

REV'n'GE!

#89

Retro Emulator Vision and Game

Arcticfox

Uno sparatutto 3D

Interword

Word-Processor professionale per il Commodore 64

ALTRE RECENSIONI: Tangram * Blue War III * 9 Lives * Swooper * Super Cars * Anarchy (2) * Summer Olympiad * Worthy * Sydney Hunter * Pac-Land * Street Machine * Street Gang * Air Rescue * Special Forces * Indoor Sports * Crystal Hell Tower * Fun School 3: Over 7's * L'Animalier * Hutchinson Encyclopedia

RECENSIONI CONSOLE: Tomcat: The F-14 Fighter Simulator * Sports Pad Soccer * Terra Cresta II: Mandoraa no Gyakushuu

EDITORIALE NUMERO 89

Il numero di Agosto dovrebbe piacervi molto per la scelta dei titoli che ho intenzione di presentarvi e se non lo sono, mi dispiace, ma la loro scelta è decisamente casuale per alcuni e altri un po' scelti per il periodo in cui siamo.

Anche in questo numero vedo di inserire due recensioni dei lettori che sono recenti e molto belli di cui vi farà piacere conoscere e soprattutto giocare perché vi terrà occupati per molto tempo quando non potrete andare al mare. Come sempre mi aspetto che scriviate qualcosa e che ci siano persone diverse che vogliano vedere pubblicate su questa fanzine le loro recensioni.

Avrete già notato da qualche numero che ho iniziato a recensire un titolo educativo della serie Fun School e continuerò anche nei prossimi numeri perché, a differenza di altri, questo racchiude più generi in un solo gioco ed è divertente grazie a personaggi dei cartoni animati o dei fumetti che vi raccontano una storia per divertire a risolvere i vari enigmi matematici, di lettura, di scrittura e di comprensione del testo.

Il multimedia ormai è passato nelle mani di Windows perché è la piattaforma ideale per queste cose e anche perché il materiale per altre piattaforme l'ho già esaurito tempo fa. Non mancheranno delle eccezioni perché la sezione riguarda anche applicazioni come quelle da ufficio. Da questo numero in poi riprendo vecchie recensioni di prodotti multimediali correggendole per bene e adattandole alla nuova impaginazione.

Buona Lettura



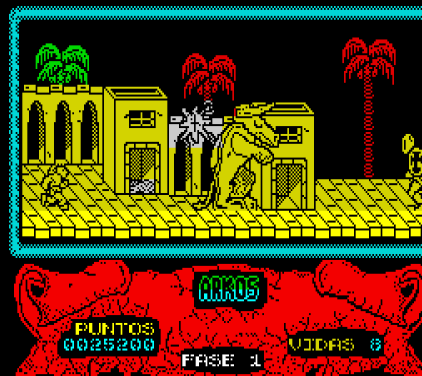
Crime Wave - Atari ST

A differenza della grafica che vedete in questa immagine è uno sparatutto a scorrimento orizzontale che dovrebbe essere molto divertente anche perché ci sono immagini di intermezzo digitalizzate davvero belle.



Alienbusters - Atari 8-Bit

In questo numero leggerete di Arctifox in grafica 3D poligonale e questo titolo è molto simile e dovrebbe garantire anche una buona giocabilità come tutti quelli di questo tipo



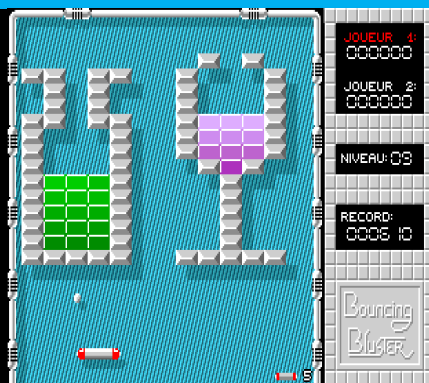
Arc-os - ZX Spectrum

Un gioco di azione arcade a scorrimento laterale che sembra davvero bello e anche con una buona giocabilità. Non lo conosco e quindi lo scopriremo insieme nel prossimo numero.



Planet Smachers - Atari 7800

E' uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale decisamente veloce e semplice anche se come vedete è uno di quelli che prevede la raccolta di bonus per attivare delle armi o delle funzioni speciali.



Bouncing Blaster - Apple IIGS

Un altro clone del famoso Break-out che grazie alle varie architetture mostra sempre una bella grafica, musica e la speranza di avere anche una ottima giocabilità.



Chevy Chase - Commodore 64

Ancora un altro gioco di guida con una grafica incredibile, dettagliata e colorata come pochi altri giochi. Guardate la sfumatura del cielo. Se fosse anche giocabile sarebbe il top game del prossimo numero



California Driver - Commodore 64

E' un clone di OutRun? E' una versione migliorata di quest'ultimo? A guardare questa immagine sembra proprio lui. E' ritornato con qualche differenza? Di certo l'auto è quella!



Conquest of the Longbow - Amiga

La storia di Robin-Hood raccontata in una bellissima avventura grafica punta e clicca di Sierra. Non sempre l'Amiga ha saputo gestire i suoi giochi, la Sierra non ha sfruttato il chipset AGA. Questo titolo in particolare usa una grafica davvero spettacolare in versione OCS.

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 89

Agosto 2018

9 Lives	Amiga	8
Air Rescue	Atari 8-Bit	20
Anarchy	Amstrad CPC	11
Anarchy	Commodore 64	20
Animalier	Amstrad CPC	31
Arcticfox	Amiga/Amstrad CPC	17
Blue War III	Atari ST	7
Crystal Hell Tower	Ti99-4A	23
Fun School 3: Over 7's	Amiga	30
Hutchinson Encyclopedia	Amiga CDTV	36
Indoor Sports	Commodore 64	22
Interword	Commodore 64	35
Pac-Land	MSX	18
Special Forces	DOS	21
Street Gang	ZX Spectrum	19
Street Machine	Commodore 64	19
Summer Olympiad	Commodore 64	12
Super Cars	ZX Spectrum	10
Swooper	Amiga	9
Sydney Hunter	Commodore 64	15
Tangram	Atari ST	6
Worthy	Amiga	14

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.





Silver

Atari ST, 512k (1990, Thalion)

Tangram è un puzzle game per Atari ST nel quale riprendete in forma digitale un vecchio gioco Cinese che li ha trastullati per 4000 anni e consisteva nel creare dei disegni con 7 forme geometriche che rappresentavano quadrati, triangoli e trapezi. Questa versione per Home Computer riprende lo stesso concetto, ma più complesso perché ci sono 200 disegni che comprendono anche gli animali.

L'area di gioco mostra subito



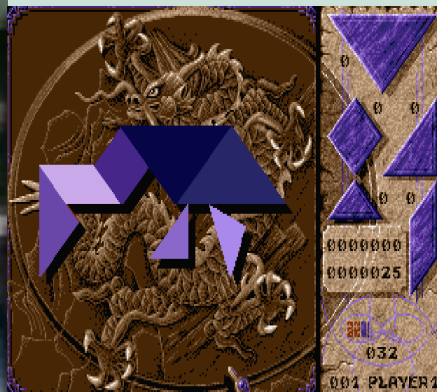
la forma che dovete costruire usando le forme geometriche che avete nel pannello di destra in cui vi viene indicato quanti pezzi avete per ciascuna forma.

Non dovete creare un disegno dal nulla, ma semplicemente mettere i pezzi al posto giusto entro un certo tempo limite. Ogni pezzo lo potete mettere come volete, lo potete roteare in ogni angolazione per poterlo incastrare perfettamente.

Sembra facile perché avete già un disegno iniziale, ma la vera difficoltà

sta nel mettere la forma corretta al posto giusto per completarlo al meglio. Se riuscite a completare il disegno nel modo corretto coprendo completamente la sua base rossa nel tempo limite potete proseguire con una forma geometrica più complessa.

Ogni livello che superate vi viene data una password che vi permette di ripartire esattamente da dove siete arrivati perché 200 livelli sono tanti e ricominciare ogni volta da capo non è di certo una bella cosa.



Ci sono due livelli di difficoltà in cui cambia il tempo e cambia la complessità dei disegni.

E' essenzialmente un puzzle game che ha una bella grafica decisamente a tema della tavola che vi riporta all'antico gioco Cinese e belle anche le cinque forme geometriche che sembrano delle vere pietre.

Durante il gioco avete anche una bella melodia che vi accompagna che malgrado l'Atari ST suona con la sua tipica qualità non è male e fa il suo dovere.

Atari ST= 8

E' un buon puzzle game curato nell'estetica per attirare bene l'attenzione del giocatore e anche per avere 200 livelli uno più difficile dell'altro in cui dovrete impegnarvi molto. Il tempo sembra tanto, ma non lo è perché alcuni disegni sono molto difficili e prevedono degli incastri che subito non sembrano ben visibili.

La difficoltà e il divertimento stanno proprio in questo. Il saper individuare il pezzo giusto al posto giusto.



Atari ST, 1 MB (1987, Go!)



Blue War III è una simulazione navale durante la Seconda Guerra Mondiale, in esclusiva Atari ST, in cui voi siete il comandante del sottomarino Americano USS U79 con una serie di missioni intorno ad alcune isole dell'Oceano Pacifico teatro di molte battaglie importanti.

Dovete affrontare aerei nemici in pattugliamento, vari tipi di navi militari e anche dei mercantili per impedire l'arrivo e la partenza di materia-

successo e la sconfitta.

Con il tasto F8 accedete ad una lista di comandi per alcuni funzioni che di fatto vi liberano dall'usare il mouse perché potete tranquillamente giocare usando solo la tastiera.

Forse la simulazione non è proprio perfetta perché non avete il periscopio e avete sempre la stessa visuale di quando siete in superficie o sott'acqua. La grafica non cambia mai quindi vi mostra sempre la stessa scena: mare e cielo anche se siete a 300 metri di profondità.

Con lo stesso sistema voi potete colpire una nave in superficie anche se tecnicamente non potreste farlo e allo stesso modo loro vi colpiscono a qualunque profondità voi siete.

Ogni schermata mostra funzioni tipiche di un sottomarino così come la gestione dei danni davvero bella, ma poi alla fine diventa caotico



li di rifornimento.

La simulazione è in linea con le altre di questo tipo perché avete una serie di icone di comando nella parte bassa dell'area di gioco tutte attivabili cliccandoci sopra con il mouse oppure con i tasti funzione da F1 a F8.

In questo genere di giochi bisogna essere veloci e poter accedere alle varie funzioni usando mouse e tastiera è alle volte essenziale tra il



e frustrante perché non sapete più dove siete e a quale profondità perché lo schermo principale vi fa vedere sempre la stessa grafica.

E' una simulazione navale abbastanza completa anche se certe funzioni sono state semplificate e tuttavia diventa tutto più complicato perché non è realistico nel movimento, nelle fasi di immersione ed emersione e nei combattimenti.

Il gioco inizia ad una profondità di 8 metri, circa a quota periscopio, ma vi colpiscono lo stesso e istantaneamente vi ritrovate a 100 metri di profondità e continuate ad essere colpiti in continuazione.

Anche da 300 metri di profondità potete colpire le navi nemiche come se voi foste in superficie.

Atari ST= 6

E' una simulazione che lascia molti dubbi su alcune cose un po' strane come il fatto che malgrado siate in profondità negli oscuri abissi del mare, lo schermo principale vi mostra sempre la superficie del mare e del cielo. Da questa profondità venite colpiti e voi potete fare altrettanto.

Mancano alcuni funzioni che lo renderebbe più realistico come il periscopio, quindi i combattimenti sono visivi a non importa a quale profondità siete.

La grafica è molto carina anche se la strumentazione è molto arcade e nasconde la sua vera natura che di certo non è quella simulativa.

Nel complesso è sufficiente, ma vi deluderà tantissimo se cercate una vera e completa simulazione navale.

THE SUPREME SUBMARINE SIMULATION

Frames

ARC



Bronze

Amiga, 512k (1990, ARC)

9 Lives è un gioco di piattaforme per Amiga che nel 1990 poteva già far vedere le sue caratteristiche audio e video in un genere dove ha sempre dimostrato di avere una marcia in più rispetto alla concorrenza.

Solo quattro livelli in cui voi interpretate Bob, un gatto, che deve salvare la sua fidanzata Claudette da uno scienziato che vuole usarla per degli esperimenti.

Voi non potete uccidere i nemici, ma semplicemente stordirli con una pallina di lana (*non poteva essere qualcos'altro. I gatti amano i gomitioli di lana*). Inutile dire che ogni contatto indesiderato vi provoca la perdita di energia finita la quale perdetevi una delle vostre nove vite.

I vari livelli sono divisi in varie sezioni e in ognuna dovete liberare sei gatti per poter accedere a quella successiva; in ognuna di queste ci sono animali mutanti che cercano di

colpirvi e togliervi una delle vostre vite.

In aiuto oltre alla vostra arma ci sono dei bonus: le ali vi permettono di volare; la testa di un gatto vi dà una nuova vita; la testa di un gatto bianco vi dà l'invisibilità e raccogliendo uno scudo con indicato la lettera "B"



avete una protezione temporanea da ogni contatto con i vari animali mutanti.

Per rendere le cose più complicate, le sezioni sono piene di ogni genere di mutanti, ci sono delle porte che vi fanno accedere ad altre sezioni che devono essere aperte con le chiavi che sono sparse in giro e sempre in punti dove intorno ci sono trappole mortali che vi uccidono all'istante (cadere su delle punte è morte perché vi incastrate e non ne uscite più).



Potete saltare in due modi diversi: un semplice salto in alto per raggiungere le piattaforme adiacenti e un mega salto per superare ostacoli impossibili con quello normale che va caricato tenendo la levetta del joystick in basso e poi rilasciarla per eseguirlo. Notate il gatto sulla sinistra del pannello di controllo che allunga la coda. Potete fare mega salti diversi a seconda della sua lunghezza.

La vostra arma può essere lanciata a diverse distanze a seconda della pressione che fate sul pulsante del joystick, ma tenete a mente che la usate come uno yoyò.

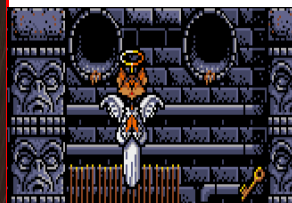
Un'altra cosa da ricordare è che quando scendete da una piattaforma superiore ad una inferiore lo fate in lungo e spesso questo vi porta contro ostacoli letali perché non vedete quello che c'è sotto di voi.

L'energia di ogni vita non cala velocemente per ogni contatto con altri animali e sicuramente nove vite sono tante, ma è difficile per il modo di saltare e scendere dalle piattaforme. Aggiungeteci anche un'area di gioco molto piccola.

Amiga= 7

E' un buon gioco di piattaforme con una più che discreta melodia musicale che vi accompagna senza mai essere noiosa (non ci sono gli effetti sonori!). La grafica è buona, molto colorata, ci sono un sacco di animali mutanti diversi che sono tutti ben animati e accurati.

La parte frustrante sono i salti che vi portano inesorabilmente contro trappole che non potete vedere e che sono ovunque. Dovete fare, ad esempio, salti ben calibrati, prendere il tempo con le piattaforme che appaiono e scompaiono tenendo a mente il tempo di carica e successivo salto. Infine ci sono delle piccole stanze chiuse senza via d'uscita che spesso nascondono oggetti importanti.



SWOOPER

Copyright 1987 Golden Games
Licensed by Vesalia Soft
written by Frank Neuhaus

F1 PLAYERS: 1 **F2** JOYSTICK **F3** PORT 2
F6 START GAME **F7** PAUSE GAME **F8** QUIT

Amiga, 512k (1987, Diamond)

Nella seconda fase forse vi potreste aspettare meteoriti più belli da un Amiga, ma nel complesso anche questa parte è molto convincente.

Swooper è un clone di Space Invaders, quindi uno sparatutto a scorrimento verticale con in più una storia alle spalle in cui voi siete un pilota che deve trasportare dei vaccini dalla Terra ad una stazione spaziale che è stata colpita da una epidemia scatenata da alcuni alieni che dovete affrontare per portare a termine la vostra missione.

Questo gioco è formato da due parti: nella prima è come il classico Space Invaders con la vostra astronave bloccata nella parte bassa dello schermo in cui dovete distruggere tutte le ondate di alieni spostandovi solo a destra e sinistra. Nella seconda parte dovete evitare il consueto campo di asteroidi in cui però potete spostarvi in tutte le direzioni e cambiare anche la velocità.



Come clone di Space Invaders è fatto molto bene e sfrutta le caratteristiche

dell'Amiga soprattutto nella prima fase con alieni molto convincenti nella grafica, nel dettaglio e nella cura dei particolari. Buona anche la giocabilità malgrado abbia un difficoltà elevata perché per rendere le cose più complicate ci sono degli scudi protettivi a

difendere gli alieni che si generano un po' a caso (*questa volta non siete fortunati ad avere quei massi rocciosi a difendervi*).



Amiga= 7

Nulla di strabiliante per essere un gioco a 16-Bit dato che è molto semplice con nessuno sfondo a parte qualche puntino luminoso per le stelle.

Ben fatti gli alieni che sono molto curati nel dettaglio e nei colori e sicuramente danno quel qualcosa in più al gioco.

La difficoltà è ben calibrata e dovete comunque fare attenzione perché questa volta gli alieni hanno una sorta di protezione che comunque non li aiuterà.

Super Cars



Copyright 1990
Gremlin Graphics Software Ltd

ZX Spectrum (1990, Gremlin Graphics)

Super Cars è un gioco di corse automobilistiche fortemente ispirato a "Super Sprint" per il tipo di visuale e anche come concetto di guida. Super Cars è un titolo che in Italia ha creato qualche confusione con la serie TV, Knight Rider, tradotto in italiano "SuperCar". La prima volta che ci giocai cercavo dei riferimenti alla serie televisiva senza trovare nulla - ovviamente non aveva niente a che fare, ma solo un ennesimo equivoco dovuto alla traduzione errata.

E' un normale gioco di guida, ci sono 9 tracciati e ciascuno dei quali ha quattro livelli di difficoltà, potete iniziare da quello che volete, ci sono monete da raccogliere lungo il percorso che vi servono per comprare e migliorare i componenti della vostra vettura. Tuttavia avete inizialmente un budget di 5000£ per acquistare una nuova auto tra le 8 disponibili e

per migliorare fin da subito quella che avete.

Per vincere i livelli dovete arrivare tra i primi tre e quindi superare tutte le auto gestite dal computer. Inizialmente sono solo quattro, ma nei livelli successivi aumentano sempre di più.

Sicuramente è più impegnativo di Super Sprint dato che avete un livello di sfida più alto e molte più auto da superare.

Questa versione provata in questo numero è quella per lo ZX Spectrum che ha una grafica molto bella e accurata come era lecito aspettarsi. Non è velocissima, ma questo permette di avere una ottima giocabilità. Un po' frustrante superare il computer perché le collisioni sono fin troppo fiscali e capita spesso che vi scontrate anche per un solo pixel. Dovete quindi fare sorpassi molto larghi dalle auto

del computer.

E' monocromatico per tutto quello che si muove, mentre tutto il resto è ben colorato.

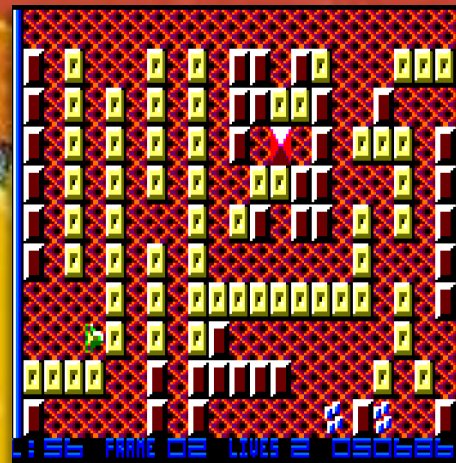


ZX Spectrum= 8

Ottimo gioco di guida simile a Super Sprint per la visuale, il tipo di gioco, la scelta dei tracciati con i più la possibilità di comprare anche armi per distruggere o danneggiare le auto del computer e acquistare nuovi veicoli sempre più potenti e veloci.

Se vi era piaciuto Super Sprint vi piacerà anche questo titolo soprattutto per la sua giocabilità così immediata.

I tracciati sono tanti e per ciascuno di essi dovete fare 5 giri.



Amstrad CPC (1987, Rack-It)

Anarchy è un gioco di azione con visuale dall'alto a scorrimento orizzontale per Amstrad CPC in cui voi siete il solito eroe solitario che è stato assunto per riportare la pace sul pianeta Sentinel 4 (*ogni riferimento a Sentinel è puramente casuale e non c'entra assolutamente nulla*).

Un gruppo di ribelli ha preso il controllo del pianeta creando una situazione di caos. La vostra missione è quella di infiltrarvi nelle loro basi e distruggere tutte le armi e gli esplosivi per impedirgli di avere successo.

Nel gioco voi guidate l'A.C.E. MK2 Interceptor, un carro armato, per distruggere tutte le armi dei ribelli, ma ovviamente dovete affrontare tutte le guardie droidi che sono letali al contatto.

Quando distruggete le armi di una base i suoi sistemi di difesa collassano

uscita per raggiungere una nuova base.

Ci sono 2 minuti di tempo per completare la missione nella base che state esplorando, altrimenti morirete perché il sistema di difesa toglie l'ossigeno.

Ci sono molte basi da distruggere e ogni quinta di queste contiene una bomba nucleare. Sono edifici estremamente protetti da droidi speciali che avvertono automaticamente la presenza di intrusi e sono abili a trovarli e distruggerli.

La teoria è molto facile, mentre la pratica è molto più complessa perché la meccanica di gioco assomiglia vagamente a "Dynablast" in cui dovete distruggere tutte le casse che trovate entro 2 minuti e poi fuggire.

I nemici che trovate non li potete distruggere, ma solo stordire temporaneamente tenendo conto anche che queste casse non le potete colpire come volete, ma il vostro sparo si attiva solo se voi siete ad una certa distanza da queste ultime.

Un gioco che non punta di certo a impressionare per la grafica che comunque è molto carina, colorata e fa il suo dovere.

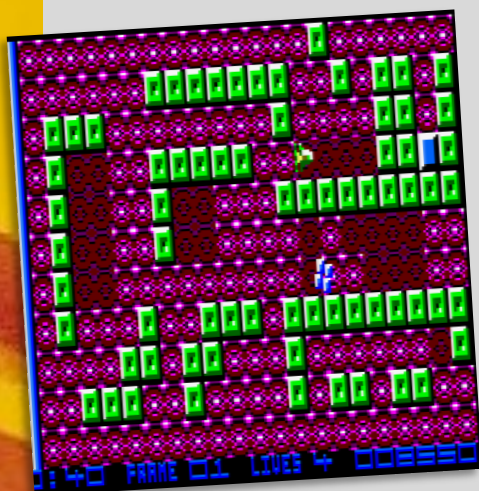
La velocità dello scorrimento è buona e la difficoltà dipende da quanto siete veloci e bravi a distruggere tutto quello che potete.

Amstrad CPC= 8

Un gioco divertente che è puramente di azione, ma al tempo stesso è una scarica di adrenalina perché ogni livello è costruito in modo tale da rendervi la vita difficile avendo solo 2 minuti per ripulirlo dalle casse pieni di armi.

La grafica fa il suo dovere, assomiglia vagamente ad un altro famoso gioco e lo scorrimento è molto fluido.

Un giudizio che esce fuori principalmente dalla giocabilità e livello di sfida abbastanza elevato.



lasciandovi fuggire da una piccola



Commodore 64 (1988, TyneSoft)

Summer Olympiad è un gioco sportivo multi evento, una serie di giochi che sono da sempre molto apprezzati da tutti perché vi permettono di cimentarvi in varie prove e dimostrare quanto siete bravi in discipline che nella vita reale non sareste in grado di poter fare.

In questo titolo ci sono solo cinque eventi che possono essere provati singolarmente oppure in un torneo in cui potete anche scegliere la nazionalità:

- Corsa ad Ostacoli
- Salto Triplo
- Tiro al piattello
- Tuffi
- Scherma



Una cosa interessante di questo gioco è che alcuni eventi hanno una visuale laterale in 2D, alcuni hanno una visuale isometrica e altri in 3D in terza persona.

Di certo c'è un po' di varietà di visuali che aiutano non solo a rendere più realistiche queste discipline e al tempo stesso vi invogliano a prose-

guire per scoprirle tutte.

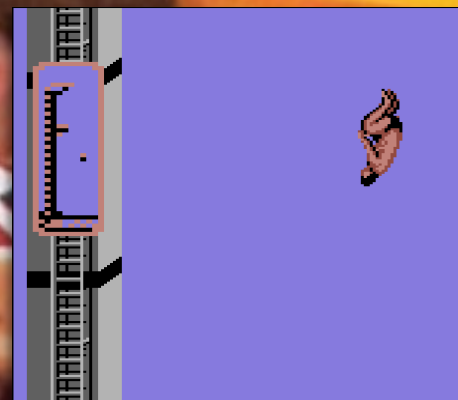
La gestione del controller è come in tutti questi titoli sempre complicato perché alcune discipline richiedono addirittura la rotazione a 360° del joystick che non sempre è facile e se avete un joypad la cosa può essere più complicata.



Dopo aver scelto il numero dei giocatori, dopo aver scelto il nome e la nazionalità (niente inni nazionali, ma solo una animazione della bandiera che sventola al vento) dovete scegliere gli eventi a cui partecipare in una simpatica scena con dei televisori (in queste fasi iniziali di impostazione c'è una musica predefinita che va ad libitum).

Selezionando tutti gli eventi inizia il Torneo ufficiale con la Cerimonia di Apertura che è molto carina perché si vede nel monitor dell'Arena il tedeforo che corre per accendere la fiaccola Olimpica.

Le discipline sono in sequenza e non importa se vincete o perdete perché lo scopo è vincere più medaglie possibili e da questo punto di vista giocare da soli non è sempre emozionante. Se avete degli amici invitateli a giocare perché sono previsti fino a 6 giocatori.



Commodore 64+ 9

Un buon gioco multi evento che malgrado abbia solo cinque eventi sono molto belli con una qualità grafica di buon livello, atleti di grosse dimensioni in altrettante dettagliate arene con fondali molto ben curati e dettagliati. Ogni disciplina è ben riprodotta anche nelle animazioni che le caratterizzano e quindi anche se sono poche c'è da divertirsi soprattutto se non siete da soli.

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 Amiga-world.net o EAB. Mi trovate sotto il nome di "Seiya".

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage

- ♦ Galencia
- ♦ Who Dares Wins
- ♦ LuftrauserZ
- ♦ Sam's Journey
- ♦ Ghosts 'n' Goblins
- ♦ Terrapins
- ♦ Worthy
- ♦ Sydney Hunter

Albe75 del forum Amigapage

- ♦ Bionic Commando
- ♦ OutRun

WORTHY

START
LEVEL
SCORE
CREDITS

silver

Amiga, 1 MB (2018, PixelGlass)

Costo: da 9€ a 23€

Il recente panorama videoludico Amiga non ha sicuramente brillato per qualità, con uscite spesso basate su linguaggi di programmazione non all'altezza o riproposizioni di vecchi



titoli arricchiti di qualche extra e nuovi livelli. Soprattutto in rapporto al mercato degli 8bit, con il Commodore 64 in prima linea. Ma da qualche mese la situazione è cambiata. Accanto a titoli gratuiti ma comunque di ottima fattura come *Time Gal* o *Road Avenger* si affiancano nuove uscite che promettono di risvegliare anche il più scettico videogamer Amiga. Già dall'anno scorso Pixelglass con la release di *AlarCity* ha dimostrato che è ancora possibile programmare e sfruttare bene l'Amiga riportandola a piattaforma prediletta per i videogiochi.

Worthy è l'ultima proposta di questo noto marchio per Amiga 500. Si tratta sostanzialmente di un action/puzzle suddiviso in vari labirinti all'interno dei quali dovremo usare astuzia e rapidità per raccogliere tutti i diamanti e correre tra le braccia della principessa Ruby. La storia narra infatti del furto del mega diamante sacro ad opera del mago cattivo Malek che ha perpetrato ai danni della bella principessa.

Impersoniamo quindi Aldo, valoroso giovane senza paura (sin tanto che avrà birra alla quale attingere!), deci-

so a riportare il sorriso tra le labbra della sua amata. Con intelligenza e bravura dovremo attraversare 40 livelli evitando le trappole e fuggendo dai servitori di Malek che attentano alla nostra vita. La stessa è rappresentata dal numero di birre a disposizione e che possiamo raccogliere nei vari livelli. C'è un tempo limite per ogni livello, ma lo stesso influenza solo il nostro punteggio finale, mentre non sempre è necessario raccogliere tutti i diamanti presenti ma solo il numero congruo soddisfacente la principessa. Malek farà uso dei suoi viscidi servitori per complicare la nostra avventura. Il colore ne determina il grado di aggressività. Gli slime-blobs rossi sono quelli più lenti, quelli blu sono più intelligenti e veloci. Occorre invece fare attenzione a quelli verdi il cui sputo è letale. Ogni arma raccolta può essere usata una sola volta. Gli slime-



blobs sono allertati dalla nostra presenza, quando ci avviciniamo troppo cominciano a inseguirci, ma grazie alla nostra abilità possiamo far perdere loro le nostre tracce. In questo caso entrano in uno stato di esplorazione e girano per i labirinti.

Ogni livello nasconde interruttori che permettono l'accesso a stanze bloccate, e trappole costituite da frecce sottili e il pavimento o azionate quando calpestiamo alcune mattonelle.

Quest'ultime si rivelano spesso utili per eliminare i nemici che ci inseguono, mentre quelle che escono dal basso del suolo non hanno alcun effetto su di loro. Il gioco mette a disposizione dei continue illimitati ed è possibile ripartire dai livelli raggiunti qualora si ritorna al menù per salvare il proprio punteggio.

Per quanto riguarda il lato tecnico il gioco gira fluidamente a 50Hz con un'area che copre l'intero schermo. 32 colori sapientemente usati, melodie altamente orecchiabili con effetti sonori vibranti particolarmente in tema con l'aspetto "paciocoso" di questo esilarante gioco per Amiga. Richieste hardware minime di 1MB a salire per le versioni CD32 bootabile e per hard-disk. Disponibile sia in versione digitale che boxata ad un costo contenuto, supporta comandi da tastiera, joystick e joypad CD32.

Recensione scritta da DanyPPC

Amiga= 8

Worthy rappresenta l'ideale di gioco di qualità che la nostra piattaforma merita da tempo. Dopo *AlarCity* Pixelglass sforna un altro titolo dall'aspetto puramente arcade, specie nella presentazione, ma con caratteristiche di puzzle che sapranno tenere impegnato per qualche settimana anche il giocatore più esperto. I 40 livelli offrono pura sfida con una costante crescita della difficoltà. Riusciremo ad essere "worthy" (degni) dell'amore della principessa Ruby riportandole il tanto bramato diamante sacro rubatole dall'odioso mago Malek? La risposta a tutti i supporters Amiga in giro per il globo.

Bronze

SYDNEY HUNTER

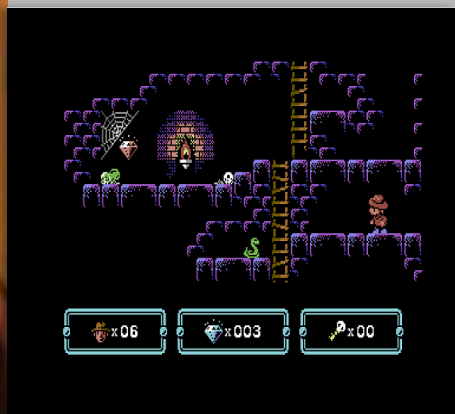


AND THE SACRED TRIBE

Avevo appreso di questo gioco l'estate scorsa. In uscita per la console ColecoVision è stato convertito su altri sistemi tra i quali il Commodore 64. Il gioco scatola è attualmente sold-out, ma la versione digitale è sempre disponibile ad un costo di circa 5€. Dopo aver proceduto con l'acquisto ed una piccola registrazione sul sito possiamo scaricare il gioco in formato D64 compatibile anche con emulatore.

Sydney Hunter e la Tribù Sacra

è un platform game molto semplice programmato da Exidy, si usa il joystick per muoversi ed il pulsante di fire per saltare. Il nostro paladino è un grande avventuriero in cerca di tesori. Mentre sta esplorando la peni-



sola dello Yucatan nella notte si ritrova catturato da una misteriosa tribù che lo terrà prigioniero fin tanto che non riuscirà a trovare una chiave che apre una porta sacra per l'accesso all'antica città dei Maya. Saremo così chiamati ad esplorare 100 stanze alla ricerca della fatidica chiave in cambio della nostra amata libertà.

Ad ostacolare il nostro tragitto presenze di pipistrelli, teschi, serpenti, scorpioni, ragni, frecce, sabbie mobili, bracieri di fuoco e piattaforme di legno marcio che si sgretolano al nostro passaggio. Durante il percorso potremo raccogliere diamanti di vario colore; quelli rossi valgono 5 diamanti blu

mentre quelli gialli 20. Un quantitativo minimo degli stessi ci sarà richiesto per accedere ad altre stanze. Non



mancheranno suggerimenti dai componenti della Tribù presenti in alcune stanze.

In aiuto alla nostra difficoltosa ricerca talismani che donano l'immunità per pochi secondi e preziosa frutta che ci regalerà vite extra. Potremo visionare i progressi della nostra avventura richiamando la mappa col tasto funzione F1.

Il gioco non è del tutto nuovo, ma è un seguito del famoso *Montezuma's Revenge* o *Panama Joe* che dir si voglia. Quanti di voi hanno mai giocato ad uno di questi platform negli anni 80, trovato magari su una delle tante



cassettine da edicola? Al termine delle nostre vite una simpatica scenetta dove è presente lo stesso Panama Joe che indispettito dal nostro fallimento ci riporterà all'inizio, pronti per ricominciare una nuova avventura. Tutta la grafica è in alta risoluzione compresi gli sprites. La scelta è stata molto azzeccata e con molta probabilità dettata da questioni di porting dalla versione originale per ColecoVision. L'audio fa la sua parte con una traccia a tema mentre gli effetti sonori sono pochi ed essenziali.

Il gioco usufruisce di una comoda funzione di fastloader compatibile anche con interfacce SD2IEC, ma ho riscontrato caricamenti più veloci solo su WinVICE e la cartuccia Ultimate2 di Gideon. Un gioco che saprà regalarvi qualche ora di divertimento in memoria dell'originale Montezuma, divertente e spassoso come pochi.

Recensione scritta da DanyPPC

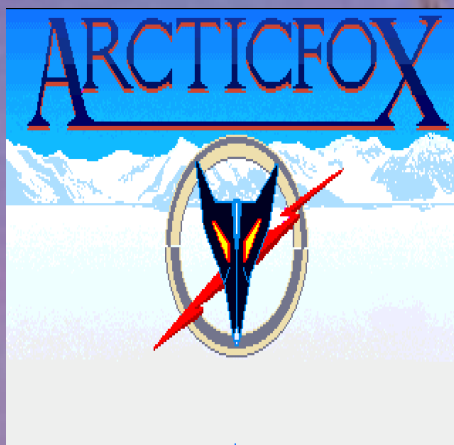
Commodore 64= 7,5

(2018, CollectorVision)

Costo: 5,99€

Sydney Hunter è il seguito di Montezuma's Revenge e questo già basta a richiamare la vostra attenzione. Il gioco non è assolutamente difficile, ma occorrerà fare attenzione anche alla più semplice delle azioni per non rischiare di perdere una vita preziosa necessaria al proseguo dell'avventura. La grafica in alta risoluzione è sicuramente un valore aggiunto che non si vede spesso sul C64 se non in acerbe conversioni da Spectrum. L'audio fa la sua parte grazie alle tipiche sonorità del SID. Merita a pieni voti un posto nella vostra softeca personale anche se attualmente è disponibile in solo digital download.

FINE



1986: Amiga, 512k

1988: Amstrad CPC, 128k

Electronic Arts

gerli.

La versione Amiga usa il Joystick in porta 1 (se non lo fate giocate con il mouse che è impossibile) e la tastiera per gestire le icone (con i tasti Q W E A S D o il tastierino numerico 7 8 9 4 5 6), mentre la versione Amstrad CPC usa la tastiera per muoversi e sparare e il tastierino numerico per le funzioni speciali.

Le icone possono essere cliccate più volte perché hanno più funzioni come la mappa e l'inclinazione del cannone.

Due versioni diverse nella grafica, ma entrambe divertenti e una simulazione ben riuscita che è fortemente ispirata a Battle Zone.

Arcticfox è una simulazione futuristica di carro armato in prima persona 3D (*futuristico perché il gioco è stato sviluppato nel 1986 e la trama si svolge nel 2005 - oggi siamo nel 2018 ed un po' strano pensarlo in questo modo*).

Nel 2005 degli alieni hanno preso il controllo del continente Antartico (e da qui il nome del gioco) e voi siete



stati inviati per fermarli grazie al super carro armato Slye-Hicks MX-100, nome in codice: Arcticfox.

Con il vostro veicolo dovete affrontare una serie di nemici di tutte le forme e dimensioni come, ad esempio, aerei, carri armati, torri di comunicazione, convertitori atmosferici e distruggerli grazie ai vostri cannoni, ai missili a ricerca del bersaglio e le mine.

Una recensione che prende in esame la versione Amiga e la versione Amstrad CPC. Non è una comparazione, ma una recensione doppia per risparmiare una pagina e anche per vedere se un 8-Bit può in qualche situazione competere con un architettura superiore.

Entrambe le versioni si avviano allo

stesso modo con la medesima schermata del titolo ben fatta e iniziano le differenze: su Amstrad CPC (richiede 128k) ha una demo iniziale automatica che mostra tutti i nemici presenti nel gioco e una loro buona descrizione; con l'Amiga dovete premere F1 per fare la stessa cosa. Entrambe le versioni sono completamente mute in questa sezione.

Si notano già le prime differenze grafiche perché su Amiga i poligoni sono solidi e sul CPC sono trasparenti (ma sono molto veloci).

E' un gioco molto complesso oltre a pilotare il carro armato nelle varie direzioni avete 6 icone che attivano delle funzioni speciali: lancia missili, lancio delle mine, modalità combattimento e modalità spostamento, due tipi di mappe, il cambio di visuale e l'icona della pala indica che in uno speciale scenario (sulla neve)



potete scavare e nascondervi dai nemici. Potete comunque continuare a sparare, a individuarli e distrug-

Amiga= 8

Una bella simulazione di carro armato in 3D a poligoni solidi che vanta una grafica interna molto accurata dove potete vedere anche le mani del pilota mentre agisce sulla manopola principale e le varie funzioni.

Peccato che le prestazioni non siano al massimo malgrado l'area di gioco effettiva sia molto piccola.

Possibilità di scegliere manualmente o casualmente scenario e nemici.

Amstrad CPC= 8

Un buon simulatore che usa una grafica vettoriale 3D trasparente, molto accurata, dettagliata e veloce.

Ben riuscito anche l'abitolo interno del carro armato con tutte le funzioni facilmente accessibili con la tastiera. Buona la giocabilità e divertente.

Possibilità di fare un torneo che vi fa scegliere casualmente o manualmente uno scenario e i nemici.

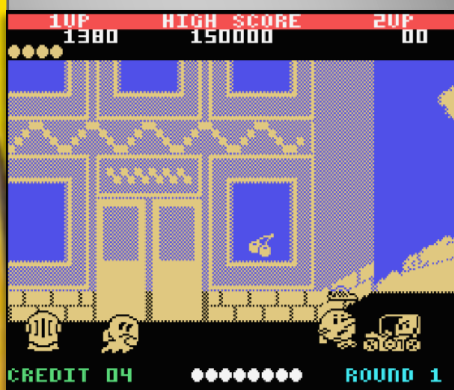


MSX (1988, Grandslam)

Pac-Land è una avventura a scorrimento laterale in 2D con protagonista Pac-Man che avete imparato a conoscere nei suoi tipici habitat labirintici in cui deve mangiare tutte le pillole cercando di fuggire dai fantasmi che cercano di ucciderlo.

Non cambia la meccanica di gioco in questa avventura perché avete sempre a che fare con i soliti fantasmi, avete delle mega pillole da prendere per poterli mangiare come eravate abituati a fare.

Quello che cambia è che ora avete un corpo umano con delle braccia e delle gambe e un cappello sotto il quale



avete una piccola fata che deve essere portata nel suo regno facendo attenzione a non farvi catturare dai fantasmi Inky, Blinky, Pinky e Clyde.

E' un gioco che quando fece la sua comparsa come Coin-Op catturò l'attenzione della gente grazie ad una grafica da cartone animato con personaggi di grosse dimensioni, belle animazioni e anche un po' di umorismo nel vedere i fantasmi che cercano di



fermarvi ad ogni costo guidando anche diversi veicoli.

Ci sono 16 livelli e in ognuno dovete attraversare la città, la foresta, un fiume e un lago. Quando avete salvato la fata dovete tornare indietro facendo il percorso contrario e tornare in città per avere un bonus punteggio.

E' ripetitivo perché ogni livello è sempre uguale. Cambia la difficoltà, ma alla lunga diventa noioso e poi si fanno errori, si perdono delle vite perché perde interesse.

Ogni sezione dei livelli avanzati aggiunge qualche difficoltà, qualche elemento dello sfondo per costringervi a impegnarvi seriamente. Alla lunga non riesce più a tenervi incollati al

monitor.

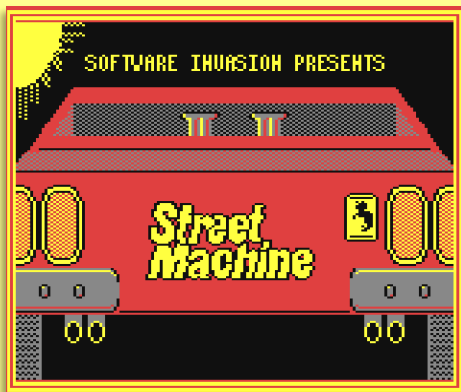
Le conversioni sono tutte ottime con una buona riproduzione della grafica da cartone animato. La versione MSX mantiene le giuste dimensioni e proporzioni, ma la grafica del fondale è molto brutta, approssimativa. Quando ci sono troppi sprite sullo schermo rallenta in maniera esagerata.

Tra le varie conversioni questa non mi è piaciuta in modo particolare per una eccessiva difficoltà e anche rallentamenti che onestamente non si spiegano molto.

MSX= 5,5

Brutta la grafica dei fondali spesso approssimativa, mal colorata e poco definita. Gioco eccessivamente difficile e rallentamenti troppo esagerati e fin troppo evidenti.

Un Pac-Land così difficile vi fa scappare la voglia di giocare.

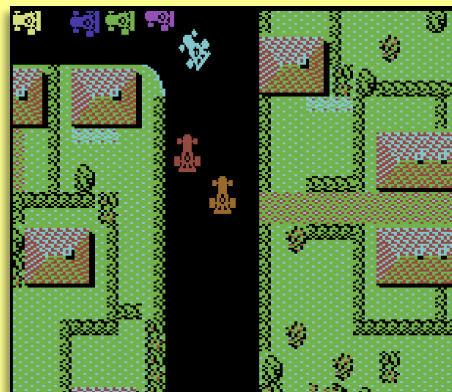


STREET MACHINE

E' un gioco di corse automobilistiche che è composto da tre tracciati in diverse condizioni atmosferiche, basato sulla gestione della vettura e dei suoi danni perché la vittoria o la sconfitta dipende molto da come sapete gestire la gara: superare le vetture, ma soprattutto evitare i danni. Se danneggiate l'auto a bassa velocità potete provare a riparare i danni e li vedete nel pannello di controllo che riproduce la vettura indicando quali

sono le parti danneggiate che se superano il 79% non potete più continuare. Entro un certo tempo limite avete una lista dei vari danni e spostandovi con il joystick sulla voce desiderata questa viene riparata (se il danno è 40 punti, vedete che fino a quando avete il puntatore su quella voce il valore scende). Più riparate le varie parti e più avete possibilità di continuare a correre. Se il danno è troppo elevato non c'è niente da fare.

Graficamente non male con la possibilità di scegliere la vostra vettura (tanto partite sempre in ultima posizione) con un buon disegno delle vetture che rimangono stilizzate. Non è questo il valore più importante, ma la gestione della vettura; correre nel tracciato cercando di arrivare in fondo non danneggiando l'auto. Non credo sia importante vincere o perdere, ma solo completare i tre tracciati gestendo i danni. Un gioco di corse un po' atipico, ma che vi da un nuovo aspetto da considerare.



Commodore 64= 7

Una corsa dove probabilmente non serve vincere, ma solo finire la gara gestendo i danni nel miglior modo possibile. La grafica è tuttavia molto carina e soddisfacente per le vetture e i paesaggi.



Street Gang

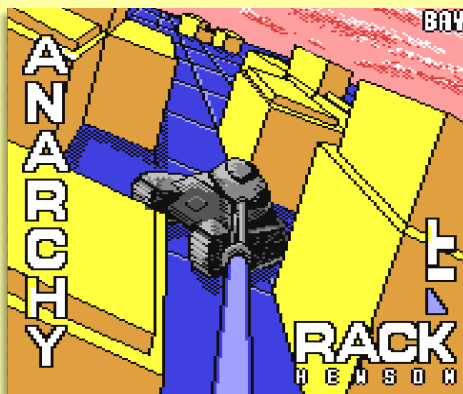
Dopo la deludente versione per il Commodore 64 ho voluto vederlo di nuovo sul suo diretto concorrente che è lo ZX Spectrum che mi ha piacevolmente colpito per la sua grafica molto dettagliata e decisamente curata non solo nei vari personaggi, ma anche fondali ben più realistici. A parte questo miglioramento estetico gli sviluppatori non hanno ben chiaro cosa significa una difficoltà ben cali-

brata. A parte la mancanza totale di audio sia come musica che come effetti sonori, la difficoltà è esattamente come ho visto sul Commodore 64 o forse anche peggio. Il vostro personaggio può abbassarci per non evitare i colpi avversari. A cosa è servita implementare questa funzione se si viene colpiti lo stesso? Il vostro nemico vi lancia un colpo di pistola o un pugnale, voi vi abbassate e crepate. Venite attaccati a destra e sinistra, ma tanto basta che vi sfiorino e avete già perso una vita. In pratica non riuscite a fare un metro perché ogni volta che perdete ricominciate dall'inizio del livello.



ZX Spectrum= 4

La grafica è buona sia in gioco sia il font usato per il nome. Manca la musica, gli effetti sonori, la difficoltà non esiste, morite al minimo contatto, vi potete abbassare, ma venite colpiti lo stesso. Le immagini di repertorio sono sempre le stesse. Evidentemente non si riesce a proseguire.



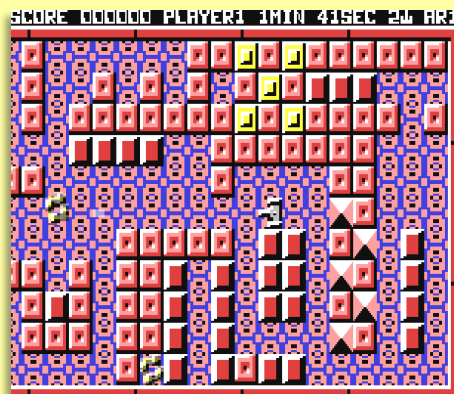
ANARCHY

In questo numero avete letto il bel gioco per Amstrad CPC che però tutta via soffre di una velocità alle volte un po' troppo elevata che non sempre vi permette di completare il livello nel suo tempo limite.

La versione per il Commodore 64 è identica a questa versione se non per la fluidità dell'intero gioco che è decisamente migliore anche per il movimento del vostro carro armato che non soffre di questa velocità e vi

permette di distruggere tutte le casse con un buon anticipo di secondi.

La grafica è molto buona, meno colori rispetto al CPC e tutti gli sprite in movimento sono monocromatici e grigi, ma sono curati meglio e, ad esempio, il vostro carro armato è molto più riconoscibile come tale.



Commodore 64= 8

Un gioco molto interessante di pura azione e molto giocabile grazie ad una fluidità di scorrimento e di movimento che rendono questo difficile gioco molto più semplice. Grafica curata e piacevole da guardare.



Air Rescue

15 uomini suolla cassaaaa del morto.. Ehm no..ops, ho sbagliato storia. 15 uomini da salvare dopo che le forze Militari di Junta hanno di nuovo attaccato la popolazione.

A bordo del vostro elicottero dovete volare in questo territorio distrutto dalla guerra per trovare dei sopravvissuti e poi riportarli alla base. Avete 10 livelli di gioco e in ciascuno di questi dovete recuperare almeno

15 civili per poi passare a quello successivo.

Già dalle prime fasi di gioco sembra proprio "Choplifter" anche se la grafica è forse un po' meno bella e meno raffinata e ogni oggetto presente sullo schermo è letale perché pur sembrando isometrico non lo è e voi non potete atterrare davanti o dietro una casa o un bunker, pena la vostra distruzione.

Non c'è bisogno di distruggere le case o i bunker per liberare i civili dato che basta atterrare nelle vicinanze che loro salgono a bordo e poi dovete solo riportarli all'ospedale (anche in questo caso è richiesto un atterraggio perfetto, basta un pixel fuori posto ed esplodete)

Per difendervi dai nemici avete solo un cannone frontale e nessun tipo di bomba, quindi l'attenzione è molto più elevata rispetto al gioco da cui trae forte ispirazione.



Atari 8-Bit= 6,5

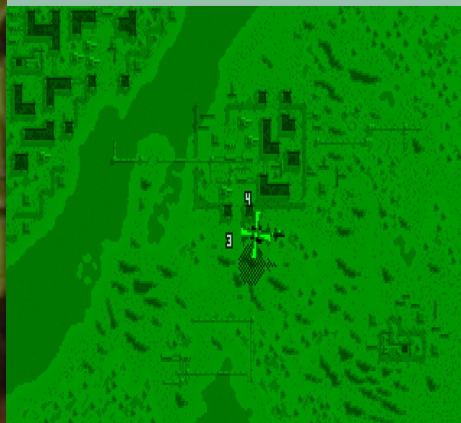
E' un clone di Choplifter, ma decisamente più grezzo dal punto di vista grafico. La giocabilità è un po' diversa per il fatto che sembra 3D, ma non lo è e quindi gli atterraggi sono letali se mal fatti. Difficoltà ben calibrata e divertimento sicuramente centrato.



Special Forces è un sparatutto con visuale dall'alto con un po' di strategia da applicare.

Voi controllate quattro soldati con delle impostazioni che ricordano "Jagged Alliance" e lo stile arcade ricorda "Gauntlet".

La storia che sta dietro questo gioco è che quando i tempi sono agitati gli Americani armano gli eserciti e sono pronti a scendere in campo per andare là dove nessuno è mai andato prima. Ci sono 16 missioni divise in quattro zone con ciascuna un obiettivo da completare che può essere il disattiva-



PICKUP TEAM MEMBERS

re un raggio laser, missioni di salvataggio, ecc. Alcune di queste possono svolgersi di notte usando un sistema di visione notturna che illumina l'area di gioco di verde.

Prima di entrare in azione dovete scegliere i quattro soldati da una lista di otto in base alle loro caratteristiche, alle loro abilità ed equipaggiarli con le armi migliori per affrontare le varie missioni.

Una cosa molto importante è leggere i briefing perché se non lo fate rischiate di trovarvi durante un furioso attacco nemico senza avere le armi giuste per completare la missione.

Le opzioni per impostare il gioco sono in sequenza: difficoltà, missione, squadra, equipaggiamento e avvio. Non c'è comunque il rischio di sbagliare equipaggiamento perché tutte le impostazioni le fate in sequenza e quindi dovete sempre leggere bene le varie in-



formazioni che vi vengono fornite. Sicuramente la parte più noiosa è la preparazione della squadra, la scelta dei soldati e l'equipaggiamento che deve essere minuzioso perché altrimenti non avete il via libera per agire.

Quando siete pronti vi trovate nell'area di gioco con una visuale dall'alto in cui dovete posizionare i vostri uomini e poi iniziare la vostra missione.

Se uno dei vostri compagni muore, la missione fallisce e l'elicottero arriva per l'estrazione di emergenza; in altri casi sarete voi a chiamarlo per evitare la perdita di vite umane a costo di sacrificare la missione.

Durante il gioco controllate i vostri personaggi con i tasti da F1 a F4, potete cambiare il tipo di formazione tra i quattro disponibili che serve per migliorare la strategia per affrontare i nemici.

Potete mettere i vostri uomini ovunque sulla mappa anche distanti tantissimo gli uni dagli altri per circondare il nemico, ma non è saggio perché se qualcuno è isolato rischia di morire e rovinare la missione.

Se non fate nulla durante il posizionamento, quest'ultimo viene fatto in automatico e sono tutti insieme e già così si coprono le spalle gli uni con gli altri.



DOS= 7

E' un buon gioco di strategia e di azione con una grafica davvero molto curata e dettagliata grazie ad una grafica VGA a 256 colori che enfatizzano ogni cosa.

Avete un sacco di opzioni durante l'azione per la mappa con diversi ingrandimenti, la scelta delle armi, la formazione della squadra.

Per la gestione dei vari soldati potete usare la tastiera o il joystick. All'interno del manuale trovate tutti i tasti che dovete premere per configurare il controller.

Ho avuto dei problemi a usare il giusto controller con questa versione per MS-DOS.



PRESENTS

INDOOR SPORTS

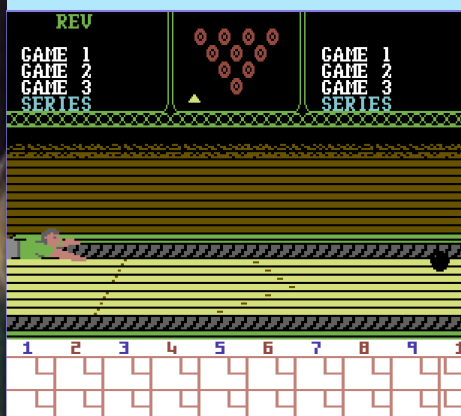
© 1987 DESIGNSTAR CONSULTANTS, INC.

Commodore 64 (1987, Mindscape)

Indoor Sports è un gioco multi evento per il Commodore 64 che come dice il nome sono delle discipline che si svolgono all'interno di palestre o arene:

- Bowling
- Freccette
- Table Ice-Hockey
- Ping-Pong

Il menu e le opzioni di questo gioco



sono uguali a "Clubhouse Sports", ma dato che gli sviluppatori sono gli stessi hanno pensato bene di risparmiarsi un bel po' di lavoro.

La versione per il Commodore ha solo tre giochi nella versione su cassetta provata per questa recensione: Bowling, Freccette e Table Ice-Hockey. Solo la versione su disco ha il Ping-Pong.

Il bowling è fatto molto bene in una visuale 2D a scorrimento laterale per il lancio della palla (tra l'altro molto dettagliata anche nell'animazione) e poi la visuale diventa 3D per quando si colpiscono i birilli. E' davvero molto difficile però riuscire a fare un buon



lancio e con questa doppia visuale dovrete fare tantissima pratica.

Nel gioco delle freccette dovrete impostare una direzione, scegliere l'angolo di lancio e infine la forza per assistere ad una bella animazione a tutto schermo in cui voi lanciate questa freccetta che se ben impostata colpirà il bersaglio.

Bella la grafica durante la preparazione del tiro e la successiva grafica ani-

mata.

Table Ice-Hockey è la versione da tavolo dell'Hockey in cui dovete spingere il disco nella porta del vostro avversario usando una racchetta che scivola sul tavolo.

Quest'ultimo è costruito per riprodurre un campo da gioco reale. La vittoria è data non solo dalla vostra abilità nel colpire, ma anche dalla potenza che date al disco per non essere intercettato dall'avversario.



Commodore 64= 8

Tre giochi interessanti per questo gioco multi-evento che sono tutti ben realizzati sia dal punto di vista tecnico con una bella grafica a tutto schermo di grosse dimensioni anche ben animata.

Ogni evento ha il proprio menu per le varie impostazioni sulla difficoltà dell'avversario (se giocate contro il computer) e per alcuni anche la velocità generale di gioco. Solo la versione su disco contiene anche il Ping-Pong, ma chi ha la cassetta può divertirsi per tanto tempo anche sfidando degli amici.

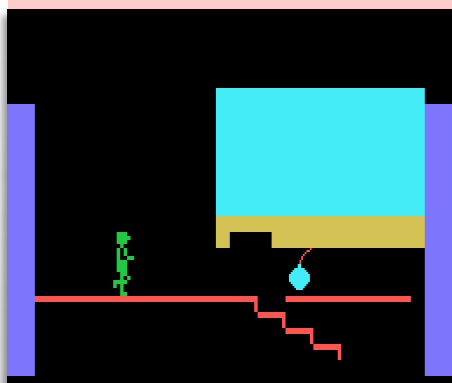


Ti99-4A (19xx, Metro Goldwyn Mayer)

Crystal Hell Tower è un gioco arcade per il Texas Instruments Ti99-4A basato su un film nel quale vi trovate in cima ad un grattacielo omonimo per scendere i suoi 13 piani e salvarvi.

Questo edificio è minato con delle bombe che sono sparse lungo i vari piani. Se le trovate dove disinnescarle raccogliendole (*non so bene se è veramente questa la trama perché è molto vecchio e il film non se ne trova traccia da nessuna parte*).

Un titolo arcade molto semplice in cui dovete fuggire e al tempo stesso salvare il grattacielo dalla distruzione.



Non avete molte abilità se non quella di saltare da un piano all'altro, ma non è facile perché è un po' la difficoltà di questo gioco.

La prima cosa da far notare è che si gioca solo con i tasti che non sono assolutamente facili da usare e complicato il sistema di movimento e salto.

In pratica ci sono delle scale che vi portano in fondo al piano dove siete, ma non si può scendere camminando, ma facendo un piccolo balzo che deve essere perfettamente centrato.

Se non lo fate precipitate e morite.

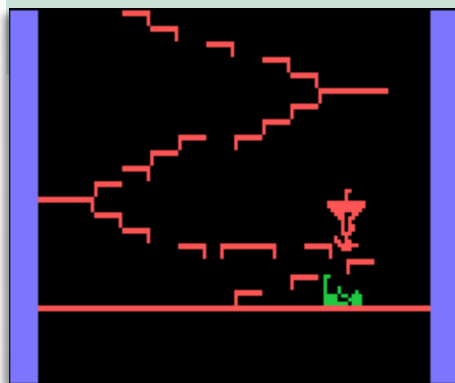
Avete tante vite proprio perché è complicato questo sistema e ci vorrà parecchio tempo per prendere confidenza.

C'è un altro problema perché dai piani superiori cadono oggetti e persone e dovete evitarle perché se entrate in contatto con loro perdete l'equilibrio e cadete al piano sottostante.

Non è chiaro se le scale che vedete rappresentano solo un piano dei tredici che ci sono o sono i 13 piani visti come una lunga scala da scendere per arrivare a terra prima che esploda la bomba.

Non ha una bella giocabilità perché dovete usare i tasti in contemporanea per effettuare i salti e sbagliare anche di pochi pixel vi porta alla morte così come evitare i pericoli che cadono dal cielo rimanendo in equilibrio su piattaforme piccolissime.

La difficoltà forse esagerata nell'eseguire salti di una precisione fin troppo inflessibile lo condannano all'oblio che forse aveva già fin dalla sua prima pubblicazione.



Ti99-4A= 7

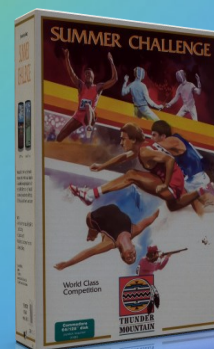
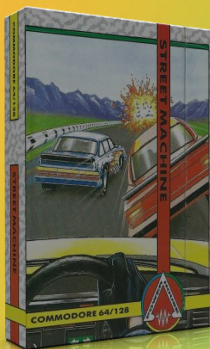
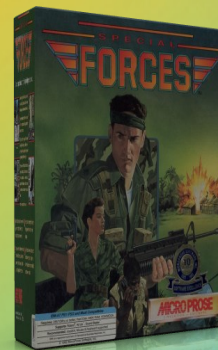
Il voto forse è troppo alto, ma considerando l'età di questo Computer, avete una grafica davvero bella, colorata e anche decisamente dettagliata.

Mi spiace che sia complicato nell'uso dei tasti e di una eccessiva difficoltà nel passare da una piattaforma superiore ad una inferiore (la scala) anche per pochi pixel e tenendo conto che dal cielo cade di tutto, da persone morte, letti, armadi e tanto altro.

Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

Box Art: Copertine in 3D



Console Forever





Tomcat: The F-14 Fighter Simulator (1989, Absolute Entertainment)

E' un simulatore di volo militare realizzato da Dan Kitchen da sempre amante di questo tipo di aereo e delle sue missioni tanto da decidere di creare un gioco dedicato ad esso. Sfrutta bene le caratteristiche dell'Atari 7800 per la grafica molto curata e colorata con un buon abitacolo che è realistico grazie al permesso di U.S. Force. Quindi niente al caso, ma tutto ben riprodotto.

Di certo giocare con una Console non è mai facile soprattutto se si tratta di simulatori di volo che nelle versioni su Computer sono pieni di tasti da usare in contemporanea con joystick e/o mouse. Su Atari 7800 è stato creato per essere giocabile usando solo un joystick e le varie combinazioni che potete fare. Non c'è una campagna militare, ma una serie di missioni notturne in cui dovete decollare da una portaerei, raggiungere l'obiettivo e poi tornare

alla base per l'atterraggio. Che vada bene o siete distrutti avrete un giudizio per ogni missione.

Molto buona la fase di decollo in cui dovete raggiungere la massima velocità (216%) e poi automaticamente sareste catapultati in aria e a questo punto dovete subito puntare in alto altrimenti precipitate in mare.

La difficoltà di questo gioco è che non ci sono punti di riferimento visivi perché avete un mare infinito e un cielo. Solo la strumentazione vi dice la vostra posizione e l'altitudine. Se vi basate sulla vista non sono ben evidenziati questi valori.



Atari 7800= 7,5

E' un buon simulatore di volo che riproduce bene ogni fase e vi immedesima bene in questo genere solamente con il joystick e i suoi due pulsanti.

E' difficile perché non ci sono punti di riferimento, tutto in notturna e la visuale non aiuta a rendersi conto se state precipitando oppure no. La grafica è buona, veloce, fluida e decisamente dettagliata l'abitacolo che sembra quello di un vero F-14 Tomcat.



Sports Pad Soccer (1987, Sega - Sega Master System)

Una Console a 8-Bit che spesso colpisce il giocatore con dei bei titoli e questo è uno di quelli dedicati al Calcio in cui potete giocare da soli contro il Computer oppure una sfida tra due amici.

Potete giocare subito una partita oppure allenarvi ai Calci di Rigore.

Mi ha colpito molto il fatto che dopo aver scelto la Nazionale vedete subito la grafica del giocatore con la maglietta e poi ascoltate l'Inno Nazionale quasi al completo.

Bella la grafica durante la partita che è molto chiara con i giocatori ottimamente definiti che non si postano in modo fluido, ma a scatti (non è una questione di fluidità, ma solo un diverso modo di concepire questo gioco e che funziona bene).

Avete solo due pulsanti per giocare e ci sono tutte le azioni possibili per tirare in porta e fare dei passaggi ai compagni.

Devo dire che ha una giocabilità mol-



to da Coin-Op per il concetto di partita, il livello di sfida contro il computer che ha qualità in base alla storia della squadra.

Peccato non ci sia la possibilità di creare un torneo, ma comunque ci sono abbastanza squadre Nazionali per farvi passare un bel po' di tempo da soli o in compagnia di un amico.

Grafica e sonoro sono ben sfruttati e piacevoli da ascoltare.



Terra Cresta II: Mandoraa no Gyakushuu (1992, Nichibutsu - PC Engine)

Si tratta del seguito del gioco del 1985 uscito però solo in esclusiva PC-Engine che riprende la trama dove era finita.

L'Impero Mandoraa cerca la vendetta per la sconfitta subita e l'organizzazione Terra Cresta vi invia di nuovo a fermarli con una nuova e super potente astronave.

Come nel precedente gioco avete un solo tipo di arma, ma avete cinque accessori che si possono combinare alla vostra astronave per potenziarla e ogni modulo ha una sua specifica tipologia di armamento che può essere lo sparo posteriore, scudi, potenziamento dell'arma principale, ecc.

La cosa buona è questi moduli vi proteggono anche come un'armatura perché se venite colpiti non



esplodete, ma perdete uno di questi che diventano una sorta di vite supplementari.

Collezionando tre "formazioni" potete rilasciare una speciale Smart Bomb molto potente che distrugge tutto quello che c'è sullo schermo.

Un gioco molto lungo perché ci sono dodici livelli.

Grafica bella, colorata, molto curata nelle animazioni del fondale e dei vari nemici che sono tanti sullo schermo di vario tipo e anche in grande quantità.

Se perdetevi le armi durante il livello sono guai perché con l'arma predefinita non avete la potenza per affrontare alcuni tipi di nemici che sono molto resistenti.

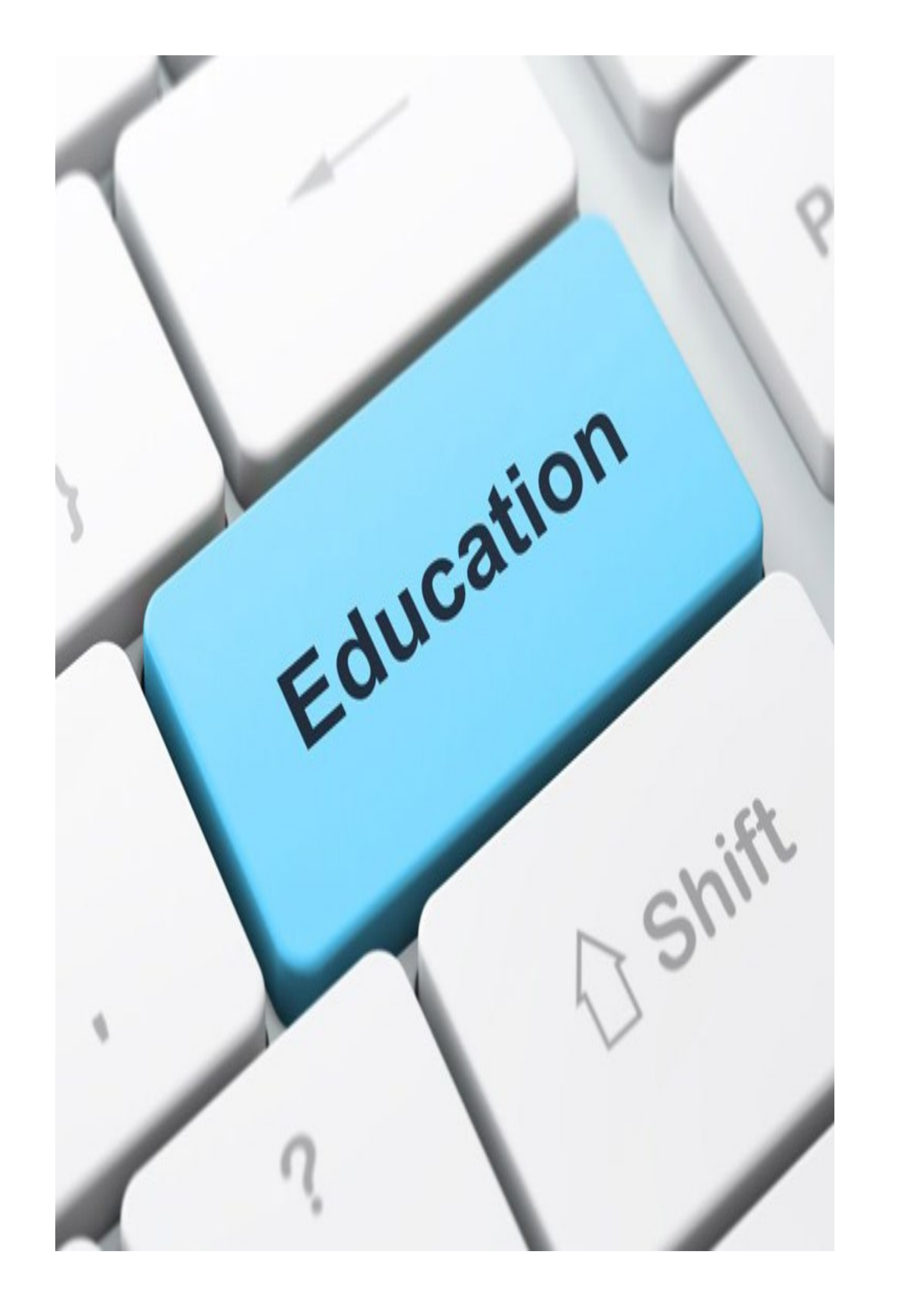
Master System= 8

Un ottimo gioco del calcio che ha un modo di far correre i giocatori in un modo diverso dal solito e funziona bene per questo tipo di giocabilità. La grafica è molto buona, molto curata per i giocatori che hanno un dettaglio molto buono

PC-Engine= 9,5

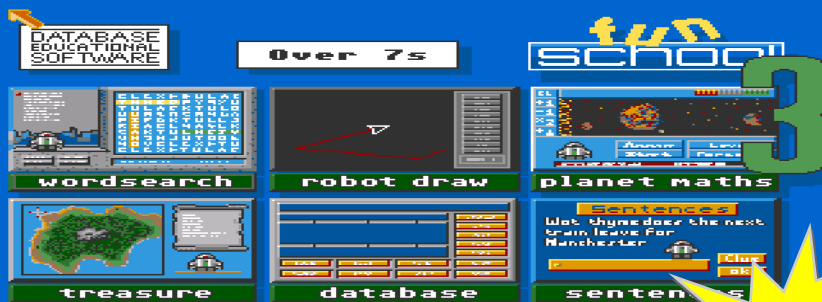
Uno sparatutto che vi invoglia a cercare di inserire il gettone da qualche parte. Grafica di alto livello, non eccessivamente impressionante, ma molto simile a Coin-Op dello stesso tipo. Musica di qualità tipica di questa Console anche se si poteva fare molto di più.

Bella questa idea di combinare alla vostra astronave vari moduli per potenziarla e possibilità di creare una Smart Bomb devastante. Da non perdere per chi ha un PC-Engine.

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding this key are several white keys. Directly above the blue key is a white key with a double-headed arrow symbol. To the right of the blue key is a white key with a "P" symbol. Below the blue key is a white key with a house icon and the word "Shift". To the left of the blue key is a white key with a question mark. The lighting is soft, creating subtle shadows between the keys.

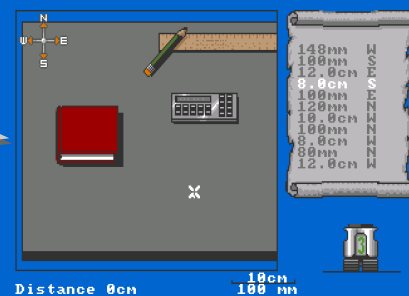
Education

Educational: Miscellaneous



Gold

Amiga, 1 MB (1991, Database Educational Software)

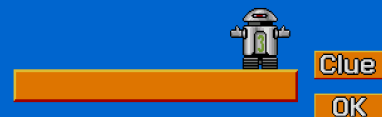


Treasure

In **Sentences** ci sono delle storie che sono scritte male, ci sono degli errori che voi dovete correggere. Questa è una parte un po' difficile per chi non è Inglese e non conosce la grammatica o come si scrivono le parole.

Sentences

Jane and I played hide and Seek. I hidden behind Dad's shed.



Sentences

Database serve al bambino per inserire le proprie informazioni con un Quiz su di queste.

Amiga= 9

La serie Fun School si conferma come uno dei migliori programmi da gioco per bambini di tutte le età per mettere in pratica quello che studiano a scuola. La versione Amiga è molto buona e valida anche grazie ad un suo software di sviluppo che la sfrutta molto bene. Forse non è al livelli della serie prodotta da Europress, ma fa il suo dovere in maniera pregevole.

Fun School 3: Over 7's fa parte della fortunata serie educativa Fun School che permette di mettere a frutto quello che i bambini studiano a scuola e per mettersi alla prova. In questa edizione per Amiga, scritta con "Amos: The Creator" (tanto per ricordarlo) ci sono esercizi di matematica, di scrittura, di lettura e comprensione del testo:

- Wordsearch
- Robot Draw
- Planet Maths
- Treasure
- Sentences
- Database

In **Wordsearch** dovete trovare le parole scritte sulla sinistra nella tabella di destra che possono essere scritte orizzontalmente e verticalmente, e poi confermare che avete trovato la parola giusta.

Potete avere degli aiuti con "Clue" che vi mostra la prima lettera della parola che volete trovare. Ci sono tante tavole per trovare altrettante parole diverse.



Wordsearch

Robot Draw è un sistema di disegno vettoriale che vi permette di disegnare qualunque oggetto e forma usando

la geometria per indicare il numero di unità per gli spostamenti e gli angoli per cambiare direzione.



Robot Draw

In **Planet Maths** dovete risolvere delle operazioni di matematica che possono essere addizioni, sottrazioni, divisioni e moltiplicazioni.

Le operazioni sono un'astronave spaziale che deve distruggere un muro: se rispondete bene lo distruggete altrimenti vi schiantate.



Planet Maths

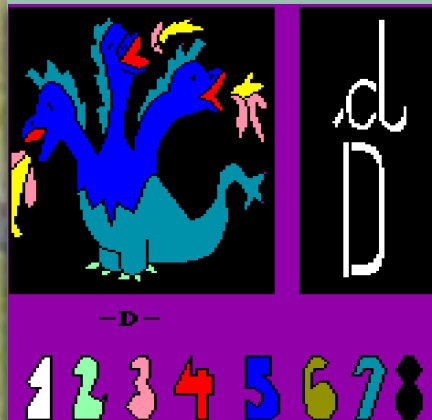
In **Treasure** dovete trovare un tesoro trovando la direzione giusta con il puntatore seguendo esattamente la direzione che è indicata nel papiro di destra. Non richiede la massima precisione anche perché con il mouse è difficile centrare l'esatto punto. Avete un margine di scarto per non diventare frustrante.

Educational: Alphabet



Amstrad CPC (1986, ERE Informatique)

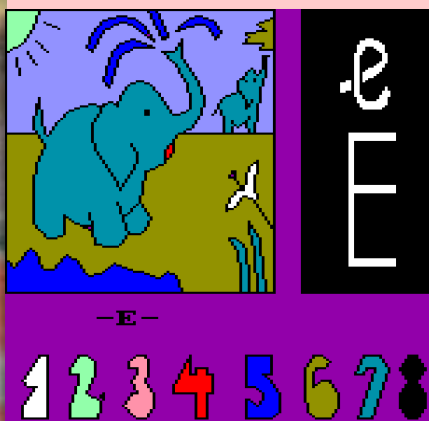
L'**Animalier** è un libro digitale per imparare l'alfabeto per bambini tra i 6 e i 7 anni che può essere usato come un tradizionale libro o leggerlo in modo progressivo selezionando la pagina che volete leggere/vedere. In questo libro i disegni vengono riprodotti dal computer e voi potete modificare le pagine e i colori. Le animazioni presenti servono per stimolare la curiosità dei bambini e insegnarli le prime nozioni di lettura e comprensione delle lettere. Ci sono molti libri che vanno dalla A alla Z, ci sono dei Quiz per indovina-



re il nome dell'animale e il riconoscimento viene fatto usando i colori. Non solo questo, ma potete anche

colorare le lettera iniziale del suo nome.

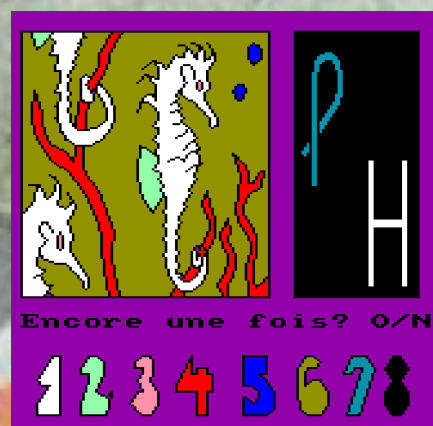
E' un titolo che mescola numeri, lettere e colori per riuscire a riconoscere gli animali, imparare le lettere dell'alfabeto che gli sono associati.



La prima volta vedete un animale e una lettera sotto che indica quella iniziale. Premendo sulla tastiera la stessa lettera appare il suo il nome, il disegno viene scolorato e voi dovete grazie ai numeri ricolorarlo di nuovo.

E' un titolo molto semplice che serve solo per associare le lettere a degli animali. Ogni volta che trovate il nome di quest'ultimo dovete anche ricolorarlo e lo stesso per le lettere che rimarranno ancora di più impresse.

Di certo non è un programma che sfrutta l'Amstrad CPC, ma fa bene il suo dovere con grafica e testo di grosse dimensioni per essere ben recepito da chi le guarda per la prima volta.



L'unico problema è che è solo in Francese e Inglese e quindi un prodotto decisamente da usare solo per chi è nato in Paesi dove si parlano queste due lingue fin dalla nascita.

Amstard CPC= 6,5

Buon educativo che però ha una semplicità fin troppo evidente e che non serve a molto la fase di colorare di nuovo un animale associandogli dei colori per meglio evidenziarlo.

Un titolo abbastanza banale rispetto a giochi educativi di ben altro spessore.

Volume 4, Numero 8
Agosto 2018, 2018

REV'N'GE!

Top 3

Terra Cresta II



SUMMER OLYMPIAD

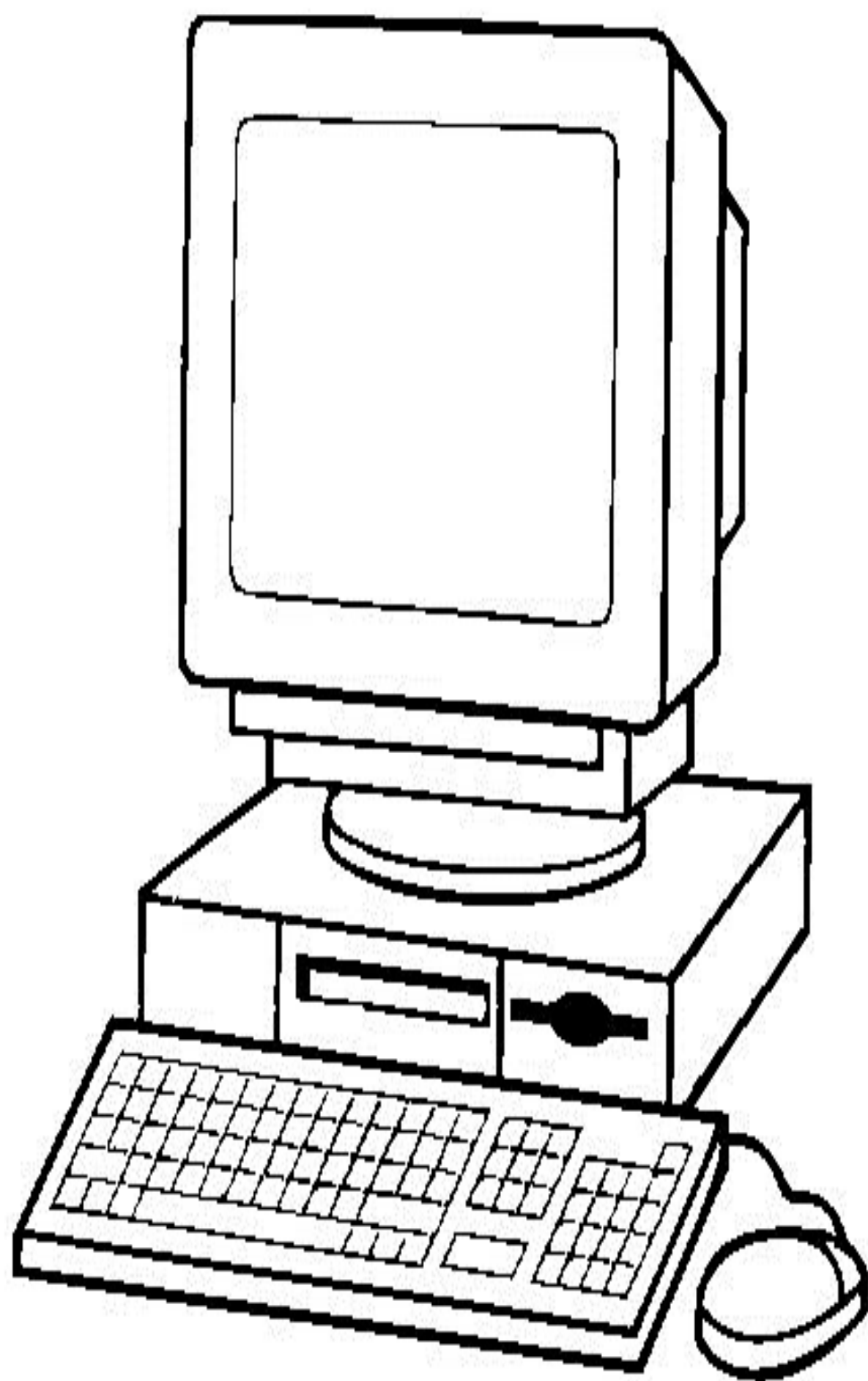


Fun School 3



Multimedia Compilation Office





INTERWORD

1. InterWord
2. Spelling Control

Gold

Project: test

Well, welcome to this interesting office software in 8bit version. It is fantastic because you document. I like it.

InterWord v1.02 Project: Moname RAM: 14846

Well, welcome to this interesting program for Commodore V! to have office software in 8bit version. it is fantastic because you could have a titole to write document. i like it.

N:19 V:5 L:5

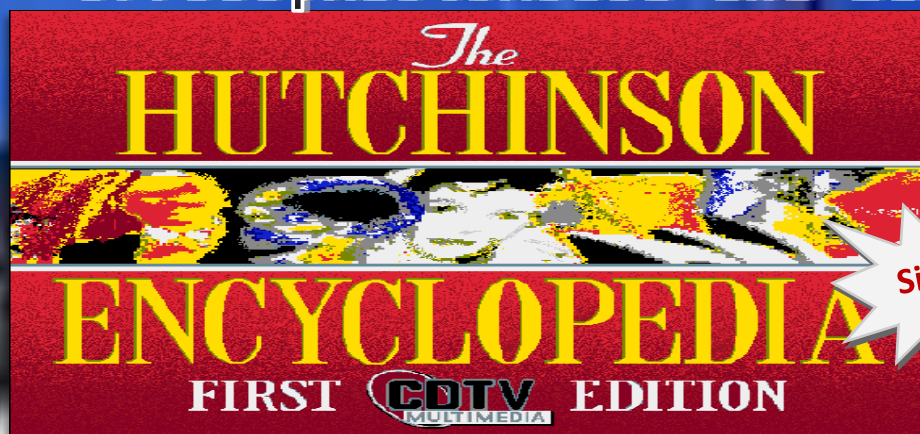
Sempre con il joystick potete selezionare il testo e cambiare i suoi font, i suoi colori e cambiare anche la sua

La produttività di questo programma è data solo dalla vostra fantasia e abilità nello scrivere il testo come se foste il più abile editore. Non ci sono limiti, a parte quelli dell'hardware e dei limiti del software per quanto riguarda l'esportazione su altri computer.

Non posso dirvi se il documento scritto è compatibile con altri sistemi, ma se non lo fosse potete stamparlo direttamente grazie ad un buon programma di stampa interno come ogni buon word-processor possiede.

Malgrado limitato dall' hardware del Commodore 64 è un word-processor davvero potente e complesso e non vi farà rimpiangere quelli delle architetture più avanzate. E' molto completo e vi divertirete a creare documenti davvero belli e professionali. Raccomandato a tutti!

Office, Multimedia and Educational



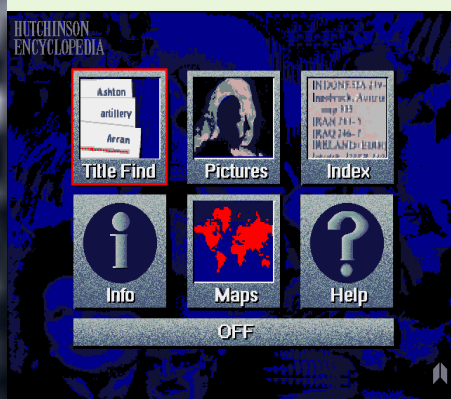
Amiga CDTV (1991, Attica Cybernetics)

Silver

Le immagini sono di buona qualità fotografica, ma ovviamente non a livello dei prodotti multimediali AGA, RTG e VGA.



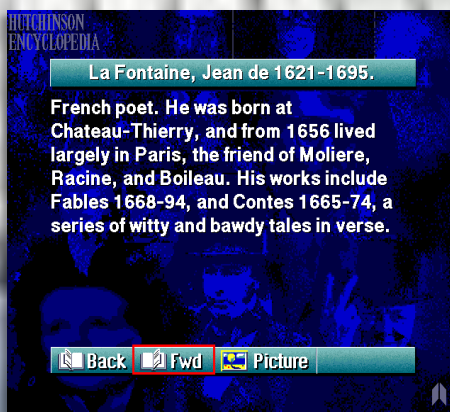
Hutchinson Encyclopedia è un programma multimediale per Amiga CDTV che grazie al supporto ottico del CD-ROM può immagazzinare una grande quantità di dati che in versione floppy non sarebbe possibile. E' un'enciclopedia completa di tutte le principali parole dalla A alla Z e quando si sceglie il termine che è presente in questo prodotto viene descritto dettagliatamente.



Ad esempio, se si sceglie il termine A.S.A.P. viene fuori che è un'abbreviazione per dire "as soon as possibile" ossia "il più presto possibile". Ovviamente le parole che si vuole cercare devono per forza essere nel database e ce ne sono davvero tante e le si può consultare tutte dal menu "Title Find" che come dice il nome permette di scegliere una parola, un nome o una frase.

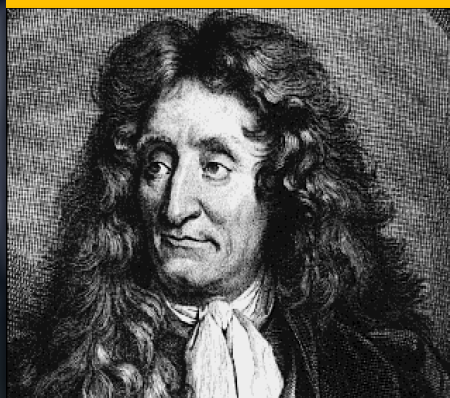
Una caratteristica interessante è che accedendo alla icona "Picture" viene mostrata sullo schermo un'immagine casuale e premendo il pulsante del controller viene fornita la sua descrizione.

Un'altra funzione interessante è la mappa che mostra una semplice cartina geografica del mondo da dove è possibile vedere le varie Nazioni in



dettaglio, ma solo per quanto riguarda i confini politici e le principali città. Nessun'altra informazione.

L'enciclopedia può essere usata accedendo alle varie parti in modo separato, ma se quando si sceglie un termine c'è una mappa da vedere o un'immagine questa viene elencata tra le opzioni disponibili garantendo la massima interattività.



Un difetto è che non si può usare la tastiera e quindi è un po' lungo arrivare alle parole che si vuole cercare, ma quando lo si trova le informazioni sono dettagliate con eventuali immagini e mappe.

Amiga CDTV= 8,5

E' senza dubbio una buona enciclopedia abbastanza completa di tantissimi termini e grazie al CD sono state inserite molte informazioni e immagini.

Manca però completamente qualunque sorta di video o di campioni musicali da ascoltare come ogni opera multimediale, ma probabilmente questa era intesa come semplice enciclopedia cartacea trasportata direttamente su CD (C'è, tuttavia, una voce narrante che vi spiega come usare questo prodotto sul CDTV).

La ricerca è un po' lenta, ma i termini sono sufficientemente dettagliati come informazioni.

Al prossimo incredibile numero

#90

Settembre 2018

