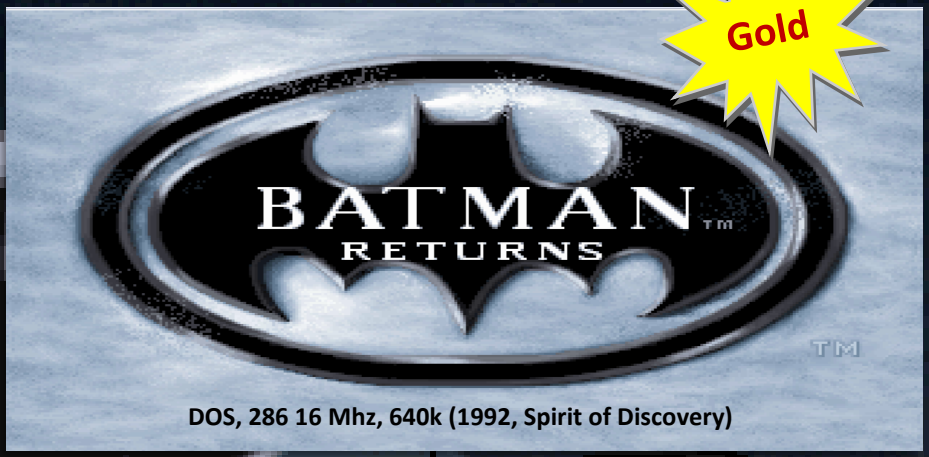






PC-98= 9

La qualità unità alla giocabilità rende i giochi eccellenti sotto ogni punto di vista e se poi sono 3D poligonali ultra fluidi cosa si può dire?
E' molto semplice, molto banale: distruggere gli avversari per passare al prossimo livello sempre più difficile.
Quando la giocabilità, la grafica e la musica sono perfettamente allineati avete di fronte un Coin-Op. Questo gioco lo è visivamente, musicalmente e anche come divertimento.



DOS, 286 16 Mhz, 640k (1992, Spirit of Discovery)

Batman Returns è gioco basato sul film omonimo che mescola una avventura grafica punta e clicca con combattimenti arcade in cui controllate il Cavaliere Oscuro contro uno dei suoi tanti nemici, il Pinguino, che in questa occasione vuole conquistare il controllo dell'intera città di Gotham grazie ai sui scagnozzi formati da un commando di Pinguini con lancia missili e la bizzarra gang *Red Triangle Circus*.

Gli eventi del film sono ripresi da questa fusione di generi perché durante la fase di investigazione dovete esplorare le varie locazioni, parlare con i personaggi, trovare degli indizi analizzando gli oggetti che trovate; i combattimenti contro i nemici sono nello stile classico di un Beat'Em Up con una visuale laterale.
Naturalmente potete usare tutti gli accessori di Batman, usare la sua tipica auto e accedere alla Bat Caverna per usare il super mega computer per analizzare ogni indizio che trovate per scoprire le vere intenzione del vostro avversario.
Gli indizi li potete trovare in vari modi: guardare un video, interrogare direttamente i vostri nemici dopo averli pestati per bene, guardare i telegiornali perché vi informano su dei crimini in corso.





Giocando con Batman avete accesso anche ad altri personaggi che pur negativi hanno aiutato più di una volta il Cavaliere Oscuro come Selina Kyle, alias Catwoman.
Grazie al Database che avete nel Bat Computer potete vedere ogni personaggio presente nel gioco e avere tutte le sue dettagliate informazioni e può essere anche un modo per riscoprirli tutti.

L'azione di gioco è tipicamente da avventura punta e clicca perché con il puntatore del mouse vi spostate dove potete interagire (lo potete fare solo quando il puntatore è di un colore diverso dal giallo) e Batman si muove dove avete indicato, ma non c'è libertà di movimento e non potete andare dove volete.
E' tutto molto semplice e automatizzato perché anche quando usate la Bat-Mobile avete poche interazioni: il monitor per vedere dove si stanno svolgendo dei crimini e la mappa per scegliere la destinazione.
Quando arrivate nella zona desiderata cliccando con il puntatore un qualunque punto della strada (il colore di quest'ultimo deve cambiare) si vede la bella animazione di Batman che apre il mantello come delle ali e si lancia contro gli avversari.
Questa fase di combattimento è automatica, voi non fate nulla tranne la scelta di quali armi usare oppure cambiando il tipo di attacco che comunque viene gestito tutto dal computer.
In ogni momento potete interrompere il combattimento per tornare all'auto per cambiare una nuova zona anche perché quando siete in strada non potete fare molto dato che questa parte è riservata solo ai combattimenti che sono senza fine e dopo un po' vi stufate.

Sicuramente è più simile ad una avventura punta e clicca più che altro perché i combattimenti sono automatici e sono da vedere con alcune vostre scelte per velocizzarli oppure no. La parte investigativa va alle lunghe, i combattimenti alle volte sono noiosi, ma il fascino di usare il Cavaliere Oscuro in questa ottima versione lo rende comunque un ottimo titolo.



DOS= 9

Quello che stupisce è la grafica e le animazioni che sono davvero di qualità molto alta perché tutto è ben riprodotto nei minimi particolari che grazie alla VGA a 256 colori ne rimarrete senz'altro entusiasti.
Le animazioni sono di pari livello e vi basta guardare come si muove e combatte il Cavaliere Oscuro; i fondali sono eccellenti perché riproducono molto bene la città vista sia lateralmente che dall'alto quando siete sui tetti.
Per quanto riguarda la giocabilità e la longevità forse alle volte diventa un po' noioso e ripetitivo, ma una avventura decisamente punta e clicca sul Cavaliere Oscuro è unica e ne vale la pena.



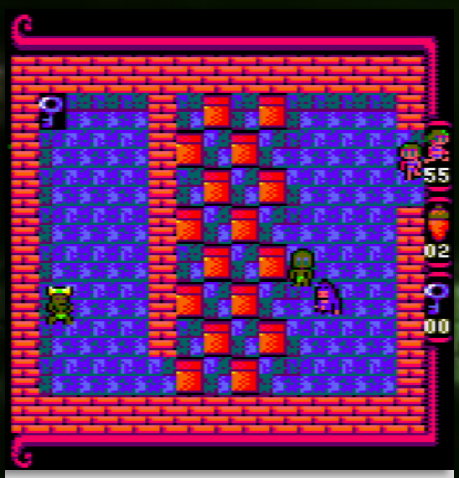
Amstrad CPC (2010, The Mojon Twins)

Nella jungla Badajoz vive Cheril, una ragazza comune come tante altre, che vive mangiando cocomeri, andando a caccia di pantere, volando con delle funi tra un albero e l'altro e vestendo con le pellicce degli animali uccisi.
La ragazza è stanca della solita vita e come nipote del grande Tartan, lo Scozzese delle Scimmie, decide di andare in città e conoscere la gente come aveva fatto il suo antenato, Tarzan delle Scimmie.
Dato che la città è molto lontana, circa 13 giorni a piedi, lei deve trovare del cibo per ognuno di questi giorni che consiste in 13 nocciole giganti.
Giocando come Cheril dovete trovare tutte queste nocciole prima di poter iniziare questo lungo viaggio, ma le cose non sono facili perché ci saranno molto ostacoli che cercheranno in tutti i modi di impedirvi di raggiungere il vostro obiettivo.



Ci sono porte da aprire con determinate chiavi da cercare nella giungla, casse da spostare per aprirvi un percorso e quando tornate in una area già visitata ogni tanto appare un pollo che vi serve per recuperare l'energia che avete perso.

E' un titolo recente per Amstrad CPC che attira l'attenzione per una grafica colorata molto bene, buon dettaglio per i particolari che sono ben riconoscibili come i pericolosi animali e oggetti da evitare.
E' un gioco dannatamente divertente perché vi dovete muovere cautamente per evitare il contatto con gli animali e oggetti come dei massi messi in mezzo al livello che vi portano via un po' di energia (non avete vite, ma solo 99 punti) e lo scontro contro alcuni animali vi scaraventano via così forte da scontrare altri oggetti presenti come in un flipper.
I vari nemici a seconda di come è fatto il livello si muovono liberamente o seguono determinati percorsi quindi la prima cosa da fare è guardare bene come si spostano, tanto più che non avete nessun limite di tempo.
In certe aree ci sono delle casse che servono anche a bloccare questi animali che vi impediscono di raggiungere una noce e quindi potete obbligarli a cambiare percorso o bloccarli grazie a questi aiuti.
In certi livelli dovrete anche spostare queste casse per creare un percorso



per raggiungere certi oggetti come, ad esempio, le chiavi e sono disposte come un puzzle.
Se sbagliate a spostare le casse e non potete più in nessun modo trovare una soluzione, basta uscire dalla zona e rientrare che magicamente queste si resettano alla posizione iniziale per permettervi di riprovare.

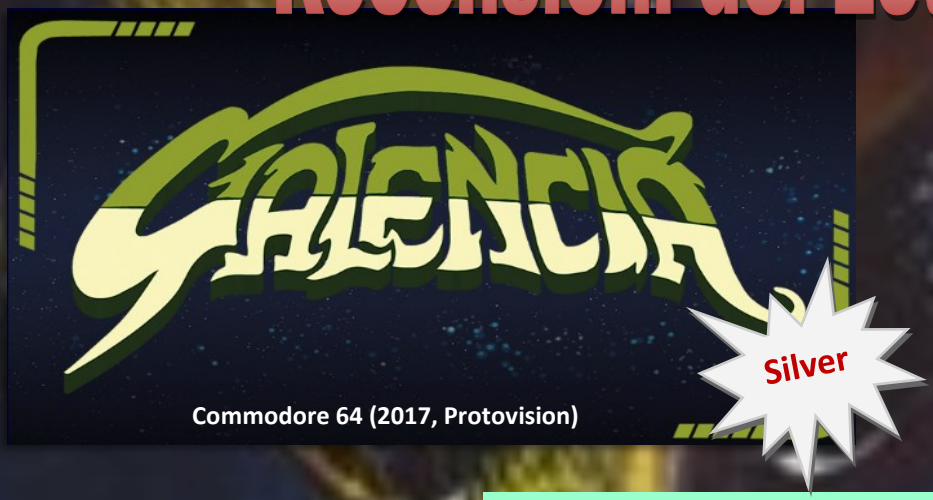
Oltre ad essere divertente e frenetico, malgrado no c'è un limite di tempo o nemici ostici, dovete fare attenzione ad ogni cosa di strano che vedete sull'area di gioco e creare passaggi o bloccare i nemici con le casse che trovate in giro.
L'aspetto estetico è stato curato magnificamente, ma è la giocabilità che in questo titolo vi colpirà parecchio.



Amstrad CPC= 9

Ottimo titolo che a guardare le foto sembra non dire nulla di eccezionale, ma basta giocarci qualche minuto per scoprire quanto è divertente riuscire a raggiungere il vostro scopo e anche grazie al fatto che non c'è il tempo che vi assilla.
E' bello stare li a guardare come riuscire a passare senza essere colpiti, a scoprire come creare passaggi che a prima vista sembrano impossibili.
Raccomandatissimo!

Recensioni dei Lettori



Distribuito inizialmente solo in forma digitale al costo minimo di circa 5$ arriva sullo schermo del piccolo Commodore un nuovo Shoot'Em Up sullo stile di Galaga/Galaxian. Disponibile anche in formato Cartuccia e Cassetta, **Galencia** riporta il videogiocatore indietro nel tempo.
Può ancora oggi uno sparatutto classico essere divertente? La risposta alla Protovision evidentemente è senza dubbi positiva.
Da amante di questo genere e appassionato di retro-gaming procedo con l'acquisto online e mi appresto a recensire Galencia su C64.

La storia racconta della devastazione del pianeta Yenoh che costringe i Guardiani a cercare di salvare 100 piccole api della popolazione alla ricerca di una nuova casa su un altro pianeta.
Dopo innumerevoli ricerche la scelta ricade sulla Terra, dove le api soggiornano in armonia per decine di anni con gli esseri umani. Fin tanto che la crescente deforestazione e l'uso di pesticidi decima la popolazione di api quasi a determinarne l'estinzione. L'allarme arriva così ai Guardiani che si erano trasferiti in altro luogo dell'universo.
Presto sulla Terra decidono di armare l'unità Galencia per combattere i Guardiani nell'atmosfera che nel frattempo hanno attaccato le principali capitali del mondo. Entriamo



così in scena noi nelle vesti di Ace Harper che a bordo del Galencia dovremo affrontare ben 50 ondate nemiche per salvare l'umanità, supportati soltanto da Amy, il nostro ingegnere donna addetto alle comunicazioni. Con il joystick in porta 2 controlliamo la direzione orizzontale della nostra navetta e con il pulsante di fuoco cerchiamo di eliminare quante più api guardiane che di volta in volta attaccheranno la Terra. Gli unici aiuti che potremo ottenere durante il gioco sono rappresentati da vite extra o



doppio fuoco con navicella affiancata. Ogni 10 livelli ne affronteremo uno pieno di meteoriti che nascondono stelle bonus.

Attenzione a non farci catturare da alcune api, pena la perdita di una vita anche se possiamo recuperare la navicella catturata sfruttandola in modalità doppia. Il gioco include un loader musicale vecchia scuola, presente anche in versione cassetta, ed uno schermo di opzioni dal quale è possibile scegliere il livello di difficoltà oltre a estetismi grafici per quanto riguarda l'aspetto dello sfondo stellato, punteggi e modalità torneo. Musiche, grafica e giocabilità ad alti livelli fanno di Galencia un piccolo capolavoro di programmazione. Assolutamente da avere nella propria collezione per C64. Un'altra piccola perla per gli appassionati del retro-gaming.
Il gioco, compatibile PAL/NTSC, è stato testato su varie piattaforme



compreso MiST e C64 con scheda SD2IEC. Come tutte le recenti produzioni è altamente consigliato l'ascolto audio attraverso il MOS8580.

Recensione scritta da DanyPPC

Commodore 64= 8

Galencia rappresenta lo stato dell'arte degli sparatutto alla Galaga su C64, musica ed effetti sonori ottimamente realizzati così come la grafica colorata degli alieni.
Si lascia giocare da subito con una curva di difficoltà lineare senza alcuna frustrazione. Anzi è il classico gioco di "un'altra partita e poi smetto".
Si possono adottare varie tecniche di gioco improntate più sulla prudenza a scapito del tempo impiegato per superare ogni livello, o si può diventare esperti nell'eliminazione di ogni ondata nemica più celermente possibile.
Alla modica cifra di 5€ è sicuramente da aggiungere alla propria collezione di sparatutto.

Recensioni dei Lettori



MSX2 (2016, RetroForce)

Da RetroForce giunge la conversione per MSX2 di uno dei grandi classici di guerra degli anni 80: **Who Dares Wins**.
Disponibile per varie piattaforme 8bit dell'epoca, WDW è ispirato ad un altro grande gioco arcade per eccellenza: Commando.
Come in quest'ultimo il nostro scopo è liberare 8 avamposti in mano ai nostri nemici. Il gioco è disponibile solo in formato cartuccia e al costo di 35€ su MSX Cartridge Shop, arriva in un elegante box di cartone verde con dei soldati intenti a sparare in copertina. All'interno dell'involucro rosso è incastrata la cartuccia ed un piccolo manualetto purtroppo solo in lingua spagnola.

Il gioco si apre con una piccola animazione di soldati in marcia su sfondo rosso a richiamare l'orrore della guerra. In sottofondo il classico motivetto originale della versione MSX1 del 1986. Dal menù principale è possibile accedere allo schermo delle opzioni dove tra le tante potremo scegliere 3 livelli di palette per il gioco, il mix dell'audio PSG/SCC per quanto concerne effetti e musiche, ascoltare le tracce audio e settare il refresh dello schermo a 50 o 60Hz. E' possibile giocare in 2 contemporaneamente sullo schermo ed è consigliato l'uso di un joypad/joystick a 2 pulsanti differenziati per MSX per sfruttare il secondo pulsante per



lanciare le granate. Il gioco sostanzialmente richiede di attraversare varie aree dove soldati nemici nascosti dietro muretti o cannoni faranno di tutto per ostacolare la nostra missione. Durante l'azione in nostro aiuto spesso ci vengono recapitate via aerea munizioni da raccogliere che andranno ad incrementare il numero delle granate a nostra disposizione. Incontreremo soldati amici da liberare prontamente dalla fucilazione, mentre dovremo fare attenzione a varie trappole costituite da cingolati o milizia



aerea che sbuca all'improvviso lasciandoci un lasso di tempo limitatissimo per evitare il fuoco nemico.
Ogni avamposto finale ci vede impegnati in una battaglia con un gran numero di soldati tra i quali si nasconde un generale, rappresentato da un uniforme di colore blu scuro, che tenterà di scappare. Uccidendolo si ottiene un bonus punti cospicuo.

Tecnicamente WDW per MSX2 è realizzato molto bene, con una grafica colorata e veloce, mentre il suono che sfrutta il chip audio SCC Konami presente nella cartuccia, restituisce una qualità audio migliore rispetto al chip Yamaha AY8192 standard dell'MSX.
In modalità 60Hz il gioco è più veloce e questo influisce sulla difficoltà, che comunque è ben calibrata e non richiede di terminare il gioco con facilità. Riprende l'originale per MSX1 del 1986 esaltandone la tecnica grazie alle migliori caratteristiche hardware disponibili sullo standard MSX2. A onor del vero ci saremmo



IT'S BEEN QUITE EASY TODAY. AFTER SOME SKIRMISHES AT A LIL' VILLAGE AND TAKING DOWN A WHOLE TROOP. COLONEL INCLUDED. I MADE MY DEBUT.

aspettati l'implementazione dello scrolling verticale, tra l'altro una caratteristica hardware dell'MSX2, come sulle macchine Commodore. Ma anche così WDW resta un bel gioco da rigiocare sui nostri sistemi MSX. Appena acquistata la cartuccia è uscito un aggiornamento via file che è stato possibile flashare nella cartuccia grazie alla MegaFlashRom SCC, ma sono possibili altre modalità di aggiornamento alternative documentate nelle istruzioni stesse dell'update.

Recensione scritta da DanyPPC

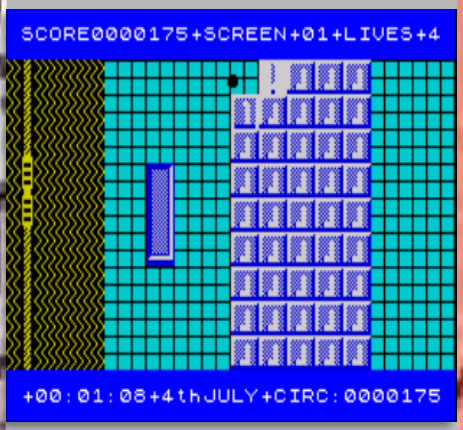
MSX2= 8

Who Dares Wins mi ha sempre affascinato su MSX e questo remake per MSX2 ne esalta ancora di più l'appeal. Grazie ad una grafica particolareggiata ed un sapiente uso del chip audio SCC ci troviamo difronte ad una chicca di programmazione che usa bene l'hardware per il quale è realizzata. Non è mai frustrante, anche se all'inizio occorre abituarsi alla velocità di gioco che rende il tutto quasi frenetico. Ma anche l'originale era improntato in questo modo, in fondo si tratta di uno sparatutto arcade a tema di guerra.
Caldamente consigliato a chi ha sempre adorato questo genere.



ZX Spectrum, 48k (1983, U.T.S.)

Oink! È un titolo che è basato su un fumetto Inglese nel quale, Zio Pigg (*tranquilli, non è clone di Peppa Pig*), è il capo editore di un giornalino a cui mancano delle pagine ed è molto in

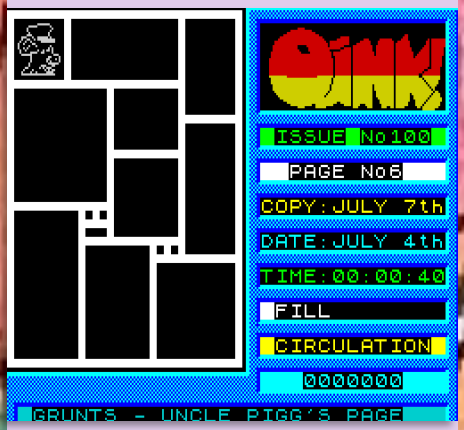


ritardo per la pubblicazione.
Lo potete aiutare voi attraverso tre mini giochi che in base ai punteggi ottenuti vengono completate queste pagine mancanti:

- **Pete's Pimble**
- **Rubbishman**
- **Tom Thug**

Il primo è un clone del Breakout con la variante che i nemici possono essere distrutti solo con il laser.
Nel secondo dovete controllare un supereroe che si chiama Oink (che vedete anche nella facciata della scatola del gioco) e che dovete superare 12 livelli evitando ostacoli a diverse altezze (un po' come Zaxxon, ma con una visuale dall'alto e a scorrimento laterale) distruggendo dei mattoncini che vi impediscono di superare degli ostacoli che in altre occasioni potete superare cambiando altezza di volo.
Nel terzo mini gioco siete un altro supereroe che deve superare un labirinto per raggiungere l'uscita cercando delle chiavi per aprire delle porte e stordire o uccidere i nemici con una pistola.
Ognuno di questi mini giochi ha diversi livelli, più ne fate più pagine, in percentuale, verranno completate e il vostro scopo è quello di riuscire a terminare questo giornale in tempo.
Le pagine sono 9, ma voi potete iniziare solo dalle prime tre che sono associate ognuna ad uno di questi mini giochi cercando di fare il massimo punteggio che poi dovrete trasferire alla pagine da 4 a 9 per completare questo giornalino.

Io ho giocato a questo titolo per tanto tempo sul Commodore 64 perché ognuno di questi mini giochi era uno più bello dell'altro e anche la grafica era simpaticissima. Non l'ho



mai finito perché era difficilissimo, ma comunque quando iniziate è difficile smettere perché comunque avete sempre una possibilità di fare meglio delle partita precedente.

Questa versione per lo ZX Spectrum tecnicamente è ben realizzata nella cura del dettaglio grafico con una fluidità nello scorrimento che è importante; i colori sono un po' meno belli perché comunque sono legati ai limiti della piattaforma con sprite in movimento monocromatici, che diventano trasparenti quando ci sono delle sovrapposizioni, come ad esempio, un astronave che passa sopra dei mattoncini è trasparente e quando non ci sono più riprende il suo colore.
Questo dettaglio sulla grafica non incide in nessun modo sulla giocabilità e la difficoltà in questa versione mi è parsa decisamente meglio di come mi ricordavo sul Commodore 64 e nei primi livelli non dovreste fare fatica ad accumulare punti.

Peccato che sia tutto in silenzio e non ci sia ne musica ne effetti sonori.



ZX Spectrum= 7

Un titolo formato da tre mini giochi completamente diversi l'uno dall'altro che però devono essere usati per uno scopo comune: completare un giornale o un fumetto.
Non è un titolo che può regalare ore di gioia e divertimento all'infinito però quando iniziate a giocare e capire come funziona il meccanismo, questi tre mini giochi vi incolleranno al monitor per molto tempo per cercare a tutti i costi di vincere.



Flight of the Amazon Queen è una avventura grafica punta e clicca vecchio stile come *Monkey Island* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* con una interfaccia molto simile, ma meno invasiva per allargare di molto l'area di gioco .

Voi interpretate Joe King che deve trasportare con il suo areo, l'attrice Faye Russel nella giungla per



recitare un film, ma durante il tragitto venite colpiti da un fulmine e precipitate nella foresta più fitta dove c'è la base di uno scienziato pazzo che vuole trasformare le donne Amazzoni in dinosauri umani per conquistare il mondo.

Il vostro scopo è di fuggire dalla jungle e per forza di cose fermare questa pazzia.

Non molti di voi sanno che questo gioco è stato creato solo per Amiga nel 1991 con il motore scritto in AMOS per A500/2000 e la grafica realizzata con Deluxe Paint V. Uno sviluppatore PC ha convertito linea per linea questo codice in C per portarlo su PC e sfruttare la VGA per avere un titolo a 256 colori.

Questa conversione in C fu fatta durante la ricerca di un editore che fosse in grado di pubblicarlo al meglio e la prima scelta fu Electronic Arts che in un primo momento era d'accordo, ma successivamente rifiutò perché a loro non interessava la versione Amiga e quella PC non aveva nessuna speranza di vendere (il gioco fu liquidato da EA in soli 10 minuti senza nemmeno capire che era una avventura grafica al pari delle avventure LucasArts).

Dopo molte peripezie trovarono l'accordo con la Renegade per il mercato Europeo e la Warner Interactive per il mercato Americano (anche quest'ultima fece qualche disastro perché creò una copertina che stravolgeva i personaggi e la storia).

Lo sviluppo del gioco è durato 4 anni e la pubblicazione è avvenuta nel 1995.

La versione Amiga è disponibile su 11 dischetti, mentre la versione PC su 7 dischi in alta densità e successivamente è uscita in versione "Talkie" su CD-ROM con il parlato digitalizzato per



ogni personaggio.

Fu realizzata una demo che era la fuga dall'albergo, ma poi l'editore chiese di inserirla ufficialmente nel gioco per introdurre i personaggi e la scelta fu azzeccata perché è un prologo importante per vedere chi sono e il loro destino. Con questo inizio scoprite che





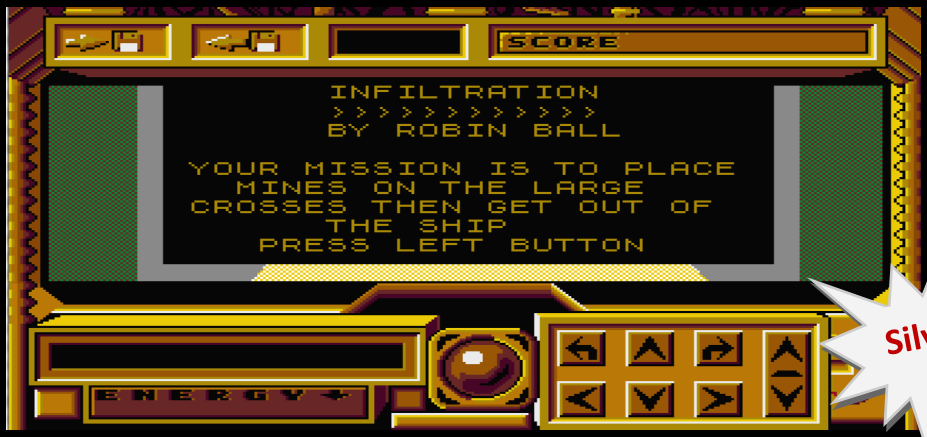
Joe e la cantante Lola di questo albergo si conoscono per avventure avute in passato come, ad esempio, Indiana Jones e Sophia Hapgood.

Ci sono differenze tra Amiga e PC sul numero dei colori, ma sono stati così ben applicati e gestiti che rispetto ai titoli citati della LucasArts sembrano molti di più, sono molto più vivi e appariscenti rendendo ogni più piccolo particolare ben in evidenza.

Le animazioni sono davvero belle e c'è molto umorismo anche nel vederle perché questi giochi devono attirare l'attenzione e questo in particolare lo fa in maniera eccellente con battute sarcastiche e frecciatine che rendono il tutto più credibile.

Nel 2004 diventa freeware perché gli autori volevano preservarlo dall'estinzione e il team di ScummVM fa ulteriori modiche per renderlo compatibile con il loro interprete. Oggi è gratuito per tutti.

A GAME BY JOHN PASSFIELD AND STEVE STAMATIADIS



Silver

Atari ST, 512k (1991, Robin Ball)

Infiltration era un gioco Shareware realizzato nel 1991 da Robin Ball che, come dice lui stesso, non racconta la solita storia di un eroe solitario contro le forze del male, ma è una avventura che si svolge nel futuro nel quale la razza Umana ha esplorato l'universo, ha colonizzato nuovi pianeti, ha creato nuove linee commerciali tra le varie colonie e molto aziende hanno prosperato grazie a queste ultime.

Tutto questo benessere sta per finire dato che ad un certo punto molti incrociatori commerciali spariscono in una determinata zona dello spazio





e altri comandanti si rifiutano di andare a vedere cosa succede perché chiunque ci vada sparisce nel nulla.

Le grandi aziende incominciano a perdere molto denaro e offrono un premio a chi possa risolvere questo mistero.

Voi non vi lasciate sfuggire questa occasione e raggiungete questa zona spaziale dove non succede nulla e così atterrate su un pianeta dove vi trovate davanti un enorme astronave spaziale che, fortunatamente per voi, non da segni di vita. Sembra tutto tranquillo ed è il momento di infiltrarvi al suo interno per iniziare questa avventura.

Il vostro scopo è quello di minare l'astronave nei suoi punti più nevralgici grazie al computer che avete nella vostra tuta spaziale che vi dice dove vanno piazzate queste mine.

Da qui in avanti diventa un tipico gioco di esplorazione in ambienti 3D a poligoni solidi in cui dovete trovare il modo di superare degli ostacoli come gli ascensori, porte chiuse, sistemi di difesa automatici e la ricerca di bonus per ricaricare l'energia della vostra tuta. La struttura di gioco vi ricorderà parecchio quei titoli che usavano il motore 3D FreeScape.

L'interfaccia è molto simile a quelle che avete già visto in giochi simili, con una area di gioco centrale formata da un ambiente in 3D poligonale solido, una serie icone di movimento (si gioca solo con il mouse e con queste icone) e dovete procedere con l'esplorazione fino a quando il computer di bordo vi segnala dove piazzare la mina.

Questa interfaccia è veloce perché quando il mouse è sull'area di gioco sparate un laser e quando ne uscite fuori lo usate principalmente per spostarvi, per salvare e caricare una partita.

Non c'è molto altro da dire su questo titolo a parte che bisogna fare attenzione a quello che vedete sullo schermo perché anche le cose più insignificanti possono essere letali (gli spazi neri che vedete sui pavimenti sono delle voragini).

Non è spiegato bene che tipo di motore 3D è stato usato, ma dovrebbe essere il 3D Construction Kit perché l'autore diceva che chi usava questo software avrebbe potuto richiedergli alcune sue istruzioni usate per realizzare questo titolo.



Atari ST= 8

Come Shareware ha sicuramente dei limiti, ma da quello che si vede e quello che fate ha tutte le carte in regola per regalare svago per molto tempo. Del resto questo tipo di giochi ha sempre attirato l'attenzione soprattutto degli amanti del 3D Solido.

Molto difficile fin alla prima stanza.



TWIN COBRA

Si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale in cui voi pilotate l'elicottero da guerra TC-17 Twin Cobra contro l'armata del Comandante Anizga capo della Nazione di Kaban. Il vostro scopo è quello di entrare in questo stato e distruggere la sua base militare.

E' un gioco che nel 1987 fa la sua comparsa come Coin-Op e viene convertito solo per le Console. Questa versione non è ufficiale ed è P.D e realizzata con il SEUCK.

Quando lo avviate per la prima volta vedrete che, nei limiti di questo linguaggio di programmazione, è tutto molto ben replicato e sembra la conversione diretta.

Conoscendo il SEUCK qualcosa non va per il verso giusto perché ci sono dei rallentamenti vistosi quando sullo schermo ci sono troppi sprite in movimento e le esplosioni (sono varie sfumature di bianco e grigio, ma ben realizzate).

La giocabilità è tipica di un titolo realizzato con questo "creatore di giochi", quindi estremamente difficile, non ci sono bonus, avete già le armi al massimo e i livelli sono lunghissimi e difficilmente riuscirete ad arrivare al secondo livello.



Commodore 64= 6

Va premiato l'autore che ha voluto portare sul C64 un bel gioco che non è mai stato convertito per Home Computer, ma il SEUCK non rende giustizia a questo titolo anche se vedrete quando simile sia all'originale nella grafica dei paesaggi.



DREAM WARRIOR

Nel futuro il mondo non è più guidato dai governi, ma da Corporazioni in guerra l'una contro l'altra nel mondo dei sogni invece che nelle realtà in grado di creare di mostri terribili che hanno effetti ancora più negativi che una battaglia reale.

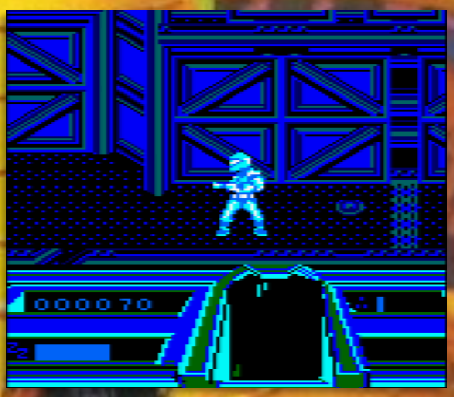
Voi siete un guerriero della resistenza che deve salvare alcuni suoi amici catturati da Ocular, uno di questi demoni dei sogni.

Dream Warrior era uno dei miei giochi preferiti, ma difficile da capire del tutto come procedere.

Il gioco sembra uno sparatutto a scorrimento laterale, ma è molto di più perché dovete risolvere degli enigmi per aprire le porte, raccogliere dei pod dello stesso colore dei globi che distruggete per avere dei bonus che vi servono per completare il gioco.

I pod blu contengono una parte dell'immagine psichica del sognatore e ogni due di questi completano un suo carattere. In pratica dovete liberare i tre sognatori raccogliendo quando più pod blu potete per accedere infine al regno di Ocular dove c'è la battaglia finale.

E' molto più difficile di quanto le parole lo possano descrivere però è un titolo affascinante.



Amstrad CPC= 6,5

Tecnicamente la versione CPC è buona nei colori e nel dettaglio, ma al tempo stesso perde un po' di fluidità e manca totalmente la musica inziale che era una di quelle che adoravo ascoltare sul C64.

Difficile gioco da comprendere nella sua interezza perché non basta semplicemente raccogliere pod per andare avanti.



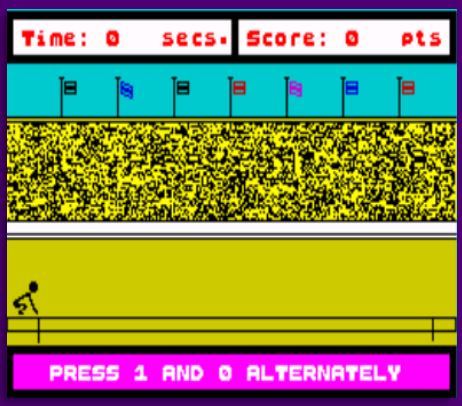
Olympic Challenge

Un gioco dedicato all'atletica leggera per il vostro amato ZX Spectrum che per l'occasione vi presenta ben 10 specialità che dovrebbero farvi divertire per parecchio tempo: 100 Metri, Salto in Lungo, Salto in Alto, Lancio del Peso, 400 Metri, 100 Metri Ostacoli, Lancio del Disco, Salto con l'Asta, Lancio del Giavellotto e 1500 Metri.

Il gioco ha una grafica stilizzata, ma è di una giocabilità elevatissima dato che non è stressante sulle qualificazioni dato che è basato sui punti e sulla sfida tra amici e poi le varie specialità sono strutturate in maniera eccellente dato che vi bastano solo due tasti: "1" e "0".

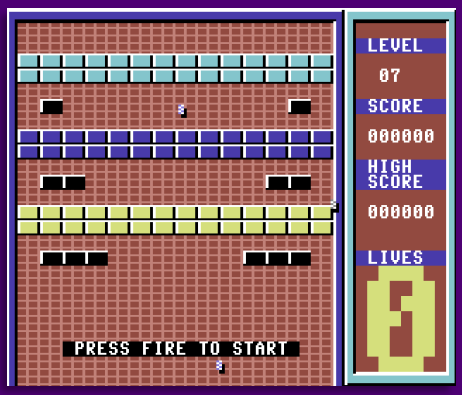
Le varie prove sono tra l'altro anche ben impostate e a guardare queste immagini sembra un titolo di scarso interesse, ma come già detto, è fatto molto bene.

Tecnicamente è una scelta per divertire chi gioca e io confermo che con questo titolo vi divertirete tantissimo soprattutto se ci giocate fra amici per vedere chi fa più punti.



ZX= Spectrum= 8

Ci sono titoli dedicati all'Atletica che puntano ad una grafica sensazionale e poi si perdono nella giocabilità. Questo titolo è tutto il contrario: una grafica stilizzata, ma che offre un divertimento come credo nessun altro gioco di questo genere.
Giocare da soli non va bene perché le varie specialità le finite quasi subito, mentre in più giocatori c'è da divertirsi.



Rebound

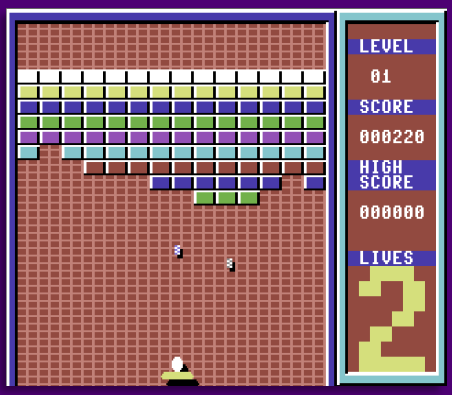
E' uno dei tanti giochi basati su "Breakout" che offre delle varianti sul tema principale con tanti livelli personalizzati e per passare un po' di tempo rilassandovi se non sono eccessivamente difficili.

Questo titolo in particolare lo è perché avete ben 8 vite a disposizione che sono necessarie dato che la vostra racchetta è molto piccola, la palla scorre molto velocemente e i bonus che lasciano cadere alcuni mattoni (devo dire un po' troppo raramente) sono così veloci che farete una gran fatica a raccoglierli.

Un'altra difficoltà che giustifica così tante vite è il fatto che ci sono degli oggetti che cadono dal soffitto che non sono letali, ma vi rallentano la racchetta e di fatto vi impediscono di ribattere la palla.

La difficoltà elevata, bonus molto rari e nemici che vi rallentano dovrebbe darvi una carica di sfida decisamente buona e visto il numero dei livelli dovrebbe essere molto longevo.

Tecnicamente discreto senza strafare, ma dopotutto è uno dei tanti cloni personalizzati da Brekout.



Commodore 64= 6,5

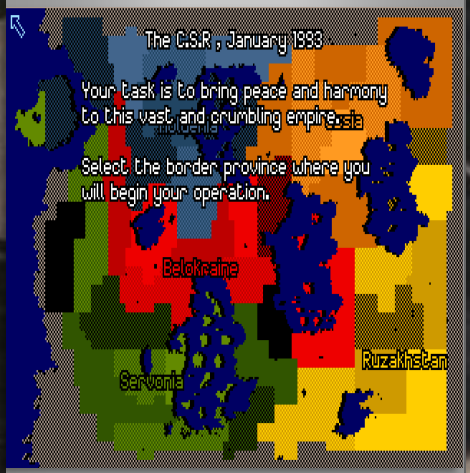
Giochi di questo genere sicuramente ne avete fino alla nausea, ma alcuni sono meglio di altri senza l'obbligo di strafare nella grafica, nel suono o con schermi bonus.
Rebound fa il suo dovere con alcune novità che lo rendono più impegnativo di tanti altri.

Amiga, 1 MB (1992, Mirage)



Ashes of Empire è un titolo strategico di guerra che per rompere la monotonia tra mappe e decisioni tattiche ci sono fasi arcade di combattimento con grafica 3D poligonale che forse sono anche la parte più interessante (e vedrete quanto lo sono rispetto al resto).
Voi fate parte della Confederazione di Sindacalisti Repubblicani e dovete portare la pace, l'armonia, la prosperità e la felicità alla popolazione iniziando da una piccola provincia costiera cercando di incontrare le persone, negoziare con loro, portarli dalla vostra parte trovandovi spesso in situazioni in cui la spada è migliore delle parole.
Dovete anche preoccuparvi di mantenere l'esercito dalla vostra parte e tenere d'occhio le minoranze etniche che potrebbe ribellarsi contro voi.

Durante il caricamento vi viene subito chiesto un dischetto vuoto non solo per i salvataggi, ma per rendere il gioco più credibile dato che per iniziare la vostra missione avete bisogno di scaricare i dati dalla rete centrale UCSD. Di fatto però questa funzione vi rallenta parecchio l'avvio del gioco perché sul disco viene copiata una



mole di dati non indifferente.
Non vi spaventate se muovendo il mouse non vedete segno di attività perché pur essendo uno strategico usa solo il joystick e che lo rende di certo un po' atipico, ma non il modo di usare le varie opzioni (il dischetto che vi ha chiesto all'inizio va sempre tenuto inserito perché vengono letti e copiati file in continuazione).
Quando cliccate su un qualunque punto della mappa avete queste icone:



La prima icona vi fa vedere il territorio in 3D che viene generato (forse) in tempo reale; la seconda icona toglie il mare e vi mostra cosa c'è sotto (il colore rimane blu); la terza vi mostra la cartina politica; la quarta vi permette di pianificare o annullare un percorso; l'ultima vi permette di avere una mappa completa di informazioni oppure no.

Quello che vi interessa sono i tasti Funzione da F1 a F10 che vi permettono di entrare in azione in qualunque momento:

- F1: la mappa
- F2: azione in tempo reale 3D
- Da F3 a F6: controllo delle vostre risorse umane e materiali
- F7: interagire con le persone
- F8: controllare le richieste di incontri che la gente vi chiede
- F9 e F10 per salvare e caricare

Purtroppo manca l'opzione per togliere la musica che è orrenda e mescola effetti sonori di battaglia che non centrano niente con quello che vedete sullo schermo.

La parte in 3D è sicuramente quella più interessante perché partecipate all'azione, potete ammirare tanti poligoni, un più che discreto dettaglio e cosa più interessante è che potete usare qualunque veicolo che trovate ed entrare in qualunque edificio.



Quando siete in questa fase il controllo dei vari veicoli e di quando siete a piedi è un po' strano e non potete andare dove vi pare, quindi solo a destra, sinistra e dritti.
Per iniziare a camminare o guidare dovete impostare una velocità che rimarrà tale qualunque direzione prendiate. Se lasciate la scelta su girare a destra sarà così sempre finchè non vi fermate o cambiate direzione. Di certo è un sistema di controllo un po' atipico che tende a complicarvi la vita ben oltre la difficoltà intrinseca che ha.

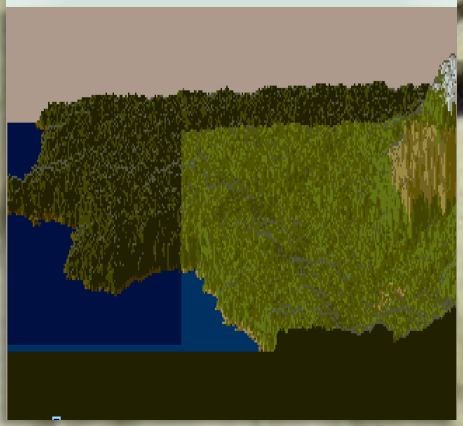
Quando avete la mappa generale davanti a voi dovete scegliere una provincia da cui iniziare la vostra commissione e deve essere per



forza di una regione esterna o costiera; qualunque altra scelta verrà ignorata.
La vostra provincia è evidenziata da un colore più chiaro rispetto al resto e vi da una situazione generale da cui non capite assolutamente nulla perché le informazioni sono molto scarse. Voi siete indicati da una puntina, mentre, ad esempio, le foreste sono indicate con alberi, i vari edifici sono rappresentati da dei pulsanti rossi. Ogni colore che trovate sulla mappa ha un suo preciso significato (trovate tutti i colori nella documentazione).



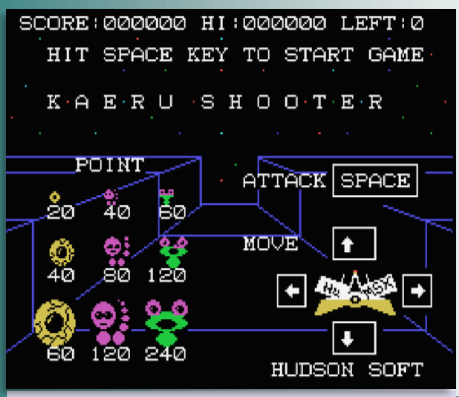
Il manuale purtroppo è un po' confusionario perché da una parte vi spiega come giocare, ma dall'altro non scende troppo nei particolari su come esattamente quali tasti, quali opzioni usare per iniziare la vostra missione e quindi alla fine l'unica cosa accessibile fin da subito è la fase arcade in 3D che comunque non è strabiliante come giocabilità perché ha questo strano sistema di movimento che non lo rende immediato.
Buona invece la tecnica adottata in questa sezione perché ci così tanti poligoni da generare un terreno molto realistico e bello con le ombreggiature del terreno che cambiano con il passare delle ore con l'oscuramento del territorio e dei poligoni. Molto ben fatta anche la prospettiva perché c'è una buona sensazione sulle distanze grazie ad un'accurata retinatura del colore di alcuni poligoni.
La velocità è accettabile, non è fluida, ma la quantità di oggetti poligonali è elevata, decisamente più di quanto vi potreste aspettare e questo sicuramente è la parte più bella di tutto il gioco.
Sulla carta un titolo interessante, ma alla fine vi trovate con un manuale molto esaustivo, ma che lascia aperte domande senza risposta, tante icone, tasti per accedere a varie funzioni che non potete interagire e 3D in tempo reale interessante, ma gestito in maniera strana e anche qui non viene spiegato come entrare ed uscire da un veicolo.
La realizzazione tecnica è sicuramente di buon livello, la parte pratica lascia molti dubbi.



Amiga= 7

Con Riserva
Promosso

Per quello che riuscite a capire dal gioco e dalla difficoltà di avere un manuale poco preciso più di questo voto io non mi sento di dare.
La sua parte migliore è quella in tempo reale in 3D che ha l'ombreggiatura che cambia dal giorno alla notte, un buon dettaglio anche se non eccessivo, ma generalmente è più di quello che vi potreste aspettare da un titolo di questo genere.
Se è uno strategico ha troppe lacune sulla vostra effettiva partecipazione. Se è un gioco arcade, ha questa parte troppo limitata nei movimenti.
Nel complesso ha un potenziale per farvi passare nottate a giocare, ma se non riuscite a capire come gestire la parte tattica e alcune cose basilari nella fase 3D avrà vita breve.



Kaero Shooter (1984, Hudson Soft - MSX)

Chi pensa che su MSX ci sono quasi sempre bei titoli, questa volta si sbaglia perché ne ho scelto uno che sembrava molto carino e invece si è dimostrato uno dei peggiori mai visti.
Si tratta di *Kaero Shooter*, che come dice il nome è uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale impreziosito da una grafica 3D come visuale e dei vettori trasparenti per il fondale.
Voi volate all'interno di un cunicolo cercando di distruggere tutti gli alieni che incontrate cercando di fare più punti possibile e privo di qualunque altro scopo finale.
La grafica è anche bella ed è stato un



motivo di scelta perché ha buoni dettagli soprattutto per la vostra astronave spaziale che mostra il nome del Computer stampato sulle ali (raro vedere su architetture cose vintage, questi dettagli).
Peccato sia tutto vanificato da una gestione collisioni orrenda perché appena iniziate a giocare dopo circa 2 secondi avete già perso una vita senza capirne inizialmente il motivo.
Il fatto è che con questa visuale 3D quando vi spostate in avanti e indietro sembra che vi spostiate in alto e in basso, ma in realtà non è chiaro.
Sempre con questa visuale i missili nemici sembrano volare a livello del terreno, ma in realtà non potete evitarli alzandovi di quota dato che in realtà non sembra essere così.
La vostra astronave sembra essere in 3D perché la visuale è da dietro e con tutte le tre dimensioni e i vostri proiettili si allontanano nella distanza. Tutto il resto è in 2D e quindi non potete evitare i missili cambiando quota, ma alla vecchia maniera e questo è molto deludente.

MSX= 4

Un gioco ingannevole che ha una visuale 3D che funziona per voi e non per i nemici che vi colpiscono ignorando le tre dimensioni.
La velocità essendo molto accelerata vi porta a pilotare l'astronave tenendo conto del 3D che però non serve ad evitare gli attacchi nemici.
Più che farvi divertire e stupire vi farà solo innervosire.

Shanghai, 1988 - Amstrad CPC

Ogni tanto ci vuole un gioco tranquillo, sereno per rilassarvi e passare qualche ora divertendovi. Quale migliore occasione per rispolverare un vecchio classico di questo genere: **Shanghai.**
Le regole di questo gioco sono abbastanza semplici: dovete cancellare coppie di tavolette che sono identiche su quello che vi è stampato sopra che può essere un disegno, un testo oppure entrambi.
E' un gioco Cinese quindi normalmente trovate gli ideogrammi, ma ci sono versioni che riportano altri tipi di grafica anche perché lo scopo non cambia e nuovi disegni aiutano a personalizzare le varie versioni che trovate.

Questo titolo è per Amstrad CPC, ma è un gioco PD/Gratuito che ha la stessa impostazione dell'originale; la grafica pur ottimamente dettagliata che vi permette di vedere bene tutti i disegni delle tavole è monocromatica e perde un po' del fascino dell'originale.



Ha diverse opzioni che vanno dalla scelta se fare una partita da soli, partecipare ad un torneo o campionato e gli aiuti che vi mostrano quali coppie potete eliminare.
Essendo un PD le regole sono state facilitate come gli aiuti infiniti cosa che nell'originale erano solo tre.

Amstrad CPC= 6,5

Un gioco che come PD riesce a darvi le stesse sensazioni del gioco originale con delle impostazioni più facilitate per divertirvi senza diventare frustrante e cosa più importante non avete nessun limite di tempo.
La grafica è monocromatica, perde un po' di quell'antico fascino, ma c'è una ottima cura del dettaglio.



Space Harrier è un titolo che avevo già recensito nel numero 24 di questa fanzine in modo rocambolesco nel senso che avevo messo in comparazione tutte le piattaforme su cui è stato convertito e un giorno scopro che esiste una versione per l'Atari 8-Bit e



conoscendo le sue indubbie qualità grafiche e sonore una recensione era obbligatoria.
Il motivo per cui non lo feci è perché non è un titolo ufficiale, ma è stato creato dai fan nel 2011 e che non ha niente da invidiare alle versioni commerciali.

Se lo avviate da un emulatore (credo la maggior parte di voi) avrà dei problemi di flickering perché in quelli in cui non è possibile attivare il "frame blending" bisogna impostare le frequenze di refresh di un monitor reale (50 Hz per il Pal e 60 Hz per il NTSC).
Quando uscì commercialmente fu ben apprezzato con qualche riserva su gli 8-Bit di allora che malgrado i loro limiti era più che giocabile, ma questa nuova versione per questa piattaforma a 8-Bit è decisamente su un altro livello.
La grafica è veloce, fluida e ogni elemento che vedete sullo schermo è disegnato bene e molto accurato per riprendere l'originale; la musica è di ottima qualità e vi accompagna bene; i fondali sono ben riprodotti.
La palette grafica è buona perché ci sono molti colori e varie sfumature, ma gli sprite in movimenti hanno un solo colore, ma dato che hanno un dettaglio di alto livello qualcosa si è un po' dovuto sacrificare.
Questa versione per Atari 800XL è davvero bella e rispetto ad ogni altra versione a 8-Bit non si può comparare

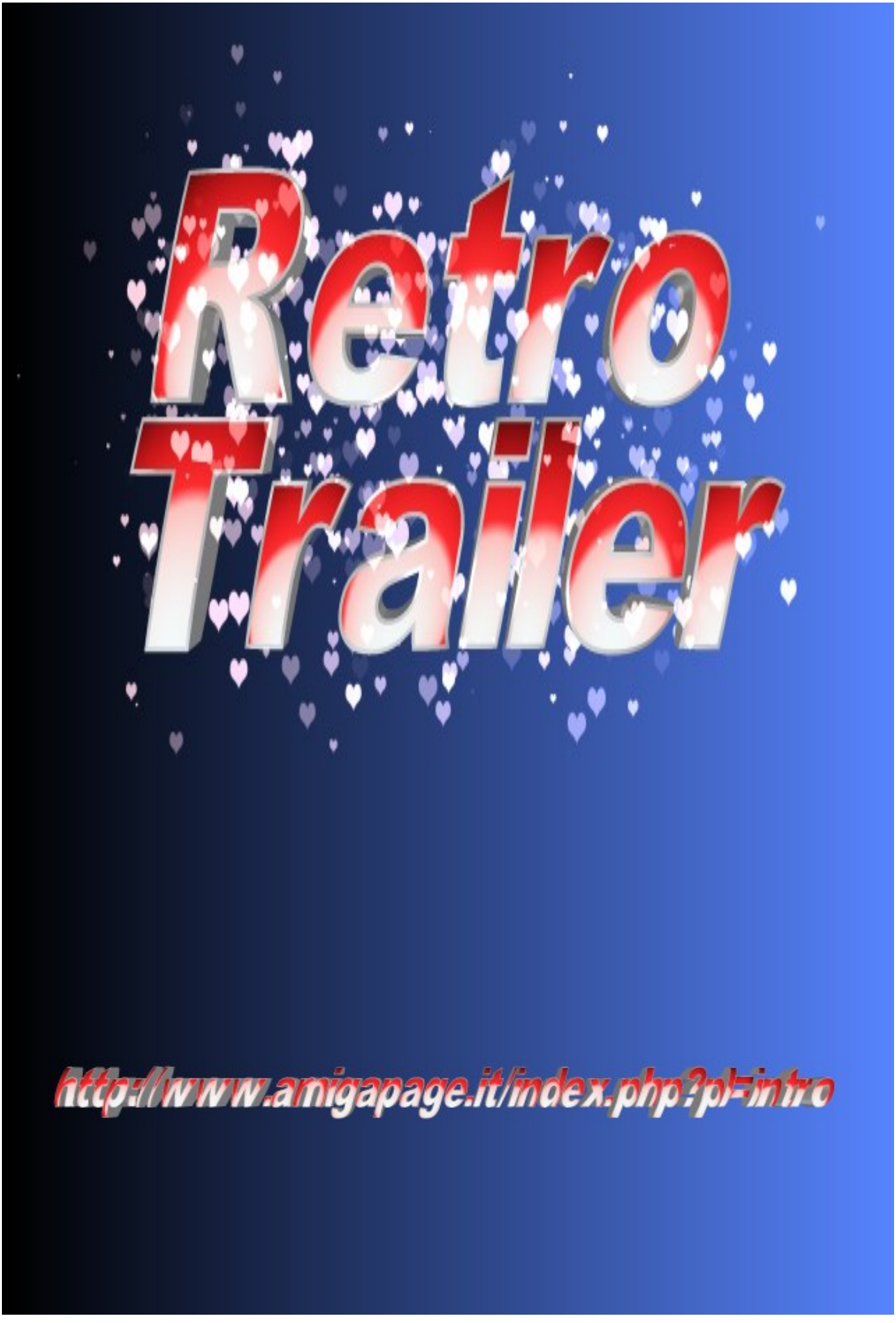


perché ha una cura del dettaglio che solo le architetture da 16-Bit in poi vi potevano garantire.
Chi ha questo computer si potrà finalmente divertire con questo titolo che meglio di così non so se si poteva realizzare a quei tempi su un 8-Bit.
Devo dire che giocandoci ho avuto le stesse identiche sensazioni del Coin-Op grazie alla fluidità dell'azione, della giocabilità; anche la difficoltà è più simile all'originale che alle altre versioni e non è facile dato che avete solo tre vite e nemici che sono molto determinati a eliminarvi.



Atari 8-Bit= 9

Anche se non è un gioco commerciale questa conversione su un computer a 8-Bit è qualcosa di eccellente sotto tutti i punti di vista: grafica, audio, velocità, longevità e giocabilità.
Se vi piace Space Harrier e avete in casa un Atari 400/800 giocateci perché non ve ne pentirete.

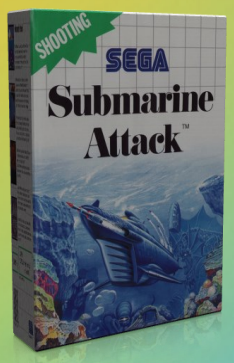

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Divertiamoci con i Box







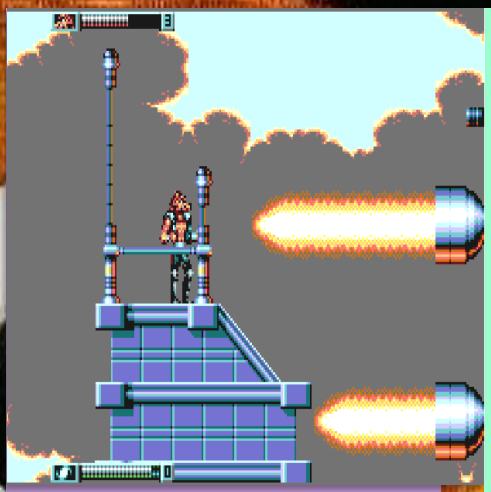






Console Forever





Wolfchild (1993, Sega - Sega Master System)

E' un gioco che diventa famoso nella versione Amiga sui cui è nato con una giocabilità da Coin-Op e una introduzione che purtroppo manca spesso in molti titoli.
In questa avventura voi siete Saul, il figlio di un genetista che è stato rapito dall'organizzazione terroristica CHIMERA, che vuole vendicarsi della morte della sua famiglia grazie ai suoi poteri di trasformarsi in un Lupo Mannaro.

E' un classico Beat'Em Up a piattaforme diviso in cinque livelli pieni di nemici, armi futuristiche e tanti bonus energetici che vanno presi per attivare la trasformazione che dura fino a che avete questo tipo di energia. Ogni volta che venite colpiti ne perdete un po' e quando l'avete esaurita ritornate un essere umano perdendo molte delle capacità per affrontare al meglio alcuni boss di fine livello.
Questa versione per Master System è bella come estetica perché è stato ben realizzato e assomiglia moltissimo a quello originale nei vari elementi compresi i bonus energetici e l'animazione della trasformazione.
Per il limiti hardware sono stati fatti dei tagli come il numero di sprite in movimento, alcune animazioni delle armi e dei nemici uccisi. Anche la difficoltà è stata modificata per essere al meglio adattata con la conseguenza che è un po' più facile e alcuni boss di fine livello hanno una IA decisamente sotto zero come il primo che se gli andate alle spalle non vi vede e voi potete tranquillamente colpirlo senza che lui faccia niente.
E' più semplice trasformarvi perché trovate fin da subito i bonus alla massima potenza e l'energia dura un po' di più del normale permettendovi un divertimento più lungo.
A differenza di altre versioni anche senza la trasformazione gli avversari li sconfiggete senza penare troppo.

Buona conversione tenendo conto di tutti i limiti di questo hardware che sapendo a priori che è un 8-Bit sembrava una conversione impossibile, ma guardatevi queste foto per rendervene conto.



Master System= 8,5

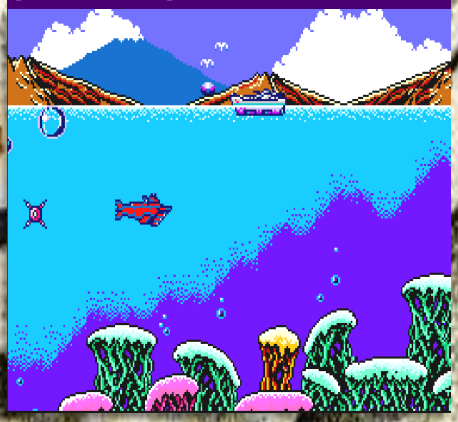
Sapendo che è una Console a 8-Bit i risultati sono davvero ottimi e ogni elemento originale è stato ben riprodotto.
Di certo ci sono dei tagli sulla grafica con tagli sulle animazioni, meno sprite in movimento, manca il cielo in parallasse, ma in linea generale è un titolo davvero da non perdere per quello che sono riusciti a fare.
Sembrava uno di quei titoli Amiga impossibili da replicare eppure è bastato un Master System per avvicinarsi molto .



Submarine Attack (1990, Sega - Sega Master System)

E' un gioco esclusivo per la piattaforma in cui voi comandate un sottomarino con lo scopo di distruggere tutti i nemici che vi trovate davanti nei 6 livelli con un boss da sconfiggere alla fine di ciascuno di essi.
E' un titolo arcade puro con il fascino di trovarvi in fondo al mare anziché sulla terra ferma o nello spazio e questo porta sicuramente una ventata di novità rispetto alle solite ambientazioni che poi diventano monotone a forza di vederle.

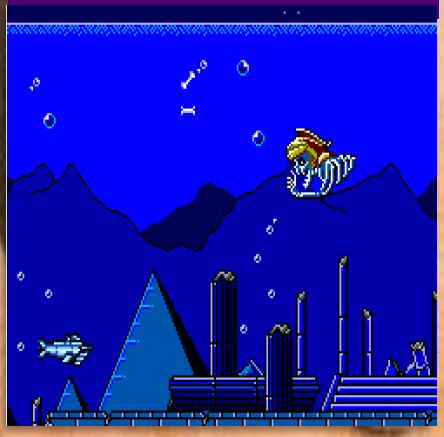
Molto carini i fondali marini ben riprodotti che malgrado non abbiano animazioni od effetti di luce per darvi la parvenza di essere sot-



tacqua i colori compensano molto bene questa mancanza così come i tanti nemici che incontrate che sfoggiano tinte ben riconoscibili e che non creano mai contrasti con il fondale.

Il vostro sottomarino è altamente pilotabile e potete tranquillamente arrivare a battervi contro il boss di fine livello, ma arrivarci è molto difficile perché oltre ai sommergibili nemici ci sono navi appoggio ed elicotteri che lanciano bombe di profondità, mine (alcune addirittura vi seguono) e bolle d'aria che vanno colpite perché vi danneggiano.

L'area di gioco è a tutto schermo e l'energia che avete è rappresentata dal colore del vostro sottomarino che cambia fino a diventare rosso che significa che il prossimo colpo vi distruggerà.



Master System= 8

Un altro gioco davvero carino, molto giocabile, con una difficoltà elevata, ma con un po' di pratica riuscirete a proseguire per vari livelli. Graficamente molto ben dettagliato e colorato e malgrado non ci siano animazioni per rendere credibile l'acqua, state tranquilli che l'ambiente sottomarino è ben riuscito. Musica durante l'azione semplice, ma ben azzeccata all'azione.



ha solo 2.

Per sconfiggere i vostri nemici avete diverse abilità e armi come lattine e bombe e potete trovare altri potenziamenti e bonus lungo il percorso.

E' un gioco molto immediato e non difficile perché per fermare i vostri nemici potete anche saltargli in testa oppure usare direttamente una delle armi a vostra disposizione.

E' un buon titolo che fa sfoggio anche di una grafica colorata, molto fluida nello scorrimento e con un discreto accompagnamento musicale per allietare la giocabilità.

Fa parte di quegli antichi giochi dove quando si prende velocità c'è quel tipo di scivolamento come se il pavimento fosse ricoperto di cera e quindi bisogna fare attenzione a non correre sempre.

Scrapyard Dog (1990, Atari - Atari 7800)



Voi interpretate Luie, un uomo che vive tra le discariche insieme al suo fidato cane Scraps che un bel giorno viene rapito da una banda di criminali guidata dal cattivo Mr. Big.

Il vostro scopo è quello di sconfiggerli e salvare il vostro cane aiutati in qualche modo dagli stessi rapitori che vi danno delle informazioni per raggiungere dei checkpoint entro un certo periodo di tempo.

Questo gioco è molto lungo perché ci sono un totale di 17 livelli che sono divisi tra 6 round. I primi 5 hanno 3 livelli ciascuno e l'ultimo ne

Atari 7800= 7

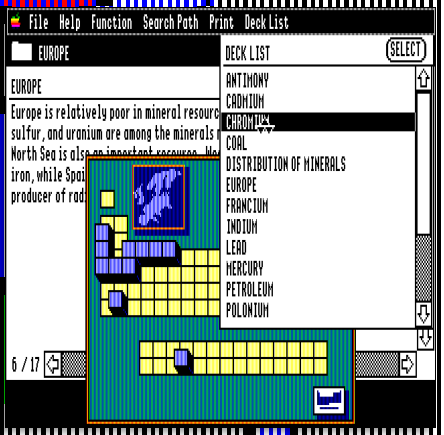
E' un gioco di azione condito da una bella grafica colorata e ben definita tanto che potete vedere un po' di umorismo anche come sono stati disegnati i personaggi così come alcuni mini giochi presenti. Simpatico in tutta la sua realizzazione tecnica che comunque non offre nulla di innovativo, ma comunque abbastanza longevo.

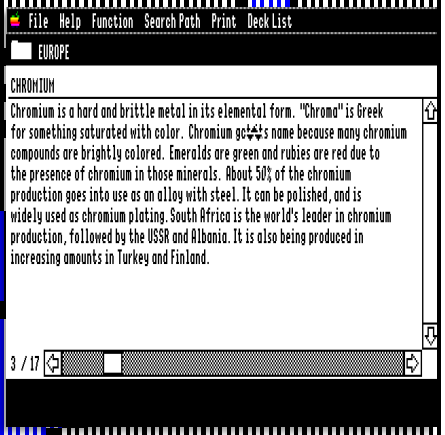

Education
Shift

Educational: Science



Gold





Apple II GS (1988, Addison-Wesley)

Infolab Chemistry è un programma educativo sulla Chimica ed è essenzialmente un database che vi permette di esplorare i vari argomenti attraverso un iperguida (è molto simile ad AmigaGuide su Amiga).
La ricerca può essere fatta cercando i singoli termini di questa branca della scienza per scoprire cosa sono; potete farla attraverso gli elementi rappresentativi tipo Idrogeno, Radio, Calcio, ecc; una ricerca per Area e infine una ricerca generica che include tutte le voci del database.

Qualunque scelta fate l'argomento viene spiegato in dettaglio con una terminologia scientifica che vi riporta indietro a scuola quando facevate questa materia che sicuramente era affascinante nello scoprire i tecnicismi di chiamare un prodotto come il Sale da Cucina con il suo vero nome e vedere come era formato a livello molecolare.
Questo programma fa lo stesso e in più vi da molte informazioni su determinati materiali o elementi presenti in natura o nel vostro corpo.

Se un argomento prevede una illustrazione la potete vedere e interagire su di essa per arrivare a nuovi argomenti legati a questa.

Le immagini hanno altre interazioni perché vi viene mostrato anche il significato di quello che vedete cliccandoci con il mouse e spesso ci sono più collegamenti: uno vi porta ad altre sezioni e altri invece servono solo a darvi delle brevi spiegazioni.

Se volete ad esempio scoprire qualcosa sui minerali del mondo attraverso la ricerca per area avete subito una descrizione generale, una illustrazione del mondo e vari collegamenti che vi portano, ad esempio, ad una tavola periodica con gli elementi di quella zona scelta e una lista di quelli di cui potete avere delle dettagliate informazioni sulle loro caratteristiche, sul loro nome, sulla storia, sull'uso che ne è stato fatto.

E' un educativo decisamente con un target ben preciso che può essere usato come materiale di studio aggiuntivo grazie alla facilità di accedere ai contenuti che sono tantissimi e le illustrazioni sono spesso ben realizzate anche a livello molecolare.

Ve lo consiglio perché come tutti i programmi di questo genere non delude mai.



Apple II GS= 9

Un educativo scientifico di grosso spessore perché prevede tutti gli elementi conosciuti dandovi ogni tipo di spiegazione che va da quella tecnica, geografica, storica e onomatopeica.
Un materiale di studio per ricerche scientifiche scolastiche di buon livello.

Educational: Math



Apple II GS

1990, Orange Cherry

Gold

Talking Addition & Subtraction è un altro programma educativo per Apple II GS che vi porta nel magico mondo della matematica che molti in età scolare non supportano per la difficoltà di imparare a fari i conti soprattutto le sottrazioni che spesso confondono quando un 0 diventa un 10 per fare il calcolo.

Questo educativo vi viene incontro perché si parte dalle basi di queste due operazioni e con vari esercizi si impara anche a farne di più complesse.

Una cosa importante di questi programmi è che il bambino non deve usare la calcolatrice, ma fare tutto con le mani e questo programma è fatto in modo che l'utente trovi la soluzione guardando sullo schermo e contando lui stesso.

Il programma vi permette di giocare attraverso quattro esercizi.

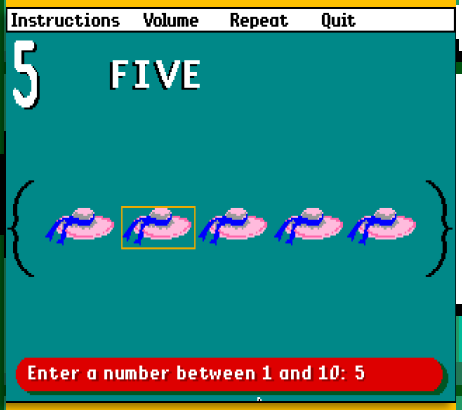
Il primo esercizio è imparare i numeri da 1 a 10.

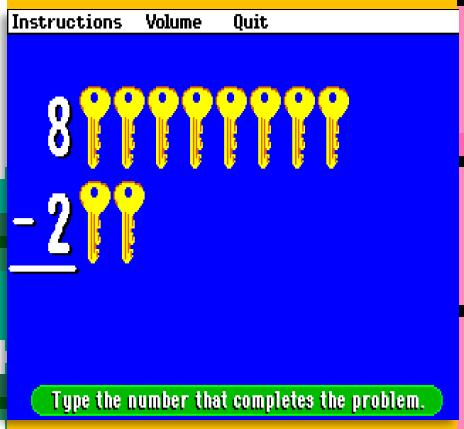
Il secondo esercizio sono operazioni con l'aiuto della grafica, ad esempio, 8+2 come numero affiancati da 8 chiavi + 2 chiavi, ecc.

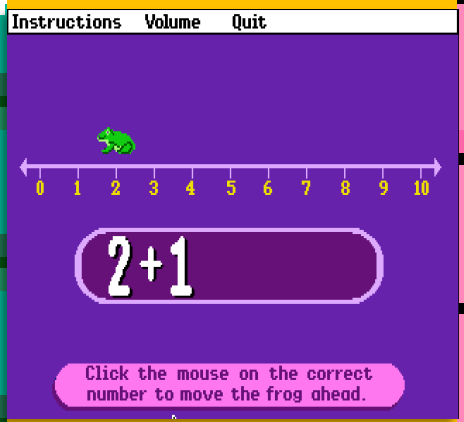
Il terzo esercizio sono operazioni complesse in sequenza, ad esempio, il programma vi dice quanto fa 1+2. Voi spostate su 3 e a questo punto vi chiede quanto fa 1+2+3, ma non è sempre così perché ogni tanto il terzo numero non è sempre la somma dei primi due.

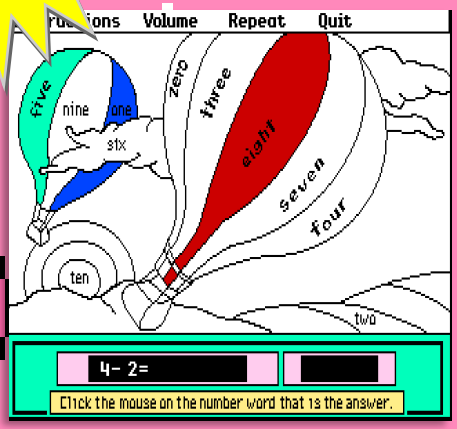
Nel quarto esercizio si cerca di farvi imparare a riconoscere i numeri scritti a parole e ogni volta che indovinate il disegno si colora.

E' un prodotto educativo molto interessante perché è divertente e come tanti di questo genere su questa piattaforma c'è anche un voce digitalizzata per dire solo se avete dato la risposta giusta oppure di riprovarci.









Apple II GS= 9

La matematica non sarà mai più così odiosa dopo che avete usato questo programma e vedrete quanti bei voti avrete a scuola.

E' un programma che va usato in più al materiale didattico per migliorare e approfondire certi concetti divertendosi.

Questo educativo lo fa molto bene.

Volume 4, Numero 2
Febbraio, 2018

REV'N'GE!



Top 3

Project A2



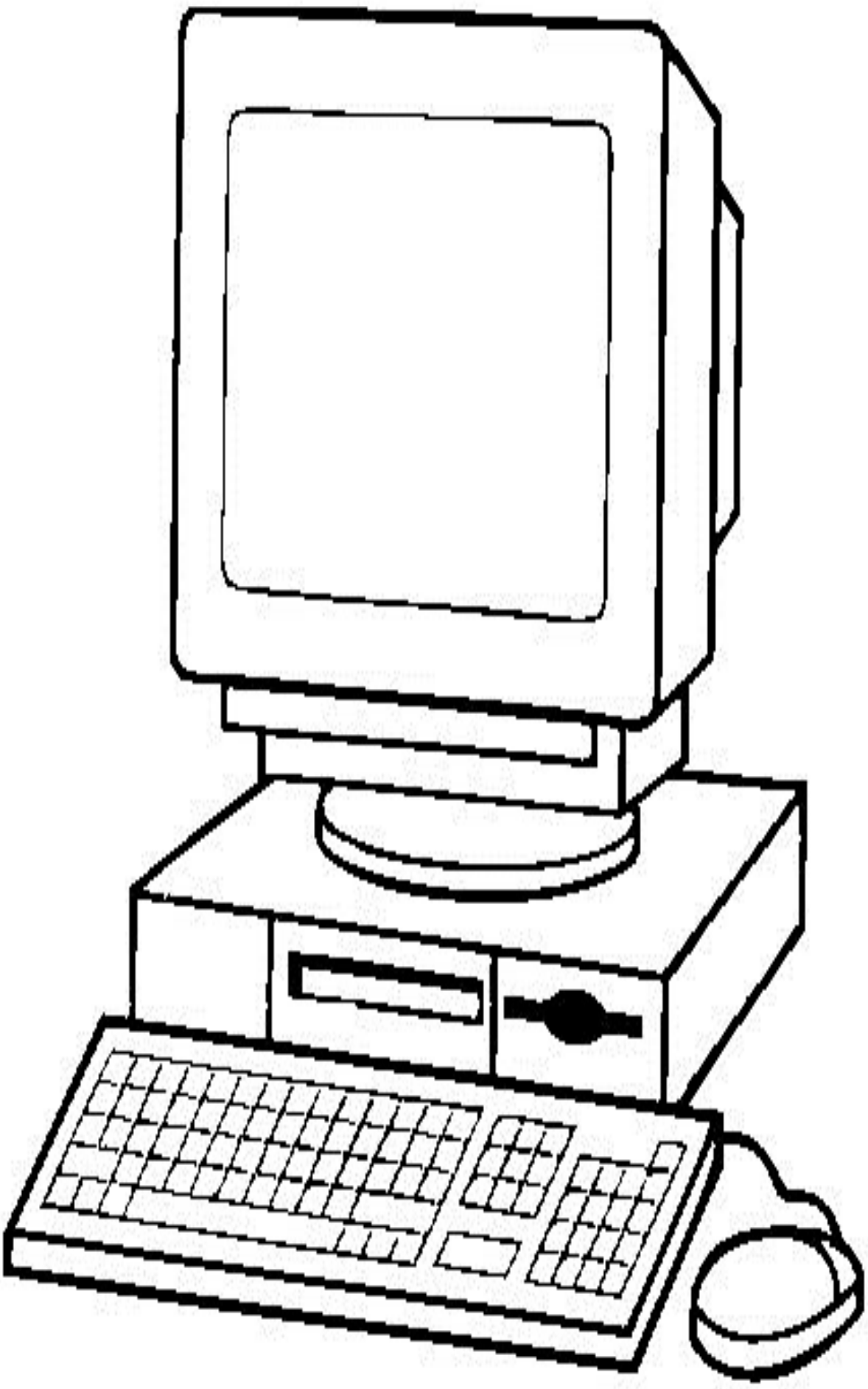
Batman Returns



Space Harrier




Multimedia
Compilation
Office





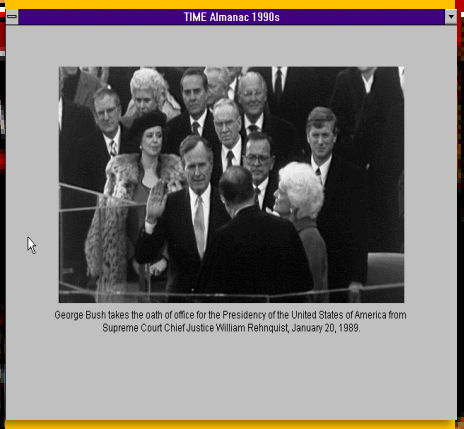
Time Almanac 1990s è un almanacco digitale che include i principali eventi riportati dalla rivista "Time" dal 1989 al 2 Maggio del 1994 come immagini, articoli, grafici, mappe, copertine dei vari numeri della rivista e video.
E' un programma che non ha specifiche richieste di processore, ma io vi consiglio di non scendere sotto un 386DX a 33 Mhz e avere almeno 4 MB di memoria per un uso decente.

La schermata principale è chiara e semplice perché potete guardare i vari eventi cliccando dove avete voglia perché ogni frame è una interazione che vi porta ad altri menu ricchi di materiale multimediale.



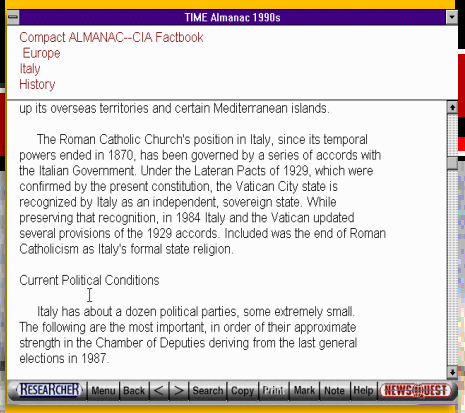
Cliccando sulle copertine delle riviste, ad esempio, quella del 1989 potete vedere tutti gli eventi (articoli, interviste, video, immagini) dal 1 Gennaio 1989 al 1 Gennaio 1990. E così vale per tutte le altri anni con una quantità di cose da vedere e leggere che di certo ve lo faranno durare a lungo anche perché queste produzioni multimediali incrociano le varie informazioni tra un collegamento e l'altro per avere ogni volta che lo usate uno spunto diverso.

Oltre agli eventi più importanti di questi anni, il programma include anche una ricerca enciclopedica dedicata molto approfonditamente sugli Stati Uniti prendendo in esame ogni aspetto che va dalla semplice geografia ai temi politici e finanziari con tanti numeri. Una parte enciclopedica



dedicata alle altre Nazioni del mondo che comunque è meno approfondita come numeri di argomenti disponibili.

Tra le cose che potete vedere ce ne è una divertente che mostra attraverso il morphing le nuove facce d'America e un audio libro sulla Russia che racconta alcuni eventi di questo periodo tra il 1989 e il 1994 che però richiede una buona conoscenza della lingua Inglese dato che non ci sono sottotitoli.





PC Windows 3.1= 9,5

E' un prodotto multimediale che ha un vasto repertorio di eventi che possono essere ascoltati, letti e visti. E' una raccolta di fatti già esaminati dalla rivista cartacea e grazie al PC potete rivederle digitalmente con anche tanti video, illustrazioni e audio digitale. Le richieste hardware sono soddisfacenti dato che i contenuti multimediali sono molto buoni con un 386DX33 e 4 MB di memoria, mentre la velocità dell'interfaccia è un po' lenta, ma ne vale la pena vista qualità di questo prodotto.
Da non perdere!


Al prossimo incredibile numero
#84
Marzo 2018