REV'n'GF! #94

Retro Emulator Vision and Game



Batman: Return of the Joker

Un gioco in esclusiva sul NES davvero bello e giocabile

Dawn Patrol

Un simulatore di volo della Prima Guerra Mondiale

ALTRE RECENSIONI: Sinbad and the Throne of the Falcon * Targhan * Voyager * Wing Commander Academy * 3D Boxing * Rollin * Chase H.Q. * Total Recall * Blue Thunder * BMX Ninja * The Avenger of Death * 3D Tank Zone * Voyager 10 * Obitus * National Geographics Kidsnetwork * Country of the World * Microsoft World of Flight

RECENSIONI CONSOLE: Buck Rogers * Armed Formation F * Batman: Return of the Joker

0,00 Euro 20 Gennaio 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 1



EDITORIALE NUMERO 94

Ed infine siamo arrivati tutti insieme a questo quinto volume della fanzine dedicata principalmente ai videogiochi su piattaforme vintage, ma che sono sempre molto amati perché riescono ad impegnare e divertire in ogni situazione. E' un numero che ci porta sempre più vicini al numero 100; un bel traguardo che non pensavo di raggiungere.

Devo dire che comincia a farsi sentire un po' di svogliatezza nel voler continuare con questa fanzine anche perché 94 numeri sono davvero tanti, ma come promesso fino al numero 100 voglio arrivarci e quindi staremo insieme ancora per tutto questo 2019. Dopo il numero 100 vedo se vale la pena continuare oppure no. Quest'anno sarà una prova per vedere se continuare a sfornare altri numeri ed arrivare ad altri risultati.

Dopo aver perso parecchi giorni in attesa del computer nuovo ho dovuto cambiare i tempi di uscita della fanzine di 5-10 giorni, ma non è un problema perché cercherò di pubblicarla ogni mese. Stavo pensando di creare una nuova rubrica che vedrò se vale la pena realizzare in corso di questo Volume 5.

Buona Lettura



MAIN PREVIEW #95



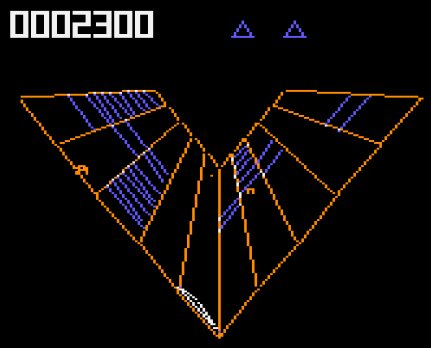
Action Force - Amstrad CPC

Un gioco di azione arcade a scorrimento orizzontale in cui grazie al vostro elicottero potete sconfiggere i tanti nemici.



Sapiens - Atari St

Un’avventura arcade che vi porta a 100.000 anni fa per riviere la vita dell’Homo Sapiens.



Axis Assassin - Atari 8-Bit

E’ un clone ti “Tempest”, un gioco arcade in 3D vettoriale in cui dovete distruggere i nemici spostandovi solo sui bordi di questa ragnatela.



McGee at the FunFair - Apple II GS

Un educativo della serie McGee che vi porta a interagire con personaggi ed oggetti per apprendere qualche novella per passare il tempo in sua compagnia.



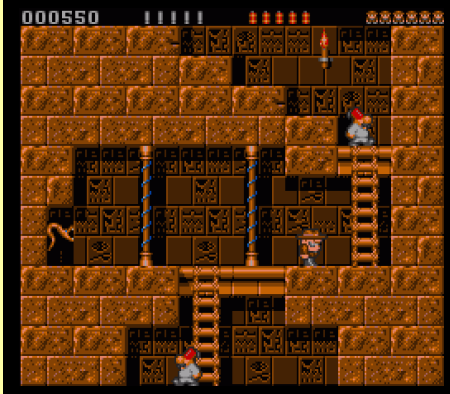
Super Champs - Commodore 64

Una corsa automobilistica che ricorda molto “Hang-On” per la visuale in terza persona e dalla grafica in generale.
Se la giocabilità è buona potrebbe essere un titolo da riscoprire.



Super Cup Football - Commodore 64

Un gioco del calcio che ha una visuale che ricorda molto Kick-Off, ma con una grafica più simile a MicroProse Soccer.



Rick Dangerous - Amiga

Uno dei giochi di piattaforme più conosciuti al mondo che unisce esplorazione e divertimento oltre a tanto umorismo.



Saint Dragon - Atari ST

Una conversione da Coin-Op, uno sparatutto a scorrimento orizzontale ricco di grafica, giocabilità, musiche e difficili boss di fine livello.

Sommario Numero 94 — Gennaio 2019

3D Boxing	Amstrad CPC	**10**
3D Tank Zone	BBC	**18**
Avenger of Death	MSX2	**18**
Blue Thunder	Commodore 64	**17**
BMX Ninja	ZX Spectrum	**17**
Chase H.Q.	MSX	**12**
Country of the World	ZX Spectrum	**28**
Dawn Patrol	Amiga / DOS	**14-15**
Microsoft World of Flight	Windows 3.x	**33**
National Geographics Kidsnetwork	Apple II GS	**27**
Obitus	Amiga / Atari ST / DOS	**22**
Rollin	Commodore 64	**11**
Sinbad and the Throne of the Falcon	Amiga	**6**
Targhan	Amiga	**7**
Total Recall	ZX Spectrum +3	**13**
Voyager	Atari ST	**8**
Voyager 10	Atari ST	**19**
Wing Commander Academy	DOS	**9**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

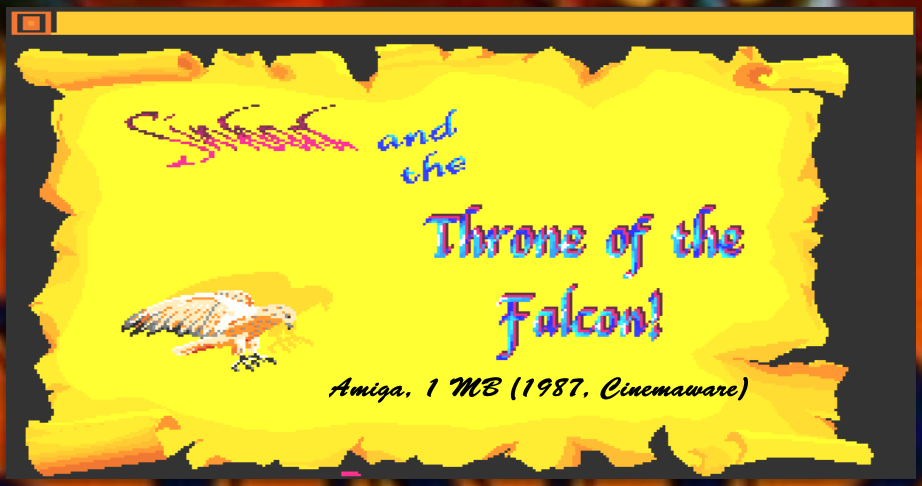
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una . Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.





Ho voluto recensire questo titolo per Amiga perché è molto diverso dalle altre versioni e che ha lasciato un po' l'amaro in bocca a tutti i fan di Cinemaware che non hanno mai ben compreso questa scelta che poi incide molto sulla giocabilità.

In questo gioco voi interpretate Sinbad il marinaio che deve salvare la Principessa che è stata rapita dal Principe Nero (*diciamo che non c'è molta fantasia nei nomi*) e dai suoi uomini. Non solo combattimenti contro altri pirati e geni, ma troverete molto romanticismo, amore, tragedia e commedia.

Questo è un riassunto generale del gioco che vale un po' per tutte le versioni, ma quella Amiga è molto diversa perché è meno avventura grafica rispetto alle altre ed è una fusione tra un gioco puramente arcade e uno strategico. E' infatti l'unica versione ad avere una mappa tattica a celle come quelle che vedete in molti titoli di guerra.



La versione Amiga è stata la prima ad essere realizzata e questa scelta di mescolare due generi in uno non è stata un successo perché anche a livello estetico non sembra sfruttare le potenzialità di questo Computer.

Essendo la prima versione non ce ne erano altre per fare dei raffronti, ma quando sono uscite si è capito che qualcosa non ha funzionato e che l'Amiga è rimasto molto inespresso.

Terminato il caricamento potete scegliere se guardarvi l'introduzione (onestamente molto povera di grafica e di qualità sonora che non sembra essere un Amiga) oppure giocare direttamente.

L'interfaccia di gioco è molto semplice: avete un menù a tendina con il quale potete spostarvi da una città all'altra, parlare con dei personaggi



che trovate nel menù e infine guardare una delle tre mappe disponibili inizialmente.

E' una meccanica di gioco molto semplice in cui dovete scegliere una direzione e poi affrontare dei mini giochi arcade tra una e l'altra e parlare con qualcuno per avere delle informazioni sul vostro scopo e missione.

Anche i dialoghi sono fatti sfruttando questa interfaccia e infatti dovete ogni volta selezionare una risposta dal menù a tendina. E' una procedura un po' atipica e inizialmente è scomoda da usare e comprendere, ma poi ci farete l'abitudine.

Scomodi e poco comprensibili anche gli spostamenti che fate dal menù: cliccate su una città e istantaneamente siete sul posto. La mappa della città in corso sembra sempre la stessa in cui avete i vostri uomini da spostare da una cella all'altra che si muovono dopo che voi avete scelto una direzione sempre dal menù, il quale però non vi mostra quella giusta.



Di tanto in tanto dopo una scelta si avvia quasi casualmente una scena arcade in cui dovete combattere con la spada contro un nemico umano o una terribile bestia, salvare degli uomini in un mare in tempesta.

Tanti mini giochi arcade che sembrano slegati da tutto il resto. Mescolando due generi il risultato non poteva essere che questo e forse Cinemaware se ne è resa conto cambiando radicalmente tutte le altre versioni.

Amiga= 5

Un Amiga irriconoscibile con sequenze arcade graficamente brutte che non sembrano sfruttare minimamente il chipset grafico di questo Computer. Stessa cosa per l'audio che spacca i timpani più che divertire.

Tecnicamente insufficiente in toto. Interfaccia pessima per il modo di essere usata che non vi aiuta nemmeno nella parte strategica che è incomprensibile da usare con delle scelte che fate spesso in modo casuale come i mini giochi.

L'idea di Cinemaware è buona, ma decisamente mal realizzata tecnicamente, graficamente e musicalmente.

Da provare per il suo valore storico, ma è il più grande fallimento di questa Software House nella versione Amiga.



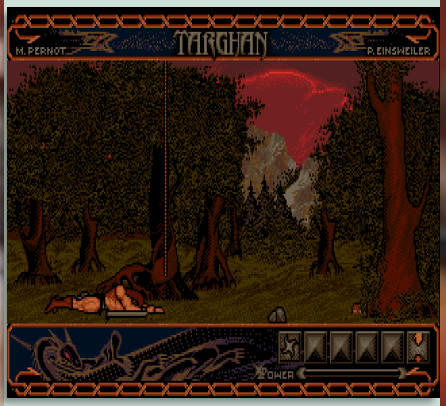
Amiga, 1MB (1989, Silmarils)

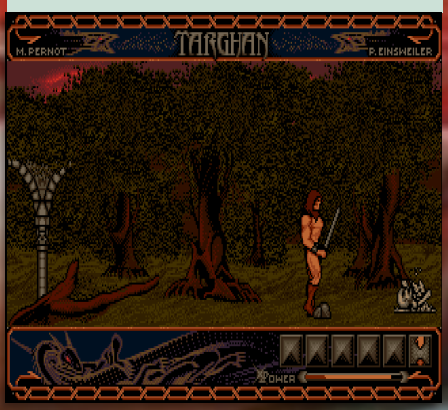
Silver

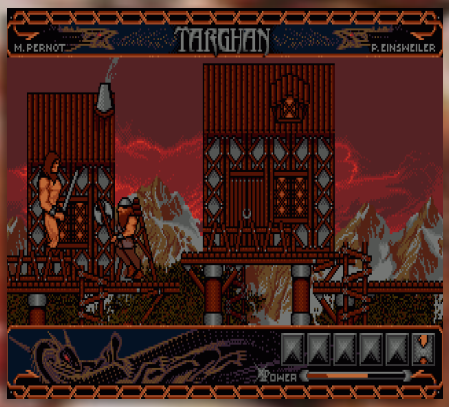
Targhan di Silmarils, da non confondere con un puzzle game per Atari ST recensito mesi fa su queste pagine, è un Beat'Em Up a scorrimento laterale che si svolge nel Medioevo ed è molto simile a *Golden Axe* come modalità di gioco perché dovete affrontare diversi tipi di nemici, bestie feroci e arrivare alla fine del gioco per affrontare una creatura maligna.
Anche la grafica in effetti ricorda molto il titolo citato perché siete un guerriero armato di uno spadone come tradizione vuole per questo genere di giochi e sicuramente può essere un ulteriore incentivo a provarlo.
E' un gioco di azione con la differenza che potete raccogliere eventuali oggetti che trovate lungo il vostro percorso e avete un piccolo inventario per usarli al momento opportuno. Questa cosa rende Targhan più di un puro e classico Beat'Em Up, ma del resto non è la prima volta perché anche in Golden Axe potete raccogliere forza magica per evocare delle potenti magie.

La prima cosa che dovete sapere è che la qualità sonora è impressionante per un titolo del 1989 e che è da ascoltare prima di premere il pulsante di fuoco che vi porta in azione.
La meccanica di gioco è in effetti quella tipica e si combatte molto bene grazie alle tante mosse disponibili che avete usando in combinazione il pulsante di fuoco con le varie posizioni del joystick.
La giocabilità è eccellente anche se essendo in 2D i combattimenti sono uno contro uno e fino a che non vincete non potete proseguire.
Anche questo lo rende un poco diverso dal solito, ma allo stesso tempo più avvincente.

Le qualità tecniche ci sono tutte per essere un ottimo titolo da giocare a lungo, anche se avete solo 1 vita, e dal punto di vista grafico è davvero molto bello per il ricco dettaglio sia dei vari personaggi e nemici, ma anche di un paesaggio ben fatto e che vi immedesima bene in questa avventura.
Giocateci non pensando a Golden Axe perché Targhan è molto diverso e decisamente più difficile.







Amiga= 8,5

E' un buon Beat'Em Up che ha qualche incentivo in più rispetto agli altri come la raccolta di oggetti utili per raggiungere il vostro scopo più in fretta.
Anche i combattimenti sono molto buoni anche se alle volte un po' difficili da gestire perché spesso rischiate di rimanere incastrati tra i colpi dei nemici che non hanno pausa tra uno e l'altro.
Ha tutti gli elementi per essere un titolo da giocare a lungo perché sa divertire, la grafica è buona e anche il sonoro fa la sua parte grazie al chip Paula.



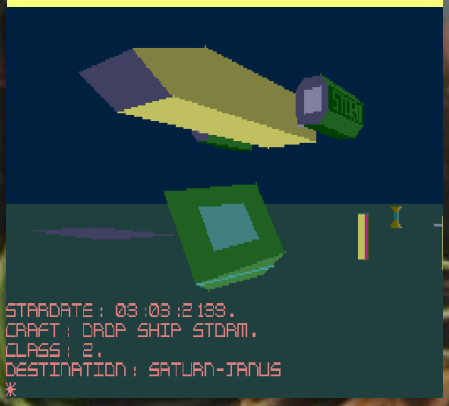
Gold

Atari ST, 512k (1989, Ocean)

Voyager è un gioco che prende ispirazione dal più famoso e conosciuto satellite spaziale della NASA che fu lanciato molti anni fa e che ha dato all'Umanità tantissimi immagini del nostro Sistema Solare molto in dettaglio e permettendo di scoprire tante cose nuove.
In questo titolo, il satellite, raggiunge un pianeta abitato dai Roxiz che scoprono la Terra e decidono di invaderla per impadronirsi di tutte le sue ricchezze naturali ed umane. Per conquistarla costruiscono una base per ciascuna delle 10 lune di Saturno.
Il vostro scopo è quello di distruggere 80 alien e spazzarli via dal Sistema Solare e della Terra.

E' un titolo molto interessante perché ha una visuale in prima persona in un paesaggio completamente poligonale con una introduzione fatta allo stesso modo in cui potete vedere la sua qualità vettoriale.
Non è una simulazione in senso stretto, ma più orientata ad essere un arcade in 3D. Avete a disposizione delle armi che possono essere potenziate trovando oggetti sul terreno e non tutti i nemici si possono distruggere allo stesso modo lasciando un po' di strategia per affrontarli.





Dopo la scelta della lingua (non c'è in Italiano) e dopo aver ammirato la bellissima introduzione, siete su la prima luna ad affrontare i vostri nemici.
Non c'è molto da studiare nell'abitacolo della vostra astronave perché è tutto molto semplificato con un radar che vi mostra la posizione dei nemici e alcune barre di energia che vi danno informazioni sulla vostra resistenza e il controllo della velocità perché quando vi scontrate contro un oggetto sul pianeta vi fermate automaticamente.
Avete un raggio laser e delle bombe più una serie di opzioni dedicate alle informazioni generali sul posto dove vi trovate, sui vostri nemici, la loro posizione e le varie lune di Saturno.

Decisamente molto arcade in cui dovete trovare i vari nemici e distruggerli tutti prima di poter andare su una nuova luna.
Sicuramente la grafica aiuta molto grazie ai poligoni ottimamente colorati e molto complessi, curati allo stesso modo e che vengono enfatizzati ancora di più dal fondale completamente piatto. E' sorprendente la velocità che è quella che vorreste in tutti i giochi di questo tipo, sempre fluida e non ci sono mai rallentamenti che rovinano la giocabilità.
Bisogna un attimo prendere confidenza con i vari tasti per la gestione delle armi e del movimento, ma diventa immediatamente gestibile e dannatamente divertente

Atari ST= 9

Un gioco che sa molto di sparatutto che vi entusiasma per il fatto di essere totalment in 3D, esplosioni comprese, che gira in maniera pregevole. Non ci vuole tanta tattica per affrontare questo titolo che grazie alle sue prestazioni e ad una giocabilità così immediata vi piacerà molto.
Eccellente anche la musica iniziale che non è quella tipica Atari ST e anche questo denota la cura con cui è stato realizzato.

Wing Commander Academy

Gold

PC DOS, 386 (1993, Origin Systems)

Wing Commander Academy è un gioco che è basato sul secondo capitolo della saga, ma ha una trama o uno scopo ben preciso perché siete all'Accademia della Federazione che deve istruire i nuovi piloti per la guerra contro i Killrathi.

Academy usa la grafica e la gestione del controller direttamente da *Wing Commander II* per creare nuove missioni personalizzate per potervi addestrare alle varie situazioni che potreste incontrare durante le vere battaglie.



Il vantaggio di questo titolo è che vi potete divertire a creare missioni aggiungendo 18 tipi di nemici diversi che includono anche basi spaziali, campi di asteroidi e di mine.

Ogni oggetto nell'editor va inserito all'interno dei "Nav Point" che servono a creare gli obiettivi di ciascuno di essi che sono poi le scene di azione.

Avete anche una buona selezione di astronavi della Federazione da usare con le proprie caratteristiche, diversi Wingman con le loro abilità per cercare di prolungare il divertimento.

Di certo questo titolo è molto bello per il fatto che vi potete creare il vostro Wing Commander personalizzandolo come vi pare anche se limitato solo a mettere delle astronavi sul piano di battaglia. Allo stesso tempo però lo potete considerare come un datadisk del gioco da cui è generato e vi permette quindi una sorta di longevità aggiuntiva anche se lo eseguite separatamente.

Dopo che vi siete creati la missione e avergli dato un nome potete avviarla in due modi: "**un volo libero**" per vedere come lo avete creato, combattere i nemici e manualmente spostarvi tra i vari "nav point" che avete creato.

La seconda modalità è chiamata "**gauntlet**" che è quella arcade in cui questi "nav point" sono i livelli e vi accedete ogni volta che distruggete tutti i nemici che ci sono in quello in corso.

Un gioco bellissimo per la grafica presa direttamente da "Wing Commander II" che grazie ai tanti tipi di nemici vi garantiranno ore e ore di divertimento con forse la saga spaziale più bella di sempre.



DOS= 9

Con la qualità di Wing Commander II potete crearvi il vostro gioco personalizzato e sicuramente è un qualcosa di interessante e avvincente.
La grafica è superlativa e gira bene se avete un 386 a 33 Mhz. Musica ed effetti sonori sono buoni per la creazione e il combattimento.



Amstrad CPC (1985, Amsoft)

3D Boxing, come dice il nome, è un gioco basato su questo evento in cui dovete combattere contro sei avversari, avendo per ciascuno di essi fino a 15 round, per vincere la cintura AMSOFT (il nome di quest'ultima è dell'azienda che ha pubblicato il gioco) che rappresenta che siete diventati il campione.
Ciascun atleta ha il proprio nome, le proprie caratteristiche e il modo di combattere che durante il gioco imparerete a scoprire per poi ripeterlo fino a quando non riuscirete a vincerli.



Alcuni di loro sono bravi con le gambe, si muovono velocemente, ma hanno poca potenza nei pugni. Altri sembrano più lenti, ma sono più letali e fanno molti danni.
Dovete fare molte partite, provare e riprovare per imparare a conoscere i vari atleti perché al primo incontro senza sapere nulla o avere delle informazioni di base non aiuta ad individuare i loro punti deboli.

Questo titolo è uscito esclusivamente per Amstrad CPC ed è compatibile con il suo sintetizzatore Amstrad SSA-1 per gestire il parlato. Raramente trovate dei titoli a 8-Bit in cui potete sentire le voci dei protagonisti e sicuramente è un qualcosa in più che piacerebbe ascoltare più spesso.

Il bagaglio dei pugni a vostra disposizione è quello classico e quando iniziate a giocare dovete vincere ogni atleta per proseguire. Non ci sono opzioni per un torneo, non ce ne sono per crearne uno. Appena caricato, dopo aver scelto un nome, iniziate dal primo avversario e dovete batterli tutti per diventare il campione.
Un Amstrad CPC che mostra bene le sue qualità estetiche con atleti di grosse dimensioni, colori molto ben applicati e animazioni abbastanza buone.
Molto spesso noterete quanto sia poco preciso nel mostrare le collisioni di quando colpite un avversario, ma è compensato dalla barra di energia che scala ad ogni pugno.
La giocabilità è decente, non eccezionale, ma più giocate e più imparate come affrontare gli avversari e visto la sua modalità molto arcade anni 80 il suo apprendimento richiede del tempo per essere assimilato.



Nel globale mi sento di dire che è un buon titolo della Boxe con un 3D funzionale per il fatto che vi potete spostare per tutto il ring.

Amstrad CPC= 7,5

E' un buon gioco della boxe che in questa modalità arcade in sequenza lo rende molto difficile nella fase di apprendimento perché richiede molto tempo per farvelo piacere.
La giocabilità è fatta bene e la difficoltà è calibrata perché incontro dopo incontro questa aumenta sempre di più.
Richiede tempo e molte partite per assimilarlo nel modo migliore.
Usa la mentalità dei Coin-Op anni 80: metti il gettone e gioca.

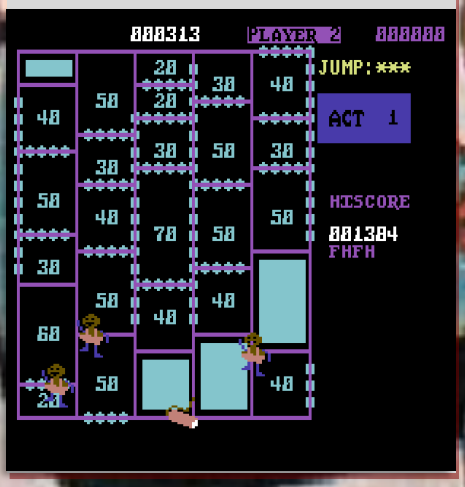


Commodore 64 (1983, Atlantis)

Come anticipato nello scorso numero, **Rollin** è un gioco per il Commodore 64 ispirato da *Amidar* in cui dovete colorare un reticolato allo scopo di riempire delle tavole di varie forme che all'interno contengono dei punti bonus.

Per poter passare al livello successivo dovete riempire di colore tutte queste tavole e fare attenzione ai vari nemici che tenteranno di impedirvelo e togliervi una delle vostre preziose tre vite.

I nemici corrono anche loro sul reticolato e dovete evitarli a tutti i costi e attuare delle strategie per ingannarli facendogli credere di andare in una direzione e poi cambiarla alla svelta per prenderli in contro tempo.



E' un genere rompicapo arcade perché dovete risolverne uno per ogni livello che è quello di colorare ogni tavola e al tempo stesso è molto frenetico perché dovete evitare a tutti i costi il contatto con i nemici che potete, comunque, ingannare per tre volte facendoli sobbalzare sul reticolo permettendovi di evitarli più facilmente.

Per il Commodore 64 è un ottimo gioco perché Amidar non è mai stato convertito per questa piattaforma e quindi è una buona occasione per i fan di poterci giocare in casa anche se sono passati molti anni. E' un titolo che non risente del passare degli tempo ed è sempre molto divertente da giocare.

Dimenticavo di dirvi che voi siete un pennello e quale miglior personaggio per colorare delle piastrelle e anche più realistico.

E' un gioco molto difficile in questa versione, ma del resto lo era anche nel gioco originale perché i nemici sono tanti e percorrono il reticolo in ogni direzione e voi dovete essere molto bravi a seminarli e cambiare direzione all'ultimo momento.

Il controller non è molto preciso perché a differenza di Amidar in cui facilmente cambiavate direzione, con Rollin lo è un po' meno perché dovete essere perfettamente in linea sull'incrocio quindi fermarvi un attimo prima di girare e questo vi porta pericolosamente a rischio contatto con un nemico.

E', tuttavia, un ottimo gioco che di fatto porta Amidar sul Commodore 64 e come tale da giocare se volete il Coin-Op in casa.





Commodore 64= 9

Eccellente gioco che porta Amidar su Commodore 64 non ufficialmente perché non è una conversione diretta, ma da cui trae una ispirazione gigantesca. Il fascino del gioco originale lo rivivrete in Rollin ed è fatto molto bene a parte forse il controller un poco impreciso sugli incroci che portano molto spesso a perdere una vita.



Silver

MSX (1988, Ocean)

Chase H.Q. lo avevo già recensito nei primi numeri della Fanzine per MSX, ma fatto in modo molto sbrigativo e superficiale perché faceva parte di una comparazione su come girava rispetto agli altri Computer e Console.
E' ora di farne una nuova più consona a questa pubblicazione e che possa meglio farvi capire come gira su questo Computer.

E' un titolo uscito come Coin-Op e successivamente portato su svariati Home Compute e Home Console dove ha avuto buoni risultati su alcuni e pessimi su altri. Non è la grafica in se stessa ad essere criticabile, ma la sua stessa giocabilità



perché un gioco di questo genere deve avere solo 2 attributi: velocità e fluidità.
Brevemente voi interpretate una coppia di poliziotti che deve inseguire il criminale di turno che sta fuggendo a bordo di un veicolo che deve essere distrutto prima di poter essere arrestato.

E' essenzialmente un gioco di corsa in cui dovete tamponare l'auto nemica fino a danneggiarla per poi assistere ad una sequenza di arresto. E così via per tutti gli altri livelli. E' decisamente



ripetitivo nell'azione, ma molto divertente, adrenalinico e questa cosa aumenta di livello in livello.

La versione MSX è monocromatica, ma come già avevo detto non è così male come può sembrare perché il dettaglio è più che sufficiente per dare una buona sensazione di una conversione riuscita. La fluidità di scorrimento non è eccellente e la velocità non è sempre molto chiara e questo comporta un difetto sulla giocabilità.
Quando correte o siete un po' troppo lenti o troppo veloci e spesso la risposta ai comandi non è sempre immediata il che comporta perdere molto tempo con incidenti inutili.
Per arrivare al vostro obiettivo dovrete fare molto pratica e imparare a memoria i vari percorsi. Per fortuna hanno pensato bene di inserire dei "crediti" per continuare. E' molto difficile!

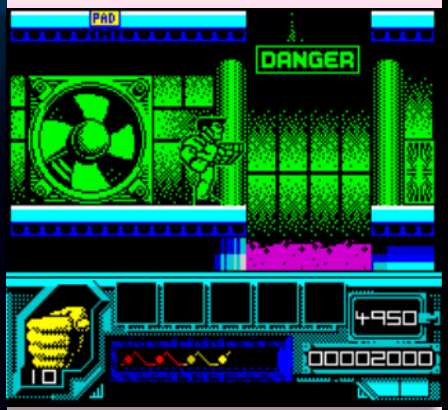
MSX= 8

La grafica non conta molto perché rispetta le caratteristiche di questo Computer esattamente come per lo ZX Spectrum e lo dimostra il fatto che tutta la grafica che sta intorno all'area di gioco è molto colorata.
C'è una buona sensazione generale di velocità e fluidità anche se in certi momenti questa combinazione si perde con anche una risposta dei comandi non sempre molto precisa.
Dovete provarlo diverse volte per imparare a cambiare le due marce al momento opportuno.
Tra le versioni a 8-Bit è una conversione abbastanza ben riuscita.



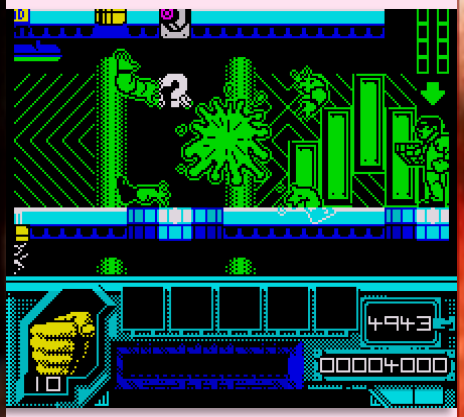
ZX Spectrum +3 (1991, Ocean)

Total Recall è un gioco basato sull'omonimo film in cui voi interpretate Douglas Quaid che scopre che la sua vita è tutta una farsa, che i suoi ricordi sono stati impiantati per nascondere una verità che dovete scoprire andando sul pianeta Marte, affrontare un pericoloso criminale e ridare la speranza di vita a questa pianeta morto.
La sua produzione per lo ZX Spectrum e Amstrad CPC è stata veramente allucinante degna della sceneggiatura del film perché il primo gruppo di sviluppatori abbandona il progetto prima di scrivere il finale, un secondo gruppo di sviluppatori se ne va dopo aver scritto metà di quest'ultimo che deve essere completato dagli sviluppatori della Ocean stessa.



Per fortuna questo gioco viene completato e quindi lo si può giocare interamente con la vostra piattaforma a 8-Bit preferita - in questo caso la versione ZX Spectrum.

E' un titolo che riprende abbastanza bene le fasi più importanti del film con alcune scene che sono di piattaforme e altre di guida per dare un po' di varietà alla solita ripetitività che era normale in questi giochi soprattutto conversioni da film cinematografici dove bisogna in qualche modo fare ricordare nel videogioco le sue scene principali che poi vengono ripetute più volte nel corso dei vari livelli.



La licenza è buona perché era un film molto bello, avvincente e pieno di suspance.

La versione ZX Spectrum è completamente monocromatica, parzialmente trasparente, con una qualità eccezionale nella grafica dettagliata e curata come pochissimi altri giochi per questo computer. I fondali sono ottimi con belle animazioni che li arricchiscono così bene che vi dovete fermare un attimo a guardarle.

Anche il combattimento che può essere con i pugni e le pistole sono ricche di animazioni davvero credibili. Tutta questa mole di grafica e animazioni si muove per lo schermo in maniera fluidissima ed è un piacere da giocare.

ZX Spectrum +3= 9

Che fantastica versione per questo Computer che vanta una grafica così dettagliata e curata in ogni aspetto che è un piacere da guardare, ma anche da giocare.
La giocabilità è molto buona e l'unica cosa da dire è: giocateci perché è un titolo eccellente anche se durante il gioco è un po' troppo silenzioso.
E' un peccato soprattutto perché potevano sfruttare meglio i 128k del +3.



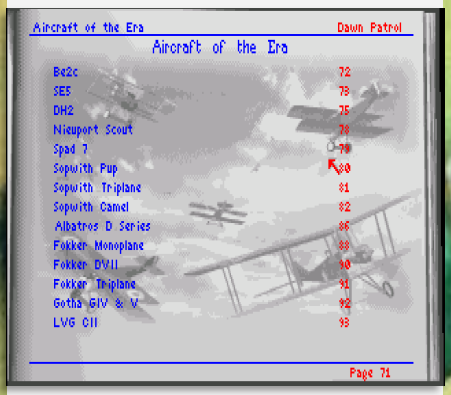


Amiga 500, 1MB (1995, Empire)

DOS, 386DX, 4MB (1994, Empire)

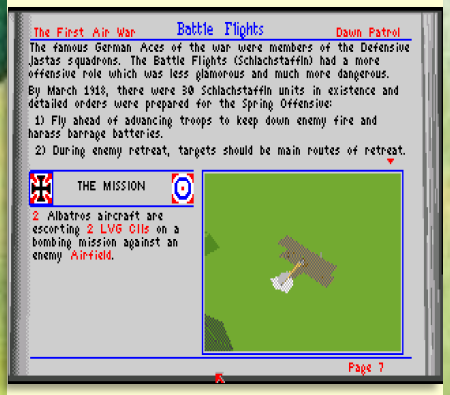
Gold

Dawn Patrol è una simulazione di volo militare che vi porta nella Prima Guerra Mondiale pilotando vecchi biplani e triplani ad elica così delicati e poco resistenti rispetto a quelli che poi saranno usati nella Seconda Guerra Mondiale.
E' una simulazione diversa dalle altre per la sua interfaccia che è costruita come un libro che dovete sfogliare e ogni pagina è un evento



storico che racconta quello che è successo in quel periodo che leggete.
C'è il testo che racconta un episodio storico, ci sono delle fotografie animate che vi fanno vedere dei replay di combattimenti che andrete ad affrontare, con le vostre azioni potete anche modificare la storia e portare ad eventi diversi semplicemente scegliendo una unità militare diversa.
Non ha quindi una campagna tradizionale, ma potete interpretare in ogni momento i Tedeschi o gli Alleati come più vi aggrada. Potete decidere di affrontare il Barone Rosso oppure interpretarlo voi contro tutti i suoi nemici.
Grazie a questa simulazione di volo più libera potete pilotare 13 aerei diversi.

Questo gioco è uscito solo per Amiga e PC dove non ci sono differenze nella meccanica di gioco, nella interfaccia e nella complessità di questo grande libro dedicato gli eventi storici che affronterete.
E' una simulazione che fa largo uso di grafica poligonale solida e tanto uso di ombreggiature e nel 1995 il meglio di se lo potete avere solo nella versione DOS che fa uso del texture mapping per gli aerei e anche per il terreno.
L'impatto estetico è devastante su un PC se lo paragonato ad un Amiga,



ma allo stesso tempo lo è per le prestazioni dato che il minimo richiesto per tale computer è un 386DX e almeno 4 MB di memoria.
Il motore è molto scalabile per entrambe le versioni dato che avete un pannello di controllo per la gestione della grafica e delle prestazioni molto completo e vi permette di scende-

re a compromessi ad ogni livello per renderlo giocabile su ogni configurazione.

La giocabilità è molto buona per entrambe le versioni. Quella PC è più affascinante nella grafica, ma anche quella Amiga si difende bene con quello che può fare.
Voglio ricordarvi che la versione Amiga è OCS mentre quella DOS è VGA.



Il libro che racconta gli eventi che andrete ad affrontare ha 159 pagine di cui l'ultima sono le preferenze (*sono 160 nella versione DOS*). E' impostato come una enciclopedia perché le pagine e i capitoli anche quelli non strettamente inerenti alle missioni vi riportano a queste ultime.
Nelle pagine che elencano tutti gli aerei di questo periodo storico vi permettono di partecipare a delle missioni dove questi erano i protagonisti e vi ritrovate poi in alcuni missioni che potete fare in altre pagine.
In pratica o fate le missioni standard con gli aerei originali o le fate con l'aereo che volete voi. Insomma avete una libertà di utilizzo decisamente elevata.
E' questo il bello di questo gioco che vi porta una nuova interfaccia che vi permette di divertirvi per ore e ore anche solo per leggere tutte le pagine di questo grande libro.

La sua numerazione però non va presa in modo assoluto perché non è molto precisa e reale dato che troverete molto pagine vuote. Diciamo che ci sono quelle indicate, ma sono già numerate internamente per farvi raggiungere determinati eventi in



modo facilitato.
Come ogni altro simulatore avete sia la visuale interna sia quelle esterne che sono molte e vi danno soddisfazioni, ma se volete veramente divertirvi dovete usare quella interna che vi permette di entrare bene nella modalità di volo.
Tra le preferenze oltre alle impostazioni della grafica e del sonoro e del tipo di controller da usare, potete anche personalizzare la difficoltà, la vulnerabilità, le munizioni a disposi-



zione.

La versione Amiga è molto buona perché grazie alla mancanza delle texture ha un dettaglio anche al massimo che fornisce prestazioni veramente di alto livello. La vera differenza di queste impostazioni sul dettaglio le noterete nelle finestre delle pagine dove ci sono le animazioni dei riassunti di missione. Poca cosa e poco rammarico perché comunque le missioni reali hanno prestazioni che vi soddisferanno.
Con 1 MB di memoria non avete la musica di accompagnamento nelle varie pagine del libro.

Per la versione PC le impostazioni sono diverse e si auto adattano al processore che avete installato (nulla vieta che potete usare un dettaglio da 486 su un 386) per avere prestazioni al massimo senza rinunciare alla giocabilità.
Con il dettaglio impostato su "386" avete le texture solo sugli aeroplani, mentre il terreno ne è privo e con questo dettaglio con un 33 Mhz avete una fluidità ottima per non avere problemi in nessuna situazione. La qualità generale della grafica è superiore alla versione Amiga e gira molto meglio come un simulatore di volo dovrebbe essere.
Ha problemi con la memoria EMS e vi consiglio di creare un disco di avvio.
La versione Amiga non ha un settaggio in base al processore e non vedete differenze sostanziali tra quello massimo e quello minimo se non nelle animazioni all'interno del libro.

Amiga= 9

Ottimo simulatore di volo che grazie alla nuova interfaccia come un libro vi permette di provare tantissime missioni e intrecciare quelle esistenti con altre che vi hanno a che fare.
Tanti aerei disponibili per entrambe le fazioni che lo rendono sicuramente vario e divertente.
Gira anche con 1 MB di memoria, ma se volete avere la musica al completo dovete avere qualcosa di più.

DOS= 9,5

La versione DOS è la migliore perché ha le texture che si attivano e disattivano in base al processore che avete così come il settaggio per girare alle massime prestazioni.
Su un 386DX33 avete una fluidità che su Amiga 500 e anche A1200 non vedrete mai e in più ci sono le texture sugli aereoplani così come i 256 colori della VGA.
Sicuramente è più giocabile e divertente per la velocità della grafica e in più ha anche un ottimo sonoro.

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".
Questa pagina rimane presente anche se non ci sono o non ci saranno più questo tipo di recensioni.
E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage
- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

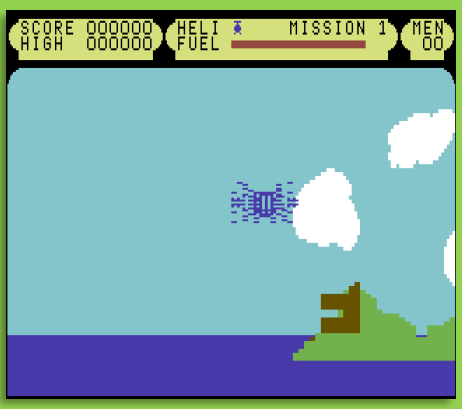
Albe75 del forum Amigapage
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)



BLUE THUNDER

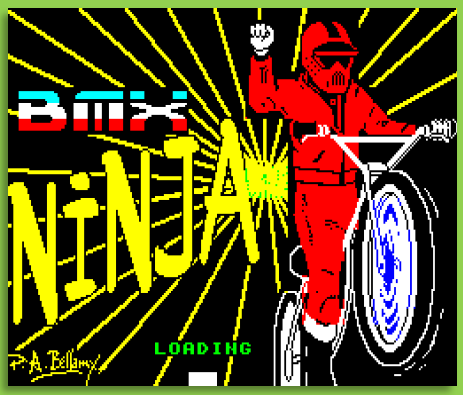
E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una regolare licenza dalla serie TV con lo stesso nome per questa versione Commodore 64.
Partendo dalla vostra portaerei di supporto dovete liberare le varie isole dai nemici e salvare i prigionieri - una volta che lo avete fatto, accedete ad una nuova missione con un livello di difficoltà più elevato.
Il vostro elicottero è molto potente e avete un buon arsenale di colpi che potete sparare in ogni direzione e in più anche delle bombe.
Essendo molto semplice nella meccanica di gioco ogni elemento che trovate sullo schermo deve essere studiato per bene. Non fidatevi nemmeno per le cose ovvie come le nuvole che non potete attraversare - dovete evitarle ad ogni costo!

La giocabilità è davvero molto buona, più di quanto le immagini potrebbero farvi capire. Ha un modalità di gioco che vi invoglia a fare bene, a concentrarvi per non perdere le tre preziose vite e fare attenzione ad ogni cosa che vedete sullo schermo.
E' un po' difficile anche perché alle volte i proiettili nemici sembrano seguirvi e l'istinto vi porta a cercare di evitarli, ma non sempre capite perché ci andate contro. Fa tutto parte di questo titolo che, ripeto, è molto interessante da giocare.



Commodore 64= 8

Lo dico sempre che la grafica è ingannevole. Alle volte una molto semplice e povera nasconde un gioco pieno di divertimento e impegno maggiore di quelli che vi sembrano chissà cosa e poi alla prima partita, li abbandonate per sempre.



BMX Ninja

Avevo valutato male le immagini di questo gioco perché non si tratta di un titolo sportivo, ma esattamente riguarda il genere dove i Ninja eccellono: il combattimento.
E' una storia tra gang e il rapimento della vostra ragazza fa scoppiare una lotta in cui dovete liberarla e sconfiggere i nemici usando la vostra BMX.
Per superare ogni livello dovete sconfiggere 8 di loro, ma attenzione che se perdete una vita, il contatore dei nemici uccisi si resetta a zero e dovete ricominciare.

I combattimenti sono fatti mentre state guidando la bici usando quelle tecniche che spesso vedete negli sport con la BMX e quindi dovete imparare bene ad usarli al momento opportuno e quelli più adatti a sconfiggere i vari tipi di nemici.
Uno ZX Spectrum sfruttato bene nella grafica che pur completamente monocromatica, è ben curata con bei fondali e buona fluidità della stessa che vi permette di ben gestire questo nuovo modo di combattere i criminali.



ZX Spectrum= 7

Alla fine è un classico gioco con i Ninja anche se al posto degli Shuriken usate le ruote della vostra bici per sconfiggere i nemici.
L'idea di avere un contatore di quelli uccisi che si resetta a zero quando perdete una vita lo rende interesante e longevo nel tempo.



The Avenger of Death

E' un gioco di piattaforme a scorrimento laterale a singolo schermo che spezza un po' l'azione e poi vi trovate dall'altra parte senza sapere cosa vi riserva il destino. Sorpresa!
Di questo gioco non si a nulla, non ci sono informazioni a parte qualche video su Youtube. Anche le informazioni di base sono veramente risicate.
Quello che vi posso dire è che orrido sia per la grafica sia per la giocabilità.

Pur essendo a schermi fissi vi muovete a scatti o meglio sembra che manchino frame di animazione.
La grafica del fondale è carina anche se mi sembra molto lontana da quello che è in grado di fare questo Computer.
Il vostro alter ego digitale e i vari nemici sono approssimativi anche se di grosse dimensioni e si muovono per lo schermo in modo innaturale.

Guardando questo titolo da alcune immagini mi sembrava qualcosa di incredibile, ma poi giocandoci mi sono cascate le braccia per terra. Non potevo credere che pure su MSX2 una grafica del genere potesse nascondere un così pessimo gioco sotto tutti i punti di vista.
Ah dimenticavo che non c'è audio a parte qualche effetto durante il gioco davvero di scarsissima qualità.



MSX2= 4

Non pensavo che anche su MSX2 c'era il coraggio di realizzare queste brutture. Giocabilità zero assoluto, personaggi che si muovono a scatti perché forse mancano molti frame di animazione, niente musica, effetti sonori da Vic-20.



3D Tank Zone

E' un gioco ispirato unicamente come grafica e visuale da "*BattleZone*" perchè voi siete alla guida di un carro armato in un modo completamente 3D vettoriale. Non è una vera simulazione perché state fermi e avete un mirino sullo schermo con cui dovete distruggere i vari nemici.
L'unica cosa che potete fare è cambiare la visuale tra le quattro disponibili per poter affrontare i nemici che dovete anche scegliere all'inizio del gioco con l'opzione "solo aerei", "solo carri armati" o "entrambi".
Nell'abitacolo del carro armato avete un radar che vi mostra dove sono i vari nemici, dei sensori di movimento, situazione dei vostri scudi e quattro visuali. Avete un cannone anti aereo e missili anti carro.

Devo dire che la grafica è bella anche se molto statica però quando ci sono dei carri armati nemici nelle vicinanze rimarrete a bocca aperta per la cura del loro dettaglio.



BBC= 6,5

Non è una simulazione di Carro Armato e in più non vi muovete perché dovete semplicemente colpire i nemici con il mirino. Non è un brutto gioco, ma è un po' statico e alla lunga non invoglia più di tanto a vedere quello che c'è dopo.

VOYAGER 10

Atari ST, 512k (1988, FGB Simulation)

Voyager 10 è a metà tra un'avventura e una simulazione spaziale dato che comandate una sonda inter-siderale chiamata "Voyager 10" con lo scopo di esplorare lo spazio sconosciuto per trovare informazioni sulla possibilità di installare delle basi di difesa su pianeti abitabili per prevenire l'invasione dell'impero dei Cyborg.

Io credo che sia più una simulazione perché siete all'interno dell'astronave, avete un pannello di controllo per il decollo, l'attracco alle basi, la gestione



della velocità e tutte le altre operazioni di un viaggio intergalattico. Anche l'esplorazione del resto fa parte di questo genere ed infatti è un po' difficile definirlo per bene.

A parte questo è una simulazione molto precisa perché una volta che siete nello spazio dovete usare la strumentazione per trovare una destinazione da esplorare che potete fare manualmente usando la vostra mappa stellare che è formata da una serie di co-ordinate oppure vi viene segnalata



da dei messaggi che trovate nella postazione radio.

Per raggiungere una di queste dovete usare l'iperspazio che però consuma energia e quindi dovete trovare quelle più vicine a voi per scoprirle tutte.

Avete un computer di bordo che vi fornisce varie informazioni e anche la vostra posizione in co-ordinate che vi serve per impostare una rotta.

Potete anche scegliere alcune destinazioni pre-definite che sono un pianeta, una base e un' astronave per l'attracco e fare rifornimento, ma questa procedura è tutt'altro che comprensibile. Raggiungete la destinazione in modo automatico, ma non vi fermate e la sorpassate. Perché automatizzare la procedura di avvicinamento e poi ignorare tutto il resto?

Il vostro viaggio non è tranquillo perché lo spazio è pieno di pericoli e infatti la vostra sonda ha degli scudi, un sistema di invisibilità e dei missili limitati per eventuali incontri ravvicinati indesiderati.

Una simulazione/avventura che ha belle funzioni da gestire, ma si perde in alcune automatizzate che alle volte sono incomprensibili dato che dovrebbe essere il computer di bordo fare tutto quanto una volta che voi date il via all'operazione.

Un difetto gigantesco di questo titolo sono i font che sono blu scuro su fondo nero. Ogni informazione che vi viene fornita dalla radio e le co-ordinate spaziali sono molto difficili da leggere e la vostra vista ne risente parecchio.

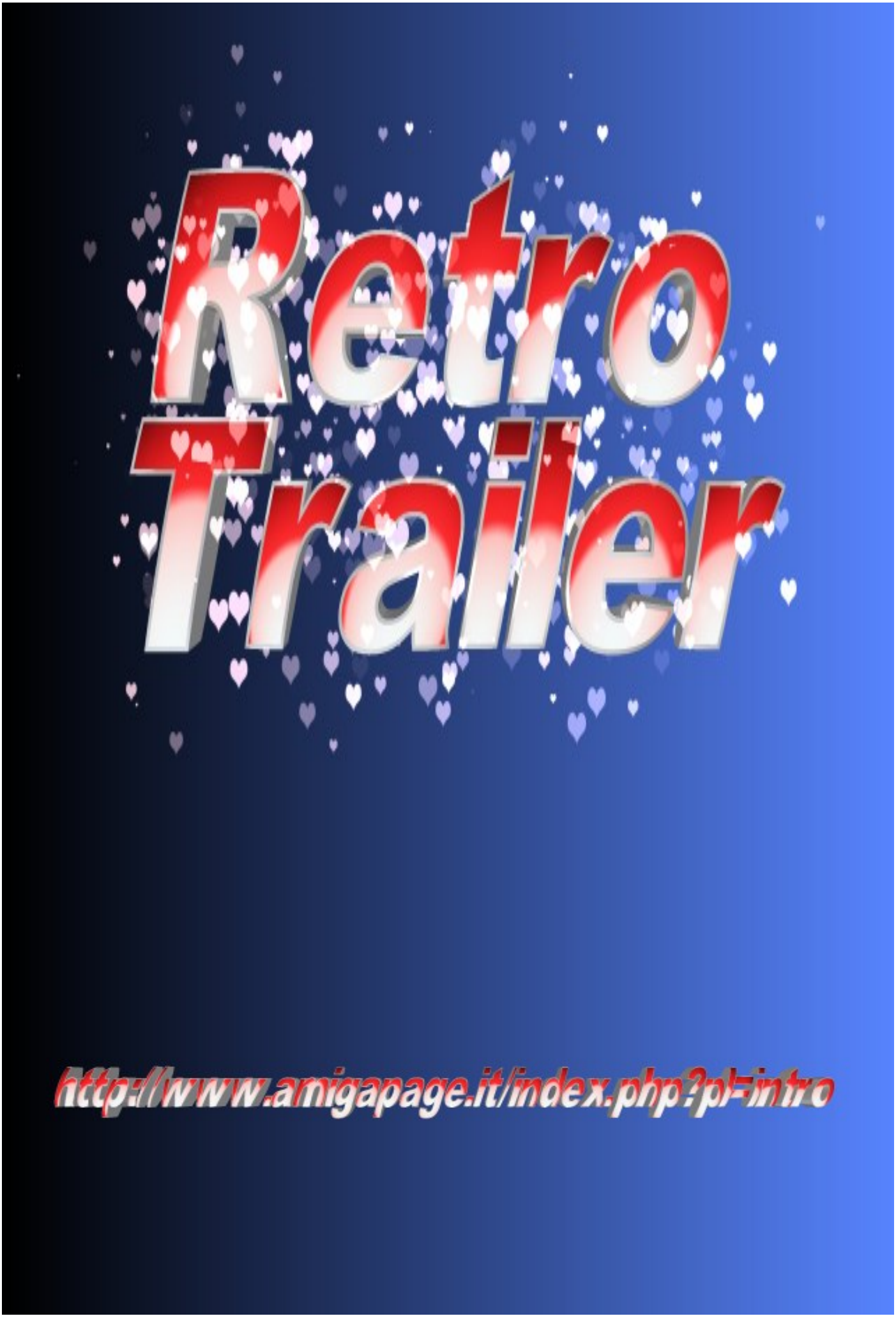
Atari ST= 6

La grafica è bella, colorata e dettagliata, ma alcune procedure sono incomprensibili per alcune funzioni che sembrano facili, ma poi al momento che servono diventano inutili.

E' in generale molto dispersivo perché usa font molto scuri su fondo nero come le informazioni del computer di bordo e dei messaggi alla radio.

Nello spazio potete incontrare astronavi di vario tipo anche queste con vettori trasparenti blu scuro su fondo nero.

Provate ad immaginare un combattimento in cui non vedete il vostro avversario perché il contrasto è pessimo.

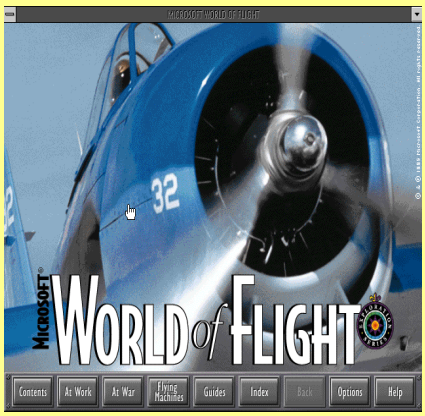

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Ripescaggi

E’ una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

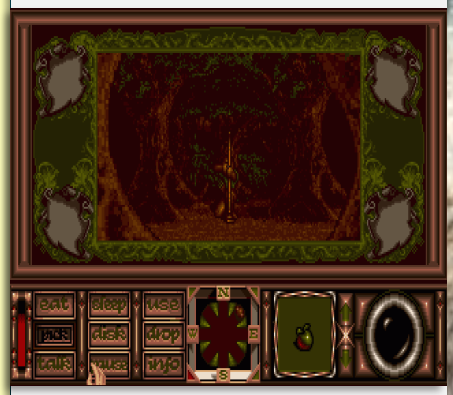
I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshoot qui sotto (quando vedrete un fondo giallo o dei bordi gialli vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



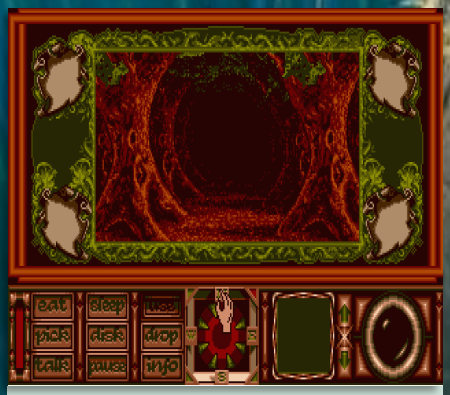




Obitus è il nome della torre dove vengono custodite le quattro Gemme della Tranquillità che hanno lo scopo di tenere unito il regno.
In un passato non definito Re Cullen custodisce le quattro gemme che rappresentano la pace del suo regno, ma è consapevole che se queste cadessero in mani sbagliate potrebbero destabilizzare tutti gli sforzi sfatti. Per evitare che eventuali forze del male possano impadronirsene, il Re



decide di dare a ciascuno dei suoi quattro figli una delle quattro gemme in modo che le possano custodire (*che coincidenza però, ha esattamente 4 figli :-)*).
Neanche il tempo di stare tranquilli ed ecco spuntare la perfida strega Salome che con l'inganno fa credere ad ognuno dei quattro principi e fratelli di sfruttare il potere delle gemme e fa in modo che questi scatenino una guerra che alla fine porta alla divisione del Regno in quattro parti, perdendo così la pace.
L'unico modo per riportare il regno al suo antico splendore è quello di riunire tutte le Gemme nella torre di Obitus, ma chi lo farà?
Il protagonista di questo gioco è Wil Mason che dopo un incidente stradale durante una tempesta trova rifugio in una strana e deserta torre; quando si risveglia il giorno seguente scopre di trovarsi in un altro mondo.



Il gioco è un misto tra un RPG e un arcade in 3D perché ci sono tutti gli elementi dell'RPG classico, ma gli spostamenti sono una via di mezzo tra Dungeon Master e Doom.
Anche il controllo è un ibrido tra i due generi, perché gli spostamento avvengono con la tastiera e l'interazione con il mouse, ci sono una serie di verbi (come le avventure grafiche punta e clicca) con cui interagire con gli oggetti e i personaggi.
E' di certo un RPG insolito, ma questa fusione di generi lo rende affascinante e si riesce fin da subito a entrare nel vivo dell'azione. Tuttavia non sono tutte rose e fiori.
Il gioco è molto difficile e anche un po' noioso perché in pratica usciti fuori dalla torre (che tra l'altro è



protetta contro qualunque attacco nemico e quindi rifugio sicuro) ci si trova in una immensa labirintica foresta
Bisogna quindi crearsi una mappa personale degli spostamenti perché perdersi è molto facile e si rischia di passare molto tempo a girovagare senza trovare ne vie d'uscita ne oggetti che possano aiutare Wil Mason a difendersi da eventuali nemici.
Il gioco come grafica e animazioni è davvero bello e vedere gli spostamenti veloci e fluidi sembra davvero un Dungeon Master potenziato, ma la foresta tutta uguale e senza punti di riferimento potrebbe alla lunga scoraggiare e dopo aver passato tempo a cercare di scoprire qualcosa di nuovo si ritorna alla torre di partenza senza aver trovato nessuna nuova via.

DOS, EGA (1990, LucasArts)

Amiga (1991, LucasFilm Games)

Atari ST (1991, LucasFilm Games)

Amiga= 6,5

Questa versione ha una bella introduzione evocativa, buon audio, bella grafica e animazioni degli spostamenti fluida. Come già detto nella recensione, il gioco soffre di una monotonia che senza una mappa porta si ad una esplorazione nel vero senso del termine, ma senza punti di riferimento o si ritorna casualmente alla torre o ci si imbatte in un nemico che non lascia scampo.

Atari ST= 6

La grafica identica alla versione PC EGA, non ha nessuna intro animata, l'audio è quello tipico ST, buona l'animazione degli spostamenti, ma non quelle del pannello di controllo sulla scelta delle direzioni perchè nelle versioni Amiga e PC c'è disegnato un uomo che si sposta nella direzione scelta, mentre qui c'è un puntino bianco.

DOS= 6,5

E' identica in tutto e per tutto alla versione Amiga nella versione VGA a 16 colori anche se forse la versione Amiga ne ha di più, però è multi linguaggio e quindi anche in Italiano. L'audio è ben suonato e godibile.
Questa versione supporta anche la modalità EGA e CGA.

Console Forever





Buck Rogers (1983, Sega - Atari 5200)

E' uno sparatutto abbastanza divertente e giocabile in uno scenario pseudo 3D che comunque funziona molto bene per quanto riguarda la scalatura delle astronavi nella distanza.

Il vostro scopo è quello di arrivare all'astronave madre e distruggerla colpendo il suo cuore centrale per poi passare ad un livello più difficile.

I vari scenari sono caratterizzati dalla stessa meccanica di gioco, ossia volare tra delle colonne energetiche che rappresentano una sorta di percorso obbligato che dovete accuratamente seguire oltre al fatto di distruggere le astronavi nemiche.

Non è un classico di questo genere, ma tenete conto che questo personaggio di una nota serie TV è stato convertito per tutti i Computer e le Console dell'epoca in un gioco di pura azione arcade che anche se ripetitivo offre un buon livello di sfida.

Ci sono dei piccoli bug anche in questa versione che sono quelle morti accidentali che subite quando passate tra le colonne dato che in certe occasioni anche sfiorare uno o l'altra vi porta alla distruzione. Bisogna essere perfettamente al centro per evitare di perdere preziose vite.



Atari 5200= 7

Un buon sparatutto in un ambiente che anche se finto 3D funziona molto bene e di certo diverente anche per la calibratura dei livelli che è stata fatta in modo intelligente.
Buona la grafica, buoni i colori e anche i comandi che rispondono in maniera perfetta.



Armed Formation F (1990, Big Don - Turbografx-16)

E' l'unica conversione da Coin-Op per questa Console che è uno sparatutto a scorrimento verticale che non offre nessuna sorpresa rispetto ai titoli classici di questo tipo se non per alcuni bonus che vi permettono di potenziare la vostra astronave con colpi più potenti e con dei droni che si affiancano a voi per aumentare la potenza di fuoco.

Il gioco originale era difficilissimo perché si svolge all'interno di cunicoli le cui superfici sono letali e al tempo stesso ci sono andate di nemici da distruggere che vi sparano in tutte le direzioni. Bisogna anche stare attenti a quelli che sbucavano dietro di voi.

Una pecca del gioco erano i potenziamenti che anche avendoli al massimo, un proiettile vi distruggeva resettando tutti i bonus presi fino a quel momento. Questo lo rendeva difficile perché in certi punti c'erano così tanti nemici che con l'arma di



base era davvero complicato poter proseguire. Non erano previsti nemmeno i crediti per "continuare".

La versione TG-16 riprende esattamente il fascino del gioco Arcade compresa la grafica e la sua difficoltà.

Noterete che ci sono poche differenze tra le due versioni e questo non è nemmeno una sorpresa viste le qualità hardware di questa Console.

Questo titolo è una conversione quasi perfetta perché manca solo la fessura per il gettone.

Turbografx-16= 8

E' una conversione con i controfiocchi perché è stato tutto ben portato sulla Console compresa la difficoiltà di essere in mezzo ad una miriade di nemici e proiettili che piovono da ogni parte.
Ottima la grafica e il sonoro come meglio non si poteva fare.
Difficilissimo e frustrante come l'originale soprattutto per la mancanza di crediti per continuare.



Batman: Return of the Joker (1991, Sunsoft - NES)

La licenza di Batman ha dato vita ad una lunghissima serie di videogiochi e il suo avversario più importante, Joker, è sempre presente in tantissimi titoli come questo in cui il criminale più pericoloso è fuggito per l'ennesima volta da Arkham Asylum per seminare il panico tra le strade di Gotham City.

E' essenzialmente un Beat'Em Up a piattaforme in cui dovete eliminare gran parte dei vostri nemici per arrivare ad un boss di fine livello da sconfiggere che ha una novità dell'energia che non è rappresentata da una barra, come nel resto dei livelli, ma con dei punti.

Una cosa importante da ricordare è che questo gioco non è una conversione da un film o da un Coin-Op; è totalmente nuovo per il NES e il Genesis.



In versione NES è fantastico con una grafica coloratissima, accurata nel dettaglio che è impressionante soprattutto per il protagonista che è stato disegnato come mai potreste immaginare.

Sembra proprio il Batman che avete visto in altri giochi e cartoni animati e soprattutto con delle animazioni incredibili con il suo mantello che svolazza mentre vi muovete.

A parte la grafica eccezionale c'è da dire che una fluidità in ogni azione che subito vi lascia senza parole e quando poi entrate in azione lo amerete ancora di più.

Ancora una volta rimango stupefatto dalla potenza di questa Console che non vuole smettere di mostrare le sue grandi doti.

NES= 9

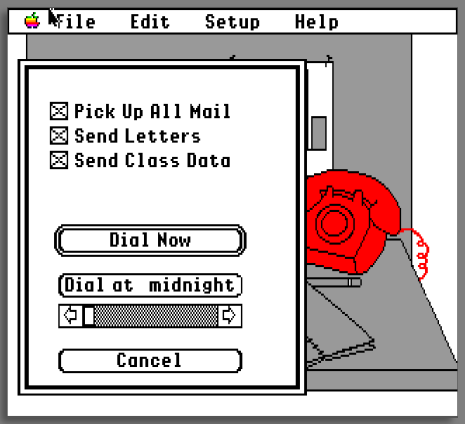
Devo dire che non mi aspettavo un gioco del genere realizzato in questo modo così perfetto sia nella grafica, nel sonoro e nella giocabilità.
E' un po' difficile quando potenziate l'arma che alle volte non è quella ideale per sconfiggere certi nemici.
Comunque fa tutto parte di un perfetto sistema per rendere questo titolo longevo e quando lo finirete ci rigiocherete perché è un grande gioco.

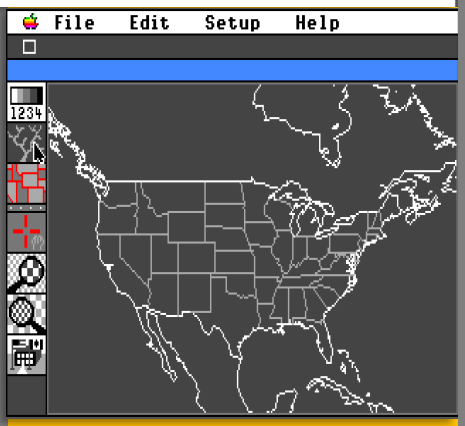

Education
Shift

Educational: Office



Apple II GS (1989, National Geographic Society)





National Geographic Kidsnetwork è programma educativo che a differenza del nome non è del tutto basato sulla geografia, ma è una piccola gestione di un ufficio con svariate funzioni che richiede un target ben preciso che può essere anche un professionista o comunque qualcuno che si intenda di questo tipo di applicazioni.

Iniziate da una scrivania con un mappamondo, delle buste, una nota e un telefono Sul muro di fronte a voi avete un grafico.

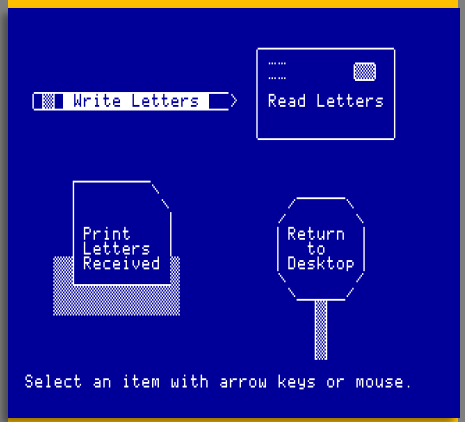
Con il Mappamondo potete visionare la geografia mondiale dei vari continenti, ma potete interagire solo con gli Stati Uniti e il Canada che potete vedere in dettaglio nella visione politica e i fiumi principali.

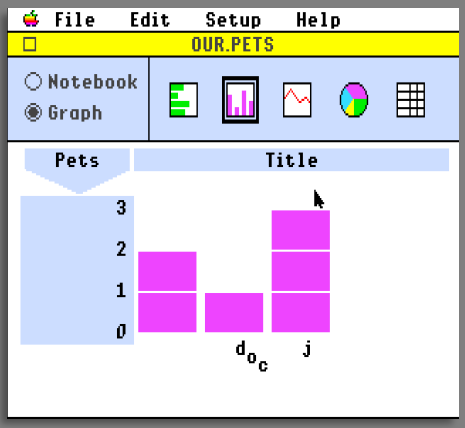
Cliccando sulle Buste potete entrare in una modalità di scrittura per scrivere appunto una di queste in una modalità molto semplice e se avete un modem/fax potete riceverle, leggerle oppure stamparle.

La Nota aperta sulla scrivania è un database per creare degli appunti sulla vostra gestione finanziaria o catalogare i vostri interessi più disparati

Il Telefono rappresenta il modem per collegarvi ad internet, ricevere delle email e inviare le lettere che scrivete con l'apposita applicazione integrata con questo programma.

La connessione può essere effettuata subito oppure potete decidere un orario tra quelli predefiniti.





Quando cliccate sul Grafico entrate in un buon database che assomiglia ad un antenato di "Access" che vi permette di creare buoni grafici di vario tipo e forma per creare lettere che includano cataloghi e grafici degni di un ufficio professionale.

E' un educativo come genere con un target che richiede persone che siano in grado di scrivere, leggere, conoscere internet e come funziona per collegarsi con altri uffici o enti per gestire la propria amministrazione.

Apple II GS= 8

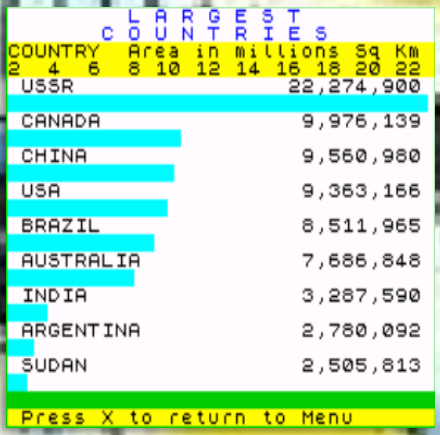
E' una buona suite da ufficio che pur non avendo la qualità di uno professionale è decisamente utile nelle sue varie applicazioni permettendovi di gestire un piccolo ufficio o gestire una piccola attività.

Educational: Geography



Silver

ZX Spectrum (1982, Hewson)

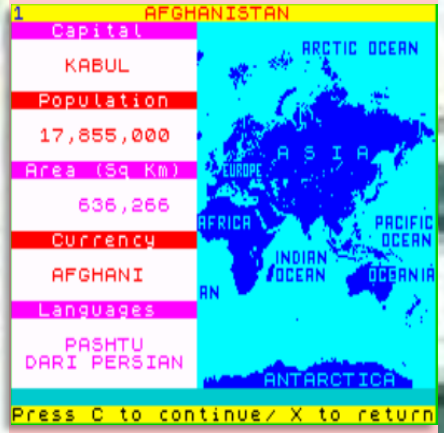


Country of the World è un programma educativo dedicato alla Geografia mondiale che vi mostra ogni cosa che volete conoscere delle varie Nazioni nei vari continenti.
Non è un titolo accurato nei dettagli fisici e politici, ma più una esplorazione generale per conoscere quelle informazioni di uno Stato per quanto riguarda la popolazione, la capitale e la lingua parlata.

Il menu principale è molto semplice e intuitivo perché le scelte



sono fatte con le lettere dell'alfabeto e i numeri; quindi molto adatte a tutti, dai grandi ai piccini per dare qualche informazione extra scolastica o anche mettere in pratica quello che si studia a scuola.
Il menù principale ha una legenda di tasti che vi servono per interagire con la mappa principale oppure dalla lista delle varie Nazioni di cui



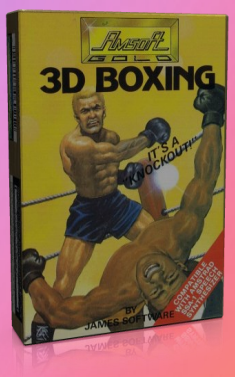
volete conoscere ogni dettaglio.
Una volta individuata quella che vi interessa, non la vedete, ma avete una specie di puntatore laser che ve la indica sulla mappa e alla vostra sinistra avete tutte le informazioni relative.

Un programma davvero ben ideato che vi permette di avere informazioni generali di ogni Nazione presenti sulla Terra e sicuramente un qualcosa di utile per tutti.

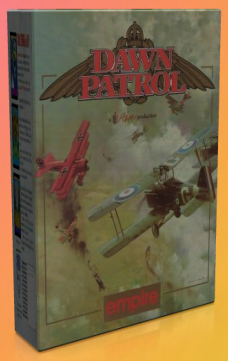
ZX Spectrum= 8

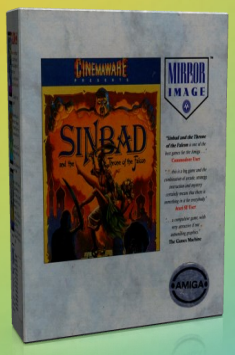
E' un educativo molto semplice per quanto riguarda la geografia con delle informazioni di base, ma utile a conoscere meglio le varie Nazioni che ci sono sui vari continenti. Non c'è bisogno di una grafica ultra dettagliata o vari suoni per imparare qualcosa oltre i libri di scuola.

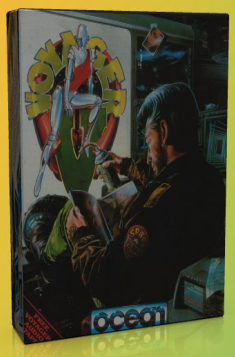
Box Art: Copertine in 3D

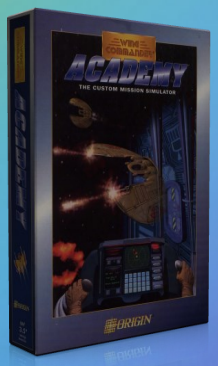












Volume 5, Numero 1
Gennaio 2019

REV'N'GE!

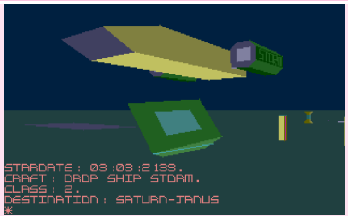


Top 3

Dawn Patrol



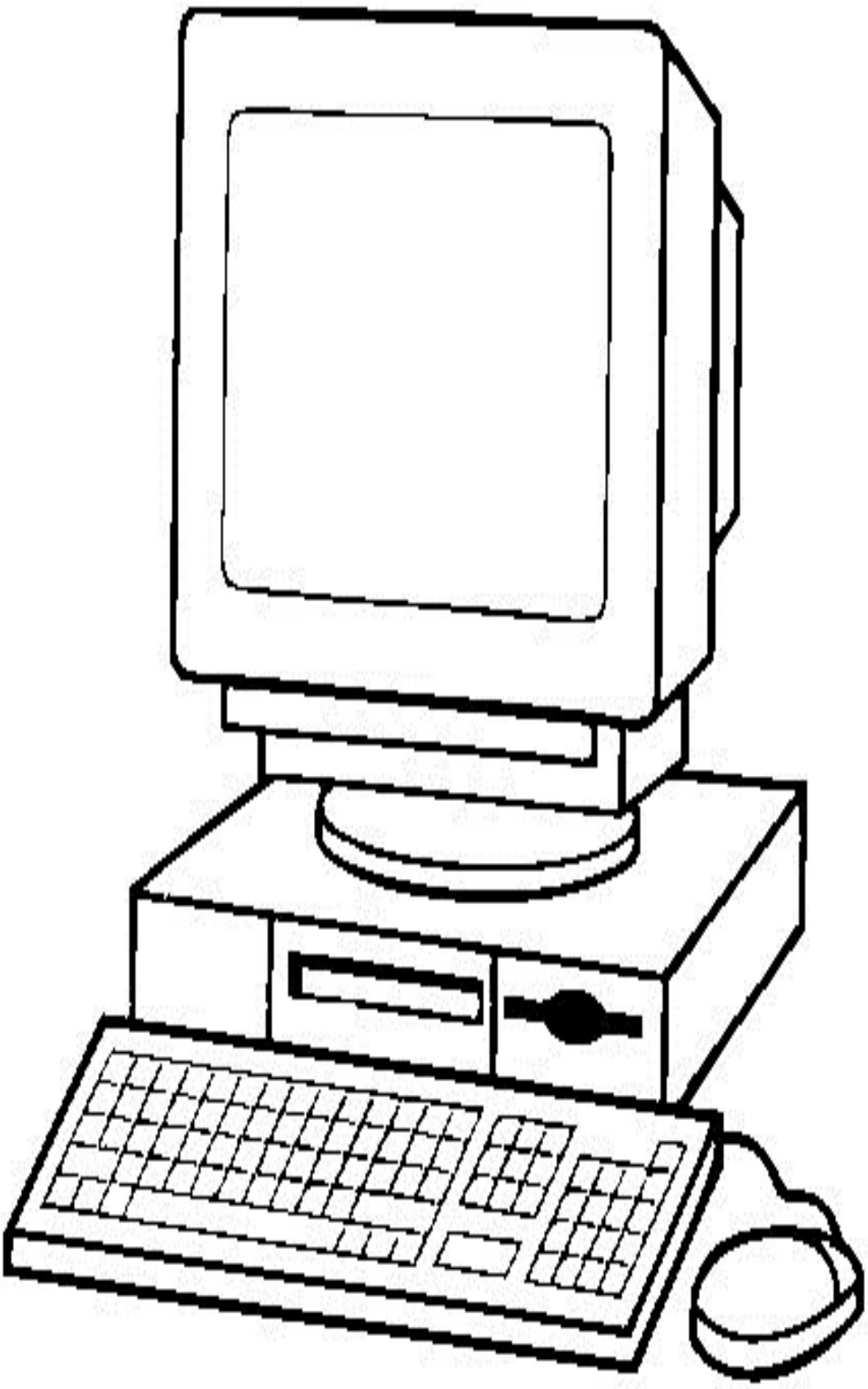
Voyager



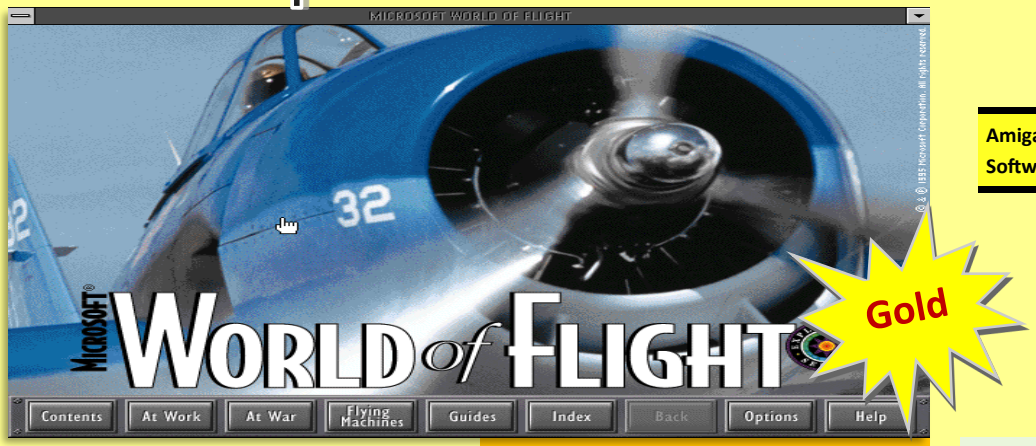
Total Recall




Multimedia
Compilation
Office

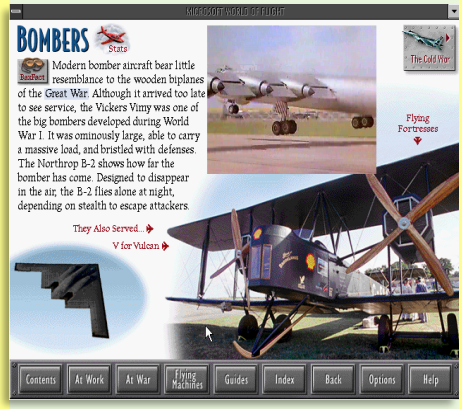


Office, Multimedia and Educational



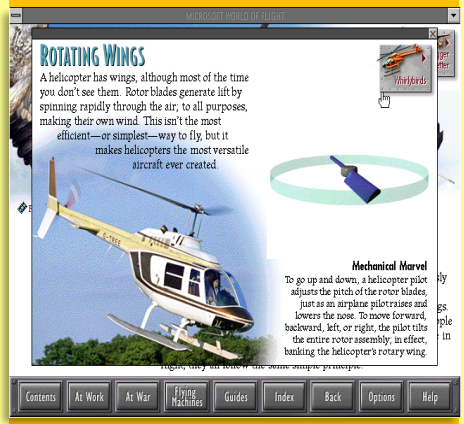
Amiga CDTV (1991, Dominion & Software Design)

Questo è un CD-ROM multimediale per Windows 3.x dedicato al mondo del volo e copre una vasta gamma di argomenti che vanno praticamente dal primo volo fino al 1995, data di pubblicazione di questo titolo.
Gli argomenti trattati sono così vasti che purtroppo non basterebbero 10 pagine di recensione, quindi devo riassumerlo per dare una infarinatura di quello che si può fare con questo prodotto.



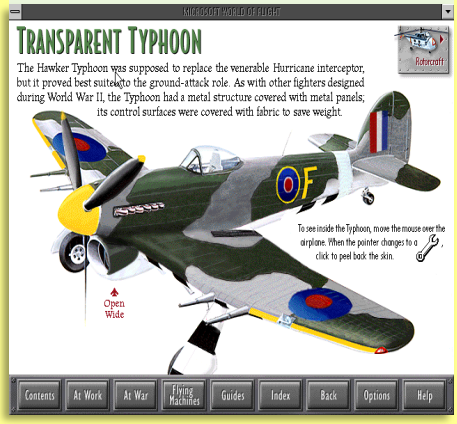
La pagina principale permette di vedere il volo militare, il volo commerciale, le macchine del volo. Poi è possibile analizzare tutti gli argomenti da una pagine che li raccoglie in ordine alfabetico oppure visitare l'opera attraverso una visita guidata grazie a 8 persone virtuali specializzate in un mestiere di questo "mondo del volo".
Se scegliete "**Laura**" che di mestiere fa l'istruttrice di volo, la visita è fatta dal suo punto di vista, quindi tutte le notizie, le informazioni, immagini, video saranno relative all'addestramento.
Se si sceglie invece un meccanico, tutta la visita guidata sarà analizzata dal suo punto di vista.

Questa è un opzione che permette di esplorare l'enciclopedia in modo incrociato, quindi passare da



un argomento all'altro cliccando semplicemente su alcune parti di testo o anche cliccando su una qualunque immagine o parte dell'argomento per ritrovarsi da tutt'altra parte.
In pratica l'utente può godere di tutte le informazioni in tutti i modi che vuole senza nessuna restrizione.
Il menu "**At War**" raccoglie i velivoli impiegati durante la prima e la seconda guerra mondiale, l'era dei jet e quella dei mezzi moderni.
Ogni sezione è vasta e copre ogni possibile situazione con immagini, suoni e video che rendono questa enciclopedia così grande che forse non c'è modo di scoprila tutta.
Chi volesse scoprire chi è "*Amelia Earhart*" con questo programma lo potrà fare in modo molto dettagliato e con immagini e video storici dell'epoca. Quindi contenuti davvero unici, specifici per questo prodotto.

Con **World of Flight** sarà possibile vedere il primo volo in assoluto oppure vedere come si assembla un Boing 747 e leggere anche tutto quello che lo riguarda. Infine c'è il "*come è fatto*" che spiega come funzionano certe cose in questo mondo del volo ed è molto bello con un po' di umorismo che manca in molti di questi prodotti.



Windows 3.x= 10

Un prodotto fantastico con così tanti argomenti ben descritti, ben visualizzati in ogni modo possibile immaginabile che si fa sfogliare meglio di un libro. L'unico difetto, se si vuole chiamarlo così, è che il prodotto è solo in Inglese.
Qualità delle immagini, dei video e dell'audio superlativa.


Al prossimo incredibile numero
#95
Febbraio 2019