REV'n'GE! #86

Retro Emulator Vision and Game

3D

Highway Code

La patente di guida e con il SamCoupe

3D Golf

Su Commodore 64 un gioco del Golf divertente e molto animato

ALTRE RECENSIONI: 3D Galax * 3D Munchy * 3D Red Baron * 3D Time Trek * 3D Helicopter Simulator * 3D CyberBlaster * 3D Pool * OutRun * 3D Interceptor * 3D Water Driver * 3D Fight * 3D-Pac * 3D Bowling * 3D World Soccer * 3D World Boxing * 3D Deathcase * 3D Voicechess * Stickybear Numbers * Dinosaur Adventure

RECENSIONI CONSOLE: 3D Soccer * Zero Tolerance * 3D Battle of Worldrunner

SPECIAL EDITION

0,00 Euro 15 Maggio 2018 Retro Emulator Vision and Game Volume 4 Numero 5

EDITORIALE NUMERO 86

Come anticipato nello scorso numero ecco uno speciale dedicato ai "3D" che non vuol dire un gioco a poligoni, ma tutti quei titoli che iniziano con un "3D ..." che ovviamente si riferisce al tipo di visuale. Nei giochi in tre dimensioni c'è, teoricamente, sempre tanto da scrivere perché è un genere di grafica che ha sempre attirato molti giocatori, interessati, appassionati e sostenitori perché è sempre piaciuto vedere un gioco nelle sue tre dimensioni piuttosto che quello classico, che per quanto bello sia, è sempre piatto e senza profondità. Non è detto che un "3D" sia migliore di un "2D" e a dimostrarlo sono le avventure grafiche che nel tempo e tutt'ora continuano a dimostrare che le tre dimensioni non sempre sono un successo o almeno non lo sono come ci si potrebbe aspettare.

Molti giochi "3D …" recensiti in questo numero però non richiedevano tante parole perché molti sono semplici non solo tecnicamente, ma anche come meccanica di gioco, concetto e giocabilità. Non hanno una complessità nella loro struttura e molti di questi sono primordiali, dei papà dei giochi 3D che verranno negli anni a seguire.

Buon successo della sezione "Recensioni dei lettori" che ha convinto più di uno a scrivere qualche articolo su alcuni giochi visti dal proprio punto di vista e in questo numero potete leggerne ancora. Chi lo vuole può contattarmi leggendo le informazioni relative sulle pagine di REV'n'GE!.

Buona Lettura

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.

Sommario Numero 86		Maggio 2018
3D Bowling	Ti99/4A	19
3D Cyberblaster	DOS	10
3D Deathcase	CoCo	22
3D Fight	Amstrad CPC	18
3D Galax	Amiga	5
3D Golf	Commodore 64	12
3D Helicopter Simulator	DOS	9
3D Interceptor	ZX Spectrum	17
3D Munchy	Micro BBC	6
3D Pac	Atari 400/800	19
3D Pool	Atari ST	11
3D Red Baron	Atari 400/800	7
3D Time Trek	Amstrad CPC	8
3D VoiceChess	Amstrad CPC	22
3D Water Driver	MSX	18
3D World Boxing	Commodore 64	21
3D World Soccer	Amiga	22
Dinosaur Adventure	DOS	34
Highway Code	SamCoupe	29
OutRun	Amiga/Commodore 64	14-15
Stickybear Numbers	Commodore 64	30

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 #87



Arcade Classics

Questa è la versione ZX Spectrum che include quattro giochi, ma alcuni titoli sono diversi dalle altre versioni e quindi sono da scoprire anche questi.



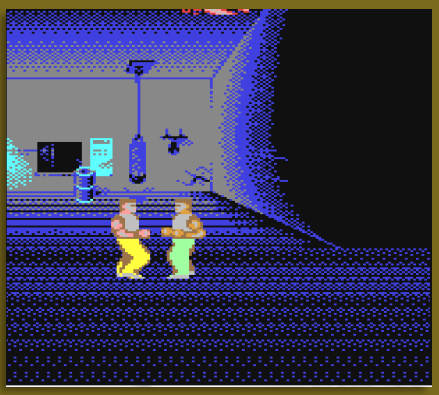
Borobodur: The Planet of Doom - Amiga

E' un arcade multi scorrimento perché si passa da visuali laterale in 2D a scene di guida futuristica in 3D.
La grafica e la giocabilità sembrano di altissimo livello.



Star Battle - C64

Un gioco spaziale in 3D che ha delle ispirazioni da Guerre Stellari e Star Trek.
Speriamo che sia divertente e soprattutto pieno di giocabilità.



Street Creed Boxing - C64

Un altro gioco per il Commodore 64 dedicato alla boxe dopo alcuni deludenti giochi provati. La grafica sembra davvero bella con sprite forse poco amalgamati con il resto.
Vedremo nel prossimo numero se sarà un titolo che vale la pena giocare.



Amiga, 512k (1989, Gremlin)

3D Galax è uno Shoot'Em Up in prima persona con grafica poligonale che prende il concetto di *Space Invaders*/*Galaxian* e lo porta in un mondo tridimensionale. Con questa nuova visuale voi siete all'interno dell'astronave, avete un abitacolo con tutta una strumentazione per poter individuare i vari nemici.
Un classico in 2D che rinasce in 3D per portare in effetti una ventata di novità e anche nella giocabilità perché di certo questo tipo di grafica



attira sempre il giocatore molto di più di uno sparatutto in 2D.
Questo titolo è nato perché l'autore voleva creare delle istruzioni 3D per il suo progetto più importante, *Federation of Free Traders,* e le doveva testare per vedere se erano efficienti per questo progetto. Leggerete durante la recensione come sono state realizzate e se permettono buone prestazioni.

La meccanica di gioco è quasi uguale ai giochi da cui trae ispirazione con delle differenze come il fatto che gli alieni non vi sparano alle spalle, hanno traiettorie per colpirvi in pieno e non potete passare ad una nuova ondata se non avete distrutto quella in corso. Se rimane una sola astronave dovete distruggerla altrimenti non andate avanti.
Non ci sono limiti di tempo, potete provare e riprovare all'infinito.
Ogni livello è formato da quattro ondate di nemici che cambiano dopo ciascuno di essi. Tra un livello e l'altro c'è una fase bonus in cui dovete volare tra un campo di asteroidi che dovete comunque superare.

La prima cosa che notate finito il caricamento è un abitacolo pieno di colori e un elevato dettaglio come se foste nel più elaborato simulatore di volo e già potete ammirare le istruzioni 3D al lavoro che sembrano effettivamente molto promettenti per l'azione di gioco che state per affrontare.
Le astronavi spaziali 3D sono molto ben realizzate, di grosse dimensioni e formate da tanti triangoli con colori diversi per dare anche un ombreggiatura credibile. Ci sono anche astronavi animate tipo quelle con le ali che realmente sbattono durante il volo.
Queste istruzioni 3D sembrano funzionare bene anche se quando avete davanti l'intera ondata di nemici che



vola verso di voi è un po' lento nel movimento ma non è scatti, uno slow-motion che continua fino a quando rimangono pochi nemici (queste istruzioni 3D sono buone, ma non eccellenti a gestire tanti poligoni su schermo).

E' molto difficile perché a differenza dei giochi 2D dove i colpi che sparate hanno la stessa velocità e stessa direzione, in 3D Galax risentono della fisica dello spazio e quindi se sparate mentre vi muovete a destra e sinistra anche i vostri missili ne risentono.
Dovete essere perfettamente allineati ricordando che loro volano senza preoccuparsi di evitarvi. E' questo che lo rende molto difficile e ci vorrà parecchio tempo per distruggere ogni ondata.

Amiga= 8

Un buon sparatutto in grafica 3D poligonale molto dettagliata, di grosse dimensioni e con colori ben applicati, ma che soffre di una lentezza generale malgrado rimanga ben fluido.
E' un po' difficile perché le vostre armi subiscono un po' gli effetti dei vostri movimenti e risulta molto difficile colpire gli alieni che volano anche senza spostarsi di direzione dato che in uno scontro diretto sarete voi ad essere distrutti.



Micro BBC (1983, MRM)

3D Munchy è un clone di Pac Man in tre dimensioni che porta una idea innovativa per rendere la sua



giocabilità migliore perché ora potete vedere molto meglio il labirinto e organizzare la strategia per scegliere la strada per mangiare tutto il vostro cibo preferito ed evitare i mostri che tentano di catturarvi.
Non è facile perché in questa versione in tre dimensioni i vostri nemici possono creare dei buchi sulla strada che non potete superare con un balzo dato che non avete questa abilità. Per riuscire a superare questi ostacoli potete riempire questi buchi, ma lo potete fare solo per tre volte.
Nell'originale Pac-Man c'erano delle pillole energetiche che vi permettevano di mangiare i fantasmi che vi inseguivano obbligandoli a tornare alla base per rigenerarsi. In 3D Munchy queste pillole sono rosse e quando le prendete i nemici non avranno più scampo.

Lo scopo è quello di evitare che il percorso si riempia di buchi, mangiando alla svelta tutto il cibo entro un certo tempo limite che se scende a zero perdete una vita.
Evitare i nemici, tappare i buchi e completare il livello entro un breve tempo lo rende molto difficile anche per una gestione dei tasti non molto facili da usare.
Tecnicamente è un buon gioco molto curato nei colori nella cura della grafica che lo rende di certo molto attraente anche guardando le immagini.
La giocabilità invece può creare qualche problema perché i tasti sono



messi male e bisogna fare tanta pratica perché la visuale in 3D cambia un po' le cose: i tasti "destra" e "sinistra" diventano "su" e "giù" e stessa cosa per le altre direzioni.
Vi confonderete abbastanza di frequente perché viene naturale usare certi tasti per fare una cosa quando invece sono altri.
Il tempo è tiranno e scorre un po' troppo rapidamente con i nemici che sono fin troppo furbi e riempiono lo schermo di buchi che sono difficili da tappare.
Diciamo che per un titolo del 1983 è molto buono perché mostra una visuale in 3D sicuramente affascinante soprattutto per i fan di Pac-Man.

BBC= 7

Pac-Man e tutti i suoi cloni sono sempre divertenti da giocare perché ha una struttura e un concetto molto immediato e questo gioco che lo ripropone in 3D con delle variazioni sul modo di superare i vari livelli lo rende interessante.
Il sistema di controllo e il tempo lo rendono più difficile di quanto non lo è già.



Silver

Atari 8-Bit (1980, Sebree's Computing)

Il gioco vettoriale che vi avevo presentato nelle anteprime del numero scorso e che pensavo fosse difficile da recensire guardando un' immagine un po' confusa piena di vettori 3D trasparenti, è risultato invece l'esatto contrario: molto semplice da comprendere e da giocare.

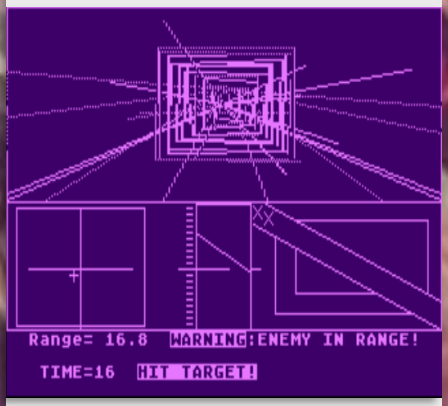
In **3-D Red Baron Dog-Fight/FLT. Simulator** il vostro scopo è quello di distruggere il vostro nemico in un simulatore di volo totalmente vettoriale, anche se trasparente, cercando di colpirlo prima che lo faccia lui.

Come in tutti i simulatori di questo tipo la visuale è in prima persona all'interno dell'abitacolo con tutta la strumentazione necessaria come il radar per centrare l'aereo nemico, un indicatore dell'altezza e una mappa che vi mostra dove siete.

Per colpire i nemici questi devono essere centrati più o meno bene e dovete colpirli molto velocemente prima di loro e dipende molto dal tempo che ci mettete nel portarvi in linea con lui.



Non ci sono limiti di tempo, sembra avere vite infinite e come 'dogfight' iniziate già in volo con il nemico davanti a voi. In pratica diventa solo un gioco per cercare di fare più punti possibile immergerdovi in questo volo 3D.



Vi chiederete che tipo di simulazione sia e come sia la giocabilità.

Ebbene la grafica è carina, tutta vettoriale in ogni cosa che di contro viene gestita in maniera un po' diversa dal solito perché non è fluida e lineare, ma ogni spostamento che fate lo schermo viene interamente ridisegnato sulla nuova posizione.

In pratica se fate una virata di 10 frame lo schermo viene ridisegnato 10 volte, ma viene fatto molto velocemente e la sensazione di volo c'è eccome anche se, per questo motivo, è un po' lento.

La grafica è tutto sommato ben realizzata e anche questo modo di gestire gli spostamenti non è brutto anche perché si tratta di un titolo del 1980 (chissà, forse proprio uno dei primi giochi 3D) e vi immerge veramente in un combattimento aereo.

Alla lunga forse stanca un po' perché perde varietà, ma ci sono 10 livelli di difficoltà per mettervi alla prova.

Atari 8-Bit= 8

E' il primo o uno dei primi simulatori di volo in 3D vettoriale che vi immerge bene in questo combattimento all'ultimo sangue con il vostro nemico.

Non si può parlare di difetti nella gestione della grafica, del volo o della fluidità perché non ci sono molti titoli di riferimento di questo periodo e quindi è da provare.

L'unico vero difetto è forse la mancanza di varietà a lungo andare che viene compensata però da 10 livelli di difficoltà.



Amstrad CPC, 64k (1985, Anirog)

Un titolo ispirato all'universo di Star Trek se non dalla grafica, dal sistema di gioco dato che avete la gestione degli scudi, delle armi, il sensore a lungo raggio, una mappa della galassia conosciuta e la scelta della destinazione da prendere per raggiungere i vostri obiettivi.
E' simile a Star Trek nella simulazione, ma è diverso perché non avete un equipaggio e siete il solito eroe solitario contro il male assoluto che



poi è sconfiggere tutti i nemici dei vari quadranti.

Il gioco inizia con la "condizione verde" che significa volo tranquillo senza che nessuno vi corre dietro per cercare di eliminarvi e in questa fase potete prendere confidenza con la vostra astronave e imparare ad usare le varie funzioni prima di affrontare vere battaglie.
La mappa e il sensore a lungo raggio vi fanno vedere la posizione dei nemici, dei pianeti e dello spazio sicuro in cui potete "riposarvi". E' importante usare questo sensore ogni volta che usate la mappa perché ci sono continui aggiornamenti.
La mappa della galassia conosciuta è una griglia 8x8 che vi mostra le zone dove ci sono attività nemiche e per raggiungerle dovete entrare nella modalità "curvatura" e manualmente scrivere le coordinate del settore dove volete andare.
La griglia è una tabella molto semplice da usare: otto numeri da 0 a 8 sull'asse X e stessi numeri sull'asse Y per scegliere la destinazione.
Se scrivete "3" "3" andrete nel settore 3.3.
Appena avete scelto il quadrante inizia la sequenza "curvatura" e arriverete subito a destinazione che può essere un settore libero, un pianeta da visitare oppure una battaglia.

Per i combattimenti avete un mirino sullo schermo e quando cliccate sul pulsante di fuoco del joystick non vedete nessun raggio o nessun missile, ma direttamente un esplosione al centro del mirino.
Il vostro scopo è solo quello di centrare il nemico del mirino e fare fuoco al momento giusto.
Sarà stato un caso, ma il dubbio è che questi nemici abbiano una IA



totalmente a zero perché lasciando il mirino al centro dello schermo li ho sconfitti tutti senza nemmeno spostarmi di un centimetro. Il loro movimento nello spazio sembra precalcolato e sempre allo stesso modo.
Diciamo che questo lo rende abbastanza facile e forse anche più gratificante immedesimarsi in questa simulazione spaziale simile a Star



Trek come gestione delle risorse dell'astronave e anche poi godervi di più l'esplorazione senza battaglie frustranti.

Amstrad CPC= 8

Una simulazione spaziale alla Star Trek molto simpatica e ben realizzata come struttura di gioco con la possibilità di esplorare lo spazio ed eventualmente combattere contro i nemici.
La grafica è molto semplice, ma guardando le altre versioni di questo titolo, è molto dettagliata soprattutto l'abitacolo dell'astronave. E' veloce e fluida e quindi la giocabilità c'è tutta.
La difficoltà sembra molto buona soprattutto i nemici che sembrano essere un po' stupidi, ma meglio così.



PC DOS (1987, Sierra)

Vi siete abituati a vedere la Sierra in avventure grafiche di vario tipo e del resto è forse più famosa per questo genere, ma ha prodotto e pubblicato anche altri giochi come il simulatore di volo **3D Helicopter Simulator.**

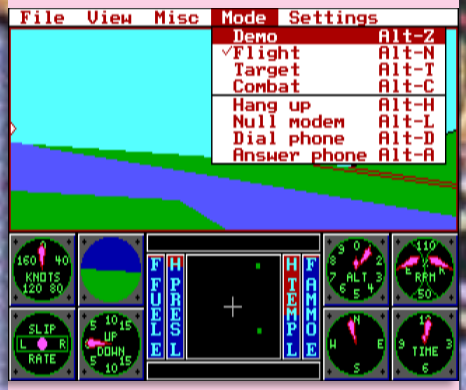
In questo titolo siete il pilota dell' elicottero da guerra *McDonnel Douglas AH-64 Apache* con lo scopo di volare liberamente tra varie locazioni, fare pratica con determinati bersagli e una modalità di combattimento.

Dal nome del titolo si tratta di un gioco in tre dimensioni a poligoni con vettori solidi per impressionare il giocatore e immedesimarlo il più possibile nella simulazione che è molto completa anche grazie ad un buon abitacolo con una strumentazione abbastanza realistica.

Questo gioco è stato il primo in assoluto fra tutti i simulatori di volo in 3D per PC ad avere integrato un combattimento testa a testa contro il computer o un amico via modem (*questo primordiale multi player mi ha sempre affascinato soprattutto con l'Amiga che quando presi il primo modem cercavo disperatamente dei titoli che supportassero questa caratteristica senza mai trovare nulla o quando c'erano non erano compatibili tra una Amiga e un PC*).



Essendo un titolo molto vecchio non ha richieste hardware particolari e supporta tutti gli adattatori video e vi basta avere 256k di memoria (meglio averne 512k se avete un DOS superiore al 2.11) e non richiede una scheda audio (non è nemmeno supportata).



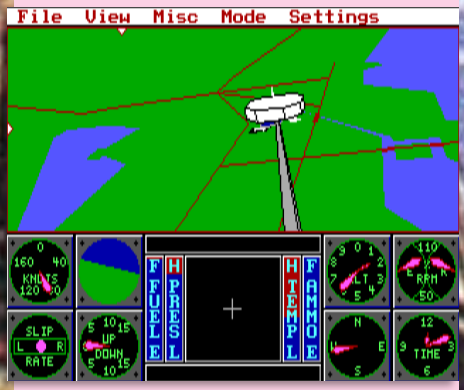
Volare con un elicottero non è facile perché a differenza di un aeroplano avete due modi per girarvi: in movimento e da fermi.

Potete anche combinare questi due tipi di virata per evitare i colpi dei nemici o fare delle manovre che, ad esempio, un aereo difficilmente potrebbe fare e che di certo sono più spettacolari, ma al tempo stesso sono pericolose perché rischiate di perdere la stabilità dell'elicottero.

Durante il volo avete sempre un menu a tendina che potete usare per cambiare le varie impostazioni (non c'è nulla per il dettaglio) oppure usare direttamente la tastiera.

Come 3D è ben fatto con una buona cura dei poligoni soprattutto degli oggetti in volo e sul terreno, mentre per il resto è un manto verde per il terreno e blu per il mare anche se ci sono montagne in quantità e alcune anche innevate.

Per essere un gioco del 1987 ci sono fin troppi poligoni anche rispetto a titoli simili del periodo e purtroppo ne pagate le conseguenze perché sui PC di allora difficilmente riuscireste a vederlo fluido. Sui computer con 8086/8088 è quasi impossibile giocarci, ma è fatto così bene che va provato su queste macchine perché, ripeto, nel 1987 questa grafica era davvero tanta roba.



PC DOS= 9

E' una ottima simulazione di volo di elicottero in 3D con una grande quantità di poligoni a vettori solidi per il periodo in cui è uscito e se gira malissimo su quei computer va comunque provato per vedere cosa si poteva giocare a quel tempo.

Ovviamente oggi lo si può provare su ogni computer con il DOS e di certo ve lo godete al 100% molto fluido, ma è anche bello rivederlo come era originariamente.

Potete anche giocare in un primordiale multiplayer via modem.



3D CyberBlaster è un gioco sportivo del futuro perché si svolge nel 2212 in cui il mondo e la gente non sono cambiati tranne che c'è una maggiore sensibilità sulla violenza che è stata bandita per sempre anche nello sport dove ora si predilige la velocità e il divertimento.



Questo titolo è una variante del calcio giocato tra due persone che guidano un hovercraft in cui ognuno deve spingere una palla nella porta avversaria.
Non è esattamente lo stesso sport del passato perché si svolge in una arena chiusa, dovete raccogliere anche del denaro per comprare delle armi per stordire l'avversario, rubargli la palla e spingerla in porta per primo.
I soldi si guadagnano vincendo la partita, vincendo nel più breve tempo possibile o anche fare gol da grandi distanze - insomma, non è proprio un calcio moderno, ma sicuramente è una sfida molto impegnativa anche perché la guida di un hovercraft non è esattamente la cosa più facile da fare.

Prima di iniziare a giocare entrate subito nel negozio per fare acquisti in base al vostro budget iniziale di 3000 crediti e fare le prime scelte che comunque inizialmente non vi daranno molto soddisfazioni perché dovete imparare a giocare e non è facile.
La visuale è in prima persona all'interno di questo veicolo e dovete colpire la palla blu che sta in mezzo all'arena e spingerla verso la porta prima del vostra avversario.
Non potete prenderla, agganciarla e lanciarla in rete, sarebbe troppo facile, ma dovete in pratica dargli delle spinte cercando di modificarne la traiettoria.
Immaginate "Shufflepuck Cafe" in cui con il movimento della racchetta cercate di dare la direzione al disco. Qui fate la stessa cosa, ma è in 3D e la velocità può rendere complicatissime le cose.
Malgrado sia realizzato davvero bene e totalmente in texture mapping non è facile capire bene dove si trova questo "Ball Blaster" e ci vuole tanto tempo per riuscire ad imprimere la direzione giusta a questa palla, ma anche solamente riuscire ad avvicinarvi e centrarla bene.
Avete diversi livelli di difficoltà, ma il computer è un fenomeno perché riesce sempre a controllare l'hovercraft e la palla come si deve e vi farà venire i nervi ogni volta che ve la porta via sotto il naso.

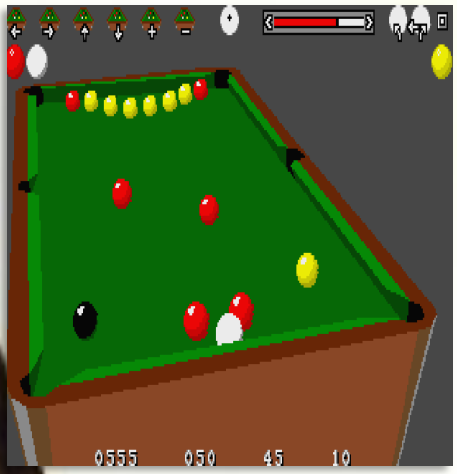




DOS= 8

Tecnicamente è molto buono perchè, come già detto nella recensione, ha una grafica 3D poligonale completamente in texturing mapping che lo rende di certo fantastico da vedere. La giocabilità è buona, ma non eccellente proprio per questo tipo di gioco un po' caotico il più delle volte.
Non richiede un PC ultra pompato, ma comunque almeno un 386DX lo dovete avere per la fluidità necessaria a trovare e spingere questa palla.





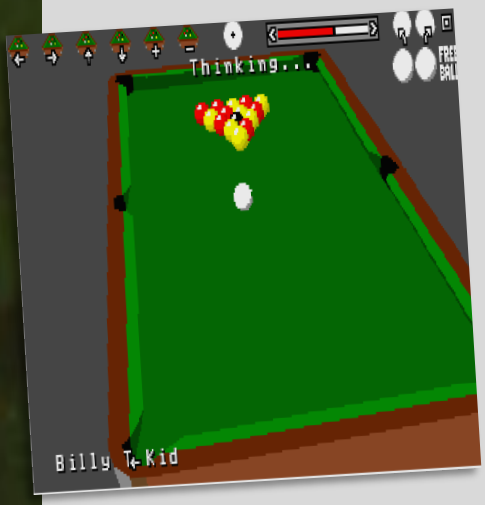


Atari ST (1989, Firebird)

3D Pool è un gioco sportivo del biliardo con la caratteristica di essere in tre dimensioni e che favorisce molto la giocabilità dato che potete ruotare la tavola da gioco in tutte le direzioni per riuscire a trovare in ogni situazione la migliore traiettoria per colpire la palla bianca e mandare in buca tutte le altre.

E' un titolo molto ben conosciuto perché è uscito su ogni piattaforma sia a 8-Bit che 16-Bit e questa recensione riguarda la versione ST che può sfruttare la sua grafica e la velocità del processore (*questo gioco l'avevo già recensito nel numero 3, ma era la versione BBC e per questo speciale sui "3D" dovevo riprenderlo anche perché su Atari ST ci sono pochissimi giochi chiamati in questo modo*).

Un gioco molto immediato perché l'unica cosa che potete fare è avviare un torneo che include una modalità di allenamento e una demo per



vedere le varie potenzialità del programma.

Il gioco prevede due tipi di gara: quella con 8 e 9 palle.

Non cambia niente a livello di giocabilità perché con otto palle dovete mettere in buca tutte quelle colorate e infine quella nera, mentre con nove palle dovete metterle in buca tutte.

Voi non avete l'asta per colpire queste palle, ma viene fatto in modo automatico cliccando con il mouse sull'icona vicino alla barra di forza del tiro, mentre la direzione viene fatta usando la rotazione 3D del tavolo.

In pratica questo sistema simula i vostri occhi e la posizione in cui siete in quel momento e la direzione della palla bianca sarà esattamente dove state inquadrando la scena. Inizialmente bisogna fare un po' di pratica per prendere confidenza con questo sistema, ma poi diventa molto bello perché vi sembra di essere li davanti a questo biliardo in cui dovete mettere in buca tutte le palle prima del vostro avversario.

La difficoltà è stabilità scegliendo il vostro avversario di turno, ma non è che viene indicato chi è più forte e chi lo è di meno, quindi va un po' a fortuna.

Di certo il computer è bravo, sbaglia anche lui perché è difficile mettere in buca tutte le palle che a seconda di come sono colpite possono prendere qualunque direzione.

E' più bravo di voi sicuramente, ma ci vuole pratica anche per questo nuovo sistema di rotazione e di visuale che non sempre aiuta veramente nel gioco.

Tra le varie modalità di gioco ce ne è una chiama Tricky-Shot in cui dovete scegliere 1 dei 20 scenari inclusi per fare un tiro in una situazione particolare.

Atari ST= 8

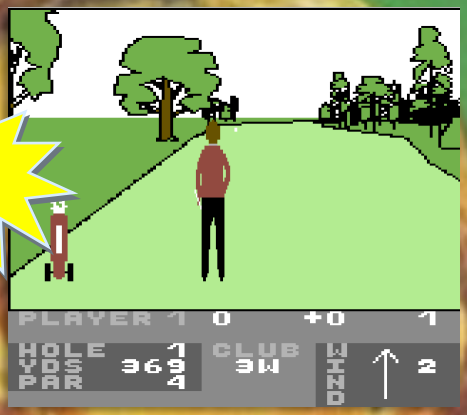
E' di certo un ottimo gioco sul biliardo grazie alla grafica 3D poligonale solida con un ottimo dettaglio del tavolo e delle varie palle.

La giocabilità dipende perché inizialmente è fantastico questo modo di giocare in 3D, ma poi arriva un po' la frustrazione perché è difficile capire come colpire una palla e mandarla in buca con l'unico punto di riferimento della visuale in prima persona.

La rotazione purtroppo non è molto veloce, anzi, decisamente scattosa e alla volte se fate movimenti troppo bruschi con il mouse la rotazione va fuori controllo.

E' puro 3D poligonale, mi aspettavo comunque qualcosa di meglio da questi 8 Mhz.







Commodore 64 (1986, Mastertronic)

3D **Golf** (conosciuto anche come Hole in One) è un titolo sportivo dedicato a questo sport caratterizzato come gli altri di questo speciale per essere in tre dimensioni e cercare di dare un realismo che in 2D non sempre si riesce ad ottenere. Lo scopo è sempre comunque quello di unire la grafica e la giocabilità perché se manca uno di questi due elementi il fallimento è sicuro.
Questo gioco non va confuso con la serie "*Hole in One*" perché anche se il nome della versione Inglese si chiama allo stesso modo sono due concetti diversi soprattutto nella visuale.
In questo 3D Golf avete un percorso con 18 buche in cui dovete scegliere



la mazza corretta, scegliere la direzione, la forza del tiro, tenere conto del vento che potrebbe mandare la palla dove meno ve l'aspettate.
Molto bene l'avvicinamento al "Green" in cui appare una finestra più piccola che vi mostra la buca per meglio gestire la distanza, la direzione e la forza del tiro (anche questo è un aiuto in più che altri giochi in 3D non prendono nemmeno in considerazione - vedi Leader Board).
Come ogni genere sportivo avete diverse opzioni di gioco come l'allenamento, un torneo in cui dovete completare tutte le 18 buche da soli oppure una sfida a due giocatori.

L'area di gioco è in terza persona dietro il vostro golfista e non sembrano esserci poligoni di nessun tipo a parte il campo che è disegnato come in Leader Board, ma decisamente più veloce. E' anche più bello da vedere perché è molto più completo con la vegetazione. La cosa molto più simpatica di questo titolo sono le animazioni del golfista che ogni volta prende la mazza, la tira fuori, va verso la pallina, la lancia e poi riposiziona la mazza nel sacco e va verso la nuova posizione.
Il realismo di questi passaggi sono fantastici ed è questo che spesso manca in titoli più blasonati che puntano molto solo all'azione pura saltando qualche animazione che ogni tanto fa piacere vedere.
In questo titolo, graficamente non complesso, ci stanno bene queste animazioni per riempirlo dato che se fosse stato tutto poligonale, dubito che c'erano risorse per animazioni dettagliate di ogni movimento extra gioco.
Unica pecca che si nota è il lancio della palla che sia che date tanta forza o poca forza non ha un volo molto bello da vedere, ma poi quello che conta in questo caso è l'insieme tra la grafica e tutte le animazioni tra un tiro e l'altro.

Commodore 64= 9

Un 3D più di visuale che vettori, ma enfatizzato da una grafica che riempie lo schermo per ricreare bene un percorso reale in mezzo alla vegetazione ben amalgamata e poi tante animazioni extra gioco che fanno la differenza e coprono qualche pecca sul volo della pallina.

Recensione dei lettori

E' una nuova sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che vogliono scrivere una loro recensioni sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.
Chiunque può scriverne una contattandomi direttamente su AmigaPage.it, su Amigaworld.net o EAB. Mi trovate sotto il nome di "Seiya".

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage
- Galencia
- Who Dares Wins
- LuftrauserZ

Albe75 del forum Amigapage
- Bionic Commando
- OutRun

OutRun

Commodore 64 (1988, U.S. Gold)

Amiga (1989, U.S. Gold)

Quando riaccendo i miei computer Commodore, non faccio a meno di tornare su qualche vecchio titolo di



videogame che ha fatto la storia, ed ha segnato la storia, di noi videoludici. Oggi è stata la volta di OutRun. Per chi non lo sapesse questo videogioco è uscito nel 1986 distribuito da Sega Entertainment, ed è stato ideato dalla mente di Yu Suzuki, tra l'altro ideatore di *Hang-on* e *After burner* (ndr), tanto per citarne alcuni.

Chi non ha mai avuto il desiderio di guidare una fuori serie magari una Ferrari, perché di Ferrari si tratta, ed il gioco è incentrato sulla guida, senza limite alcuno, di una rossa fiammante di Maranello. Una 'Testarossa', precisamente in versione cabrio che, leggendo in rete tra le curiosità, non è mai entrata in produzione ed è rimasta allo stadio di prototipo.

Il gioco è uscito come Coin-Op per sala giochi, in due versioni. Una in cabinato verticale, corredato di volante, marcia e pedaliera, ed un secondo tipo di cabinato in cui ci si poteva sedere all'interno su di un sedile regolabile. Anche quest'ultimo fornito di volante, pedaliera e marcia, che simulava l'interno di un'automobile, e dava la sensazione di esserne realmente alla guida. Il tutto era condito con effetti, oltre che visivi, vibranti. Il volante e l'intero cabinato davano degli scossoni quando nella sessione di gioco si urtavano veicoli, si usciva fuori strada o si causavano incidenti, più o meno spettacolari.

Si può immaginare quindi la fama che, all'epoca, si procurava un videogioco del genere.

OutRun fu uno dei primi giochi in cui si poteva selezionare, all'inizio della partita, la colonna sonora di sottofondo che ci accompagnava per tutto il percorso. Si poteva selezionare la musica tra tre tracce a scelta. Le musiche dai nomi fantasiosi erano: *Passing breeze*, *Splash Wave* e *Magical Sound Shower*, e potevano essere selezionate facendo ruotare il volante, da sinistra a destra, mentre per le versioni home computer veniva utilizzato il joystick, sempre da sinistra verso destra, confermando la scelta premendo 'fire' oppure, per la versione cabinato, premendo il pedale dell'acceleratore.



Le trasposizioni che ho provato per voi e valutato sono, la versione per Commodore 64 e la versione per Amiga, che possiedo in versione originale quindi testate direttamente su piattaforma e non tramite emulatori. Sono le più rappresentative tra quelle da me giocate e si avvicinano moltissimo, come aspetto e giocabilità, alla versione originale.

Il gameplay è a tempo ed è costituito da più 'stage' di gioco, ognuno con diverse caratteristiche ed ambientazioni. Nel livello iniziale si corre su un'autostrada costiera. Fanno da sfondo il mare, le palme e il clima soleggiato che rendono piacevole l'approccio al videogame.

A farci compagnia inoltre, seduta accanto a noi in auto, non poteva mancare una bionda ragazza (nella versione per C64 è mora), che assieme a noi affronta questa folle corsa e ne condivide le gioie ed i dolori. Infatti si può incappare in incidenti più o meno gravi, senza ovvie riper-



cussioni per gli occupanti del veicolo che, come se nulla fosse, tornano in pista senza neppure un graffio. L'unico inconveniente in questo caso è la perdita di tempo prezioso per completare il livello, perché il conto alla rovescia, ben evidente in alto alla sinistra dello schermo, scorre inesorabile. Bisogna anche fare i conti col traffico che occupa le corsie della strada, caratterizzato da auto più o meno lente, da camion, auto sportive, che mettono a dura prova la nostra abilità nella guida e nel sorpasso 'selvaggio'.
Se malgrado tutte le avversità si giunge alla fine del livello si ha la possibilità di scegliere il percorso successivo. Ci si trova ad un bivio nel quale si deve prendere una direzione, sinistra o destra, in maniera rapida e decisiva perché la strada scorre veloce.
In base alla nostra scelta si oltrepassa il 'check point' di fine livello e si cambia ambientazione. Queste sono tutte diverse. Ci si può trovare in un paesaggio di montagna, in una prateria, addirittura nel deserto con difficoltà sempre crescenti. In definitiva ricorda molto Hang-on (dello stesso creatore).

Il gioco anche se ripetitivo non stanca mai ed è sempre un classico ben apprezzato. Chi ha avuto la fortuna, come me, negli anni '80 ha potuto giocarci nelle oramai scomparse sale giochi vecchio stile. In alcune occasioni mi era ancora capitato, diverso tempo fa, di vedere Outrun in versione cabinato, ma nei primi anni '90 è del tutto scomparso.

Se si potesse vi direi di provare la versione originale in cabinato, attualmente solo giocabile con l'emulatore MAME, per chi ce l'ha. Per il resto le altre versioni sono buone imitazioni dell'originale, che trasmettono lo spirito di questo gioco intramontabile che ha fatto storia e si è distinto nel panorama videoludico.

Recensione scritta da Albe75





Commodore 64= 7

La versione per C64 mi ha davvero colpito, a dire la verità mi aspettavo di peggio. L'unica cosa che trovo diversa dalle altre versioni è il colore che non è vivace. E' stata utilizzata una 'palette' di colori più scuri, mentre il rosso è l'unico che fa risaltare la vera protagonista della strada.
Sulle musiche non c'è nulla da appuntare, è stato fatto un ottimo lavoro di trasposizione dall'originale e sono ben riconoscibili.
Insomma, ottima giocabilità e semplicità fanno di Outrun per Commodore 64 un buon passatempo

Amiga = 7,5

Outrun su Amiga si avvicina di molto a quello Arcade, e sono veramente pochi gli appunti che si possono fare a questa versione. Io ho trovato tuttavia difficoltà nella giocabilità, nella sensibilità con il joystick.
Nel complesso si vede la cura con la quale è stato realizzato. E' stato fatto di tutto per mantenere fedele il 'layout' originale. Se volessimo fare i puntigliosi ci sarebbe da dire sul design della macchina, non del tutto fedele, e la mancanza del pubblico all'inizio del gioco.
Fa la sua comparsata solitaria soltanto lo starter con bandiera al seguito

FINE



ZX Spectrum

1984, Ventamatic

3D Interceptor è uno Shoot'Em Up in terza persona con una buona visuale in tre dimensioni con oggetti ben scalati nella distanza.
Come genere è molto semplice: sparare a tutto quello che si muove e raccogliere i bonus energetici prima di perdere una delle tre preziose vite.
La giocabilità è immediata e le brevi informazioni che avete nella schermata del titolo vi dicono cosa dovete fare per superare ogni livello.

E' talmente semplice che vi avrebbe stancato molto presto anche in questa modalità in 3D e per renderlo un po' più longevo nel tempo





hanno aggiunto una difficoltà.
Ogni volta che colpite un asteroide, un'astronave aliena o evitate gli ostacoli perdete energia che deve essere immediatamente ricaricata. Per farlo dovete raccogliere delle piramidi che volano verso di voi.
Inizialmente potreste confondere questi bonus come nemici e l'istinto vi



dice di colpirli, ma leggendo bene le istruzioni prima di giocare capirete subito la vostra missione.

Tecnicamente molto semplice però ha degli sprite di grosse dimensioni, un buon dettaglio e ci sono le ombre degli oggetti che volano che riproducono bene la loro forma.
E' un particolare che spesso non viene quasi mai preso in considerazione perché essendo degli sparatutto l'elemento più importante è la giocabilità, ma anche le ombre servono a migliorare la qualità grafica.

ZX Spectrum= 6,5

E' uno sparatutto che fa il suo dovere senza strafare e senza far gridare al miracolo però il 3D funziona bene, lo scrolling è fluido e gli sprite sono ben scalati e di grosse dimensioni.
Un titolo per far passare un po' di tempo quasi in relax anche se dovete sempre stare attenti a rigenerare l'energia.



3D Water Driver

In questo gioco acquatico voi interpretate un campione di moto d'acqua che deve fare un nuovo record su diversi tracciati che vanno in sequenza da 2 a 6 km superando tutti gli ostacoli entro un certo limite di tempo.
Iniziate con quello più breve che è di soli 2 Km, ma vi posso assicurare che sarà terribilmente lungo perché dovreste raccogliere delle bandierine rosse per fare punti e sono molto difficili da prendere, ma non sono obbligatorie.
Il gioco è molto bello da vedere, ha una bella grafica colorata e il 3D funziona perché mentre procedete dal nulla del mare vedete l'avvicinarsi di un isola, sempre più grande.
Se dal punto di vista grafico e della fluidità del 3D è sicuramente da giocare, lo è meno dal punto di vista della giocabilità perché ha una difficoltà estremamente mal calibrata.
Il tempo scorre molto velocemente e non rispetta quello reale però parte da 2000 a scendere a zero e ogni volta che scontrate un ostacolo diminuisce ancora di più.
Gli ostacoli sono molto ravvicinati e basta anche sfiorarli per esplodere perdendo ulteriore tempo. Se ve ne fregate dei punti e volete solo arrivare al traguardo potete prendere la via più facile anche se, come ripeto, alle volte le collisioni sembrano troppo fiscali e se non avete pazienza difficilmente ci riprovate una terza e quarta volta.



MSX= 6,5

E' un gioco che ha un 3D che funziona bene, la grafica è più che buona. E' un po' frustrante la corsa con il tempo che scorre velocemente e ne perdete molto di più ad ogni scontro che alcune volte sembra inevitabile anche se fisicamente sembra abbiate fatto tutto come si deve.



3D Fight

Uno sparatutto in 3D per Amstrad CPC che non brilla di giocabilità, ma è simpatico per il fatto di essere in tre dimensioni anche se a parte il terreno usa una grafica in bitmap che comunque è abbastanza varia con diversi tipi di nemici, basi terrestri e anche piogge di meteoriti.
Lo scopo è di arrivare in fondo al livello distruggendo tutto quello che vi si spara davanti e sfrutta questa caratteristica di avere una superficie solida.
Potete cambiare altitudine per colpire i vari bersagli ed evitarne altri.
Avete 3 vite a disposizione, carburante che si esaurisce e un radar che vi mostra la presenza di nemici.
E' un titolo che si ispira a *Buck Rogers*, *Galaxy Force* e *After Burner* come visuale in terza persona anche se alla lunga diventa ripetitivo.
Sono dei giochi che però tendono ad attirare l'attenzione per il fatto di avere nel nome il termine "3D" e per avere comunque una visuale di questo tipo e anche se molti di questi sono brutti in tutti in sensi attiravano la gente come le api con il miele.
Mentre giocavo ho avuto l'impressione che il vostro caccia sia l'astronave di Grendizer (vista da dietro e con le lame rotanti ai lati delle ali ben evidenziate in rosso) e i primi nemici sembrano i dischi volanti di Vega (fateci caso).



Amstrad CPC= 6

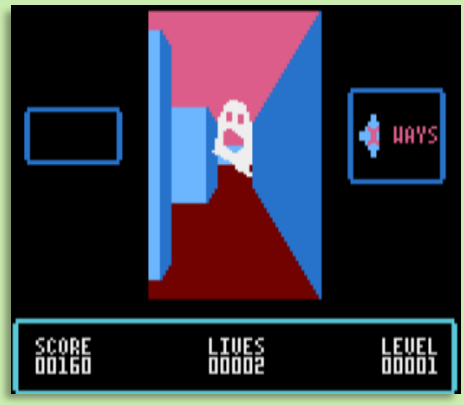
E' un gioco 3D in terza persona simpatica e trae forte ispirazione da giochi classici dello stesso tipo con qualche variazione per tenere vivo l'interesse anche se non vi terrà incollati al monitor per lungo tempo.
E' un genere apprezzato da chiunque anche se alle volte veniva fatto per vendere qualche copia in più.



3D-PAC

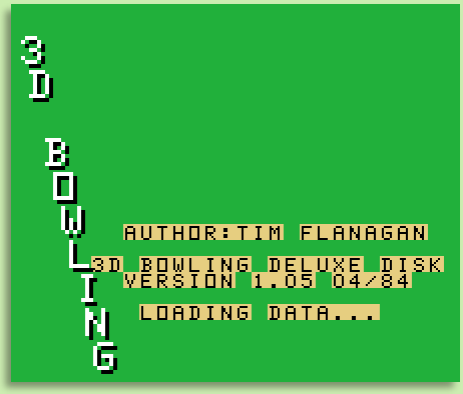
Con questo gioco in 3D poligonale in prima persona diventate Pac-Man dentro il suo originale labirinto in cui deve mangiare il suo tipico piatto, evitare i fantasmi che cercano di ucciderlo e prendendo le pillole energetiche per costringerli alla fuga e magari anche fargli fare la fine che si meritano: essere mangiati.
La grafica vettoriale a poligoni solidi è ben costruita e c'è un senso di claustrofobia nel muoversi in questi cunicoli dove non si vede altri che muri senza fine.
La giocabilità non è poi così bella come le immagini vi potrebbe far pensare perché è molto confusionario dato che non avete una mappa che vi mostra il percorso che avete fatto, dove si trova il cibo che deve essere mangiato e non sembrano esserci le pillole energetiche.
Avete in aiuto un radar che si attiva quando c'è un fantasma nelle vicinanze (ce ne è solo uno) e delle indicazioni sulla direzione che state percorrendo.

Non è molto Pac-Man perché girate un po' a caso nella speranza di trovare tutto il cibo, non c'è una vera sfida contro i nemici e alla lunga diventa stancante girare e girare all'infinito su un labirinto tutto uguale e di dimensioni da francobollo.



Atari 400/800= 6,5

Di certo interpretare Pac-Man in prima persona è sicuramente divertente per potersi muovere come lui, in giro per il labirinto e vederlo come lo vedrebbe lui.
L'esperienza 3D non è eccezionale e dopo un iniziale entusiasmo giungerà presto la noia perché non ha una carica di sfida e impegno molto elaborata.



3D Bowling

Ogni tanto ci vuole una giornata di riposo praticamente uno sport 'pesante', ma tranquillo e rilassante e quale migliore occasione per cimentarsi nel Bowling cercando anche di fare qualche record personale o di battere i vostri amici in un torneo amichevole.

Finito il caricamento vi chiede subito quanti giocatori parteciperanno, il loro nome e la difficoltà che è associata al peso e allo scorrimento della palla (dovete stabilire dei valori iniziali che poi avranno effetto durante la gara).
Non un gioco immediato perché prima di lanciare la palla dovete spostarvi a destra e sinistra per trovare la posizione migliore; dovete poi usare un puntatore per la direzione del tiro; dare potenza al lancio della palla e infine la velocità di quest'ultima.
Dalla scelta iniziale sul peso e sullo scorrimento se troppe azzardate dopo hanno effetti completamente diversi da quello che vi potreste aspettare.

Un ottimo gioco ben fatto dal punto di vista grafico che lo rappresenta bene in 3D, ben colorato. Avete tutte le informazioni dettagliate sulle varie impostazioni e il punteggio in corso. Ogni impostazione è seguita anche da un buon parlato digitalizzato ben comprensibile.



Ti99/4A= 8

Non è tanto la grafica che comunque è ben fatta e dettagliata anche come animazioni, ma è proprio la giocabilità che è buona e vi permette attraverso molte impostazioni precise di riuscire a fare buoni punteggi e scegliere anche un livello di sfida sempre più elevato.

Amiga, 1 MB (1992, Simulmondo)

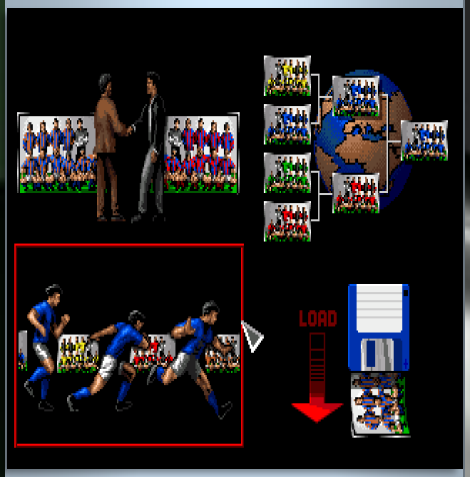
Gold

3D World Soccer

3D World Soccer è un gioco sportivo di Simulmondo che può essere considerato il seguito di *I Play 3D Soccer* grazie ad una grafica migliore e più complessa pur rimanendo con la stessa visuale che è stata migliorata rispetto al primo gioco con il punto di vista di chi ha la palla in quel momento e i giocatori sono digitalizzati da quelli veri.

In questo titolo ci sono 16 squadre con cui potete giocare un amichevole, un torneo ad eliminazione diretta ed un arcade con lo stesso sistema. Di certo è molto completo e ci sono abbastanza squadre per farvi divertire per parecchio tempo se siete dei fan di questo sport.

Le 16 squadre non sono di club, ma solo le Nazionali perché quando è uscito era un periodo che andava molto di moda, anche nei Coin-Op, l'uso di queste squadre perché ce ne erano di



meno da gestire e poi con i Club si rischiava di non avere la licenza ad usare i nomi reali (era più facile trovare il nome originale in una Nazionale che in un Club, ma in questo caso i nomi sono inventati di sana pianta).

Una cosa che va detta subito è che (non è la prima volta che lo noto) quando scegliete le nazionali c'è l'inno, ma non è quello ufficiale perché, ad esempio, l'Italia ha la Tarantella o una simile (anche qui non si capisce se è un problema di copyright oppure una scelta un po' sarcastica di rappresentare le Nazionali con canzoni popolari).

Prima della partita avete la presentazione della squadra sul tabellone con l'elenco dei giocatori, la scelta del campo attraverso il lancio della moneta e poi finalmente siete in campo pronti a giocarvela.

Devo dire che la giocabilità è davvero eccellente perché la visuale cambia automaticamente a chi la palla in quel momento e quindi avete sempre la direzione giusta e una buona visione non solo del campo, ma anche dei vostri compagni a cui passare la palla.

La meccanica di gioco è molto simile a quei titoli 3D in terza persona in versione Coin-Op che hanno un ritmo incredibile e vi sembra di vivere la partita direttamente.

Con la diversa pressione del pulsante del joystick noterete che sopra il giocatore appare un icona che definisce se fate un passaggio, se fate un tiro o una scivolata e vi serve per capire un po' come funziona la gestione del giocatore.

La visuale mostra una grafica di alto livello con tanto dettaglio non solo per lo stadio ben riprodotto, ma anche le maglie dei giocatori che sono state previste anche quella a righe. Non va dimenticato nemmeno il sonoro che comprende anche i cori dei tifosi.





Amiga= 9

Un ottimo gioco del calcio che è così ben strutturato che sembra moderno anche oggi e con una giocabilità che non sfigura con i giochi attuali.

Per quanto riguarda il dettaglio ce ne è più del primo gioco perché il campo di gioco è decisamente più bello e completo, ci sono i cartelloni a bordo campo, gli spalti riempiti di pubblico e il tutto è molto fluido con veloci cambi di visuale quando prendete la palla.

Chi ama il calcio e gioca a questo port è un titolo da non perdere.

Ha un paio di difetti. Il primo è che non si può più uscire dalla partita in corso e l'altro è la gestione dei giocatori senza palla che è difficile prenderne il controllo per fermare l'avversario.



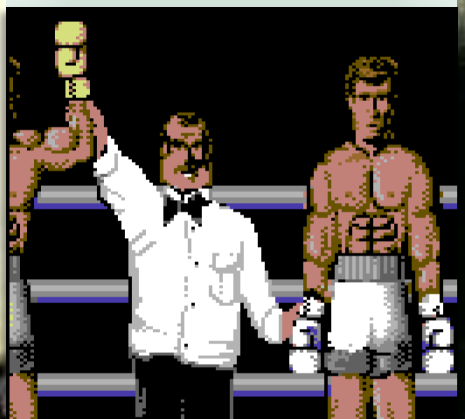
Commodore 64 (1992, Simumondo)

Dopo il "KO" del gioco di Boxe dello scorso numero per il Commodore 64, questa volta è il turno di altro dello stesso genere, ma di casa Simulmondo: **3D World Boxing** (conosciuto anche come *Boxing Champion*).
Di certo almeno per quanto riguarda l'introduzione al gioco è sempre incoraggiante per creare una storia credibile grazie alla grafica e alle animazioni create ad hoc per l'occasione.

Il tipo di gioco lo si vede fin da subito con la possibilità di scegliere tra una dozzina di lottatori avversari con diverse abilità di attacco, difesa e forza, da sconfiggere in un torneo completo, un singolo incontro oppure una sfida tra due amici.
Simulmondo cerca anche di renderlo più credibile nelle varie fasi prima e dopo ogni incontro, ma lo fa mescolando diversi elementi come la ragazza che indica in quale round vi trovate in una immagine statica di presentazione (non vedrete mai la ragazza che passeggia lungo il ring; che peccato) e non da meno la grafica generale caratterizzata da personaggi di grosse dimensioni ben animati in un ring 3D dove vi potete muovere liberamente in ogni posizione.



Non avete l'intero bagaglio di pugni di un gioco di questo tipo, ma grazie al fatto di potervi muovere in ogni direzione può bastare avere un solo tipo di pugno.
La realizzazione tecnica che fa da contorno ad ogni incontro gli permette di essere giocabile anche con il minimo di attacchi disponibili e non tutti i giochi di questi tipo in passato sono riusciti a fare di meglio.
Guardatevi l'introduzione che fa sembrare questo gioco come un film con scene animate e crediti vari che fanno vedere fin da subito una buona cura generale sia di grafica sia di musica (e la musica è molto buona tecnicamente e bella da ascoltare).



Le modalità di gioco sono uguali perché in ognuna dovete scegliere i vostri avversari che sono di diverse abilità, ma nel torneo avete l'opzione aggiuntiva di modificare alcuni vostri valori per affrontare al meglio gli avversari che sono tutti molto forti anche il più scarso di loro.
Ogni round dura 3 minuti e se avete ancora energia potete continuare, ma se il vostro avversario ve la consuma tutta la gara finisce con un KO oppure una sconfitta ai punti.

Che dire? Buona la giocabilità, buona grafica, buone animazioni. Il ring è ben disegnato, ma non c'è traccia di pubblico nemmeno in ombra. Non è, tuttavia, un elemento importante la sua presenza, ma avrebbe dato un po' di realismo in più.

Commodore 64= 8,5

Sicuramente Simulmondo sa come creare un buon gioco sportivo e con 3D World Boxing lo fa alla quasi perfezione con personaggi di grosse dimensioni e che ognuno ha il proprio aspetto ben visibile durante l'incontro. Non è esente da difetti sulla giocabilità vera e propria durante l'incontro, forse un po' alla leggera, ma nel globale si difende molto bene. Sicuramente per chi cerca un gioco arcade della Boxe su Commodore 64 ha poche scelte di qualità e quindi Simulmondo si piazza bene in questo genere ancora una volta.



3D Deathchase (1983, Micromega - CoCo)

In questo gioco siete alla guida di una moto attraverso 14 livelli con lo scopo di sconfiggere tutti i vostri avversari anche loro motociclisti.
In ogni livello ci sono due di loro che vanno colpiti con la vostra arma a munizioni infinite, ma a complicare le cose ci sono degli aerei e dei carri armati che ostacoleranno il vostro inseguimento.
Questa corsa in moto è caratterizzata da una grafica in 3D molto semplice che mostra il vostro movimento con gli alberi che si avvicinano a voi mentre state cercando di raggiungere gli altri motociclisti che vanno colpiti.



Essendo molto semplice come grafica e anche come colori ogni due livelli ce ne è uno di notte per cercare appunto di dare un po' di varietà all'azione.

Grafica veloce, ma caratterizzata da un dettaglio generale molto grossolano che vi mostra altri sprite in movimento per far vedere che c'è qualcosa da raggiungere. Gli aeroplani sono fatti molto bene anche se sembrano più degli elicotteri.
Nella sua estrema semplicità c'è un titolo di azione che vi vede sfrecciare con la moto in mezzo agli alberi che vanno evitati per non perdere una delle vostre tre vite.



CoCo= 8

Un gioco che fa il suo dovere senza strafare, ma che vi porta in un ambiente 3D dove si svolge un inseguimento per eliminare tutti i motociclisti che incontrate. La grafica è veloce e varia ogni due livelli mostrando anche un percorso in notturna.





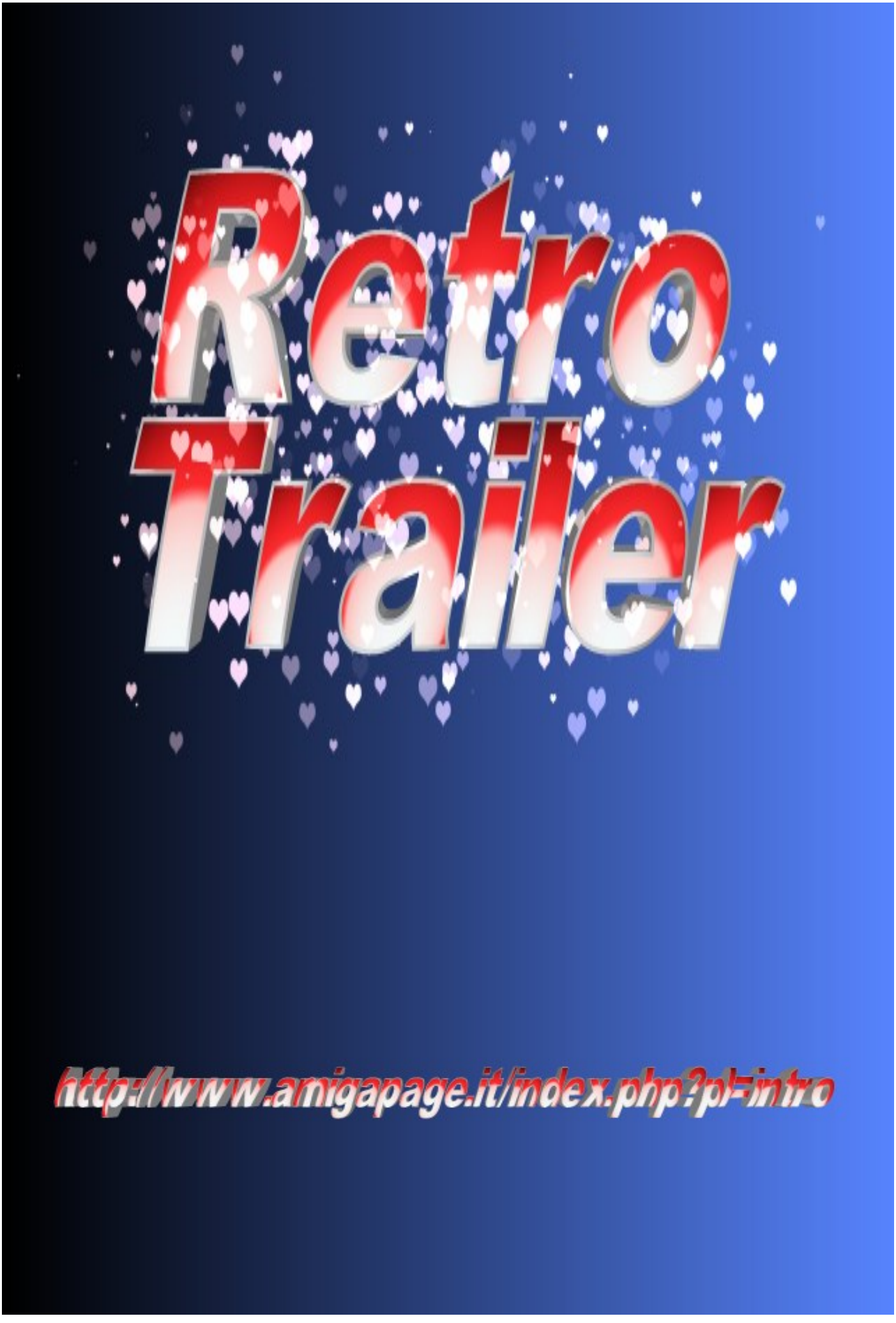
3D Voicechess (1985, CP Verlag - Amstrad CPC)

E' un classico gioco degli scacchi che ha una caratteristica interessante e dal nome del programma lo avrete già capito: il vostro Amstrad vi parla durante la partita ogni volta che premete un tasto per immettere le coordinate per far spostare le vostre pedine.
Va bene che è un gioco molto vecchio però essendo una versione digitale del gioco da tavolo doveva essere più curato sulle indicazioni di lettere e numeri dato che si gioca solo con la tastiera indicando la posizione delle pedine.
Questa cosa la imparate giocando però diventa tutto più difficile anche se non avendo limiti di tempo imparerete a comprendere il funzionamento della scacchiera, ma comunque sappiate che le lettere sono sull'asse X e i numeri sull'asse Y.
Se fossero stati indicati direttamente sullo schermo la giocabilità sarebbe stata molto migliore.

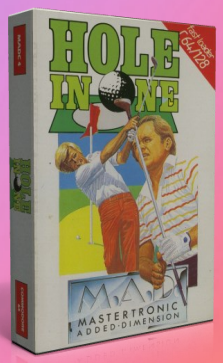


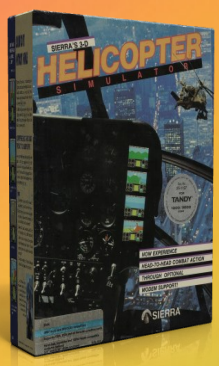
Amstrad CPC= 7

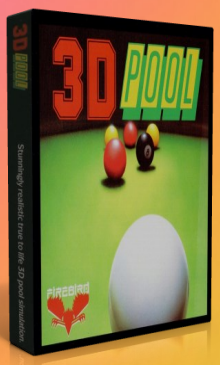
I giochi degli scacchi sono generalmente tutti molto belli e fatti bene che riproducono alla perfezione il gioco originale da tavolo.
Questo è in 3D e sicuramente ha una buona visuale e in più ha anche il parlato che ripete quello che scrivete con la tastiera.
La tavola da gioco poteva essere fatta meglio indicando lettere e numeri per facilitare l'immissione delle coordinate per far muovere le pedine.

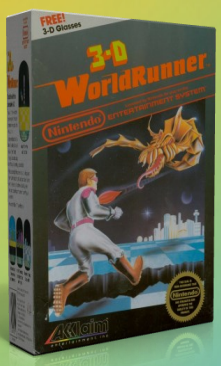

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

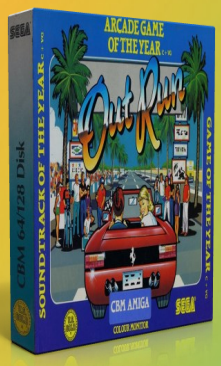
Box Art: Copertine in 3D

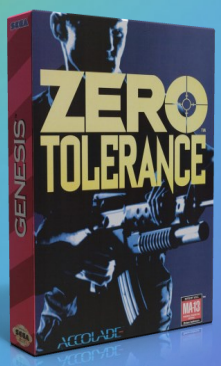












Console Forever





3D Soccer (1983, UA - Arcadia)

Come avete letto in molti giochi di questo Speciale, giocare in 3D a certi giochi sportivi è più bello perché permette di avere una buona visuale in tutte le dimensioni e regala maggiori emozioni quando si riesce a raggiungere determinati obiettivi.
Per la Console Arcadia c'è questo gioco del calcio con una visuale isometrica in 3D vettoriale trasparaente che ricorda molto l'originale FIFA Soccer con la differenza che non ci sono 11 giocatori per parte, ma solo tre più il portiere.

Non ci sono le regole del calcio perché ha una giocabilità molto primordiale e non ci sono i falli laterale e ogni volta che la palla raggiunge il limite del campo rimbalza e torna nell'area di gioco.
Il bello è che facendo rimbalzare la palla sui bordi è possibile fare gol o autogol senza che nessuno possa intercettarla prima.
Questo tipo di calcio è proprio agli inizi e la grafica generale è molto stilizzata, ma ben animata e cosa più importante ancora è che la palla sta attaccata ai piedi, ma viste le dimensioni del campo è una scelta obbligata.
Può sembrare un gioco un po' sciocco, ma è fatto bene per la grafica poligonale, per il sano divertimento che genera e la voglia di partecipare e cercare di vincere sfruttando i bordi del campo.



Arcadia= 8

Un gioco del calcio molto semplice tecnicamente, ma divertente e che invoglia a giocare per molto tempo. Non ci sono le regole che conoscete, ma lo scopo è solo mettere la palla nella porta avversaria.



Zero Tolerance (1994, Accolade - Sega Genesis)

In questo speciale dedicato al 3D non poteva mancare un titolo per Console e questo in particolare è un clone di Doom per il Sega Genesis.
La vostra missione è quella di riprendere il controllo di una Stazione Spaziale Nucleare che è stata invasa dagli alieni che hanno danneggiato il sistema di raffreddamento che rischia di farla esplodere in poche ore.
Siete un eroe solitario, ma potete scegliere il personaggio da cinque soldati con ognuno delle proprie caratteristiche e armi per riuscire nella vostra missione che è eliminare tutti gli alieni di ogni livello prima di poter passare al successivo.

Il gioco è molto simile a Doom, quindi con un motore 3D che gira bene, buone le texture che riproducono i vari corridoi interni delle stazione spaziale e l'esterno con la visuale delle spazio e del pianeta dove orbitate.
Gli scontri con gli alieni ricordano molto il gioco citato con questi che rimangono a terra dopo essere stati uccisi e le pareti sporcate con il loro sangue.



E' curato molto bene in ogni aspetto con una ottima giocabilità con il pad, avete una mappa molto dettagliata che vi mostra il livello in corso che si sposta in tempo reale mentre vi muovete, le porte si aprono automaticamente e il cambio delle armi è veloce e l'azione non risente di pause.
Non da meno della grafica anche la musica con anche un po di buon parlato.
Ottimo titolo da giocare.

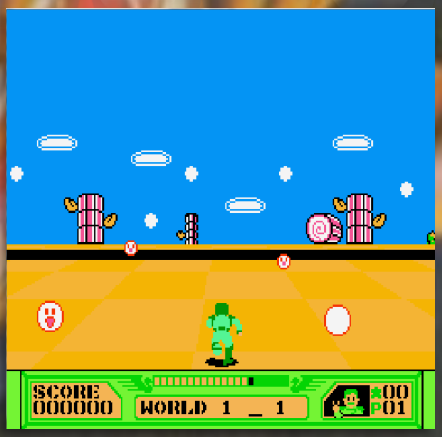
Sega Genesis= 9

Eccellente gioco che malgrado non possa essere paragonato tecnicamente a Doom anche per la grafica, regala ottime emozioni dal punto di vista della giocabilità e sullo stare sempre all'erta.
Se vi piacciono i cloni di Doom in anguste stazioni spaziali in situazioni simili ad Aliens, questo è il gioco per voi.



3D Battle of Worldrunner (1987, Acclailm - NES)

E' un titolo in 3D non solo per la visuale in terza persona, ma ha anche una opzione per essere giocato con i 3-D Glasses che sono degli speciali occhiali per avere una esperienza di gioco decisamente diversa e più realistica.
Non ci sono tanti giochi vintage che usano questa tecnologia, ma ogni tanto qualcuno salta fuori ed eccone uno in questo speciale.
Nel sistema solare #517 (*non c'è più bisogno di inventarsi strani nomi - ora si fa molto prima*) il malvagio Grax sta seminando il terrore in tutti gli otto pianeti con i suoi serpenti.
Voi, l'eroe di turno, deve sconfiggerlo senza usare armi, ma solo correndo e saltando sopra i nemici e le colonne, che nella loro sommità



possono essere nascosti dei bonus.
Il pulsante per il salto ha due funzioni: se fate una pressione veloce fate un salto piccolo, se lo tenete premuto a lungo fate un mega salto che serve per superare i buchi sul terreno.

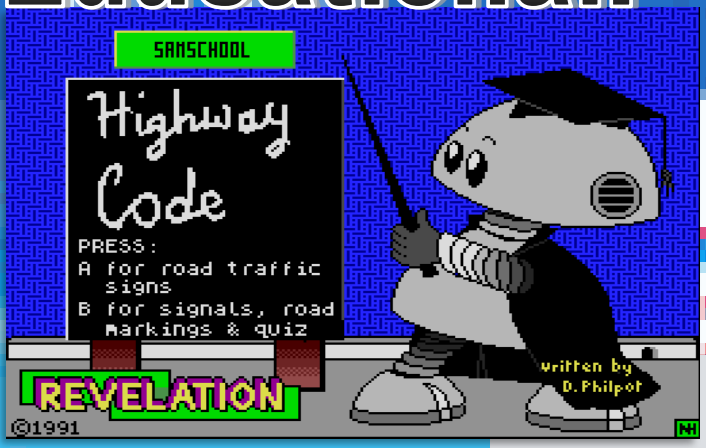
La giocabilità ricorda molto '*Space Harrier*' per la visuale in terza persona, per il modo in cui scorre il terreno e in generale la sua giocabilità.
In ogni momento del gioco potete attivare la modalità 3D-Glasses premendo uno dei pulsanti del joypad usando gli occhiali che erano presenti nella scatola originale del gioco.

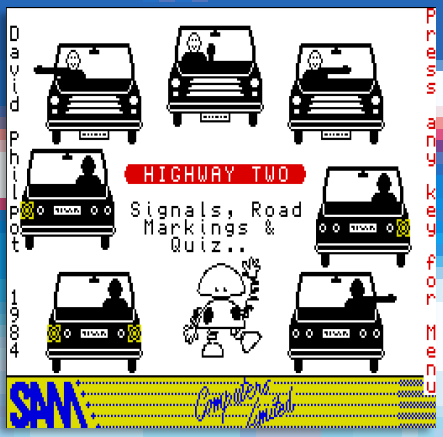
NES= 8

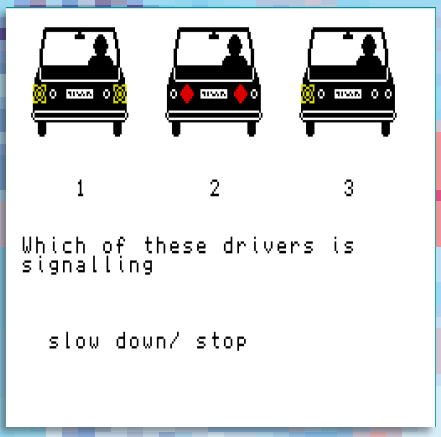
Un buon titolo che come meccanica di gioco ricorda parecchio Space Harrier e quindi la giocabilità è assicurata con una grafica molto colorata, ben animata e soprattutto molto veloce e fluida.
Da giocare soprattutto se avete buoni occhiali in 3D per una visione molto interessante.


Education
Shift

Educational: Civil



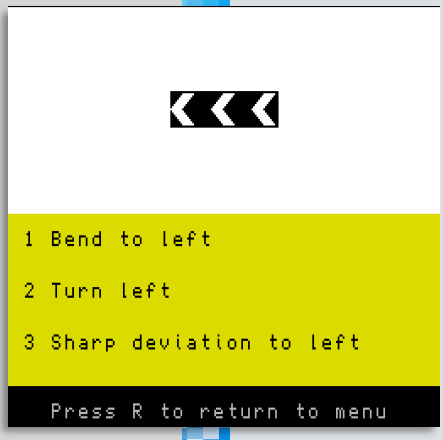




SamCoupe (1991, Revelation)

Highway Code è un educativo civile per il SamCoupe che riguarda lo studio e la comprensione della segnaletica stradale.
Ho già trattato questo argomento un paio di volte negli scorsi numeri, ma dato che per questo Computer ci sono pochi titoli disponibili e dato che questo titolo è fatto molto bene mi pareva giusto recensirlo per questa piattaforma.

Il programma è molto buono perché include due sezioni diverse (per accedere all'una o all'altra dovete riavviare il SamCoupe) dove una è dedicata allo studio della segnaletica stradale molto accurata e precisa con dei quiz per vedere se avete capito il loro significato, mentre la seconda parte del programma riguarda il modo di comportarsi quando siete alla guida in varie situazioni che coinvolgono altri automobilisti, ciclisti e pedoni.



La prima parte riguarda i cartelli che più o meno sono uguali nei paesi occidentali sia come disegni, significati e anche colori. Chi ha la patente saprà riconoscerli - i Quiz sono in Inglese e lo sbaglio lo si fa perché alcune volte non si capisce cosa viene chiesto, ma quando siete sulla strada sapete cosa significano e come dovete comportarvi.
La parte dedicata ai cartelli è gestita in due modalità: Insegnamento con 10 domande a ripetizione finchè non vi stancate per passare ai test pratici dove vi vengono mostrati tutti i cartelli del codice della strada della Nazione dei programmatori (sono quasi tutti uguali però vi capiterà di trovarne alcuni nuovi che però sono facilitati perchè hanno una descrizione e quindi si può trovare la risposta giusta).
La seconda, come già detto, riguarda il comportamento in auto e come interpretare correttamente dei segnali delle vetture o degli stessi conducenti fatte con immagini statiche e anche delle animazioni molto chiare che aiutano a capire anche il senso della domanda.
In alcuni casi è facile arrivare alla conclusione, mentre in altri la fretta e le animazioni confondono, ma sono fatte di proposito per vedere se siete dei guidatori attenti a quello che succede intorno a voi e soprattutto non farvi distrarre dai tanti segnali che persone e veicoli mandano in continuazione.
Ci sono anche comportamenti un po' inusuali tipo che il guidatore fa cenni con il braccio e le mani per indicare alcune situazione che in alcuni codici della strada non sono nemmeno presi in considerazione.
Sono dei segnali che vanno capiti perché possono causare incidenti se sono male interpretati.
Anche in questa parte c'è un Quiz e un Test (non è la stessa cosa perché nel primo ogni domanda è seguita dalla sua riposta, mentre nel secondo ci sono 10 domande dove la risposta potrebbe dover essere scritta).

SamCoupe= 9

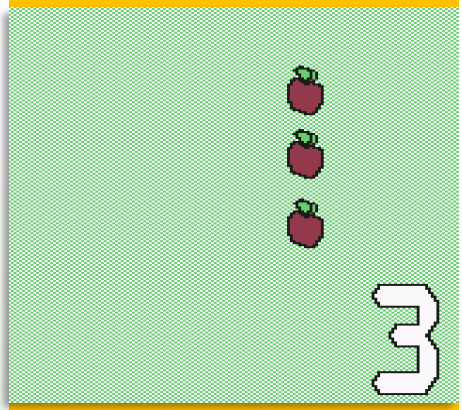
Gli educativi non deludono mai le aspettative e nemmeno questo lo fa perché è realizzato davvero bene co una cura precisa della segnaletica stradale e di quella dei guidatori.
Ci sono fasi di apprendimento e test finali costruiti come un reale corso per la patente.

Educational: Math



Commodore 64 (1984, Weekly Reader/Optimum Resource)

Il buffo personaggio **Stickybear** dello scorso numero che vi insegnava la matematica attraverso il divertimento ritorna in un uovo episodio che riguarda i numeri attraverso immagini e animazioni per renderli più assimilabili dai bambini dopo ore e ore di scuola.
Quale miglior metodo per applicare lo studio in un educativo che lo riguarda con tanto divertimento e buon gusto.
Questo programma è molto semplice perché serve a far riconoscere al bambino i numeri come testo scritto, ma anche conoscere il significo di quello



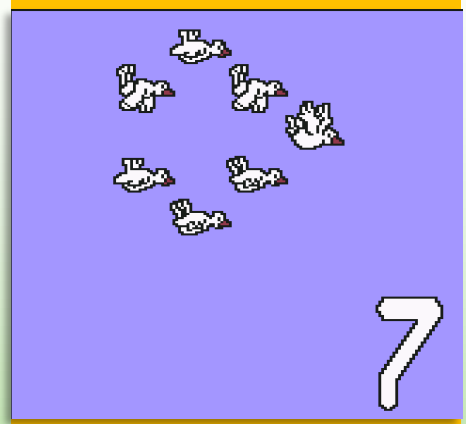
che vedono contando gli oggetti che sono associati a quel numero.
Se appare scritto un "3" può non avere nessun significato, ma se ci sono 3 mele ecco che si è raggiunto uno scopo: far capire cosa significa quel font numerico stampato sullo schermo o su una pagina di un quaderno.

Il programma ha anche una breve e semplice nozione di operazioni di addizione e sottrazione, ma è appena percettibile perché serve solo a far contare gli oggetti stampati sullo schermo per associarli al numero scritto.
Si parte da 1 fino a 9 contando i disegni e poi si torna indietro facendo vedere cosa cambia, ma è strutturato proprio per far imparare la nozione.

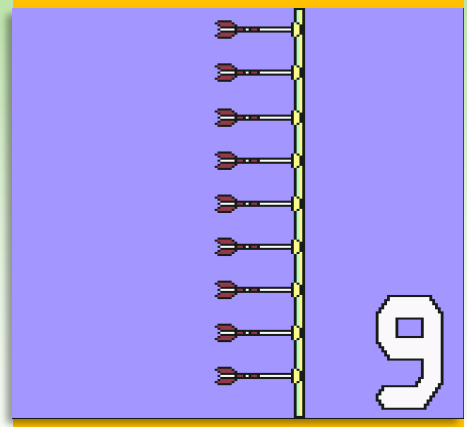
E' chiaro che il target è pre-scolare per introdurre il concetto di numero, il concetto del saper contare, del saper vedere quanti oggetti ci sono e



sapere quanti sono.
Un altro scopo di questo software è anche far imparare ad riconoscere i numeri sulla tastiera del computer perché ad esempio ognuno di questi è



diverso dall'esercizio di base che va da 1 a 8 con gli stessi oggetti.
Premendo sui tasti della tastiera appare il numero, ma ci sono oggetti animati diversi associati, ad esempio, il numero 7 farà venire sullo schermo sette treni, il numero 8 farà venire sullo schermo otto alieni, ecc. Il bello è che ogni volta premendo lo stesso numero ci sono animazioni casuali messe sullo schermo in modo diverso in modo da abituare a contare e in



base a quello che si vede e non a ricordarsi a memoria le posizioni precedenti.

Commodore 64= 9

E' un educativo pre-scolare per far imparare a riconoscere il numero scritto e il contare gli oggetti sullo schermo dopo aver ammirato simpatiche animazioni.
Una cosa buona è anche avere più animazioni associate gli stessi numeri con posizioni sullo schermo diverse per abituare a contare e imparare.

Volume 4, Numero 5
Maggio, 2018

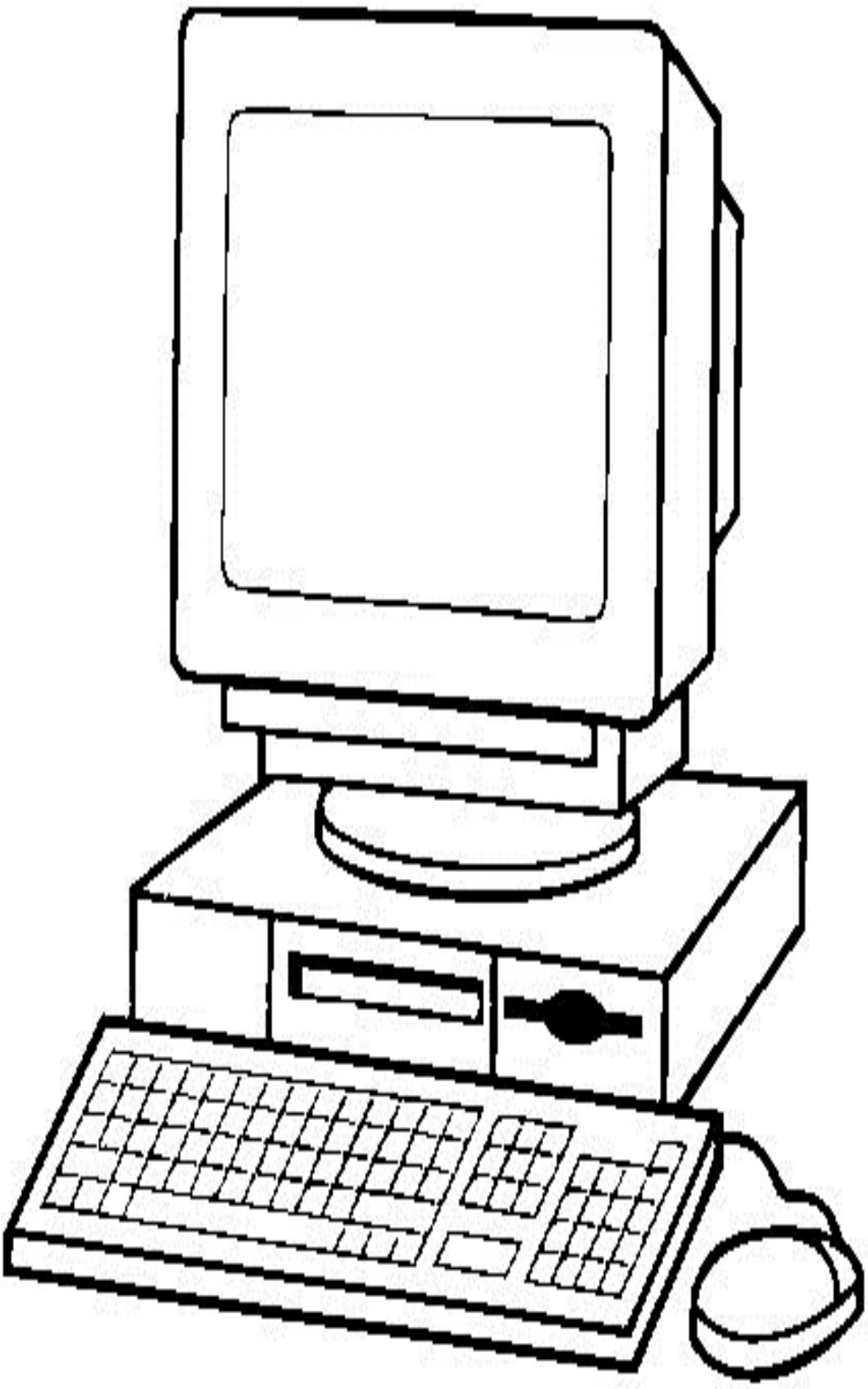
REV'N'GE!



Top 3

3D Helicopter Simulator	
3D Golf	
3D World Soccer	


Multimedia
Compilation
Office



DINOSAUR ADVENTURE Gold

Sicuramente in questo speciale ci stava a pennello la recensione di 3D Dinosaur Adventure, ma dato che l'ho già recensito, ora potete leggere "**Dinosaur Adventure**" che è praticamente quasi lo stesso programma senza nessuna immagine che richiede gli occhiali per questo tipo di visione.
Tre sono le categorie multimediali e due sono i giochi relativi a questi animali.
Nello **Storybook** leggete una novella sui Dinosauri con tante immagini e disegni e un testo che è anche parlato (non funziona con tutte le schede audio, se avete una vecchia Adlib non lo sentirete perché ci vuole una Sound Blaster o un emulatore).



World of Dinosaur è la parte enciclopedica che non manca mai nelle produzioni di Knowledge Adventure ed è molto completa in ogni sua parte perché prende in esame qualunque aspetto: la parte storica, evolutiva, la differenza tra carnivori ed erbivori, la catena alimentare, i mammiferi, i fossili, ecc. C'è anche la libreria per una ricerca dettagliata dalla A alla Z.
Movie è la sezione per guardare sei video multimediali, quattro di questi dedicati ognuno ad un tipo di Dinosauro, mentre due sono dedicati al Tiranno Sauro.
La qualità dei video è alta e ovviamente richiede un po' di potenza bruta perchè anche se funziona su Computer vintage certe funzioni ve le godete con un buon quantitativo di Mhz.
I due giochi, **Name-A-Saurus** e **Read-A-Saurus**, servono rispettivamente a trovare il nome di un Dinosauro dalla sua immagine e trovarlo ascoltando un suo verso.
Il primo gioco è fattibile su qualunque PC perché non richiede avere gli effetti sonori, mentre per il secondo può essere un problema perché se non avete una scheda audio o ne avete una di vecchio tipo ci sono problemi di ascolto.
Essendo comunque un prodotto multimediale ci sono comunque delle immagini per riuscire ad identificare di quale si tratta, ma è richiesta una conoscenza molto alta di questi Dinosauri.

286, 1 MB (1993, Knowledge Adventure)





Anche questo programma multimediale deve essere usato insieme a 3D Dinosaur Adventure per completare questa serie su floppy disk dato che comunque ci sono differenze di categorie che sono trattate in questi due prodotti.
Per chi ama la Preistoria e i Dinosauri è un prodotto da avere nella propria ludoteca.



DOS= 9

Come in 3D Dinosaur Adventure avete una buona raccolta di informazioni dedicate ai Dinosauri con anche sei filmati dedicati a questi animali e tantissimo materiale per conoscere ogni cosa, ogni segreto su di loro.
E' un prodotto che pur essendo su floppy disk non delude nella parte sonora perché ci sono tante musiche diverse con effetti sonori e parlato se avete la scheda audio supportata per questa funzione.
Per usarlo va bene un 286 con 1 MB di memoria.


Al prossimo incredibile numero
#87
Giugno 2018