REV'n'GE! #99

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Giugno 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 6

Falcon

Un buon Simulatore di Volo in versione Amiga

Garyouh

Un sparatutto molto carino per MSX2

ALTRE RECENSIONI: Bismark * Safari Guns * Postman Pat * Auto Zone * Tension * Demon Attack * Fantastic Voyage * Microcosm * Death Sword * Manic Miner * 10...Knockout! * Mig Busters* Frontier: Elite 2 * Snoopy's Reading Machine * Swerve Math * Inventions and Discoveries * Hover Blade

RECENSIONI CONSOLE: The New Zealand Story * Star Speeder * Super Pro Decathlon



EDITORIALE NUMERO 99

Sempre più vicini al numero 100, ma questo non vuol dire niente dato che la fanzine continuerà anche dopo questo traguardo. Bello poter scrivere nella cover la doppia cifra e sicuramente un emozione interessante.

Questo numero di Giugno esce all'inizio della stagione Estiva e mi auguro che sia davvero calda perché ci vuole. Nel momento in cui scrivo è ancora un Maggio fresco dopo alcuni temporali che hanno portato anche le neve in alcune città Italiane e anche qui sui monti intorno al mare sono con più di 60 centimetri di neve e pronti a riaprire le stazioni sciistiche.

Questo numero 99 è in linea con quelli vecchi e quindi niente fascicolo speciale anche se ci ho pensato per un po', ma meglio farli ad intervalli regolari perché uno dietro l'altro non mi piace come idea. Continuo invece a ripescare recensioni dei primi numeri per dargli una nuova rinfrescata, correggerli un po' meglio e renderli anche più leggibili per la traduzione in Inglese.

Nel multimedia dopo tanto tempo ritorna una recensione nuova che mi è venuta in mente dopo aver fatto una diretta live su un software dedicato alla tecnologia su CD32 e questo è simile, ma per Windows 3.x.

Buona Lettura







MAIN PREVIEW #100



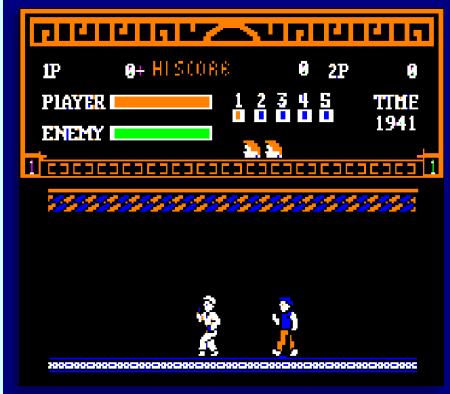
Cool Croc Twins - Commodore 64

E’ un gioco di piattaforme in 60 livelli cercando di raggiungere la piattaforma più alto e colpire con la testa dei bulbi. Non è facile perché queste piattaforme si muovono.



Front Lines - DOS

Questo è uno strategico di guerra che voglio scoprire perché avrebbe scoraggiato gli sviluppatori Amiga dal finirlo a pubblicarlo. Quando iniziò questo progetto il problema dell’Amiga era la memoria, ma era davvero così tosto da convertire?



Kung-Fu Master - Apple II

Questo è un famosissimo Beat’Em Up uscito per tutte le piattaforme e anche per l’Apple II che dovrebbe sulla carta garantire la stessa bella giocabilità.



Octapolis - Commodore 64

Questo è il top del numero 100 perché secondo me è fantastico con una giocabilità e una struttura di gioco da Console o da Coin-Op. Forse lo penso in questo modo perché quando ci giocai sul Commodore 64 non riuscivo a staccarmi dal monitor.



Sky Strike Plus - Atari ST

L'immagine qui sopra non lascia scampo a dubbi. E' la risposta dell'ST a Jet Strike per Amiga e spero vivamente sia molto buona la giocabilità perché a guardarlo sembra davvero bello.



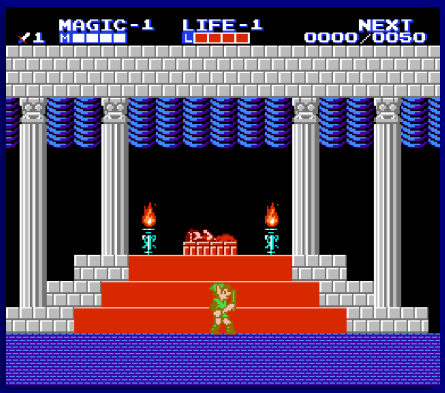
Goblins 3 - Amiga/DOS

Il terzo e ultimo capitolo di questa saga basata sulla goffagine del protagonista che porta tanto umorismo che enfatizza il divertimento di questa avventura grafica davvero interessante.



Space Gun - Atari ST

Un gioco Coin-Op molto divertente e giocabile convertito, almeno esteticamente, davvero in maniera pregevole su questo 16-Bit. Se sarà bello almeno la metà di come lo era nell'originale eccovi un altro Top del numero 100.



Zelda II: The Adventure of Link - NES

E' un RPG a scorrimento 2D che mescola scene di azione e miglioramento della abilità del protagonista durante lo svolgimento della sua avventura.
Di certo questa tipologia di RPG sono i più giocabili e anche molto apprezzati da chi non ama particolarmente questo genere.

Sommario Numero 99 — Giugno 2019

10...Knockout!	Commodore 64	**18**
Auto Zone	Commodore 16	**10**
Bismark	Amiga	**7**
Death Sword	Apple II	**17**
Demon Attack	Vic-20	**12**
Falcon	Amiga	**6**
Fantastic Voyage	ZX Spectrum	**14**
Frontier: Elite 2	Amiga / DOS	**22-23**
Garyouh	MSX2	**13**
Hover Blade	Apple II GS	**16**
Inventions and Discoveries	Windows 3.x	**34**
Manic Miner	SamCoupé	**17**
Microcosm	Commodore 64	**15**
Mig Busters	Amstrad CPC	**18**
Postman Pat	Atari ST	**9**
Safari Guns	Atari ST	**8**
Snoopy's Reading Machine	Apple II GS	**28**
Swerve Maths	Commodore 64	**29**
Tension	Amstrad CPC	**11**

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 (1989, Spectrum Holobyte)

Silver

Falcon è un simulatore di volo 3D a poligoni solidi per Amiga che lo sfrutta nella grafica e nel sonoro e che per questo lo rende molto bello da giocare; grazie all'estetica quando giocate vi sembra di essere realmente nell'abitacolo di un F-16.

La versione originale 1.0 funziona solo su Amiga 500 con 512k di memoria (se avete solo il lettore interno), mentre per la versione su HD dovete avere almeno 1 MB.

Con la versione 1.1 ci sono dei miglioramenti soprattutto per il collegamento diretto e via modem tra Atari ST e Macintosh.

La versione recensita è la 1.1 su floppy disk e richiede solo 512k di memoria con il solo "DF0:" perché se usate anche il "DF1:" dovete avere 1 MB.

Dopo la schermata introduttiva ne avete una in cui dovete scegliere un nome dalla bacheca dei punteggi da editare e crearne un nuovo per la sessione in corso che poi sarà salvato se il disco è sprotetto (come sempre meglio farsi una copia per evitare di danneggiare il disco originale), scegliere una missione tra le 12 disponibili, la difficoltà e infine le armi se usare quelle predefinite oppure decidere voi stessi quali usare.



I simulatori di volo sono sempre complicati nelle varie fasi perché sono realistici nelle procedure e infatti i manuali che li accompagnano sono molto grandi e questo sono più di 70 pagine più altri addendum che contengono altre informazioni.



Come gli altri giochi di questo genere la simulazione più o meno usa gli stessi tasti per il decollo, le armi, i freni in aria e a terra, il controllo dei flap, del pilota automatico e via dicendo. Falcon non fa eccezione, ma come sempre il manuale deve essere a portata di mano per memorizzare le varie procedure.

Prima e durante il gioco potete richiamare un menu a tendina con il tasto "Esc" per il dettaglio, mentre durante il volo sempre con questo tasto potete richiamare alcune manovre di volo evasive e di attacco che sono automatizzate che per migliorare il puntamento dei bersagli nemici.

Senza questi aiuti dovete fare tutto da soli per raggiungere l'obiettivo e poi usare la vostra abilità di pilota per distruggerlo.

L'Amiga è sicuramente ben sfruttata nella grafica e le prestazioni sono molto buone anche con le visuali esterne dove è molto più fluido di altri giochi simili. E' vero che il mondo è praticamente piatto però ci sono di tanto in tanto delle montagne e colline a poligoni solidi che sono molto ben fatte e anche con una sorta di ombreggiatura.

Non mi piace molto il volo del vostro Falcon perché i movimenti non sono molto fluidi; ogni virata sembra troppo veloce e poco realistica.

Anche senza il manuale, se avete esperienza con altri giochi simili, riuscite a giocare senza affanni.

La difficoltà del gioco condiziona anche l'invulnerabilità perché al livello più basso non ci sono le collisioni e quindi non vi schiantate a terra e passate in mezzo alle montagne come se non ci fossero.

Amiga= 8

Come simulatore di volo è discreto per il realismo delle varie procedure di volo con un ottimo manuale a corredo e manovre assistite che fanno bene il loro dovere. Manca il briefing di missione che lo rende molto più semplificato, ma al tempo stesso siete subito in azione dopo la scelta della missione.

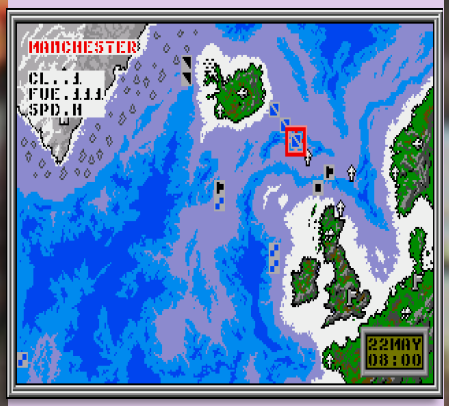
La grafica è buona, non eccezionale perché è tipica di quel periodo e quindi abbastanza piatta, ma veloce nello scenario. Meno realistico visto dall'interno dell'abitacolo.

Come punto di riferimento metto F/18 Interceptor che rimane migliore nel realismo del volo e più completo come simulazione rispetto a Falcon..

Bismarck

Amiga, 512k (1988, PSS)

Bismark è un gioco strategico di guerra in cui voi siete il capitano della corazzata omonima cercando di eludere la flotta alleata per fuggire dall'Oceano Atlantico per attaccare i convogli di rifornimento delle forze nemiche.
Potete, tuttavia, scegliere se controllare gli Alleati o i Tedeschi con conseguente cambio degli obiettivi. Se scegliete i Tedeschi vincete se la Bismark fugge e raggiunge la Francia dopo aver distrutto i suoi nemici; se controllate gli Alleati il gioco termina quando avete distrutto la corazzata nemica.



E' un gioco strategico di guerra perchè avete una mappa generale per cercare gli obiettivi, ma i singoli combattimenti sono gestiti come dei mini giochi in cui dovete difendere la nave o attaccare i nemici. Potete anche pilotare degli aerei per sganciare bombe o siluri contro le navi nemiche.



Nella mappa ci sono vari convogli in cui dovete trovare la vostra nave (sia che siate Alleati o Tedeschi) e distruggere il nemico che vi trovate davanti.
La vostra unità deve essere cliccata una volta con il pulsante di fuoco del joystick e poi una volta marcata dovete trovare una posizione dove dirigerla.
I combattimenti durante il gioco "standard" sono sempre dello stesso tipo, ossia sparare con i cannoni oppure lanciare i siluri.

Ci sono però altre modalità di gioco che sono delle missioni specifiche tipo "Bismark e Prinz Euger Vs. Hood and Prince of Wales";
"Bismark vs Rodney and King George V", ecc.
Sono battaglie specifiche e combattute in modo diverso rispetto alla versione standard del gioco.
Alcune di queste prevedono anche combattimenti in cui pilotate un caccia che deve distruggere i nemici e cambiano gli obiettivi a seconda del lato che scegliete.
Se scegliete di controllare la Bismark il gioco è molto più interessante perché siete voi contro tutti e dovete usare le varie stazioni radar presenti sulla mappa che vi aiutano a scoprire dove sono i nemici come i sottomarini o altre imboscate. Sicuramente il lato Tedesco è molto più strategico anche se poi i combattimenti si svolgono allo stesso modo.

E' un gioco molto noioso e senza sostanza perché le battaglie sono essenzialmente tutte uguali in cui è impossibile colpire gli avversari con un errato sistema di calcolo delle distanze e la mancanza di suoni. E' tutto silenzioso sia di musica che di effetti sonori.
Dopo pochi minuti già vi dovreste rendere conto di quanto sia povero questo titolo in ogni cosa per tenervi incollati al monitor. L'unica cosa decente è la mappa strategica in cui pianificare i vostri obiettivi.
Un buco nell'acqua per P.S.S. che vi ha abituato a vedere bei giochi.

Amiga= 5

Uno Strategico di guerra navale che poteva essere meglio gestito nelle fasi di combattimento che sono lunghissime e dopo un po' rimanete li ad aspettare che vi distruggano.
La gestione della mappa è fatta bene e forse era da impostare l'intero gioco su di questa e le battaglie automatiche per vedere sullo schermo le azioni più belle.
La grafica durante l'azione è molto povera di dettaglio e anche di qualità generale.



Silver

Atari ST, 512k (1989, 16-32 Edition)

Safari Guns è un gioco che vi porta a fare diverse gite in parchi nazionali che si trovano in varie località: dal Deserto alla Giungla con i diversi habitat.
Il vostro scopo è quello di fare delle fotografie a degli animali che sono a rischio di estinzione.
Voi avete tra le vostre cose anche un fucile che non dovete usare per uccidere gli animali, ma i bracconieri che cercano di catturarli. Anche loro conoscono il vostro scopo e faranno di tutto per impedirvelo.
E' un gioco molto semplice perché gli animali scorrono sullo schermo da destra a sinistra e voi dovete fotografarli e sparare ai bracconieri.
Uccidere un animale è una penalità solo per il punteggio.

La meccanica di gioco è quello di Operation Wolf con lo schermo che scorre da sinistra a destra e gli



animali da ogni direzione in cui dovete evitare di colpirli e anche gli autobus pieni di turisti.

Voi dovete solo colpire i bracconieri che sono un po' ovunque e sono di diverso tipo: quelli a piedi con i fucili che ve li trovate davanti in primo piano, quelli nascosti dietro le rocce in lontananza e quelli a bordo delle jeep.
Di tanto in tanto arriva un elicottero



che dovete colpire perché trasporta le munizioni del vostro fucile.
Per fare le fotografie dovete mettere il puntatore su un animale e premere il tasto destro del mouse.
Quando perdete una vita avete un resoconto della giornata con il punteggio che avete fatto.

La giocabilità è buona e funziona esattamente come nel titolo citato prima anche grazie ad una grafica in pseudo 3D che fa, tuttavia, un ottimo lavoro perché la distanza è ben rispettata con animali che corrono su diversi piani dello schermo.
La difficoltà maggiore è che dovete sia fare foto sia colpire i bracconieri che alle volte sono nascosti tra un animale e l'altro e dovete fare alla svelta a colpirli.
Avete comunque un po' di energia che è rappresentata da cinque cuori finiti i quali termina la giornata.

Un Atari ST che offre una buona giocabilità con una grafica che alterna buone e brutte cose.
Le cose buone sono gli scenari, gli animali realistici e quindi in generale un buon livello di dettaglio, mentre la cosa brutta è una grafica scolorita che può confondervi nel localizzare i bersagli.

Atari ST= 8

Un gioco per proteggere e salvare animali dall'estinzione da perfidi bracconieri che vogliono ucciderli e trarne beneficio personale.
Gioco semplice e per questo divertente e longevo anche se la grafica su ST è molto scolorita e alle volte difficile individuare i nemici nascosti in lontananza.



Atari ST, 512k (1989, Alternative)

La serie TV per bambini "**Postino Pat**" ha trovato un buon successo anche nel videogioco perché riproduce la missione principale del protagonista che deve portare la posta a casa della gente guidando il suo furgone.
Ci sono due livelli di gioco che lo rendono un titolo per tutti e non solo ai bambini perchè la difficoltà più alta sarebbe stata creata per gli adulti, almeno così è scritto nella cover posteriore della scatola.



Essenzialmente è un gioco di guida perché dovete attraversare le varie strade cittadine sul vostro furgone andando ogni volta verso il vostro centro dove la signora Goggins vi consegna le lettere e le parcelle da consegnare.
Dovete anche aiutare, Peter Fogg, il pastore di pecore e tutto quanto va fatto entro un certo tempo limite.

A ritmo della musica originale della serie TV (se la scegliete) dovete guidare il furgone per le vie della città facendo attenzione alle pozzanghere e ai ciclisti che vi fanno sbandare e rendere la guida più complicata di quanto non è già di per se.
Guidare questo furgone è inizialmente un po' complicato perché potete anche fare marcia indietro e quindi usa il joystick in modo un po' atipica: se volete andare a destra dovete mettere la leva nella stessa direzione e così per tutte le altre.
Di solito si sceglie una direzione e poi con la leva in su o il pulsante di fuoco si accelera.
Questo sistema ogni tanto vi incasina un po' quando sbandate, vi fermate e poi dovete ripartire.
E' un gioco un po' caotico perché non ci sono indicazioni dove andare a consegnare la posta e quindi dovete guidare cercando a caso le destinazioni dove fare le consegne.
I punti di riferimento agli incroci sono tutti uguali e quindi molto spesso girate a vuoto visitando le stesse locazioni più e più volte.
La longevità non è molto alta nemmeno con i 3 mini giochi inclusi.



Atari ST= 6,5

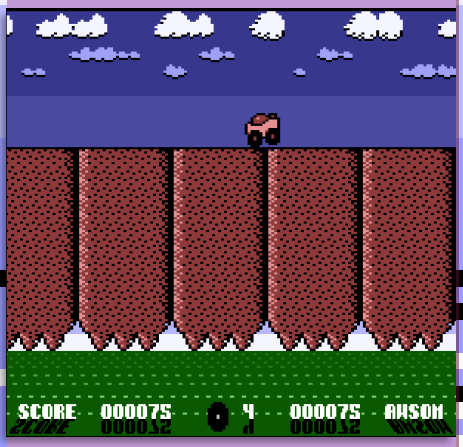
Il mondo di Pat è ben riprodotto sia nella grafica che nella musica e quindi ai bambini piace guidarlo a consegnare la posta.
C'è da dire che alla lunga diventa un po' noioso quando anche dopo 1 ora non trovate la locazione giusta per consegnare la posta. Non ci sono punti di riferimenti per crearvi una mappa personale e dopo un po' lo lascerete perdere perché non ci capite più niente dato che è tutto uguale.
Manca una cosa importante: un indicatore che vi dice dove consegnare la posta.



Commodore 16 (1987, Players)

Auto Zone è un gioco di guida arcade per il Commodore 16 in cui siete intrappolati su una luna morta e l'unico modo per fuggire è correre con la vostra auto, XL Procon.
Essenzialmente è un gioco di piattaforme in cui dovete saltare da una all'altra che sono poste a diverse altezze evitando di sbattere contro i muri o cadere nell'acqua.
Avete due tipi di velocità che vi servono per aggiustare il tipo di salto in base alla situazione del percorso che tra le altre cose scrolla automaticamente da sinistra a destra e quindi dovete anche cercare di non rimanere indietro rischiando di essere schiacciati contro lo schermo.

E' un gioco molto semplice dato che l'unica cosa a cui fare veramente attenzione sono i salti al momento giusto con la velocità adeguata lungo i suoi 16 livelli.



La prima cosa che salta all'occhio è la qualità grafica che sembra quella tipica degli Atari 8-Bit dato che è molto colorata e anche con diversi strati di parallasse.
Gli scenari sono curati e fatti bene perché sono ben costruiti con enormi piattaforme, un cielo ben sfumato e anche un buon terreno che da una giusta sensazione di profondità pur essendo tutto finto.

La giocabilità è buona, ma è condizionata dalla difficoltà che è molto elevata perché fin da subito, dal primo livello scoprite che non è così facile come sembra quando iniziate a fare i primi salti.
Le due velocità si attivano semplicemente con la levetta del joystick, ma anche andando al massimo alcune piattaforme sono messe a diverse altezze e dato che il vostro salto è in lungo non avete il tempo di atterrare su una piattaforma in basso e poi saltare in alto mentre lo schermo sta scrollando.
Altre piattaforme hanno una distanza tale che un salto a super velocità non basta.



Il gioco ha una buona idea in uno scenario bello con una grafica estremamente curata per un Commodore 16 e tutto rovinato da una difficoltà poco comprensibile.

Commodore 16= 5

La grafica è molto bella e fluida come un Atari 8-Bit e tutto rovinato da una difficoltà esagerata per come sono messe le piattaforme che rendono vano il salto.
Fatevi un giro per la rete e scoprirete che molti screenshot del gioco sono presi dai primi secondi del primo livello.
L'idea era buona e la cura estatica veramente impressionante. Peccato!



Amstrad CPC (1986, Ere Informatique)

Tension è un classico Strip Poker per Amstrad CPC che usa le regole del gioco che sono standard e in più qualche novità per renderlo diverso dagli altri; quindi dare un incentivo a giocarlo piuttosto che sceglierne un altro.
Gli Strip Poker sono tutti uguali e ogni Software House cerca di dare quella sua personale essenza per attirare l'attenzione.
In Tension potete far giocare fino a tre persone che possono essere uomini o donne ed è questa la differenza con gli altri, ma lo strip è solo femminile. Ogni volta che durante il gioco raggiungete un multiplo del vostro livello in corso potete vedere uno





spogliarello parziale. Quello completo è riservato al giocatore che ha eliminato dal gioco gli atri due concorrenti.
Lo spogliarello consiste in otto scene e non funziona in una partita gestita interamente dal computer e se ci sono troppi giocatori umani.

Dopo il caricamento potete subito iniziare a giocare o configurare le opzioni per personalizzare il gioco con la scelta del numero dei giocatori simulati e reali, la somma di denaro iniziale, il numero di carte, il tipo di gioco e il minimo di denaro da puntare ogni volta.
Il concetto giocatori va un po' compreso perché vi permette di sedervi ad un tavolo e giocare con altri e cercare di vincere. Le opzioni vi servono per cambiare qualche cosa, ma ricordatevi che se giocate con troppi amici reali disabilitate lo spogliarello.
Quest'ultimo è sempre della stessa persona e non è uno dei partecipanti perché durante la partita ha vinto la donna e lo spogliarello è comunque sempre femminile. Voi giocate a poker e chi vince assiste allo spogliarello di una modella.

Alla fine è un classico Strip Poker decisamente più complicato nella parte gioco di carte per una serie di opzioni soprattutto nella modalità diversa da quella classica e anche un po' per imparare ad usare la tastiera che usa solo due tasti: "Return" per attivare la scelta che si fa con il tasto "Spazio".
Graficamente carino nella caratterizzazione dei personaggi e nell'animazione dello spogliarello, mentre per le carte è meno raffinato. Tuttavia si gioca molto bene.
Giocabile senza problemi perché dipende dalla fortuna e dalla vostra abilità anche se tra i giocatori avversari c'è una signora estremamente fortunata.

Amstrad CPC= 7

I giochi del genere Strip Poker sono tutti belli perché oltre alla classica partita di carte dovete anche impegnarvi per assistare a qualche bella animazione che in questo gioco, almeno per quello che ho visto, è molto soft.
Questo nuovo sistema per la scelta tra giocatori reali e simulati lo rende interessante anche per il fatto che potete giocare anche in più amici contro il computer.



Commodore Vic-20 (1983, Imagic)

Silver

Dopo tanto tempo ritorno a recensire un gioco per il Commodore Vic-20 che è stato tra l'altro il mio primissimo computer che mi ha dato tantissime soddisfazioni.

Demon Attack è un gioco che non porta nessuna novità per quanto riguarda il concetto perché è un clone di *Space Invaders* in cui voi controllate un cannone laser che si sposta lateralmente sulla superficie di un pianeta per distruggere varie ondate di mostri demoniaci come riporta il titolo.

I nemici cercano di distruggervi con attacchi laser e bombe con anche bizzarri modi di volare per rendervi le cose più difficili.

Alcuni di questi alieni, a seconda del livello, si comportano in maniera diversa perché una volta colpiti esplodono e vengono sostituiti da altri, oppure si dividono in due più piccoli che saranno più difficili da colpire.



Per passare ad un nuovo livello più difficile dovete distruggere tutte le ondate che ci sono sullo schermo che sono sempre rappresentate da tre astronavi aliene. Quando una di queste viene distrutta, un'altra prende il suo posto e così fino a quando non le distruggete tutte.



Un Vic-20 che mostra buone qualità grafiche per i colori che sono tanti, ben applicati e anche se lo scenario è molto semplice fa bene il suo dovere.

I nemici sono pochi sullo schermo, ma decisamente molto agguerriti e adottano un volo che vi obbliga ad impegnarvi anche se la difficoltà è in generale ben calibrata.

Uno sparatutto molto ben riuscito sia esteticamente sia come giocabilità e che sul Vic-20 forse gli dà anche più fascino perché è stato realizzato ottimamente.

Vic-20= 8

E' un clone di Space Invaders come genere, ma ha delle differenze abbastanza sostanziali e che lo rendono davvero bello da giocare.
Esteticamente colpisce molto per la grafica che pur semplice e priva di scenario è molto carina e ben realizzata come dettaglio e colori.
Con una difficoltà ben calibrata lo giocherete per molto tempo fino a quando riuscirete a fermare questi Demoni.



MSX2 (1987, Xain)

Garyuoh è uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale per MSX2 molto frenetico in cui dovete girovagare per vari scenari fino a raggiungere il vostro nemico, Dragon King, e sconfiggerlo.
La cosa che colpisce subito di questo titolo è la qualità grafica molto buona e dettagliata fino a più piccoli particolari e anche un buon uso del colore che è ben applicato per ricreare questo tipo di scenario fantasy medioevale Giapponese.
Non ultima cosa da rimarcare è la velocità di scorrimento è che fluidissima che rende l'azione veramente buona.
Ha, tuttavia, qualche cosa che non va



perché non ci sono informazioni sullo schermo per le vite a disposizione e l'energia. Quest'ultima c'è perché prima di perdere una vita potete essere colpiti varie volte.
Senza queste informazioni si gioca un po' allo sbaraglio senza ragionare molto cercando di superare i vari livelli alla svelta.



Voi dovete seguire un percorso ben definito dato che non potete andare dove volete, mentre alcuni nemici possono liberamente spostarsi per lo schermo in ogni direzione.
La difficoltà maggiore è la loro pericolosità perché mentre voi dovete seguire la strada come si presenta sullo schermo dovete fare anche molta attenzione a questi nemici che arrivano da ogni direzione.
Voi avete una singola arma che potete girare in 8 direzioni per colpirli meglio, ma è gestita male. Questo gioco supporta due pulsanti di fuoco (come quasi tutti i giochi MSX del resto) di cui uno serve per far cambiare direzione allo sparo.
E' talmente frenetico e ci sono così tanti nemici sullo schermo che cambiare la direzione dell'arma vi fa perdere un sacco di tempo e rischiate di perdere energia inutilmente.
Sul percorso ci sono dei bonus da prendere che vi danno dei potenziamenti temporanei, come ad esempio, un mantello di invisibilità.

Alla fine del percorso c'è un tempio che vi teletrasporta ad un boss che dovete sconfiggere.

MSX2= 9

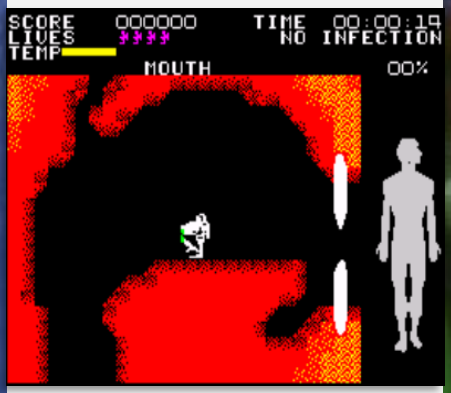
Uno sparatutto eccellente per MSX2 che mostra una grafica davvero spettacolare, una fludita di scorrimento senza nessuna imperfezione e per finire un buon sonoro. Peccato non abbia nessuna informazioni sulle vite e sull'energia.
La giocabilità è allo stesso livello perché grazie agli altri elementi è un gioco di azione che sperate sempre di trovare e poi è quello tipico con boss di fine o metà livello che sono tosti.
Inizialmente sembra un tipo di gioco poco interessante, ma procedendo scoprite quanto è bello e divertente.

Fantastic Voyage

ZX Spectrum (1984, QuickSilva)

Bronze

Fantastic Voyage è un titolo per ZX Spectrum basato sul film di fantascienza con lo stesso nome in cui anche nel gioco il protagonista, uno scienziato, viene miniaturizzato e iniettato dentro un corpo umano per curarlo e impedirne la morte.
E' uno sparatutto multidirezionale in cui dovete cercare di distruggere tutti gli elementi nocivi che trovate



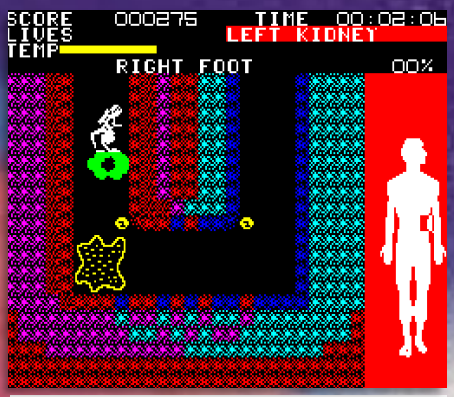
nelle vene e nelle arterie come, ad esempio, batteri, blocchi di colesterolo e virus evitando che la temperatura del paziente che state curando non diventi critica.
Anche voi avete una certa energia che dovete sempre controllare e che può essere recuperata trovando dei globuli rossi.

Avete anche un'altra missione: cercare otto pezzi di un sommergibile che una volta riassemblato funziona come uno scalpello medico.

Un titolo molto interessante perché è affascinante l'idea di essere miniaturizzati ed entrare in un corpo umano e vedere come funziona al suo interno e poi giochi e film basati su questo concetto piacciono molto.
Voi entrate dalla bocca e poi da qui in ogni parte del corpo umano in una lunga e complessa rete labirintica in cui siete aiutati da una mappa che vi mostra dove siete in quel preciso



momento.
Le varie zone non sono a scorrimento e hanno il difetto che se distruggete dei virus nel quadro in corso e poi andato in un altro e ritornate indietro i nemici distrutti sono di nuovo al loro posto. Bisogna evitare di fare avanti e indietro perché provoca



l'aumento delle temperatura.
Alcune pareti del corpo umano sono letali e vanno evitate. Anche qui avete un aiuto perché queste lampeggiano e quindi sapete che dovete stargli alla larga. Ci sono anche delle valvole che si aprono e si chiudono che vanno anche queste evitate, pena la perdita di una delle vostre 3 vite.
Dato che il corpo umano è fatto per il 90% di acqua voi siete un sommozzatore che nuota nelle grandi stanze per salire e scendere, mentre sulle superfici orizzontali potete camminare.

E' molto difficile perché la temperatura del corpo sale molto rapidamente e quindi dovete risolvere velocemente i vari problemi che trovate in ogni area.

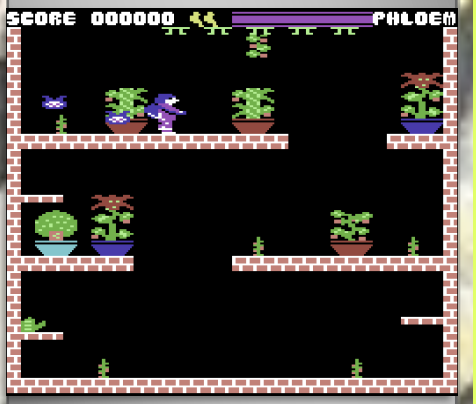
ZX Spectrum= 7

Come era prevedibile è un bel gioco perché l'idea di farsi un giro dentro il corpo umano affascina chiunque e quindi lo giocate anche per vedere come è stato ben replicato.
La grafica è buona e le varie parti del corpo umano e i suoi non graditi ospiti sono stati ben realizzati e abbastanza riconoscibili.
E' un po' difficile, ma la giocabilit è buona e il fascino di viaggiare dentro vene, arterie e organi di un corpo umano vi permette di superare anche le difficoltà più elevate.



Commodore 64 (1986, Firebird)

Microcosm sul Commodore 64? E' vero che oggi si converte ogni cosa, ma questo è un gioco di piattaforme in cui controllate un Ingegnere di Mantenimento che deve proteggere il prezioso carico di Piante Terrestri che devono essere seminate e coltivate.
Usando il vostro Jet-Pack dovete raggiungere la parte più alta dello schermo e prendere uno per volta i sali minerali che vanno portati alle piantine per farle crescere per poi passare ad un nuovo livello.
Ci sono però anche altre Piante che



dovete proteggere e che hanno una barra di energia che se scende a zero perdete una delle vostre 3 vite.
Le perdete anche se venite in contatto con dei mostri volanti per lo schermo che, tuttavia, potete distruggere con il vostro laser, con le gocce di acido e alcuni insetti che non possono essere distrutti.

Non è un semplice sparatutto a piattaforme perché ci vuole strategia dato che per salvare alcune piante dovete mettere il vostro laser da una



parte, prendere uno spray e ridargli la vita, mentre i nemici vi attaccano.
La teoria sembra facile, ma in realtà è molto più complicato perché questi nemici volanti e le gocce di acido attraversano le piattaforme e quindi voi dovete volare per evitare e distruggere quello che potete; nello stesso tempo prendere il cibo e portarlo alle piante che devono crescere al loro massimo livello.
E' un gioco carino come idea perché trasforma il buon vecchio gioco di piattaforme in qualcosa di più complesso in cui dovete fare più cose nello stesso tempo.
La difficoltà è molto elevata soprattutto per questi essere volanti che una volta distrutti ritornano sullo scher-

mo e molto spesso è sufficiente sfiorarli per perdere una vita.

La grafica è ben fatta, ben colorata e anche ben disegnata per le piante che sono le protagoniste di questo gioco e che devono essere difese dagli assalti dei loro nemici naturali.
Non aspettatevi una giocabilità grandiosa, ma per un po' di tempo e almeno per qualche livello vi potrà divertire.

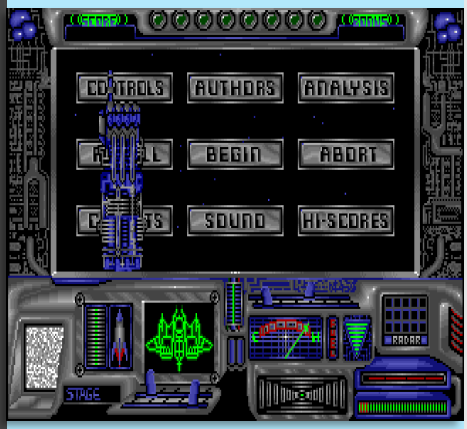
Commodore 64= 6,5

E' un gioco di piattaforme che ha, tuttavia, una idea di gioco nuova e che lo rende anche meno sparatutto di quanto possa sembrare.
Una giocabilità nella sufficienza come per la sua realizzazione che vale la pena giocare ogni tanto.
Dubito fortemente che starete incollati al monitor fino a quando non lo finirete.



Apple II GS (1991, MCX)

Hover Blade è un gioco di azione in terza persona che assomiglia molto a “Buck Rogers: Planet of Zoom” e “Space Harrier”. Dovete pilotare il vostro hovercraft a destra e sinistra arrivando alla fine del livello evitando i vari ostacoli.
Tra di questi ci sono alberi, cespugli e varie strutture che ad ogni contatto vi portano via energia e quando questa giunge a zero esplodete.
Come se non bastasse questa corsa tra vari ostacoli avete anche il problema del carburante che è limitato e quindi dovete anche cercare di raccogliere dei bonus per ripristinarlo. Come per il carburante anche le vostre armi, i missili, sono limitati e vanno usati solo se strettamente necessario.
Le armi servono solo a distruggere



eventuali ostacoli che non potete evitare, ma anche in questo caso potete recuperarle volando in mezzo ad una sfera nera.
Oltre alla missione principale che è quella di arrivare in fondo al livello ci sono anche delle porte che se ci volate in mezzo avete dei punti supplementari.



Il controllo è solo via mouse per cercare di avere una maggiore capacità di virata che solitamente in certi giochi solo il mouse ve la garantisce e chi ha giocato a Buck Roger con il joystick può ben capire cosa vuol dire.
Ci Sono diverse opzioni prima di iniziare a giocare, ma non perdete molto tempo per impostarle.
La struttura di gioco è più simile a Space Harrier perché avete la libertà di volare ovunque sulla superficie del pianeta distruggendo eventuali ostacoli che sono sulla vostra traiettoria.
Dato che il volo in avanti è automatico voi dovete solo sterzare a destra e sinistra, ma è così veloce che gli ostacoli arrivano davanti a voi molto velocemente e allo stesso modo dovete scegliere dove andare, sempre tenendo conto di avere munizioni e carburante limitati.
Alle volte capita di confondere i barili di combustibile come ostacoli, ma per questo dovete giocarci un po’.
Belle le esplosioni da Coin-Op.



Apple II GS= 7

E’ un gioco di azione che è una fusione di due ben noti titoli che prende il meglio di entrambi.
Malgrado abbiate più libertà di movimento sa di già visto anche se la giocabilità è abbastanza buona e la difficoltà non eccessiva.
Dal punto di vista estetico è buono così come l’interfaccia di gioco curata e ricercata.
Bene anche la parte musicale.



DEATH SWORD

Il malvagio mago Drax sta terrorizzando la città e con una magia incanta la principessa Marina ad obbedirgli.
Voi siete l'eroe di turno, Gorth, che deve salvarla affrontando i vari guerrieri che il mago ha reclutato che incontrate nella foresta, nelle segrete del castello e infine nella sala del trono dove affrontate direttamente Drax.

E' un gioco che è impostato come un torneo perché affrontate i vari nemici in una battaglia secca perché se vincete passate al prossimo avversario. L'alternativa è la morte.
E' un titolo di combattimento con le spade con tantissime mosse e tra questa una spettacolare, chiamata "Death Sword" che decapita l'avversario ponendo fine alle ostilità perché potete farla anche appena inizia la battaglia.
La difficoltà è ben calibrata perché questa mossa speciale riuscite a farla molto spesso, mentre poi nei livelli più avanzati anche i vostri avversari la faranno nei vostri confronti.

Drax non usa spade, ma vi lancia palle di fuoco che, tuttavia, hanno movimenti fissi e quindi si possono evitare facilmente e vincere questo gioco.



Apple II= 8,5

E' fatto discretamente bene su questo Computer nella grafica anche se i limiti sono i colori delle magliette degli avversari che sono tutti uguali. Musica solo nel titolo ed effetti sonori appena sufficienti come qualità.
Il gioco non è molto fluido, ci perde un po' di fascino, ma non rovina l'ottima giocabilità.



Manic Miner

In questo gioco voi siete Willy, un esploratore, che scoprite una rete di caverne usata da un'antica civiltà e che ci sono un sacco di tesori da raccogliere.
Attraverso 20 caverne che rappresentano altrettanti livelli dovete recuperare tutti gli oggetti preziosi e poi fuggire da una stanza attraverso un portale.

Dovete fare attenzione ai vari guardiani che vi impediranno di prendere i tesori e allo stesso tempo fare attenzione alle varie trappole che sono sabbie mobili, piattaforme che si sfaldano al vostro passaggio e anche alle cadute da altezze troppo elevate.

E' un classico di questo genere che assomiglia abbastanza a "Jet Set Willy" per come sono impostate le varie piattaforme e le trappole su di queste. L'unica differenza sono le stanze che sono chiuse e si possono superare solo dopo aver preso tutti gli oggetti in ciascuna di esse.
Graficamente eccellente! Sembra una versione a 16-Bit per i colori, il dettaglio e la fluidità.



SamCoupé= 8,5

A parte una difficoltà elevata, tipica di questo genere di giochi, è un titolo che vi invoglia più e più volte a riprovare per cercare di andare avanti il più possibile.
Non è detto che riuscirete a finire tutte le 20 stanze che sono veramente tante, ma ci proverete!



10... KNOCKOUT!

E' un gioco sportivo di Boxe in cui dovete sconfiggere otto avversari per diventare il campione.
E' un classico per il Commodore 64 con una visuale laterale in cui potete vedere il ring, entrambi i lottatori e il pubblico sullo sfondo.
Il controllo del vostro boxer è molto semplice dato che vi spostate a destra e sinistra, la parata è automatica e i pugni li tirate spostando la leva del joystick in alto e in basso.

Dovete colpire il vostro avversario tante volte fino a quando non cade a terra e aspettare che l'arbitro conti fino a 10.
Ogni colpo viene segnato con un punteggio che rappresenta la vostra resistenza e dopo un po' è "knockout!"

Devo dire che è molto bello come gioco per la sua semplicità e divertimento e soprattutto una difficoltà che sembra ottimamente calibrata tanto che vi permette di superare agevolmente i primi lottatori e poi di ragionare sul fatto di gestire la vostra energia.
Graficamente grossolano, ma quello che deve fare lo fa ottimamente e i vari pugili pur muovendosi sullo schermo con poche animazioni garantiscono una giocabilità straordinaria.



Commodore 64= 9

La bella grafica e la musica di alta qualità non sono sempre un indice di bellezza e ottima realizzazione e questo gioco lo dimostra. Povero di grafica vi da una giocabilità davvero eccellente sotto tutti i punti di vista ed è un piacere giocare e rigiocare nel tempo. Può diventare grazie a voi un classico!



Mig Busters

E' uno sparatutto in terza persona in cui siete a bordo del vostro F-16 Fighting Falcon per distruggere tutti i vostri avversari in vari livelli in cui decollo e atterraggio sono automatici.
Le munizioni che avete sono limitate e una volta finite dovete cercare dei rifornimenti che sono sul terreno e che dovete prendere al volo.
Non ci sono problemi di schiantarvi al suolo perché non è una simulazione e quindi potete scendere di quota liberamente per prendere le munizioni e distruggere eventuali carri armati.
Dopo un certo periodo di tempo, che abbiate distrutto o no i vostri nemici, atterrate automaticamente per poi passare ad un nuovo e più difficile livello.

Richiede un Amstrad CPC con 128k d memoria per una grafica molto colorata e di enormi dimensioni che è comunque ben realizzata.
Giocabilità poco interessante per la visuale e nemici che sbucano quasi dal nulla e quindi difficili da distruggere.
Atterrando in modo automatico dopo un certo periodo di tempo, viene meno anche impegnarsi a sconfiggere gli avversari.



Amstrad CPC= 6

128k per un gioco di così poco spessore mi sembra una esagerazione. E' fatto bene nella grafica, ma la struttura di gioco non è interessante anche perché questo sembra un clone di Mig-29 Soviet Fighters e F-16 Fighting Falcon che non erano nemmeno questi dei grandi titoli come giocabilità.

Recensione dei lettori

Questa era una sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che volevano scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferivano per dare un loro punto di vista e non importava se era già stato trattato da me in passato.

Questa pagina rimarrà presente anche se non ci saranno più queste recensioni.

E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

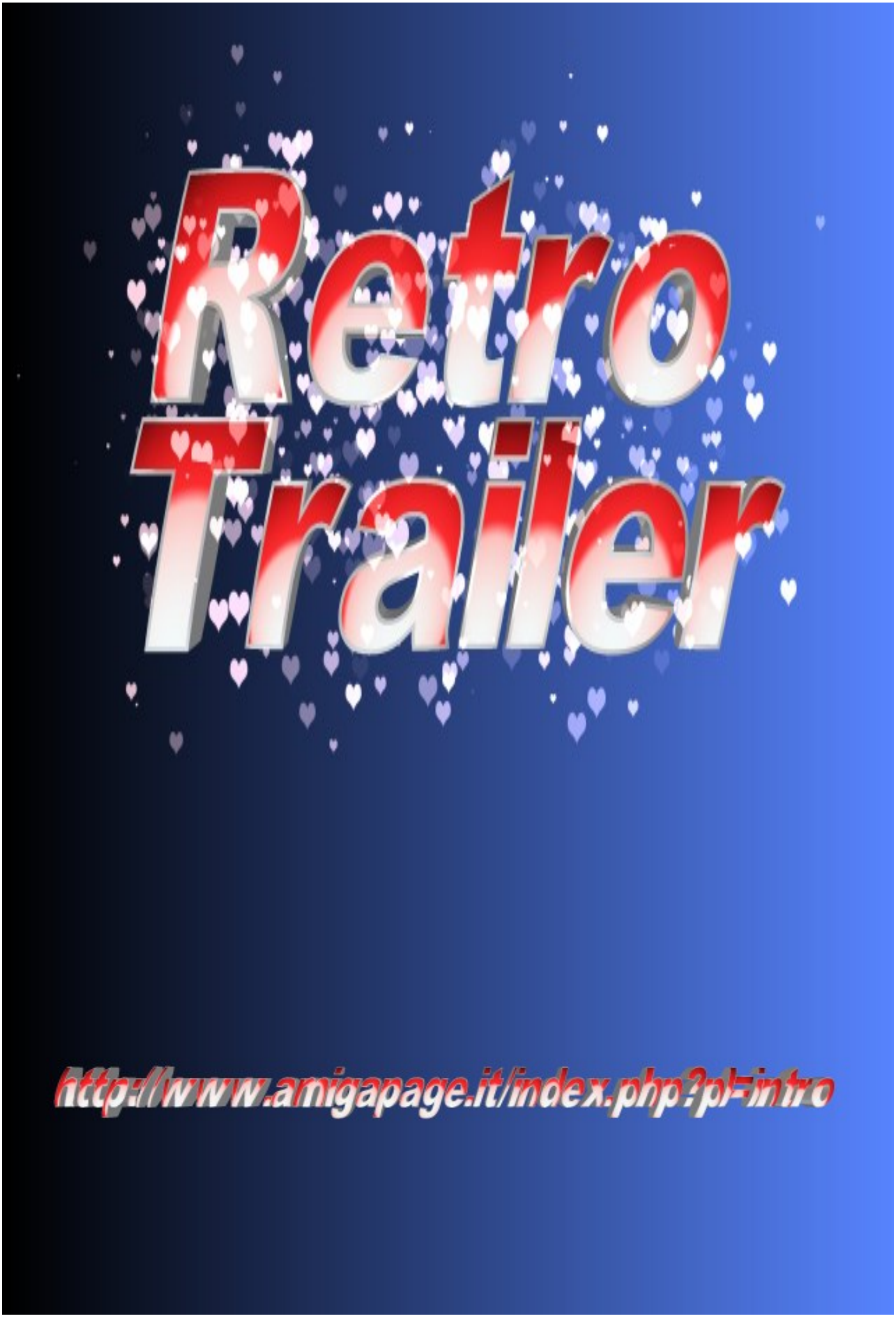
Un grazie a:

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)


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 azzurro o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Amiga= 1993 GameTek

Atari ST= 1993 GameTek

DOS= 1993 GameTek

Frontier: Elite 2 è un gioco di simulazione spaziale militare e commerciale in grafica 3D che per l'occasione viene completamente rinnovata mostrando poligoni solidi e ombreggiati e la maggior parte dei pianeti sono visitabili, quindi si entra in orbita, lentamente si attraversa l'atmosfera e poi si può atterrare. Molti di questi pianeti hanno delle città aperte, delle città sotto le cupole per quelli senza atmosfera respirabile.



Amiga Frontier

Sui pianeti ci sono le colline, le montagne, quindi i dislivelli del terreno, mentre in cielo ci sono le nuvole poligonali. Si possono vedere anche i pianeti e le varie lune attraverso l'atmosfera.

Inutile dire che anche l'universo che gira intorno a questo gioco è immenso, svariate volte più grande di quello visto in Elite.

In Frontier ogni stella ha più pianeti oltre che diversi tipi di basi stellari, ci sono molte più galassie che contengono migliaia di stelle ognuna con diversi pianeti di vario genere e molti di questi anche visitabili.

Il nostro sistema solare è presente e tutti i pianeti sono visitabili. Sulla terra sono state anche ricostruite le principali citta che si possono vedere nella loro grafica 3D.

Tutto questo potrebbe far pensare che questo gioco richieda tanti dischetti o addirittura supporto CD, ma in realtà occupa solo 1 o 2 dischetti da 3,5" perché il programma è stato sviluppato in Assembler e i pianeti sono generati proceduralmente. Questo sistema permette quindi di gestire un intero universo in pochissimi Kbytes.

A differenza di Elite non c'è una trama vera e propria e la carriera la decidete voi in base alle azioni che farete. Rispetto al titolo precedente non ha un vero scopo perché l'unico riferimento è che siete il nipote di Jameson con un misero budget per poter acquistare una nave spaziale economica e poter iniziare la vostra nuova avventura.

Il gioco non solo è vasto come universo esplorabile, ma lo diventa anche come simulazione di volo perché ci sono molti più comandi rispetto al primo e si può giocare sia con il mouse+tastiera oppure mouse+joystick+tastiera. Ci sono tanti comandi e ciascun controller ha la sua funziona specifica.

Con il mouse si gestiscono le opzioni sulla barra icone che ora agevolano notevolmente la simulazione.

Da sinistra a destra avete la visuale di gioco che può essere in prima persona o anche in terza persona dietro l'astronave, una mappa stellare che è molto complessa perché si può scegliere il sistema stellare di destinazione, si può scegliere un altro pianeta da visitare nello stesso sistema dove ci si trova (e questo grazie ad una mappa 3D poligonale che può essere zoomata fino a far vedere le basi stellari in dettaglio) e anche accedere ad un database informativo sul sistema stellare corrente oppure del sistema di destinazione.



Amiga Frontier

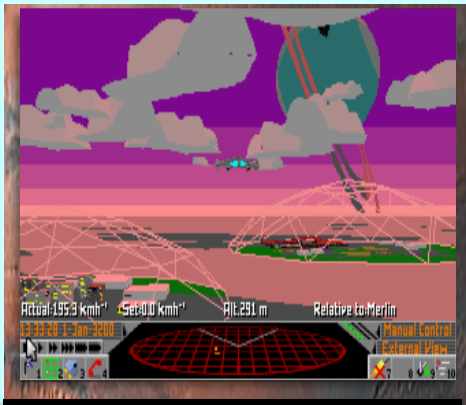
Il mouse serve a chiedere il permesso di decollo, serve per azionare i propulsori e per ritirare il carello.

Il mouse serve per la parte gestionale e delle opzioni prima di entrare nella simulazione di volo vera e propria dove per controllare l'astronave è meglio usare, ad esempio, un joystick, ma si può comunque continuare ad usare il mouse o la tastiera.

Il mouse può essere anche usato durante il volo perché si possono cliccare gli oggetti che appiano su schermo come altri navi o pianeti che si vedono a distanza per evidenziarli come bersagli principali. Se è un pianeta potrà essere usato dal pilota automatico per raggiungerlo mentre se è un'altra nave la si aggancia per migliorare il combattimento.

Quest'ultimo purtroppo è la parte debole di questo grandissimo prodotto perché si sperava che questo fosse alla "*Wing Commander*" che usa un sistema davvero ottimo. Purtroppo in Frontier è caotico perché le navi avversarie sfrecciano talmente veloci che non si riesce a puntarle, mentre il computer è abilissimo a colpirvi da posizioni impossibili. Agganciando un bersaglio e avendo il pilota automatico le cose migliorano leggermente, anche se molto spesso questo sistema vi porta a scontrarvi uno contro l'altro.

Il nuovo sistema di volo (è anche possibile impostare quello dell'originale Elite) va bene per l'esplorazione e per confrontarsi con altre astronavi non molto veloci.



Amiga Frontier

Il sistema di combattimento migliora in base all'astronave perché quelle più grosse e costose vi danno un potenziamento tale che scoraggia altri ad attaccarvi e chi lo fa ha la peggio.
E' un volo buono per esplorare lo spazio e visitare nuovi mondi, soprattutto senza mai combattere. La battaglia spaziale di Frontier fa scappare la voglia a lungo termine di continuare a giocare. Elite da questo punto di vista era molto meglio. Come detto pocanzi si può ripristinare l'originale volo alla Elite per chi ci si trovava bene, ma i combattimenti sono deludenti perché, come detto, l'aspettativa era un qualcosa di simile a Wing Commander che fu preso come punto di riferimento su questo aspetto...
Tra le astronavi che si possono comprare ci sono anche navi cargo prive di armamenti che servono per chi vuole vivere un avventura tranquilla anche se in questo gioco la pace non è proprio il suo punto forte.
In Frontier, come in Elite, ci sono i pirati che attaccano le navi e quindi siete forzati a combattere.
Anche qui però c'è una novità: potete chiedere aiuto alla polizia o ad altre navi nelle vicinanze per aiutarvi. Normalmente le richieste di aiuto sono accettate anche da sistemi lontani. Potrà succedere (e succede spesso) che veniate distrutti prima che arrivino i rinforzi che, tra l'altro, hanno una abilità di combattimento molto scadente.

Il gioco è tecnicamente molto all'avanguardia rispetto al primo Elite per via di poligoni pieni, molto dettagliati, ombreggiati, texturizzati e puliti da brutture come le retinature.
Per la prima volta si usano poligoni curvi per dare un maggior realismo ai Pianeti, ai Soli, alle Basi Spaziali circolari, i colori usati danno un realismo al gioco davvero notevole e una cosa molto bella in questo gioco è l'illuminazione solare, quindi con i pianeti illuminati quando sono davanti al sole e bui nella parte opposta. Dato che i pianeti girano intorno al sole e su se stessi, c'è il giorno e la notte.
Quando volate nello spazio, quest'ultimo è super dettagliato e nello sfondo i punti rappresentano le varie stelle e i sistemi planetari. Quindi ora tutto l'universo diventa più vero, con pianeti con una loro orbita, con lune e anche atmosfere di diverso tipo.
Un'altra caratteristica molto interessante di questo titolo è la musica che introduce quella classica e qui c'è una forte ispirazione a *2001: Odissea nello Spazio* perché riprende le stesse musiche in situazioni molto simili dando quel dinamismo che aiuta e da ritmo alla simulazione.



Atari ST Frontier



DOS Frontier



DOS Frontier

Frontier: Elilte 2= 9

E' forse il Re dei simulatori di volo spaziale per il suo grande realismo nell'esplorazione di diverse galassie pieni di stelle e pianeti.
Potete quindi scegliere semplicemente di esplorare la galassia, essere un pirata, un commerciante o un mercenario.
La grafica è il suo punte forte, mentre la giocabilità è un po' la parte deludente perché il sistema di combattimento via mouse, joystick e tastiera non è molto convincente.

Console Forever





The New Zealand Story (1992, Taito - Sega Master System)

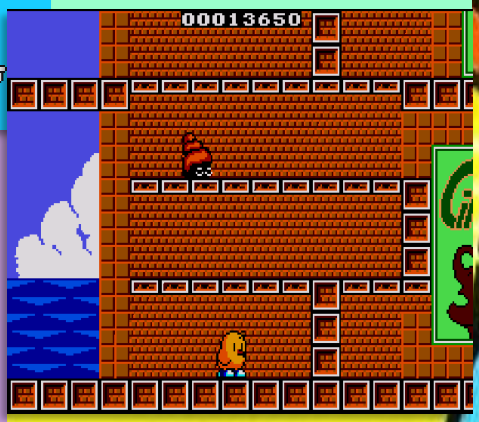
Divertendosi fuori dello Zoo, la tribù Kiwi viene rapita dal malvagio Leopard Seal che li vuole vendere al mercato nero. Dal sacco riesce a fuggire solo Tiki, il capo della tribù, che decide di salvare tutti gli altri che sono tenuti prigionieri in alcune città di New Zealand.

E' un gioco di piattaforme con qualche idea innovativa perché oltre a camminare e saltare su ciascuna di esse potete anche volare quando recuperate dei palloncini o trovando delle mongolfiere. Siete anche bravi nuotatori perché potete tuffarvi in acqua nuotando tra vari nemici che vi attendono in questo ambiente.

Quando raggiungete la fine di ogni città (livello) dovete affrontare un boss per poi passare a quella successiva.

Ogni nemico rilascia bonus punti, tempo aggiuntivo e nuove armi.

Il gioco è caratterizzato da una bella grafica, un'accattivante melodia e una giocabilità incredibile. Bello su ogni versione e la versione Master System è davvero buona per la cura estetica e audio convincente.



Sega Master System= 9

Un versione eccellente dove manca solo la fessura per il gettone. La giocabilità è praticamente identica alla versione Arcade.
Ottimo dal punto di vista grafico con un sonoro buono, ma qualitativamente non eccellente.



Star Speeder (1985, Epoch - Epoch SCV)

E' una corsa futuristica pilotando un'astronave all'interno di un tracciato che è costruito nello spazio che va percorso dall'inizio fino al traguardo battendo semplicemente un record che viene mostrato durante la scelta del percorso tra i quattro disponibili.

La differenza tra i tracciati è tra la forma della strada, le curve, salite e discese ed eventuali meteoriti lungo il percorso.

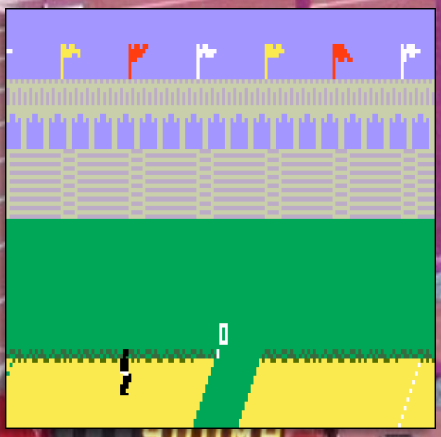
E' una gara e quindi dovete anche cercare di superare i vostri avversari andando alla massima velocità, ma attenzione che se scontrate i bordi del tracciate rallentate così come se gli avversari vi spingono contro di questi.

Voi potete usare un cannone per spingere gli avversari fuori del trac-



ciato e liberarvene per sempre.

Gioco divertente, veloce e con una giusta carica adrenalinica per via dei tracciati che hanno curve paraboliche improvvise in cui dovete gestire la doppia velocità per battere il record di quella pista.
Bella la grafica, ottima giocabilità e giusta difficoltà.



delusi dal fallimento o della stanchezza) che gli danno una giocabilità davvero eccellente.
Il torneo si svolge in sequenza e dovete qualificarvi per ogni prova altrimenti non potrete più proseguire e da questo punto di vista è molto simile a "Track & Field".

Unico appunto di questa Console è il joypad che è un po' particolare e in emulazione non è facile da replicare il tasto laterale e quindi alle volte non funziona come sperate.



Super Pro Decathlon (1988, INTV - Intellivision)

I giochi di atletica leggera sono sempre molto belli e divertenti soprattutto quando ci si sfida tra amici e anche per l'Intellivision c'è questo titolo che vi permette di affrontare 10 eventi: 100 Metri piani, 400 Metri piani, Salto in Lungo, Salto Triplo, Salto in Alto, Salto con l'Asta, Lancio del Peso, 110 Metri corsa ad ostacoli, lancio del disco e lancio del giavellotto.
Avete diversi livelli di difficoltà e anche la fortuna di provare questi eventi in un stadio completamente vuoto ed esercitarvi fino a quando non siete pronti per l'olimpiade.

E' un gioco che la grafica non deve confondervi perché pur molto semplice e in certe cose anche abbastanza stilizzata, ha ottime animazioni (molto bella quella in cui siete

Epoch SCV= 9

Una Console che ha tante qualità soprattutto grafiche e sonore e questo gioco non delude sotto questi aspetti. La giocabilità è naturalmente eccellente e un tipo di gioco molto divertente e affascinante che vi terrà incollati al monitor per molto tempo anche perché non ha uno scopo preciso. Dovete solo battere il record della pista in corso.

Intellivision= 9

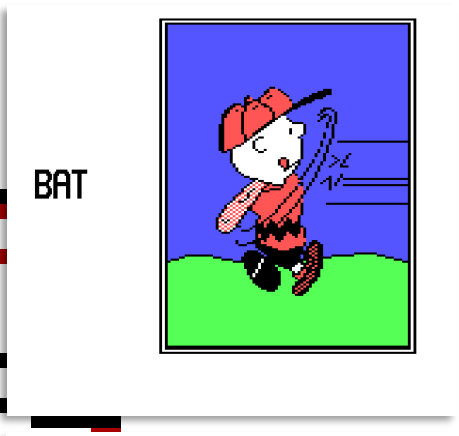
Gioco dedicato all'Atletica Leggera con tantissimi eventi anche se per vederli tutti durante il torneo dovrete qualificarvi sempre, mentre con la pratica ve li potete gustare uno per uno.
La grafica è povera, ma non per questo brutto perché le animazioni sono eccellenti.

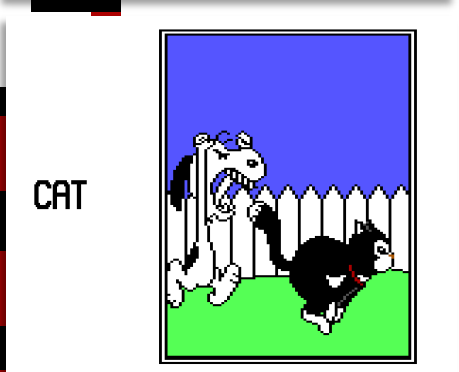

Education
Shift

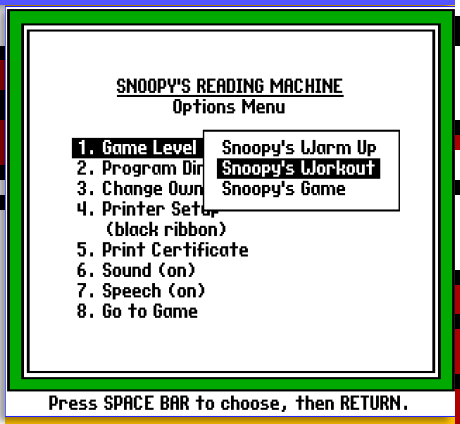
Educational: Learning



Apple IIGS (1990, School Publishing Company)



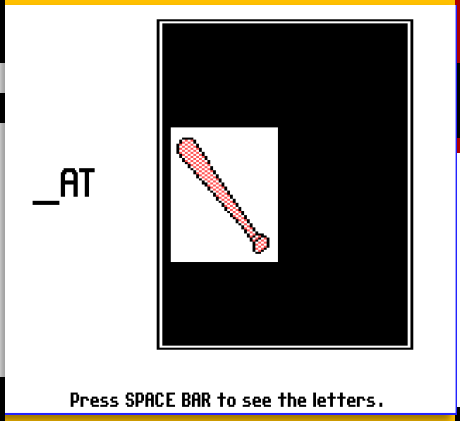




Snoopy's Reading Machine è un programma educativo per imparare la lingua in cui è stato scritto il programma e di solito sono quasi tutti in Inglese.
Non ci sono molte opzioni da scegliere perché è tutto incentrato sull'imparare delle parole grazie all'uso di disegni in cui il bambino deve mettere la lettera giusta in base all'oggetto rappresentato.
Voi potete solo scegliere il gruppo degli esercizi che sono suddivisi in gruppi di due o tre lettere, quindi dalla A alla Z.
Non avete la necessità di scrivere la lettera sulla tastiera perché dovete scegliere quella giusta con il tasto "spazio" fino a trovare quella che ritenuta sia giusta. Se è quella corretta assisterete ad una animazione che ha a che fare con questo oggetto. Se sbagliate non andate avanti fino a quando non mettete quella corretta.

Un programma molto semplice come struttura che non diventa stressante per il bambino che quindi può giocare all'infinito ed essere premiato con simpatiche animazioni del mondo di Snoopy.
Un modo molto interessante di insegnare la lingua in modo divertente.

Anche sbagliando si impara e anche mettendo la lettera giusta dopo vari tentativi lo scopo è raggiunto: il bambino impara a riconoscere gli oggetti



e dargli il loro nome.
Attraverso il gioco si raggiunge l'obiettivo che poi viene anche studiato a scuola con altre procedure che alle volte sono più difficili da comprendere.
Per quanto riguarda le opzioni avete la scelta di 3 livelli di difficoltà che cambiano il modo di inserimento delle lettere corrette, le impostazioni audio (il programma vi parla in maniera molto chiara e di qualità ottima) e la stampa.

Apple IIGS= 9

E' un computer che ormai avrete imparato a conoscere per le sue incredibile doti educative con programmi semplici, ma allo stesso tempo così ben costruiti che fanno il loro dovere in maniera inpeccabile e diventano degli assistenti scolastici perché servono per integrare lo studio.

Educational: Maths

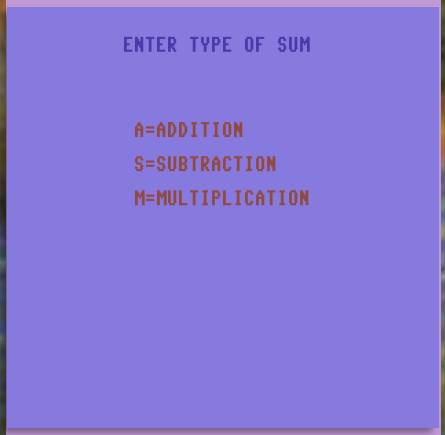
Swerve Maths

(C) Paul Kirwan 1983

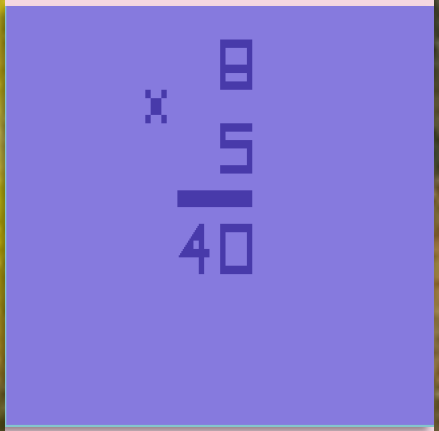
Commodore 64 (1983, Compu-



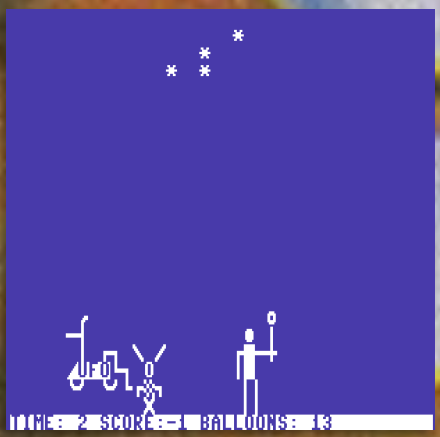
Ancora matematica con il Commodore 64 e precisamente con **64-Education Math Series: M-30 Swerve Maths**.
Quando si avvia il programma c'è subito una operazione di matematica nella quale dovete scrivere la risposta in un modo ben preciso con le **decine** e le **unità**.
E' un gioco educativo, ma allo stesso tempo una sfida perché se riuscite a dare più di 7 risposte positive avrete un elogio e la possibilità di giocare ad un titolo chiamato UFO.



Non ci sono animazioni che vi premieranno ogni volta che date la risposta giusta, ma solo un obiettivo da raggiungere.
E' un programma di matematica generale perché prevede "addizioni", "sottrazioni" e "moltiplicazioni".
Siete voi, comunque, all'inizio a scegliere a quale partecipare e anche se le operazioni sono in colonna dovete dare la risposta secca perché si tratta di conoscere le tabelline e quindi potete considerarlo un ripas-



so molto utile quando poi vi serviranno sapere a scuola.
Molto semplice senza fronzoli con una grafica ridotta ai minimi termini che riguarda solo ed esclusivamente le operazioni.
Dopo 10 operazioni potete partecipare al gioco UFO in cui dovete colpirlo prima che lui vi uccida. Se riuscite a farlo il programma finisce e vi riporta al menu delle operazioni da scegliere.



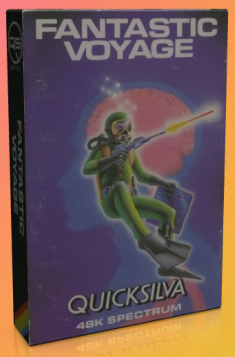
Commodore 64= 8

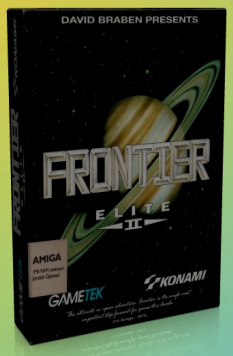
Un programma dedicato alla matematica che vi premia facendovi partecipare ad un gioco.
Va considerato come un ripasso per permettervi di imparare meglio le varie operazioni di matematica. Peccato manchino le divisioni.

Box Art: Copertine in 3D

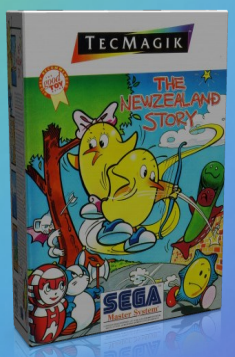












Volume 5, Numero 6
Giugno 2019

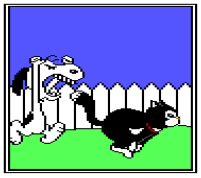
REV'N'GE!



Top 3

Snoopy's Reading Machine

CAT



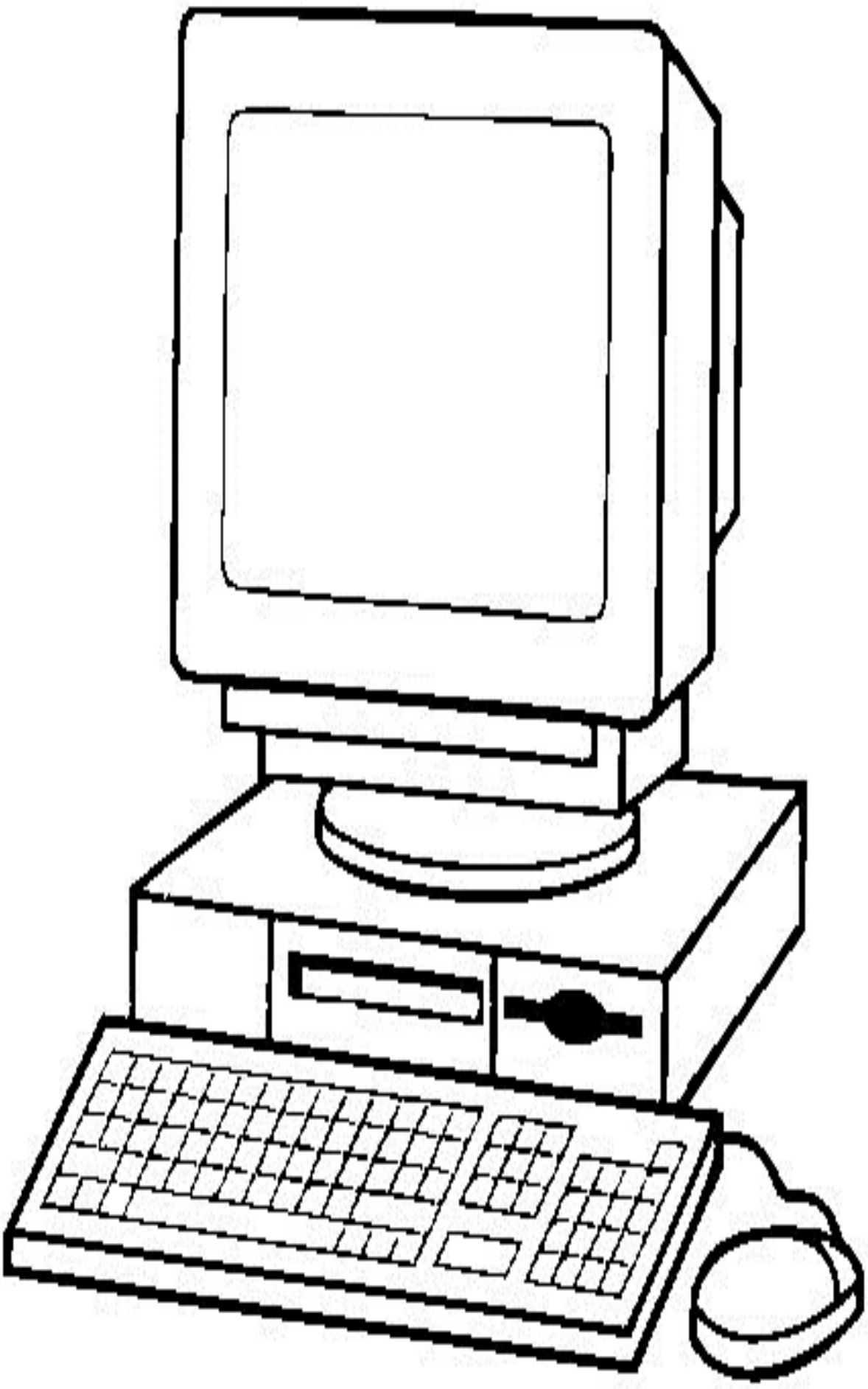
GARYUOH



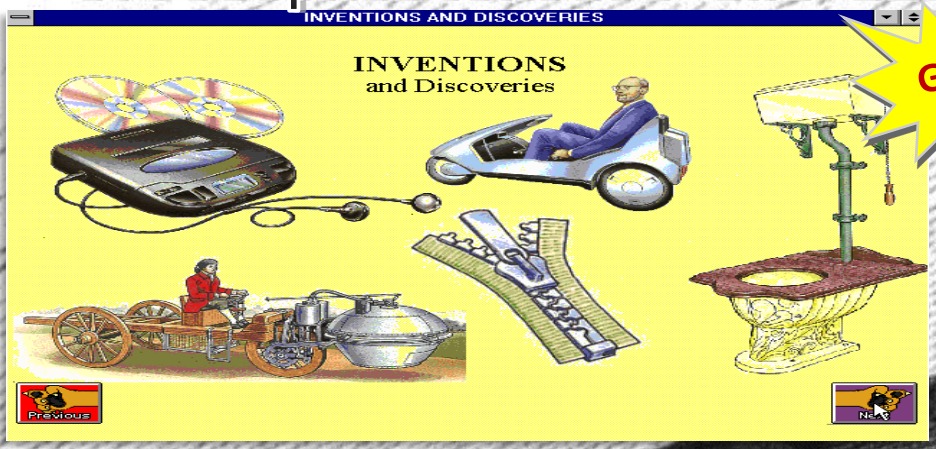
Frontier




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



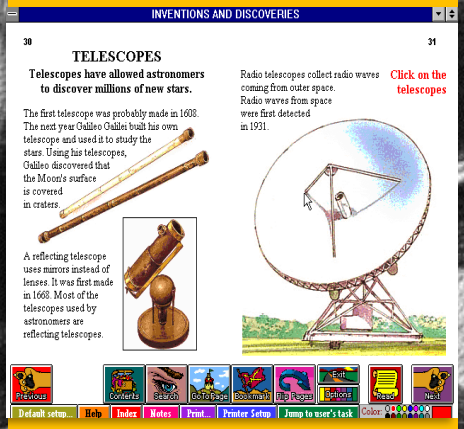
Gold

486, 4 MB (1993, Zigzag Publishing)

Inventions and Discoveries è un prodotto multimediale per Windows 3.x che vi porta a conoscere le invenzioni e le scoperte dall'inizio delle civiltà fino all'età contemporanea che per questo CD è il 1993, anno di pubblicazione.
E' una raccolta che è impostata come una enciclopedia con il sommario che vi mostra una quantità di informazioni da leggere, ascoltare e vedere per molto tempo con capitoli che coprono ogni argomento.
La consultazione è semplice perché vi basta cliccare su un capitolo per accedere alle varie informazioni, ma potete fare una ricerca manuale, andare direttamente ad un pagina, salvare un capitolo che vi interessa particolarmente oppure vederli tutti in sequenza.



In questa recensione non vi posso raccontare ogni singolo capitolo perché sono veramente tanti, ma mi soffermo sull'utilità e su come è impostata l'interfaccia che è quella che interessa il lettore. La scoperta di cosa vi offre questo CD-ROM è solo vostra quando lo userete.
L'interfaccia è molto semplice: cliccate su un capitolo e andrete alla sua pagina in cui leggete la storia dell'oggetto che vi interessa e poi ci sono delle piccole animazioni direttamente sulla pagina. Quando c'è il testo scritto e se vi scoccia leggere potete cliccare sulla "nota" in fondo alla pagina per avviare la lettura attraverso un narratore. Quando non c'è il testo il parlato si auto avvia e questa icona attiva delle finestre di lettura.



Ogni capitolo è mostrato in una sola pagina perché quello che serve farvi scoprire è sufficiente e poi perché queste brevi informazioni sono utili senza scendere troppo nei dettagli. E' la sua qualità migliore perché troppi tecnicismi poi tendono ad annoiare e a dimenticarsi nel tempo.



Non può mancare il Quiz finale in cui dovete dimostrare di aver capito e memorizzato il contenuto di questo CD e anche per vedere se questa scelta di dare informazioni essenziali è stata una buona idea.

Windows 3.x= 9

Eccellente prodotto multimediale dedicato alle Invenzioni e Scoperte che sono di facile lettura e comprensione perché il tutto è raccontato in una sola pagina che potete anche ascoltare.
Non ci sono video, ma tantissime immagini, suoni e semplici, ma sufficienti animazioni.


Al prossimo incredibile numero
#100
Luglio 2019