REV'n'GE! #96

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Marzo 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 3



Genetic Species

Uno dei cloni di Doom meglio riusciti su Amiga

Evening Star

Ottima Simulazione di treno per 8-Bit

ALTRE RECENSIONI: Sub Simulator * Midnight Resistance * Angel Nieto Pole 500 * Blue Angels * Soccer War * Desperado 2 * European Games * Sturmtruppen * Street Hassle * Roc'n Rope * Asteroids Deluxe * Myst * European Nations & Locations * La Celula * 17-Bit Disk Copier * PrintMaster Plus

RECENSIONI CONSOLE: Trouble Shooter * Star Trek: 25th Anniversary * Super Don Quix-Ote



EDITORIALE NUMERO 96

Eccoci in primavera che devo dire quest'anno almeno dalle mie parti è arrivata a Febbraio aspettando inutilmente una bella giornata di neve come l'anno scorso. Sicuramente sarebbe stato interessante, ma non sempre succede.

E' un numero ancora ricco di "ripescaggi" perchè in passato ho recensito giochi solo in Italiano e con questa sezione posso farla leggere anche in Inglese. Fino al numero 100 vedo di continuare con questi ripescaggi, ma non ne ho voglia di fare due edizioni con contenuti diversi come ho fatto quando ho iniziato questa nuova sezione.

I contenuti di questo numero posso dire che sono interessanti e sono riuscito in una sola pagina a recensire un gioco che forse si poteva allungare in due, ma è un genere sui cui non c'è molto da scrivere e quindi tutto è stato riassunto bene.

Una cosa che noterete in questo numero è l'alto contenuto di giochi e programmi per il Commodore 64. Di solito cerco di divedere in parti uguali il numero di piattaforme per non diventare troppo monotematico. In questo numero per coincidenza di scelta dei giochi è venuto fuori più materiale per il Commodore 64.

Buona Lettura

MAIN PREVIEW #97



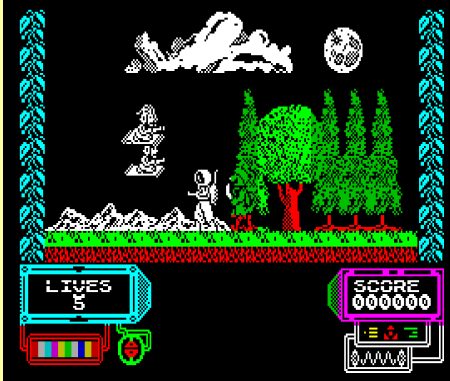
Tiny Toon Adventures - NES

Un gioco di piattaforme con personaggi molto noti perché protagonisti di diverse serie TV di cartoni animati.



Evasion - Commodore 64

E' un titolo che ne ricorda vagamente un altro che ho recensito su questa fanzine. Di certo essendo un titolo Ubi Soft dovrebbe essere ben riuscito nella giocabilità e divertente.



Explorer XXXI - ZX Spectrum

Non so che tipo di gioco è perché non l'ho mai provato. Dovrebbe essere un titolo di azione arcade e la grafica sicuramente colpisce l'attenzione per la sua qualità. Staremo a vedere.



Desperado - Amstrad CPC

E' un gioco che trae forte ispirazione da GunSmoke con la stessa visuale dall'alto e una modalità che lo riprende in ogni dettaglio.
I giochi originali hanno sempre un qualcosa in più, ma non è detto che un clone non possa essere addirittura migliore.



F-16 Fighting Falcon - ZX Spectrum

Non è un simulatore di volo, ma uno sparatutto in terza persona che vi porta a pilotare questo aereo senza la preoccupazione di imparare tanti tasti e le sue varie funzioni.



Chrono Warrior - Apple II

Riuscirete a salire in cima a questa montagna piramidale senza essere divorati da delle creature terribili? Sembra un gioco divertente e anche bello da vedere.



Battle Bound - Atari ST

E’ un Beat’Em Up che mostra subito le qualità di un 16-Bit e se la giocabilità sarà all’altezza e garantirà un divertimento di pari livello sarà un bel gioco da riscoprire.



Frankenstein - Amiga

E’ un gioco di piattaforme che a prima vista sembra simile nella modalità di gioco a “Addams Family” anche se forse ha qualche elemento più interessante.

Sommario Numero 96 — Marzo 2019

17-Bit Disk Copier	Amiga CDTV	33
Angel Nieto Pole 500	Atari ST	9
Asteroids Deluxe	Atari ST	17
Blue Angels	DOS	10
Desperado 2	Amstrad CPC	12
European Nations & Locations	Commodore 64	27
European Games	Commodore 64	13
Evening Star	Commodore 64	18
Genetic Species	Amiga	7
La Celula	MSX	28
Midnight Resistance	Atari ST	8
Myst	Amiga / DOS	21-22
PrintMaster Plus	Commodore 64	33
Roc'n Rope	ColecoVision	17
Soccer War	Commodore 64	11
Sub Simulator.	Amiga	6
Street Hassle	ZX Spectrum	15
Sturmtruppen	Amiga	14

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

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

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





Amiga, 512k (1988, Epyx)

Bronze

Sub Battle Simulator è un simulatore navale in cui siete il comandante di un sottomarino durante la Seconda Guerra Mondiale in 60 missioni.
Il controllo è molto semplice perché avete tutta la strumentazione in una unica schermata che vi mostra tutte le opzioni (i pulsanti) e due schermate che mostrano rispettivamente a sinistra la mappa, la visuale esterna e le informazioni tecniche; a destra avete la visuale del ponte di comando, il binocolo e il periscopio.
Nella parte bassa della schermo avete la gestione della velocità, della direzione, dell'immersione ed emersione e due impostazioni sulla visuale 3D di quello che vedete nel periscopio che rende sicuramente il paesaggio più bello.

Per quanto riguarda le armi a disposizione avete due cannoni, uno per gli aerei e uno per attacchi in superfice; siluri di prua e siluri di poppa.



Per i siluri non ci sono problemi perché potete usarli in ogni momento cliccando sul pulsante, mentre per quanto riguarda i cannoni dovete prima acquisire un bersaglio e poi usarli.

La simulazione è molto buona perché vi permette il controllo totale del sottomarino anche se alcune procedure sono da fare manualmente dato che non ha una impostazione predefinita per la "quota periscopio" e quindi dovete impostarla a "23"



che è il valore che normalmente è riferito a questa procedura.
Tutto il resto è ben impostato e se volete velocizzare le varie procedure c'è un selettore della velocità di gioco che vi permette di superare fasi abbastanza noiose di avvicinamento e acquisizione dei bersagli.

Non avete solo i pulsanti sullo schermo, ma anche un comodo menù a tendina che integra altre opzioni come lo scopo della missione, impostazione della qualità del sonoro e altre funzioni avanzate per la simulazione.
Potete fare anche pratica che è la cosa più bella perché sono scene di azione contro bersagli che sono già pronti per essere acquisiti e distrutti.
Questa parte è importante anche per comprendere le varie funzioni di comando.

Amiga= 7

E' una buona simulazione che vi permette di controllare un sottomarino in ogni sua tipica funzione e che vi permette di divertirvi nell'andare a cacciare i nemici rimanendo ben nascosti sotto il mare.
E' un po' complicato in certe procedure che non sono predefinite, ma con un po' di pratica riuscirete a impadronirvene davvero bene.
Con la pratica poi vedrete bene il suo potenziale offensivo che è ben riuscito.
La grafica è sufficiente perché mostra il necessario e non punta ad un accuratezza estetica, ma più sulla simulazione.



Amiga 1200, 10MB (1998, Vulcan)

Gold

Genetic Species è un clone di Doom che è uscito in esclusiva Amiga e per differenziarlo dal solito sparatutto in prima persona, in cui dovete distruggere tutto quello che si muove per lo schermo senza una vera e propria trama, è stata creata una storia ricca di sequenze animate e grafiche per renderlo un poco più completo e dare voglia di giocarlo nel tempo.

E' un titolo uscito solo su CD-ROM che viene sfruttato per le tracce audio e per avere una sequenza introduttiva cinematografica che vi fa conoscere la sua trama e quello che dovete fare.

Grazie a questo supporto ottico anche un clone di Doom diventa un qualcosa di nuovo anche per vedere se ci sono delle sequenza animate (il formato è il CDXL) tra i vari livelli che vi introducono a nuove missioni o semplicemente come un completamento della storia.

Rispetto a Doom sono stati fatti passi da gigante soprattutto per la grafica che è assolutamente superiore come qualità generale delle texture che sono più moderne e anche in alta risoluzione. Danno anche una sensazione di claustrofobia perché l'ambientazione è cupa e mettono molto in risalto le sue qualità tecniche.

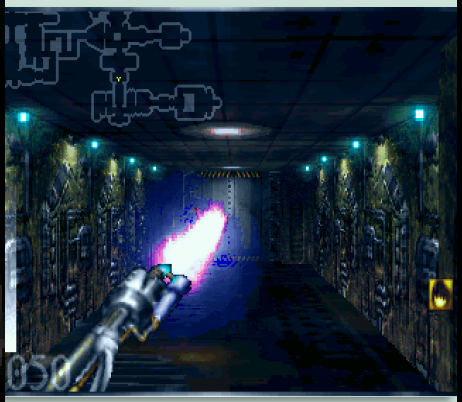
Oltre alle texture sulle pareti, soffitto e pavimento ci sono anche tanti effetti speciali visivi come le esplosioni particellari con effetti fumo volumetrici che trovate nei giochi moderni e sicuramente pone l'Amiga molto in avanti rispetto a quanto visto prima di questo titolo.

Tanta roba, ma attenzione che non è poi così pesante da gestire perché il motore è fatto molto bene e scala allo stesso modo. Infatti già con un 68030 a 50 Mhz dovreste riuscire a giocare con tutto il suo dettaglio senza troppi problemi.

La semplicità del motore lo si nota nella mancanza di profondità 3D perché è tutto in piano. Non ci sono scale, non ci sono ascensori, non ci sono dislivelli, non ci sono piattaforme su cui salire come succede anche in Doom e altri giochi per Amiga come Breahtless e Alien Breed 3D.

Alla lunga, *Genetic Species*, tende a perdere un po' di fascino proprio perché, malgrado la grafica sia di alto livello, esplorare un mondo totalmente piatto può non avere più lo stesso stimolo di prima.









Amiga AGA/RTG= 9

E' probabilmente il miglior clone di Doom mai realizzato su Amiga grazie al supporto CD-ROM che gli permette di avere tracce audio e una introduzione cinematografica.

Si avvia direttamente da CD senza bisogno di installarlo su HD e anche questo è una buona cosa che avete sicuramente visto sui giochi DOS o Windows con lo stesso supporto.

Peccato che la mole di grafica sia un po' penalizzata da un solo piano, un mondo piatto.

MIDNIGHT RESISTANCE

Bronze

Atari ST, 512k (1990, Ocean)

Midnight Resistance è un gioco di azione 2D e di piattaforme che è una conversione da un Coin-Op e come tale l'aspettativa di vedere se era ben riuscito o no era molto alta.

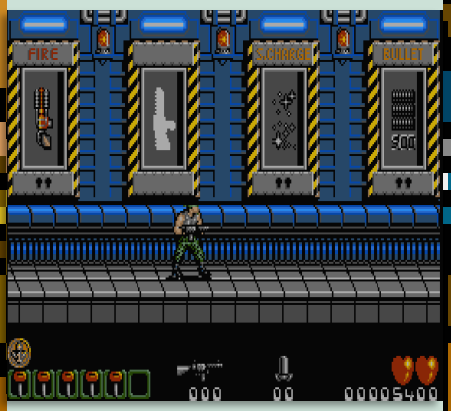
Nel gioco voi interpretate un soldato di un gruppo militare chiamato "Midnight Resistance" che deve combattere contro l'organizzazione criminale "King Crimson" e le sue armate perché hanno rapito vostro padre e altri cinque familiari per usarli in uno scopo malvagio.

E' una missione un po' diversa perché raramente in questi titoli viene rapita la famiglia del protagonista, ma allo stesso tempo da una idea un po' innovativa almeno per la trama.

Come già detto è uno sparatutto in 2D a scorrimento laterale e con varie piattaforme e scale da arrampicarsi che creano un ambiente labirintico con boss di fine livello.



Una cosa particolare di questo gioco è il modo di acquisire le armi. Ogni volta che sconfiggete un soldato nemico questo rilascia una chiave che sommate alle altre che trovate serve nel negozio delle armi per comprarle in base al numero di chiavi che avete.



Tra le varie armi avete un fucile a sparo triplo molto potente e un lanciafiamme. Alcune di queste armi hanno munizioni limitate che possono essere comprate e anche queste richiedono dei costi. Succederà che potete comprare un' arma, ma non avete abbastanza chiavi per le munizioni. Bisogna spesso fare delle scelte accurate dato che potete portare solo 1 arma per volta.

Ogni volta che perdete una vita, le vostre chiavi verranno sparse intorno a voi, quindi appena rientrate in gioco dovete correre a recuperarle e anche questa cosa fa parte della sua difficoltà.

Altre caratteristiche di questo gioco è il fatto che potete sparare in ogni direzione in base alla leva del joystick che, tuttavia, non è sempre ben precisa nella sua gestione.

La versione ST è molto buona nella grafica decisamente colorata e una conversione ben riuscita dal punto di vista estetico. Niente da eccepire. L'audio è tipicamente ST di qualità abbastanza scadente, ma è una sua caratteristica.

La giocabilità non è molto buona per via del controller che deve gestire diverse angolazioni e lo fa mentre giocate.

Leggete il commento per questa cosa.

Atari ST= 7,5

Il problema di questo titolo è il controller che gestisce lo sparo in ogni angolazione, ma lo fa quando non serve. Se avete un nemico alle vostre spalle e dovete girarvi a 180° per colpirlo, vedete che si sposta prima a 90° puntando in alto e poi di nuovo a 90° nella posizione che volete. I nemici non vi danno il tempo di eseguire questa cosa che non potete controllare e questo vi porta a perdere tantissime vite.

Per fortuna ci sono i "crediti" per continuare.

Questa gestione era anche nell'originale un problema e infatti non tutti si sono abituati a questo sistema che comunque è stato bene o male ripreso anche nella conversione.



Atari ST, 512k (1990, Opera Soft)

Bronze

Angel Nieto Pole 500 è un gioco di corsa motociclistica in cui impersonate il campione Angel Nieto.
Ricorda molto da vicino la serie "*Hang-on*" per la visuale in terza persona e anche la sua grafica decisamente ben curata e colorata.
E' un titolo che permette varie modalità di gioco tra cui quella classica in cui dovete superare tutti gli avversari. Tra le opzioni c'è una modalità multiplayer; informazioni sulle varie moto, sui circuiti e la meteorologia.



Quando scegliete di giocare nella Competizione Mondiale potete fare una prova ufficiale per qualificarvi nella posizione di partenza migliore e avere più chance di vincere.
Il gioco include 16 tracciati in totale e potete anche provarli separatamente per esercitarvi, ma per vincere dovete mostrare in ciascuno di essi una certa abilità fin dal primo tracciato.
Potete anche decidere di giocare in due giocatori contemporaneamente e in questo caso lo schermo viene diviso in due parti per ciascun giocatore.

Angel Nieto, a dispetto del nome, era un campione nella classe 50cc e 125cc. Partecipò alla classe 80cc e 250cc. Questo gioco fu realizzato quattro anni dopo il ritiro del corridore, ma fu coinvolto in questo gioco per quanto riguarda lo sviluppo fornendo le informazioni tecniche.
Angel Nieto è morto nel 2017 inaspettatamente per un incidente stradale.

Come già detto all'inizio di questa recensione è un titolo molto bello da giocare grazie ad una grafica molto ben fatta, dettagliata e anche colorata. I motociclisti sono ben disegnati e le loro posture alla guida sono realistiche così come le animazioni di quando cadete per terra.
La cura si vede in ogni fotogramma perché anche le ruote delle moto danno la giusta sensazione di realismo perché girano (o comunque hanno un effetto di rotazione credibile).
I fondali sono abbastanza semplici, giusto per avere qualcosa. Buona la strada che non è piatta, ci sono le ondulazioni del terreno e diversi oggetti lungo il percorso.
La grafica è abbastanza fluida e quindi la giocabilità è più che garantita.



Atari ST= 7

Un gioco di moto più che discreto nella giocabilità che non eccelle in questo genere anche forse per le troppe opzioni che avete e che lo rendono leggermente dispersivo in fase "configurazione". Buona invece la possibilità di giocare in due contemporaneamente sullo schermo.

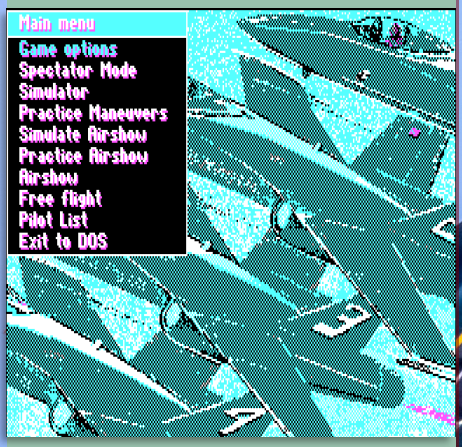


DOS, 512k (1989, Accolade)

I simulatori di volo non mancano quasi mai nelle recensioni ed è sempre un piacere da giocare e anche leggere qualcosa sul loro conto.

Blue

Angels: Formation Flight Simulation è un simulatore di volo in cui usate degli aerei militari, ma non è di guerra. Voi siete un pilota di una formazione di volo acrobatico che partecipa a



degli eventi in cui voi e la vostra squadra dovete volare in diversi tipi di formazione e dare piacere al pubblico che vi guarda.

Di solito in questo tipo di volo vengono usati aerei militari perché sono potenti e veloci e permettono di fare bella figura e creare delle acrobazie che con gli aerei civili sarebbe molto più difficile.

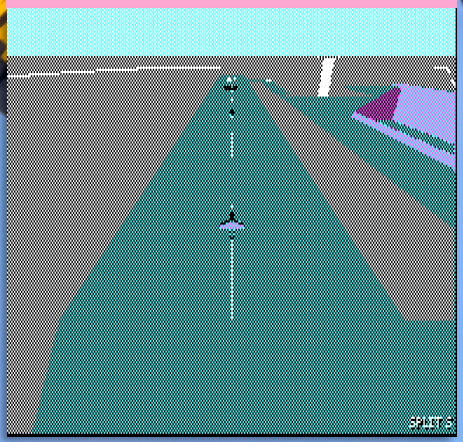
In questo gioco voi dovete fare esattamente questo: volare in diverse formazioni che sono stabilite dal vostro capo squadra rispettando la posizione senza creare pericoli per gli altri piloti volando molto spesso con la vista dato che rende questo spettacolo molto più bello. E' richiesta un'abilità superiore perché non dovete sempre fare affidamento alla strumentazione, ma volare manualmente e rimanere in posizione guardando letteralmente gli altri aerei che sono vicino a voi.

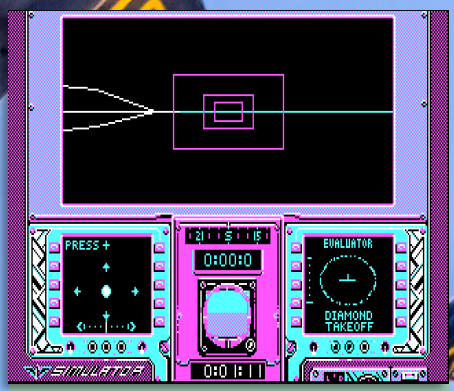
Come tutti i simulatori di volo avete diverse visuali che vanno dalla classica in prima persona all'interno dell'abitacolo a quelle esterne per poter ammirare le varie formazioni.

Questa versione per MS-DOS gira tranquillamente anche su PC di fascia molto bassa come, ad esempio, un Amstrad 1512 con solo 512k di memoria e nessuna scheda audio. Un titolo che sfrutta l'hardware perché più potente sarà il vostro PC e meglio sarà anche l'aspetto estetico.

Tantissime opzioni per divertirvi che vanno dalla configurazione del dettaglio e dell'adattatore video che, comunque, viene automaticamente riconosciuto e alle varie modalità di gioco. Potete accedere al simulatore, fare prove delle varie manovre, simulare uno spettacolo aereo, fare pratica su quest'ultimo, partecipare allo spettacolo e infine fare un volo libero,

Avete anche una modalità "spettatore" che vi mette nei panni del pubblico che assiste all'evento e in pratica è una demo molto completa che simula le varie acrobazie.





Tra le varie opzioni potete fare acrobazie in solitaria oppure in formazione. In questo ultimo caso dovete scegliere il tipo e il ruolo che interpretate che va dal capo squadriglia ad uno degli altri 5 piloti.

Ognuno di essi ha un ruolo nella formazione e dovete cercare di rispettare gli ordini che ricevete.

DOS= 9

E' un simulatore di volo a tutti gli effetti, ma incentrato sulle acrobazie con potenti aerei militari. Nel volo solitario avete più libertà di azione soprattutto per le manovre, mentre quando siete uno dei sei piloti che volano in formazioni dovete usare l'abilità di pilota per rimanere in formazione e rispettare la manovra che state eseguendo.

Tecnicamente buono anche nella configurazione più bassa che possa esserci. La grafica CGA è molto buona e veloce e rende bene l'impatto estetico. Giocare in VGA è un'altra cosa, ma vi posso assicurare che il divertimento è lo stesso.



Commodore 64 (2018, Commodore Spain)

Soccer War è un titolo basato sul gioco del calcio, ma non come ve lo immaginate.
Si tratta di uno Shoot'Em Up realizzato con il SEUCK che usa sprite che vengono da questi eventi e sulla carta dovrebbe essere davvero divertente e anche un po' diverso dal solito.
Ormai sapete che i giochi realizzati con questo motore non li apprezzo molto perché spesso sono deludenti non solo nella grafica, ma anche in una giocabilità molto superficiale.

Questo Soccer War è molto carino perché riproduce molto bene un campo da gioco del calcio con i suoi tipici colori e le varie forme. Ci sono le panchine ai bordi del campo, le porte con i portieri. Esteticamente sembra un gioco calcistico.



E' molto difficile, ve lo devo confermare, come molti giochi basati sul Seuck, ma questo serve per tenere vivo l'interesse di andare avanti ed impegnarsi.
I nemici sono i giocatori avversari che vi sparano contro dei palloni e voi dovete rispondere allo stesso modo per distruggerli.
Non solo avversari umani, ma di tanto in tanto e senza preavviso il pubblico vi lancia contro delle sedie e dovete abilmente evitarle.
Ci sono anche delle trappole sul percorso; alcune sono letali, ma possono essere distrutte, mentre altre servono solo a rallentarvi ed essere colpiti dai nemici o da oggetti che arrivano dalla tribuna.

La giocabilità è buona anche se è molto difficile soprattutto perché non avete uno sparo in ogni direzione, ma solo in orizzontale che vi obbliga a centrare bene il vostro avversario facendo lo zig zag tra i suoi colpi.
Mi piace questo titolo e conferma l'eccezione alla regola: ci sono dei giochi SEUCK che sono superiori alla media.
Buono anche il fatto di avere campi e difficoltà diverse per rendervi la vita sempre più complicata.



Commodore 64= 7,5

Un buon sparatutto calcistico che riproduce esteticamente tutto quello che vi aspettate su un campo di calcio.
La giocabilità è buona, ma non eccellente per via di una difficoltà alle volte molto esagerata con oggetti che arrivano senza preavviso e la mancanza di crediti per continuare che sarebbe stata una cosa gradita.
Per il resto direi che va tutto bene e vi consiglio di giocarci perché vi divertirete parecchio soprattutto se amata il calcio.



Amstrad CPC (1989, Topo Soft)

Desperado 2 è il seguito di un titolo che traeva ispirazione da Gunsmoke, ma in questo gioco cambia completamente la visuale che diventa a scorrimento laterale e perde un po' quella tipologia di azione che eravate abituati a fare.
Non cambia lo scopo del gioco perché voi interpretate lo sceriffo Marshall James che deve riportare l'ordine nella violenta e corrotta città di Devil Stone.
Il gioco è diviso in due parti: la prima è un tipo di azione a scorrimento laterale che ricorda "*Sunset Riders*"; la seconda parte è all'interno di un saloon con la visuale in prima persona e un mirino sullo schermo e ricorda molto la serie di giochi "*Lethal Enforcers*".



La seconda parte può essere giocata in modo indipendente, ma è necessario un codice che ottenete dopo aver finito la prima parte.



Una volta che avete il codice potete decidere quale parte giocare.

Un gioco molto difficile nella prima parte perché i nemici arrivano da ogni direzione e molto spesso sono difficili da evitare anche se vi abbassate. Avete diverse vite e una barra di energia per cercare di andare il più lontano possibile o almeno arrivare ad avere il codice per la seconda parte.
Graficamente questa prima parte su Amstrad CPC ha buoni colori che ricordano molto bene quei film sul Far West e davvero carino lo sceriffo che si muove con la sua tipica andatura e avete un vestito che sventola mentre camminate. Un po' grezza la grafica a livello generale con uno scrolling non molto buono, ma comunque abbastanza decente per divertire.
La seconda parte è esteticamente ben fatta nei colori. Grezza, poco definita nel disegno (è una cosa tipica Amstrad quindi direi che è una cosa normale) e comunque buone animazioni.
La giocabilità anche in questa parte è poco chiara perché il puntatore si muove lentamente sullo schermo e dovete essere di una precisione incredibile nel colpire gli avversari.

Nel globale è una versione bella nella grafica, nelle animazioni e nei colori, ma poco divertente per uno scrolling poco fluido e una difficoltà molto esagerata nella prima parte.

Amstrad CPC= 6,5

Prende l'eredità di Gunsmoke e Sunset Riders, ma non riesce a renderlo divertente come l'originale o Desperado per via di nuove visuali per dare qualcosa di innovativo, ma la grafica e lo scrolling non aiutano molto a tenere in piedi la baracca.
E' un qualcosa di diverso che comunque vale la pena provare, ma non aspettatevi una giocabilità arcade.

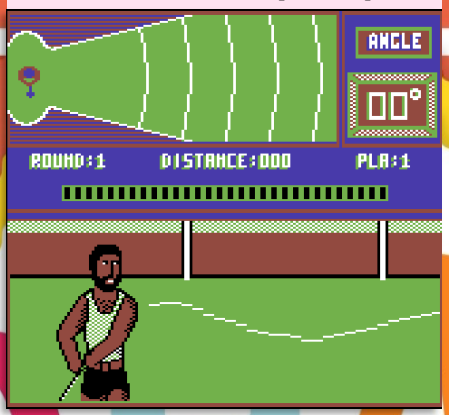


Commodore 64 (1986, Tynesoft)

European Games è un gioco sportivo multi evento estivo che è diviso in varie specialità di cui alcune non sempre le trovate in giochi di Atletica Leggera:

- **Lancio del Peso**
- **Nuoto**
- **Salto in Lungo**
- **Canottaggio**
- **Pesi**

Sono delle specialità interessanti da trovare in un unico titolo e più di una specialità variano a seconda della versione su cui è uscito questo gioco (*scelta un po' strana*).
La cosa che accomuna queste specialità è il modo di essere eseguite che è tipico dei giochi Coin-Op del periodo in cui dovete muovere velocemente il joystick a destra e sinistra per la velocità e il pulsante di fuoco per eseguire l'azione. Insomma è un titolo che vi spaccherà il joystick se non è di alta qualità.





Non c'è nessuna selezione per fare un torneo, ma potete eseguire le varie specialità singolarmente per vedere il punteggio migliore.
Se giocate da soli non ha molto interesse e poca voglia di provarlo nel tempo. Se siete in due o più giocatori allora diventa bello perché potete vedere chi realizza il punteggio migliore.
Non ci sono i tempi di qualifica e non ci sono nemmeno le medaglie. Avete solo da totalizzare il massimo punteggio.

Grafica bella e curata che mostra buone animazioni. Non è bello come altri titoli di questo genere che potete ammirare sul C64, ma si difende abbastanza bene

Commodore 64= 6

Come gioco multi-evento lascia un po' a desiderare perché non potete fare un torneo e ha un sistema di controllo pessimo che rende il gioco meno giocabile di quanto possa sembrare.
L'unica cosa degna di nota è la possibilità di giocare fino a quattro amici per vedere chi fa il punteggio migliore.
Non ha una sostanza tale da farlo durare nel tempo perché a parte le varie specialità non ha la forza di tenervi incollati al monitor.

Sturmtruppen THE VIDEOGAME

Amiga, 512k (1992, Idea)

Silver

Chi non si ricorda della comica serie di fumetti Italiani **Sturmtruppen** di Bonvi che raccontava le disavventure di un battaglione Tedesco durante la Seconda Guerra Mondiale che era formato da soldati codardi, infantili e incompetenti.

Su questo fumetto è nato un videogioco solo per Amiga che è a scorrimento laterale e pura azione in cui dovete arrivare in fondo al livello



usando inizialmente solo pugni e calci e successivamente trovate delle armi con munizioni limitate.

Oltre alle armi potete anche trovare dei veicoli da usare come, ad esempio, Jeep e piccoli aeroplani.

Come in Lupo Alberto nella scatola c'è un fumetto incompleto di alcune tavole. Se riuscite a terminare il livello in corso ricevete la parte mancante e alla fine del gioco completare il fumetto.

La comicità la vedete nelle caricature dei soldati, nelle loro animazioni e anche nella prima introduzione in cui avrete il primo sorriso.

Il gioco si adatta come visuale se andate a piedi o se guidate un veicolo. Nel primo caso avete lo schermo in primo piano, mentre se prendete la Jeep o l'aero avete una sorta di ingrandimento dell'area di gioco che vi permette di vedere una buona parte dello schermo. Oltre a questo cambia anche la modalità di gioco.



Quando prendete un veicolo anche i vostri avversari fanno lo stesso.

Come detto la comicità c'è ad ogni passo perché i personaggi sono curati talmente bene che vedete le loro caricature e anche divertente come li sconfiggete come, ad esempio, un pugno e perdono i pantaloni e scappano via in mutande.

E', tuttavia, un gioco in cui dovete fare attenzione perché ci sono trappole varie sul terreno che, dalla forma, non sembrano tali e quindi il consiglio è quello di non toccare nulla di quello che vedete per terra. Sono infantili come i bambini in effetti.

Un Amiga sfruttato bene nella grafica molto curata e ben colorata, una buona giocabilità anche se difficile perché i nemici arrivano da ogni direzione, ma si gioca molto bene e la difficoltà è abbastanza ben calibrata.

Dalle immagini può sembrare un titolo di poco valore anche nella realizzazione, ma non rendono giustizia al buon titolo che è.

Amiga= 8

Molto divertente e curato che sicuramente è imporntante nella giocabilità che cambia un poco a seconda se siete a piedi o state usando un veicolo.

Non ho parlato della musica che è davvero buona che vi fa ascoltare buoni strumenti musicali e in diversi sample è fischiata.

Unico appunto è che dovete sceglere se giocare con gli effetti sonori o la musica.

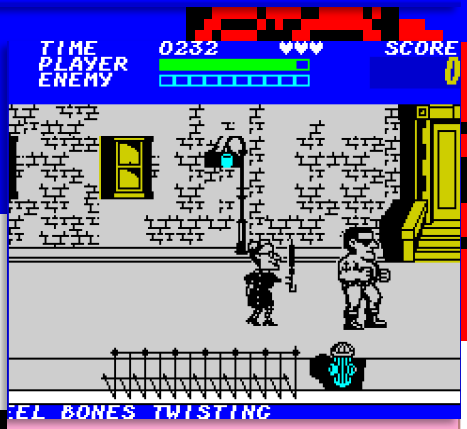


Gold

Street Hassle (conosciuto anche come Bad Street Brawler) è un Beat'Em Up a scorrimento laterale in cui prendete il controllo di un ex punk rockettaro (e anche dall'aspetto lo riconoscete) che è famoso anche per essere un esperto di arti marziali, un lottatore di Wrestling e un insegnante di scuola.
Siete comunque l'unico eroe di questo gioco che può ripulire la città da teppisti e pazzi. Questi ultimi possono esseri quelli che sembrano normali cittadini.
Per fermare questo caos dovete usare la vostra forza fisica e il bagaglio di calci e pugni. Ogni scontro da un certo umorismo perché pur essendo un gioco dove la violenza è l'ordine del giorno è divertente come affrontate i vari nemici.
I combattimenti sembrano uscire fuori da una vignetta o un cartone animato dove si vede che voi vi azzuffate in mezzo ad un nuvola di polvere (anche se per questa scena dovete aspettare un po' perché le mosse speciali le acquisite di livello in livello).
Inizialmente prendete gli avversari con le braccia e gli date delle testate (è una delle mosse più forti inizialmente), potete dare pugni di potenza (vedete il braccio gonfio di muscoli) oppure allontanare i nemici facendogli il solletico sotto i piedi.

I nemici aumentano passando i vari livelli, ma ce ne sono tanti e di diverso tipo come, ad esempio, cani, gorilla, strani vecchietti con il bastone e poi altri tipi sospetti che lasciano delle bombe per terra che esplodono con un "bang" quando ci passate sopra.
E' un titolo per ZX Spectrum che è divertentissimo e difficile il giusto senza mai diventare troppo stressante. E' molto buono per la velocità di scorrimento che è molto fluida e anche per la facilità di eseguire le varie combo anche con un solo pulsante di fuoco.
Il dettaglio grafico è eccellente perché le vie cittadine sono ricreate molto bene con i palazzi che sembrano veri così come i manifesti e anche i mattoni che sono evidenziati nel modo giusto.
Il vostro personaggio e tutti i nemici sono così ben disegnati che riconoscete ogni cosa di loro con animazioni molto credibili, divertenti e anche con i più piccoli particolari ben in evidenza.





ZX Spectrum= 9

E' un gioco eccellente su ogni piattaforma su cui è uscito dove incarna l'umorismo e il divertimento.
Nella versione ZX Spectrum non vi manca nulla; la grafica è monocromatica e parzialmente trasparente, ma ha un dettaglio impressionante e sembra realmente di leggere un fumetto o guardare un cartone animato.
Sono i particolari più piccoli che trovate nel fondale o nelle animazioni dei combattimenti che lo rendono così speciale e imperdibile.

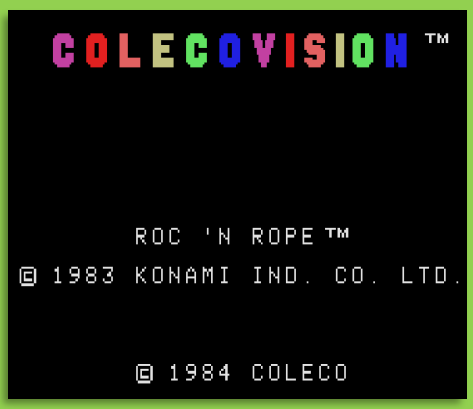
Recensione dei lettori

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)

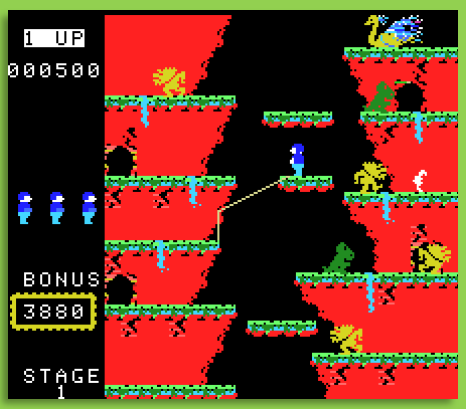
Albe75 del forum Amigapage
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)



ROC'N ROPE

E' un gioco nel quale voi siete uno scalatore che deve arrampicarsi dalla base della montagna fino alla vetta per prendere una piuma di un uccello mistico.
Per farlo avete una fune che dovete lanciare da una piattaforma e poi usarla per arrampicarvi alla prossima e da qui raggiungere la vetta.
Ci sono tanti tipi di nemici diversi che vi possono fare del male perché quando usate la fune e vi arrampicate siete vulnerabili ai loro attacchi e vi assillano proprio in quel momento cercando di farvi perdere la presa e precipitare nel vuoto che vi fa perdere una vita. La perdete, comunque, anche se cadete da altezze troppo alte.
Avete un'arma per difendervi che è un raggio paralizzatore che è molto utile quando siete su una piattaforma infestata da nemici oppure quando uno di loro vi segue sulla corda.
Ci sono solo quattro livelli e una volta finito ricomincia tutto da capo con un livello di difficoltà più elevato.

La versione per il ColecoVision è molto buona per la grafica curata, dettagliata e colorata che vi ricorderà molto il Coin-Op. Musica ed effetti sonori sono molto buoni . Il tutto vi dà una giocabilità praticamente quasi uguale al gioco originale.





ColecoVision= 9

E' una buona conversione perché è molto fedele, sopratuttto, nella grafica, ma anche la giocabilità è molto simile.
Se cercate Roc'n Rope in casa dovete procurarvi un ColecoVision o il suo emulatore.



Asteroids Deluxe

Questa versione Deluxe porta dei cambiamenti rispetto alla versione normale. La grafica vettoriale è stata sostituita con una bitmap che rende gli asteroidi pieni, più belli e realistici rispetto ai vettori trasparenti.
Non cambia niente rispetto al gioco originale con la vostra astronave triangolare che deve distruggere tutti gli asteroidi per passare al livello successivo più difficile.

Devo dire che questo "Deluxe" è peggio della versione vettoriale perché perde un po' di fascino sul realismo dato che asteroidi sembrano delle piccole lune perfettamente sferiche; non dovrebbe essere così dato che gli asteroidi hanno forme ben diverse da una sfera perfetta.
La grafica sicuramente è più avanzata anche perché su questi oggetti volanti ci sono anche crateri da impatto, ma non vi darà quella stessa sensazione del gioco originale.





Atari ST= 6

E' il buon vecchio Asteroids con una grafica bitmap che fa perdere un po' di fascino perché gli asteroidi sono perfettamente sferici. Nella versone vettoriale sono molto più realistici.
Da una versione "Deluxe" mi apettavo qualcosa di più innovativo.

EVENING STAR

Commodore 64 (1987, Hewson)

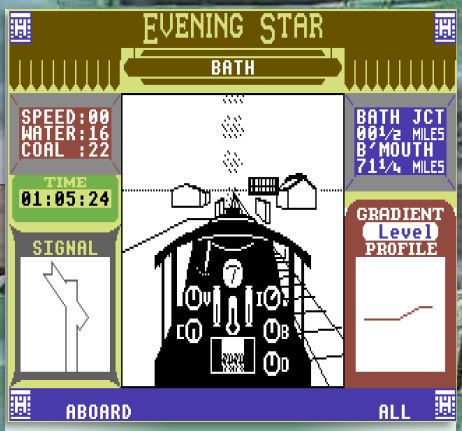
Gold

Evening Star è una simulazione di treno a vapore in prima persona con gli scenari in 3D con una cura della stessa davvero buona perché è molto realistica e anche difficile da gestire per le varie funzioni che dovete imparare ad usare.
La simulazione si svolge in Inghilterra nella linea da Bath a Bournemouth usando la locomotiva BR standard di classe 9F conosciuta come "Evening Star".
Ci sono sette scenari con una difficoltà personalizzabile sul controllo del treno in base a come volete gestire questa simulazione: da una guida molto assistita al totale controllo della locomotiva.
Il gioco inizia dalla stazione di partenza e dovete far muovere il treno controllando l'acqua, il vapore e il carbone.



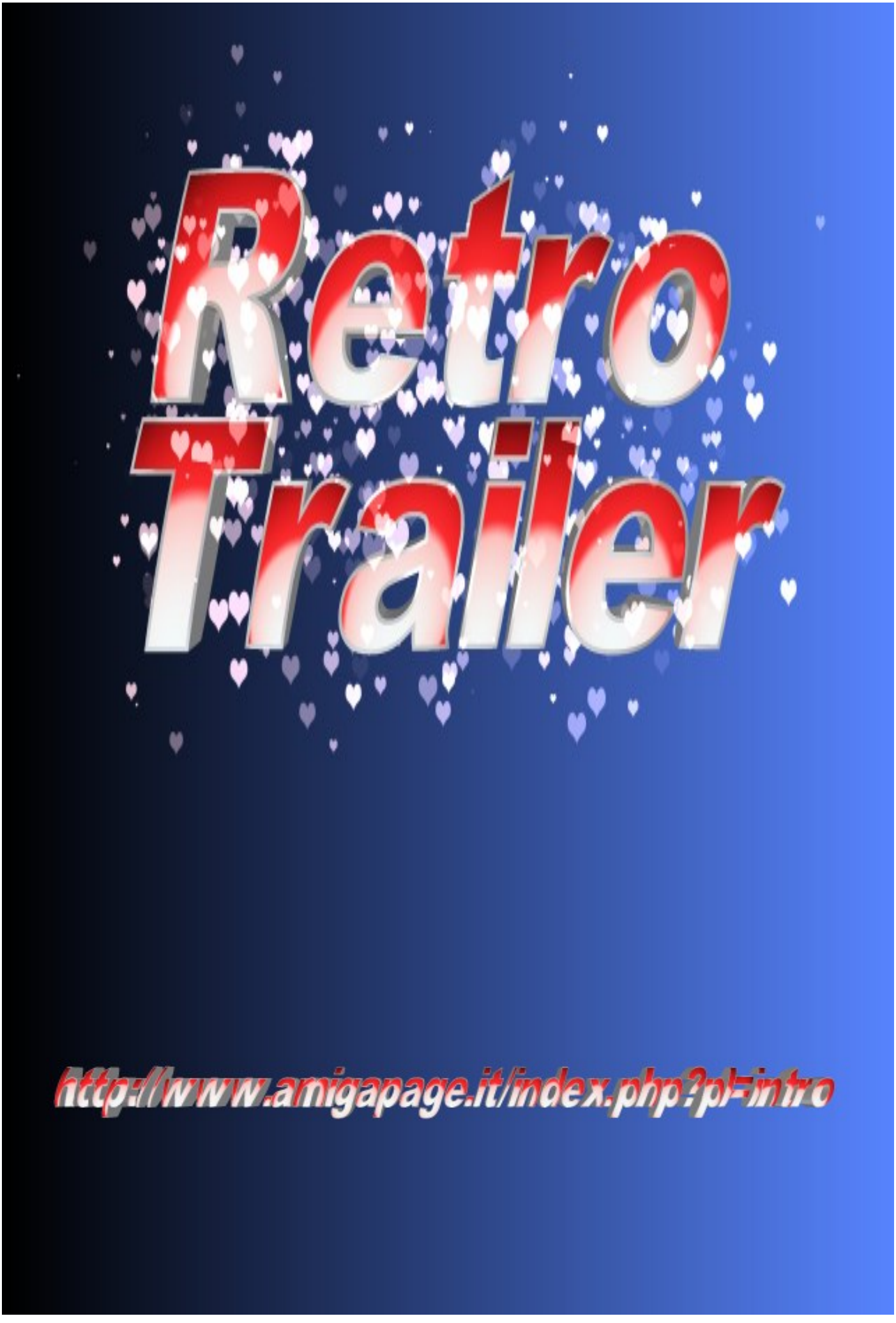
Per chi gioca la prima volta e vuole vedere il potenziale del programma può guardarsi una dimostrazione decisamente completa.

La schermata delle opzioni è semplice e chiara: avete la demo (che tra l'altro parte da sola se non fate nulla) e i 7 scenari.
Premendo "1" nella scelta della difficoltà di ogni scenario avete il controllo di soli tre elementi del treno e questo vi permette di giocare e imparare.
Premendo il tasto "C" per 4 volte attivate il "Cut Off" e premendo il tasto "R" per due volte aprite il regolatore. Dopo 15 secondi il treno parte e lascia la stazione.
La velocità del treno dipende dal regolatore e se volete una velocità maggiore dovete premere il tasto "R" altre 2 volte.
Usando la combinazione tasti "Shift+R" e "Shift+C" diminuite i valori che avete impostato e che vi serve per fermarvi alle vari stazioni intermedie.
Ci sono altre funzioni estetiche come, ad esempio, togliere il fumo, cambiare tra tempo reale e accelerato (essendo tutto in grafica vettoriale decisamente complessa l'accelerazione del tempo può essere utile), aumentare o diminuire il rumore del motore, ecc. Sono opzioni aggiuntive solo per questioni tecniche.
Con il manuale delle istruzioni davanti potete anche provare a prendere il totale controllo del treno perché viene spiegato bene in dettaglio il funzionamento delle varie opzioni e come usarle per far muovere il treno e fermarlo. Imparare anche a controllare il vapore, l'acqua e il carbone.



Commodore= 9

E' un eccellente simulazione di un treno che ha degli scenari che vi permettono di gestire la difficoltà che va da quella molto assistita al totale controllo del treno.
Ogni scenario ha le sue caratteristiche e sono tutti così complessi che ci passerete molte ore prima di finirli tutti.
Ha una grafica molto bella ed elaborata perché ci sono tanti oggetti 3D lungo i tracciati che creano degli scenari davvero belli da scoprire in tutta la loro lunghezza.
Niente musica ed effetti sonori tranne il rumore del motore e il suono del fischietto.

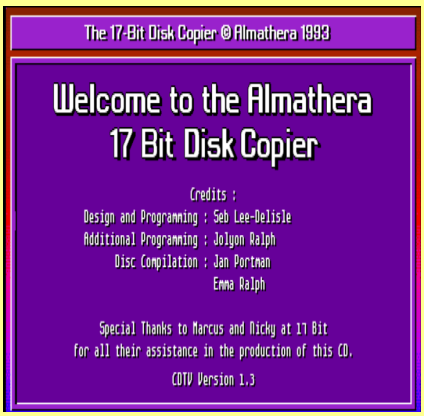

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

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 screenshot 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):









Gold

Windows 3.x, 4MB (1993, Broderbund)

Amiga 1200/4000, 10MB (1997, PXL)

Myst è una avventura grafica punta e clicca dove la visuale non è più in 2D come eravate abituati, ad esempio, con la serie di Monkey Island, ma è in prima persona guardando il mondo con gli occhi del protagonista.
Il gioco è disegnato con un programma che al quel tempo era davvero rivoluzionario, Strata 3D, che modella l'intero mondo dove si svolge



questa avventura creando tante immagini di qualità quasi fotografica a 256 colori che danno la sensazione di movimento.
Dato che è tutto statico, si avanza di una immagine alla volta che sono state realizzate per dare questo realismo: avete un immagine davanti a voi e vedete degli oggetti di scena in lontananza. Cliccando in avanti vi avvicinate e questi li vedete in primo piano. Tutto è stato realizzato a immagini in sequenza.

E' una idea nuova che darà il via ad una serie di giochi anche per altre piattaforme basate su questo sistema che serve per togliere molte animazioni che richiedono per forza un processore più veloce e tanta memoria.
Non è del tutto statico perché, comunque, sono state integrate delle piccole animazioni che in dimensioni sono circa a 1/4 di schermo, ma sono state così bene integrate nelle immagini che sembrano farne parte.
Animazioni e audio sono gestite dal Quicktime (lettore audio e video ben noto su Macintosh) che fa benissimo il suo lavoro e vi immerge nell'avventura come pochissime altre prima di questa sono riuscite a fare.
E' una esperienza diversa giocare ad una avventura 2D a scorrimento



laterale con oggetti da prendere e una avventura in prima persone come questa dove tra l'altro non ci sono oggetti da prendere e metterli in un inventario per usarli in un secondo momento.
Tutti gli oggetti e tutte le interazione si fanno sul posto e subito se ne vedono gli effetti. Questo è un altro modo per velocizzare l'esplorazione e il trovare soluzioni a problemi che normalmente non sono complicati (gli enigmi sonori al contrario sono molto difficili).

Anche la trama è davvero geniale perché voi siete sull'isola di Myst e ci siete arrivati in un modo veramente rocambolesco dato che avete messo la mano su uno strano libro e magicamente siete arrivati in questo strano posto.
Myst è un isola che è nata dalla mente di uno scrittore che fa diventare reali e vive le cose che scrive. Ha un potere quasi divino perché può creare una intera società.
Questa persona lo fa in modo diligente, ma ha due figli che bramano il potere assoluto e vogliono diventare i padroni di Myst e per impedirglielo il loro padre li esilia dentro due libri: uno rosso e uno blu. e strappa tutte le pagine sparpagliandole per Myst in modo tale che non possano più uscire.
Quando arrivate voi non sapete nulla di tutto questo casino e trovate l'isola principale abbandonata, deserta, tutte le attrezzature elettriche prive di energia e una libreria distrutta dal fuoco.
Tra i libri che si sono salvati dalle fiamme ne trovate alcuni che vi spiegano come funziona Myst e come ridargli vita.
Trovate anche il libro rosso e quello blu dove i due prigionieri, Sirrus e Achenar, vi chiedono di trovare le pagine a loro relative per poter uscire fuori di nuovo e ognuno di loro vi invita a diffidare dell'altro.



Voi dovete riuscire ad andare via e tornare da dove siete venuti, ma anche liberare lo scrittore di Myst per rimettere le cose a posto e scoprite un altro problema.
Anche lui è sparito e trovate un suo messaggio olografico in cui chiede a sua moglie Cathrine di trovarlo risolvendo degli enigmi, ma non sa che lei a prigioniera sull'isola di Riven (Myst 2).
Sono i paradossi di questo gioco perché alcuni personaggi che dovrebbe parteciparvi sono bloccati in altri titoli che sarebbero usciti molto dopo di questo.
Riven è il seguito di Myst, ma si svolte quasi allo stesso tempo e a voi il compito di salvare questo mondo e trovare Atrus, lo scrittore di Myst.
Leggendo i due libri che tengono prigionieri Sirrus e Achenar scoprite che questi due personaggi sono paranoici e pericolosi, ma non avete scelta perché alcuni enigmi li potete superare solo con il loro aiuto e quindi dovete portargli le pagine del loro colore.
Per terminare il gioco e salvare questo mondo dovrete fare una scelta con questi due personaggi e proprio per questo ci sono tre diversi finali che sta a voi scoprire.
Per quanto riguarda i requisiti dovete sapere che non è per DOS, ma funziona solo per Windows 3.x e sicuramente al tempo molti non avranno apprezzato la scelta anche perché devo dire che i 256 colori usati da Windows non hanno la stessa qualità di altri giochi sotto DOS.
Il minimo richiesto è un 386 e 4 MB di memoria (meglio a 33 Mhz e meglio se è un 486 come tra l'altro riporta pure la scatola).



Per Amiga esce nel 1997, ben quattro anni dopo la versione per Windows 3.1, grazie all'impegno di Clickboom, una Software House che voleva portare su Amiga dei giochi che per un motivo o un altro non furono mai convertiti.
Per questa piattaforme sono disponibili due versioni: una AGA e una RTG.
La versione AGA sembra in tutto e per tutto superiore alla versione Windows del 1993 perché la grafica sembra più pulita e meglio colorata forse perché hanno usato una palette più ampia.
La versione RTG invece può vantare una grafica a 24-Bit con animazioni più fluide, generalmente con l'aggiunta di qualche extra che però vedete solamente nell'introduzione con alcuni loghi che nella versione AGA non ci sono.
Malgrado sia praticamente uguale alla versione PC e Mac, strutturalmente la versione Amiga è diversa.



Le altre due versioni usavano il Quicktime per gestire le animazioni e i suoni, mentre la versione Amiga non ha questo software e fa affidamento ad un lettore proprietario che di contro richiede almeno un 68030 abbastanza potente (infatti per giocare come si deve a Myst ci vuole almeno un 68040/68060).
Le animazioni originali contengono sia audio che video, ma nella versione Amiga sono stati divisi in file video e in file audio.
Anche questa procedura è per cercare di snellire la riproduzione, ma secondo me è peggio perché anziché eseguire un solo file ne vengono eseguiti due nello stesso tempo appesantendo l'operazione.
Morale: la versione Amiga è migliore della versione per Windows 3.x per la grafica decisamente meglio colorata e più fotografica, mentre meno bene le prestazioni dato che ci vuole almeno un 68030 a 50 Mhz e molta più RAM per cominciare a divertirsi.

Windows 3.x= 9

E' una avventura grafica che porta una ventata di novità a partire dalla visuale in prima persona con immagini di alta qualità con animazioni integrate grazie al Quicktime. L'avventura scorre veloce e senza intoppi e una volta iniziato è difficile staccare la spina a parte la frustrazione di alcuni enigmi davvero difficili, soprattutto quelli sonori.

Amiga 1200/4000= 9

Che sia AGA o RTG è una ottima conversione che migliora decisamente l'aspetto visivo con una qualità nei colori più fotografici della versione Windows 3, ma ci rimette un po' nelle prestazioni generali dato che richiede un 68040 per cominciare a divertirsi seriamente dato che per giocarci bene dovete almeno scegliere una risoluzione in 640x512 interlacciata per la versione AGA.

Console Forever



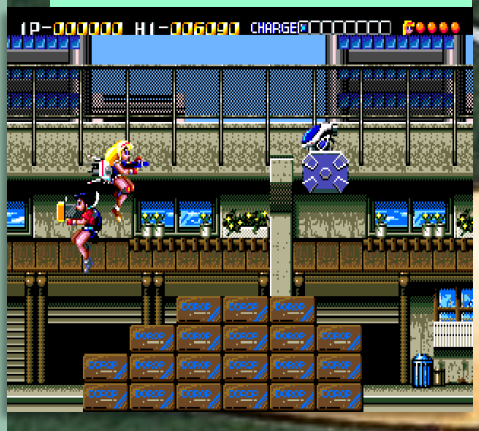


vostre spalle con la vostra amica, ma che potete anche decidere di fargli cambiare direzione di fuoco.
Tanti nemici diversi anche loro volanti e anche attacchi dal terreno sottostante.
E' un titolo che mostra una grafica degna di un Genesis, piena di colori vivaci e parallasse che aiutano a mostrare un dettaglio decisamente elevato.
Non avete vite, ma una barra di energia finita la quale avete perso. Questo lo rende molto difficile.

Trouble Shooter (1992, Vic Tokai - Genesis)

Come dice il nome è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui voi, Madison, dovete salvare il figlio di Re Frederik e successore al trono del regno, rapito dal perfido Blackball e dai suoi uomini.
Cinque livelli per sconfiggere il cattivo di turno e salvare il Principe Eldon.

Il protagonista del gioco è una ragazza che è accompagnata in questa avventura da una sua amica che le copre le spalle.
Entrambe le ragazze usano un jetpack che permette loro di volare in questo gioco super adrenalinico e pieno di potenziamenti per le armi che vengono rilasciate da determinati nemici.
Un' azione veloce e dinamica proprio grazie al fatto che potete sparare sia davanti con Madison e alle



Genesis= 8,5

Un ottimo sparatutto che mostra le qualità della Console con la grafica, il sonoro e la giocabilità degna di un Arcade dello stesso tipo con boss di fine livello molto difficili.
E' un gioco un po' diverso dal solito soprattutto per questo duo speciale in cui la vostra compagna è, fortunatamente, invulnerabile.



Star Trek: 25th Anniversary (1991, Ultra Games - NES)

L'avventura grafica punta e clicca che avete conosciuto su PC e Amiga c'è anche per il NES (quale sia uscito prima non si sa bene) dove diventa un gioco di azione arcade anche se mantiene la stessa modalità di gioco divisa in due fasi.
Nella prima siete sul ponte di comando dell'Enterprise in cui interagite con l'equipaggio per combattere contro i vostri nemici (non ci sono tante battaglie perché è più incentrato sull'esplorazione), per navigare verso nuovi pianeti e teletrasportarvi su di questi per adempiere alla missione in corso.
Nella seconda fase siete sul pianeta in cui dovete esplorarlo, parlare con le varie persone e risolvere degli enigmi che vi portano a completare la missione in corso.
Ha una giocabilità di tipo arcade, si gioca solo con il joypad e nonostante tutto non perde assolutamente quel fascino che avete sicuramente prova-



to giocando con l'avventura grafica su Amiga, PC e Macintosh.

La grafica è davvero incredibile perché sembra addirittura andare oltre quello che il NES vi ha abituato a vedere. Vi verranno i brividi con certe sequenze che avete visto nella serie TV o nell'altro titolo già citato.

L'esplorazione sui pianeti è molto bella e la giocabilità arcade lo rende forse ancora più travolgente e imperdibile.

NES= 9

Un NES che vi stupira ancora di più in questo titolo in particolare che per i fan di Star Trek è imperdibile per un gioco complesso che non è da meno rispetto all'avventura grafica su Computer.
La grafica è bella e animata soprattutto sui pianeti con, ad esempio, il fogliame e l'erba che si muovono con il vento.
Anche questa versione per Console è una perfetta conversione della serie TV perché le missioni vi sembreranno degli inediti episodi.



Super Don Quix-Ote (1984, Universal - Laser Game)

E' un laser game come Dragon's Lair, in cui voi interpretate il cavaliere Don, aiutato dal vostro servitore Sancho, che deve salvare la fidanzata Isabella che è stata catturata da una strega.

La storia è molto simile a quella di DL, ma secondo me questo gioco è molto superiore sia come giocabilità che anche come grafica perché sembra molto più un cartone animato.

Questo titolo è facilitato nel gioco perché sullo schermo appiano al momento giusto le icone di direzione che sono di colore blu e un'altra di colore verde che è lo sparo.

Grazie a questo sistema di gioco assistito potete addirittura finirlo con un solo credito e anni fa io l'ho finito con 1 solo gettone.

Questo Laser Game fu il primo ad



usare questo nuovo sistema di gioco assistito e altri titoli furono previsti, ma mai realizzati.

Rispetto a DL anche le varie scene animate sono molto più lunghe da guardare e quando c'è l'interazione questa è così integrata nel cartone animato che vi porta ad impegnarvi anche se avete gli aiuti sullo schermo.

Attenzione che pur avendo l'interazione assistita questa deve essere eseguita al momento giusto perché se fatta troppo presto o troppo tardi vi porta a morta certa.

LaserGame= 10

E' migliore di DL da cui prende forte ispirazione per la grafica molto più da cartone animato, un audio sicuramente migliore e una giocabilità che lo rende un capolavoro.
Può sembrare facilitato per l'interazione assistita, ma attenzione che non è facile come sembra perché in certi casi dovete agire nell'istante che appare l'icona. In altri casi bisogna aspettare leggermente di più.
Giocandoci scoprirete come interpretare questi aiuti.

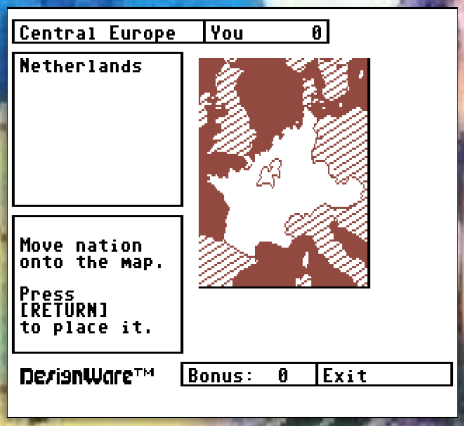

Education
Shift

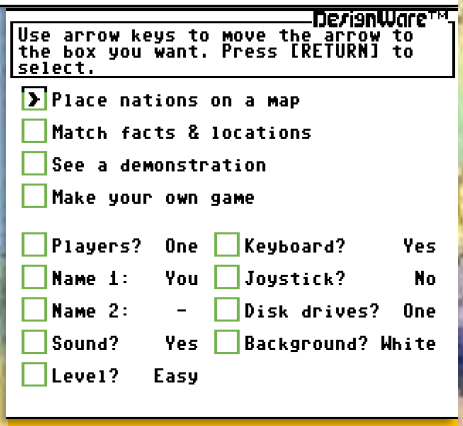
Educational: Geography



Gold

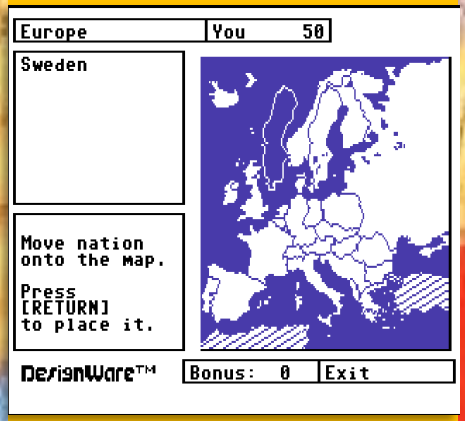
Commodore 64 (1985, DesignWare)





European Nations & Locations è un programma educativo dedicato alla Geografia Europea per il Commodore 64 disponibile solo in versione dischetto che vi permette di migliorare la vostra conoscenza in questa materia che studiate a scuola.
Di certo la scelta di realizzare questo educativo solo su disco può penalizzare chi usa la cassetta, ma vi posso garantire che non c'era altra scelta soprattutto per la lentezza di caricamento, i continui accesso al supporto ottico e per le interazioni che su cassetta lo avrebbe reso molto diverso.

Dopo una schermata delle opzioni che vi permette di personalizzare l'uso del programma nel modo migliore dovete scegliere quale parte dell'Europa conoscere più in dettaglio. Non potete caricarle tutte in una volta.
Le mappe potete caricarle con i confini politici per essere più facile da usare oppure senza.
Ogni opzione ha un suo fine di apprendimento perché potete provare a cercare o riconoscere le varie nazioni senza avere l'aiuto della grafica che vi mostra il suo confine.
Inizialmente meglio non esagerare e affrontare il programma nel modo più semplice possibile anche perché dovete conoscere come funziona e cosa vi chiede.
Spero che siate tipi pazienti perché come già accennato il caricamento è lentissimo (se avete un emulatore potete accelerare i tempi).
Questo educativo funziona in questo modo: il programma vi mostra la figura di una Nazione e voi dovete spostarla nella mappa e metterla nella giusta posizione. E' più orientato ad un Quiz e ad un Puzzle perché ogni incastro esatto vi da dei punteggi.
Ecco il motivo della scelta se giocare con i confini oppure no. Senza di questi posizionare le varie nazioni al posto giusto dipende dalla vostra conoscenza dell'Europa e dell'esatta posizione delle sue Nazioni.



Un programma molto buono per come è costruito soprattutto se giocate senza usare i confini che rende la sfida più interessante e a voi di imparare meglio la geografia.

Commodore 64= 9

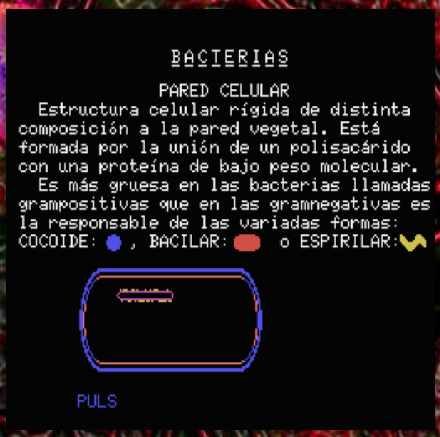
Un programma di Geografia Europea che in realtà è un Puzzle ad incastro a punti che serve allo stesso tempo per imparare le forme delle Nazioni e i reali confini politici tra una e l'altra.
L'unica nota negativa sono i caricamenti lentissimi.

Educational: Misc



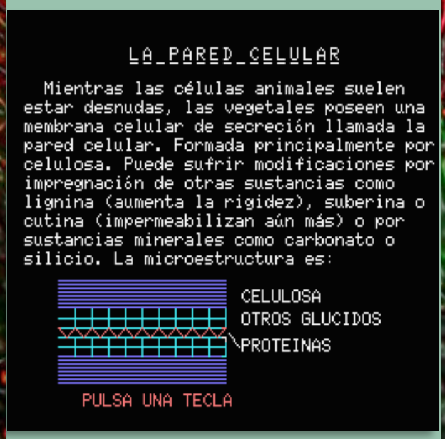
Gold

ZX Spectrum (1982, Hewson)



Ha un difetto: è un libro sequenziale e quindi dovete sfogliare tutte le sue pagine par arrivare a conoscere l'ultimo argomento.
Peccato non abbia un indice per scegliere il tipo di cellula che volete scoprire.

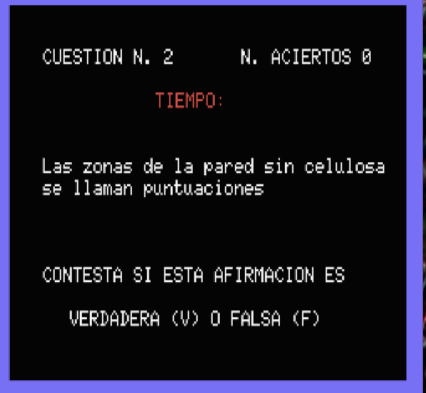
La Celula è un programma educativo che vi porta a studiare e conoscere la "Cellula" nella sua struttura in tre tipi: vegetale, batteriologica e virus.
Questi tre tipi di cellule sono molto diverse l'una dell'altra nel modo di funzionare e di gestire l'organismo dove si trovano e quindi è un programma interessante da seguire.
E' essenzialmente un libro digitale perché leggete le informazioni riassunte molto bene con anche immagini che vi mostrano la sua struttura,



Alla fine della lettura del tipo di cellula in corso c'è un Quiz per vedere se avete capito la lettura (se avete studiato a scuole le piante, i batteri e virus potete rispondere bene).

Un programmino molto semplice che vi porta a conoscere il funzionamento di una cellula in modo essenziale, ma tecnicamente corretto e a imparare alcuni fondamenti che vi potranno essere utili o anche semplicemente per approfondire la vostra conoscenza.

come funziona interamente e come interagisce con il sistema in cui si trova.
Sono nozioni importanti da leggere anche se purtroppo questo programma per MSX è solo in Spagnolo, ma comunque leggibile perché si tratta di una lingua latina (sicuramente per gli Italiani è molto più comprensibili di altri).

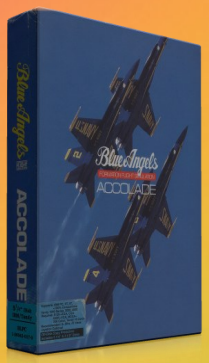


MSX= 9

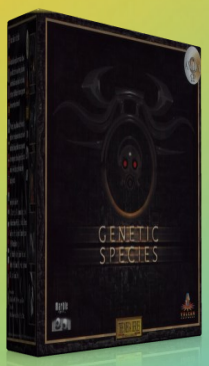
Un educativo che vi porta a conoscere la cellula vegetale spesso studiata a scuola e altre due tipi che non sempre vengono affrontati come i batteri e i virus.
Sono nozioni tecnicamente corrette e che con un linguaggio abbastanza comprensibile vi aiuteranno ad ampliare la vostra conoscenza in materia.

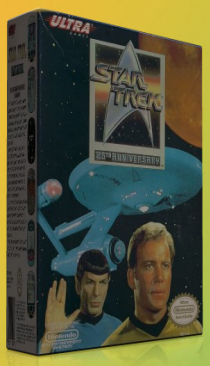
Box Art: Copertine in 3D













Volume 5, Numero 3
Marzo 2019

REV'N'GE!

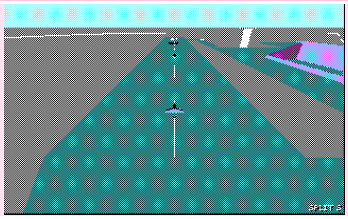


Top 3

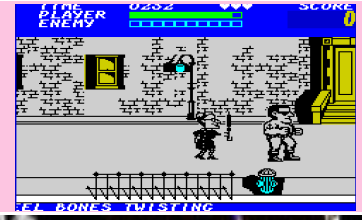
Genetic Species



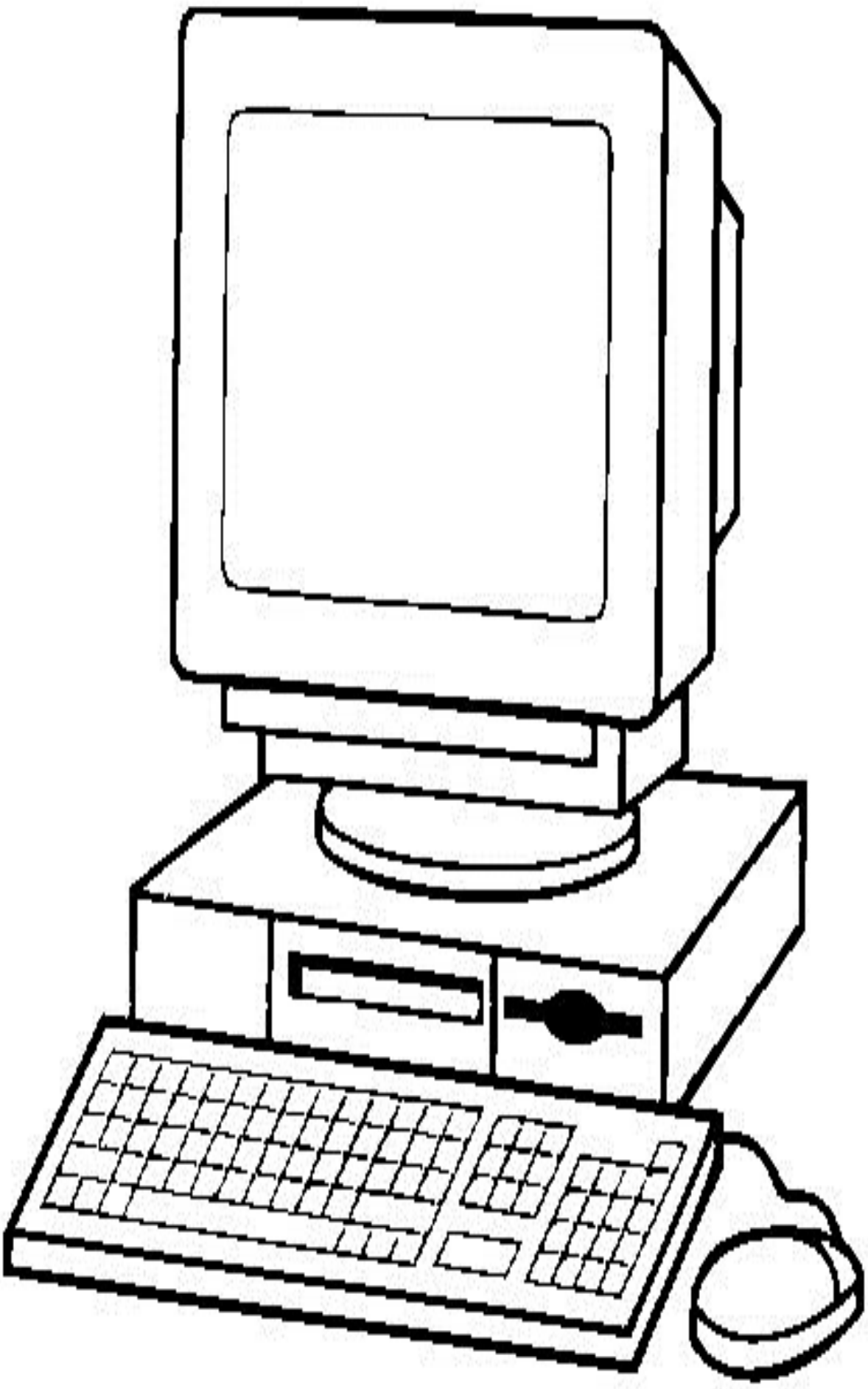
Blue Angels



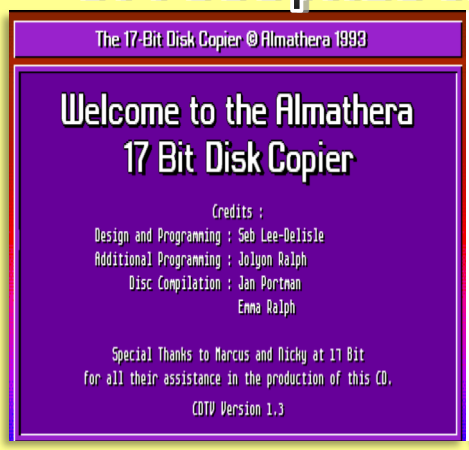
Street Hassle




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational

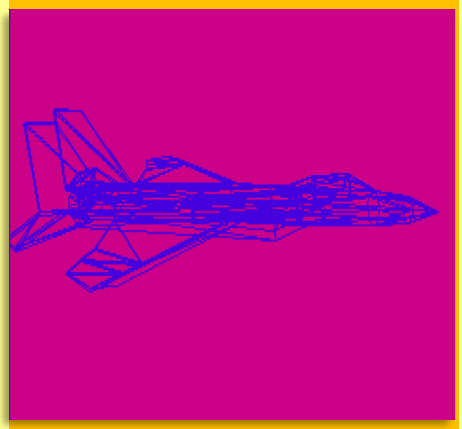




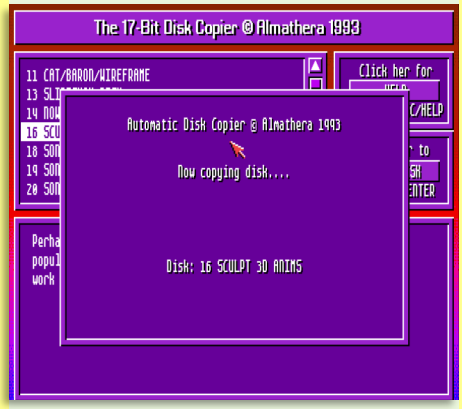
Silver

PrintMaster Plus è un programma da ufficio, ma può essere usato tranquillamente a casa per creare e stampare delle cartoline, creare dei banner pubblicitari, poster e calendari.
E' un prodotto molto valido, facile da usare, ci sono molte parti di immagini sul disco che permettono di creare e personalizzare i propri documenti da stampare.
E' anche un programma molto potente perché durante la creazione dei vostri progetti permette anche di visualizzare le anteprime soprattutto per vedere quali clipart meglio si adattano al tipo di progetto in corso.
La versione Plus ha su disco una buona collezione di Clipart e di Font da usare per creare produzioni di buona qualità.
Una volta terminato il progetto lo si può vedere in anteprima prima di stamparlo.
La stampa sarà solo in bianco e nero perché il programma non supporta i colori, ma la qualità è molto buona.

17-Bit Disk Copier non è un prodotto multimediale, ma semplicemente è una raccolta di software di ogni genere: PD, Shareware, Freeware, demo di giochi, di programmi, animazioni, immagini, demoscene, ecc.
A differenza di CD multimediali dove basta cliccare su un file per vedere un video, un' animazione o una immagine, in questa raccolta il software deve essere usato direttamente all'avvio della macchina o una volta caricato il Workbench.
L'unica cosa che può non piacere è



che per visualizzare ogni software bisogna usare il dischetto e poi riavviare o usarlo su una macchina con lettore floppy.
Si tratta di un prodotto molto interessante perché è una libreria di software aggiornati al 1993.



essere scompattato su un floppy disk e poi per vederlo bisogna usarlo su un Amiga 500 o direttamente dal CDTV se vi è un lettore floppy collegato.
Tutto il software che viene copiato su disco è avviabile in modo che possa





CDTV= 8

E' una raccolta davvero notevole perché include ogni genere di programmi e software per essere visionati o usati dopo averli copiati su un dischetto.
Una libreria che non dovrebbe mancare a nessun Amighista e anche se il software è datato, fa sempre piacere rivedere cosa riusciva a mostrare un piccolo 68000 a 7 Mhz e magari farlo vedere anche agli amici che non credono o non credevano in questa macchina.

Commodore 64= 8

Bello, potente, funzionale. Permette di creare tanti bei progetti diversi e interessanti con la possibilità di stampare su carta le proprie cartoline per qualunque evento, banner pubblicitari, calendari di buona qualità.
Un prodotto che non dovrebbe mancare a chi ha ancora un Commodore 64 collegato ad un stampante.


Al prossimo incredibile numero
#97
Aprile 2019