REV'n'GE!

#101

Retro Emulator Vision and Game

Special HD

0,00 Euro 25 Agosto 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 8

Multi-Plex

Un Frenetico e velocissimo sparatutto per MSX TurboR

DOSBox Parte 1

Emulare il DOS

ALTRE RECENSIONI: Mafdet and the book of the dead * Hank's Quest: Victim of Society * Finders Keepers * Anneau de Zengara * Stryker's Run * R.I.S.K.: Rapid Intrepid Seek and Kill * Tomahawk * Test Drive * Quinpl * Task Force * Holed Out!! * Rupert and the Toymaker's Party * Spot the Difference * Water Grand Prix * Mission A.D. * Talking Classroom * Storia Contemporanea: Parte II * Mammals

RECENSIONI CONSOLE: Mercs * Rocky * Midnight Mutants



EDITORIALE NUMERO 101

Dopo la soddisfazione di aver raggiunto l'ottimo traguardo del numero 100, continuo con un altro numero che sarà pieno di altri giochi che potranno essere belli o brutti a seconda delle scelte che prenderò in esame. Di certo non bisogna sempre andare a cercare quelli più belli, ma anche recensire quelli meno riusciti anche quando chi li realizzava pensava di fare un buon prodotto. Ci sono tanti titoli che sono sconosciuti soprattutto sulle piattaforme a 8-bit che hanno un parco software generalmente molto ampio perché era il periodo in cui i giochi sono stati protagonisti del mercato.

Con un estate veramente afosa con quasi 40° in molte Regioni c'è la voglia di andare al mare o in piscina ogni giorno, tempo permettendo. Anche quando è brutto e ci sono i temporali fa davvero caldo. Ci vorrebbero recensioni estive anche se le ho già fatte molti anni fa. Quando avete caldo andate a rileggerle e magari vi verrà voglia di andare al mare ancora più di prima.

Volevo fare uscire questo numero a Settembre come fanno un po' le varie riviste con il mese di Agosto di vacanza, ma poi facendo alcune recensioni ho deciso di finirlo in tempo e quindi uscirà regolarmente questo mese.

Buona Lettura







MAIN PREVIEW #102



Aviator - BBC

I simulatori di volo civile per questo Computer sono difficili da usare per una grafica primitiva a vettori trasparenti che non sempre aiuta a capire il percorso giusto da fare. La strumentazione dell'aereo però è realistica e dovrebbe aiutare nel volo.



Deathball 2000 - ZX Spectrum

Un gioco di labirinti in 3D che sulla carta sembra davvero carino e anche curato nella grafica. Vedremo se sarà valido oppure un buco nell'acqua.



Magiczna Ksiega - Amiga

Un gioco di piattaforme che mostra le buone qualità dell'Amiga e sembra anche dannatamente divertente con una grafica davvero bella. Spero che la giocabilità sia dello stesso livello.



Rupert and the Ice Castle - Commodore 64

E' il seguito del gioco recensito in questo numero e che mantiene più o meno la stessa meccanica di gioco, ma in più qualche elemento di avventura con la raccolta di oggetti e un inventario.



Sorcerer Lord - Atari ST

Uno strategico di guerra che scopriremo insieme di cosa si tratta perché non essendo il mio genere non l'ho mai provato.
Sembra comunque un po' più semplice rispetto agli altri su piattaforme a 16 Bit.



Talking School Bus - Apple II GS

La serie School Bus garantisce ai bambini un facile apprendimento per una grafica ricca di immagini, animazioni che li aiutano a capire meglio i contenuti divertendosi.



Space Math - Commodore 64

Un educativo di matematica con una storia che prosegue solo se risolvete in modo corretto queste operazioni. Se fallite ci sarà un regresso. Quando poi c'è anche un po' di grafica animata l'apprendimento è più divertente.



Xadium - Commodore 16

Il gioco sembra effettivamente un clone di Buck Rogers in cui dovete volare in percorsi ben definiti per fare il massimo punteggio. Non è brutto gioco, ma resta da vedere per quanto tempo la cosa vi aggrada.

Sommario Numero 101 — Agosto 2019

Anneau de Zengara	Amstrad CPC	9
DOSBox Parte 1	Windows	29-31
Finders Keepers	Commodore 16	8
Hank's Quest: Victim of Society	Atari ST	7
Holed Out!!	BBC	16
Mafdet and the Book of the Dead	Amiga	6
Mammals: A Multimedia Encyclopedia	DOS	42
Multi-Plex	MSX TurboR	18
Mission A.D.	Commodore 64	19
Quinpl	MSX2	14
R.I.S.K.: Rapid Intrepid Seek and Kill	Commodore 64	11
Rupert and the Toymaker's Party	ZX Spectrum	17
Spot the Difference	Atari ST	18
Storia Ancestrale: Parte 2	Commodore 64	37
Stryker's run	BBC	10
Talking Classroom	Apple II GS	36
Task Force	ZX Spectrum	15
Test Drive	Apple II	13
Tomahawk	Apple II GS	12
Water Grand Prix	Commodore 16	19

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, 1MB (1989, Software Horizons)

Bronze

Mafdet and the Book of the Dead è un beat'em Up mitologico sulle divinità Egiziane in cui interpretate la Dea gatta delle Vendetta.
Il malvagio Seth ha rubato il "libro dei morti" e lo ha nascosto nel mondo sotterraneo. Fino a quando questo libro rimarrà nascosto gli Egiziani non potranno più avere una vita dopo la morte.
Voi siete evocati da Isis, la Dea della Terra, per affrontare gli sgherri di Seth e trovare il libro e riportarlo agli Egiziani usando la forza e l'intelligenza per sconfiggere i nemici e trovare l'oggetto della vostra missione.
Come dea avete dei poteri magici per trasformarvi da umana a gatta per poter superare diversi ostacoli e durante la vostra ricerca tra labirinti e caverne dovete anche raccogliere degli amuleti che vi saranno molto utili.

L'interfaccia vi mostra le nove vite (tante, ma vi serviranno in questo difficile gioco) e la barra di energia per ciascuna di esse.
Per entrare nelle varie porte dovete premere il tasto "E", mentre con il tasto "spazio" vi trasformate da umana a gatta e viceversa
Siete armati di una spada per colpire i vari soldati e gli animali al servizio di Seth, ma hanno una resistenza davvero notevole e la vostra energia vitale decresce sempre indipendentemente che siate colpiti oppure no.
Ecco il motivo di avere tante vite ed è molto difficile sconfiggere questi nemici che a loro volta sono armati di spade affilate.
Potete evitare il combattimento trasformandovi in un gatto (in realtà sembra più un felino feroce viste le sue dimensioni) e i nemici smettono di combattere e vi ignorano fino a quando rimanete in questa forma.



La giocabilità inizialmente è buona perché è una novità con questa protagonista divina che può trasformarsi in ogni momento per fuggire ai nemici e raggiungere altre zone senza l'obbligo di combattere quando non è necessario.
La raccolta dei vari oggetti può essere fatta in entrambe le forme, ma tuttavia, dopo un po' annoia perché l'energia decresce in continuazione poco alla volta e i nemici quando devono essere affrontati non muoiono mai come se avessero più energia di una dea.
Alle volte meglio rimanere nella forma di gatto, raccogliere gli oggetti e passare inosservati dai nemici, ma anche in questo caso quale è la voglia di andare avanti?

La grafica è molto buona perché riproduce ottimamente gli ambiente egiziani, i personaggi e gli animali sono di grosse dimensioni, ben disegnati e animati allo stesso modo.
Anche l'interfaccia è in tema al gioco e quindi dal punto di vista puramente estetico è davvero piacevole.



Amiga= 7

La grafica bella, ma la giocabilità poco interessante danno questo voto che lo rappresenta. Interessante inizialmente, ma lentamente diventa un po' noioso per la resistenza dei nemici un po' troppo elevata e la perdita continua di energia che può rendere vano avere 9 vite.
Dato che gli oggetti si possono raccogliere anche nella forma di gatto, non c'è più bisogno di trasformarsi in umana e perdere vite combattendo.
Il bello del gioco è quello di trasformarsi in base alle situazioni, ma nella forma di gatto siete invincibili.



Gold

Atari ST, 1MB (2002 Fermo Due Entertainment)

Hank's Quest: Victim of Society è un'avventura grafica di genere "Move & Type" come le prime di Sierra in cui vi spostate sullo schermo usando i tasti cursore e poi certe azioni le fate usando il parser testuale.

Voi interpretate Hank, un adolescente che vuole organizzare una festa, ma è una cosa difficile da poter realizzare e dovete aiutarlo a farlo nel modo migliore e deve essere un grande evento.
Come i giochi di Sierra anche questo ha il solito sistema di punti per ogni azione che fate e lo scopo oltre ad essere quello di completarlo è anche fare il massimo punteggio.





Questa versione per Atari ST è una conversione diretta dell'unica versione DOS esistente e quindi ha attirato molto la mia attenzione.
La cosa che vi piacerà molto è la grafica che è decisamente curata, dettagliata, colorata e con tutte le animazioni anche con personaggi molto piccoli. Una conversione facilitata dai colori che sono 16 per DOS e la versione ST usa la stessa palette.
Come su PC avete un sonoro tipico PC-Speaker fatto apposta per riportarvi ai tempi di queste avventure grafiche.

Il gioco ha una sua introduzione con diverse musiche che sono molto famose che sono state inserite perché fanno parte della trama di questo titolo e anche per farvi un po' capire il dramma di un ragazzino che vuole creare un Party bello e dove non ci siano i soliti bulli a rompere le scatole.
Dopo il fallimento di una festa in un garage avete il permesso di vostra madre per organizzare un vero Party e qui inizia la vostra avventura per cercare il materiale per il vostro scopo.

Un'avventura divertente con il tipico humor di questo genere e una interfaccia facile da usare come quelle tipiche di Sierra per spostarsi con i tasti cursore e anche il mouse e il parser per le varie azioni.

Atari ST= 9

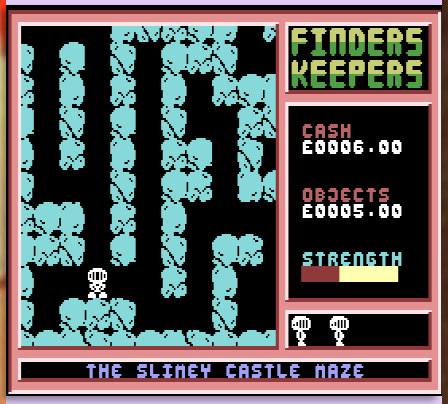
Un'avventura grafica di vecchio stile ricreata per riportarvi indietro nel tempo e farvi divertire come si faceva allora con una interfaccia semplice da usare.
La grafica è molto buona per i tanti colori e il dettaglio, anche se le varie stanze sono un po' piccole rispetto allo schermo del monitor, ma anche questo era tipico di quei giochi.
Per i fan di questo genere di avventure ci sarà tanto da divertirsi.



Commodore 16 (1986, Mastertronic)

Finders Keepers è un gioco di piattaforme che è una leggera parodia a Artù e la Tavola Rotonda.
Domani è la festa della principessa Germintrude e il Re vi ha chiesto di farle un regalo speciale per poter dimostrare di entrare a fare parte dei Cavalieri della Tavola Poligonale (questo il leggero riferimento alla Tavola Rotonda).
Per trovare questo regalo il Re vi teletrasporta nel Castello di Spriteland che ha strane stanze abitate da creature tutt'altro che pacifiche come i fantasmi della famiglia della Regina.
Alcuni di questi però non sono di quelli che vi tolgono energia quando li toccate, ma sono commercianti perché vi chiederanno dei tesori, che hanno accumulato quando erano in vita, in cambio di denaro.
Se la transazione non va a buon fine vuol dire che non avete abbastanza tesori da scambiare e in quel caso vi chiederanno altre cose.
In giro ci sono vari oggetti che una volta presi interagiscono chimicamente tra di loro per creare un elemento oppure potete venderli per fare più soldi possibili o trovare altri oggetti.





Lo scopo del gioco è accumulare il massimo denaro e fuggire dal castello.

La meccanica di gioco è molto semplice: evitare tutti i mostri e raccogliere gli oggetti.
Non avete nessun tipo di arma e quindi dovete evitare queste creature e saltare sulle varie piattaforme ricordandovi che il pixel conta molto per questa cosa perché altrimenti non riuscirete a raggiungere le piattaforme più in alto.
Gli oggetti che trovate non li prendete automaticamente, ma avete modo di analizzarli per vedere cosa sono e poi decidere se prenderli oppure no.
Le stanze sono generalmente con una visuale laterale e a quadri fissi, ma ce ne sono delle altre che sono dei labirinti con una visuale mista che non hanno mostri e la difficoltà è trovare la via d'uscita.

Bella grafica nei colori e nel disegno dei vari livelli che pur molto semplice è attraente e mai noiosa. Ha riferimenti in "*Jet Set Willy*" come stile e meccanica di gioco. Questa idea di aggiungere il commercio lo rende di certo un gioco di piattaforme innovativo.



Commodore 16= 7

E' un gioco che si ispira molto a Jet Set Willy, ma non è una semplice raccolta di oggetti perché potete analizzarli e scegliere se raccoglierli oppure lasciarli perdere.
Vari nemici in tema al gioco, ma alcuni di questi non sono malvagi perché sono li solo a commerciare e voi dovete trovare tanto denaro. Bella questa innovativa idea in un gioco di piattaforme di questo tipo.



Amstrad CPC (1987, Ubi Soft)

Gold

Anneau de Zengara è un RPG 2D classico con una interfaccia tipica piena di opzioni anche se rispetto ad altri è più facile da imparare. Del resto in questo genere di giochi bisogna provare ogni tasto e ogni pulsante per sapere cosa succede anche con il rischio di sbagliare. Con gli RPG sbagliando si impara.

Le interazioni sono statiche perché ci sono immagini di personaggi con cui parlare e lo spostamento tra un luogo e l'altro è fatto allo stesso modo con immagini in cui c'è un testo che vi spiega dove siete e cosa vi trovate davanti.

Il gioco si svolge nella città di Zengara che da il nome a questo titolo che ha delle leggende, dei segreti che nessuno è mai riuscito a scoprire e tra questi la storia di Turkas che sposa una bellissima ragazza che per tenerla sempre virtuosa fa creare dal suo mago un anello che lei deve portare sempre. Nel momento che lei gli sarà infedele, un demone la ucciderà con il suo amante e porterà le loro anime nel limbo infernale per sempre.

Un giorno scopre che la sua bella e il suo amante sono stati massacrati e quando tocca la sua mano, l'anello passa a lui. Dopo un po' di tempo anche lui muore e la sua anima vaga nel limbo.

L'anello passa da dito a dito e se muore chi lo possiede non troverà mai il riposo.

Il gioco ha diverse fonti di ispirazione tra cui Conan il Barbaro che vedete in varie schermate e ulteriori riferimenti ad altri personaggi.

Lo scopo del gioco è quello di visitare la città e scoprire i suoi segreti e trovare quelli nascosti nella leggendaria Torre di SHADAR.

Terminato il caricamento potete crearvi un vostro personaggio, riprendere una partita salvata oppure fare un gioco veloce con un personaggio creato a caso.

Come detto all'inizio ha tante icone (forse anche troppo per i miei gusti) che vanno un po' scoperte oppure vi tenete il manuale davanti.

Le icone pur tante sono abbastanza comprensibili semplicemente guardandole perché hanno una forma che vi fa comprendere quelle che potrebbero essere e comunque se non potete usarle in quel momento non si attiveranno.

Per i combattimenti dovete cliccare sul "teschio" e poi (dopo il cambio disco) inizia la battaglia che è ha una fase di preparazione in cui dovete scegliere il tipo di arma o lanciare una magia. Una volta fatto dovete infine scegliere se combattere o fuggire.

Il combattimento è automatico e dipende dalle caratteristiche di ogni personaggio e ha diverse fasi in cui ogni volta potete decidere cosa fare.

La grafica è buona come il dettaglio e anche i colori sono ben applicati anche se la palette è un po' limitate in certi ambienti.







Amstrad CPC= 9

E' un buon RPG che piacerà di certi agli amanti di questo genere e credo anche agli scettici perché pur avendo molte icone non è centrato sui punti morale, energia, vitalità, ma più sull'avventura. I combattimenti sono automatici e dipendono solo da come avete costruito il vostro personaggio.

La grafica, come detto, è buona, ben colorata e il dettaglio è elevato e guardatevi le immagini.



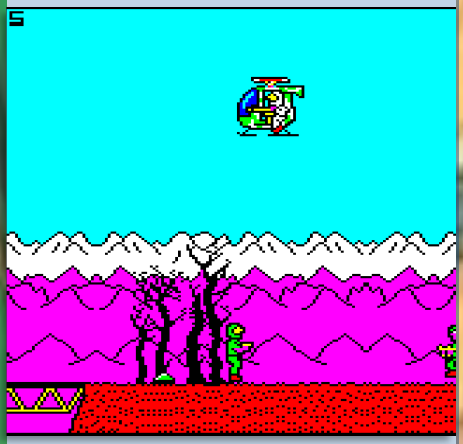
BBC (1986, Superior)

Gold

Ottima la grafica davvero molto colorata e dettagliata con soldati e veicoli vari di grosse dimensioni; buoni i paesaggi ricchi di edifici di ogni tipo e anche rovine distrutte.
Sembra proprio di giocare al classico "Commando" in 2D.

Stryker's Run è un gioco di azione arcade a scorrimento laterale in cui voi siete il Comandante Stryker con lo scopo di distruggere i piani degli eterni nemici che i servizi segreti delle Forze Alleate hanno scoperto, ma che non possono essere pubblicamente rivelati.
Voi dovete percorrere zone terrestri o aeree (se trovate il modo di farlo) e distruggere tutti i veicoli e soldati nemici che incontrate.
Ha una meccanica di gioco che ricorda "Commando", ma a scorrimento laterale dato che potete sparare con il vostro fucile o lanciare le granate e prima di poter proseguire dovete distruggere tutto quello che trovate davanti a voi. Almeno per quanto riguarda i paesaggi terrestri.





Avete solo 1 vita, ma una energia che vi permette di essere colpiti 9 volte prima di morire.
Lungo il percorso ci sono soldati alleati (in verde) e quelli nemici (in bianco) e questo è importante perché potreste ricevere degli aiuti per andare più avanti e risparmiare preziosi punti energia.
Ci sono anche diversi veicoli da guidare sia terrestri che aerei che però hanno un limitato carburante e quindi potete usarli solo per breve tempo, ma vi aiutano a proseguire.
I nemici hanno tantissime armi che si adattano anche al tipo di veicolo che state usando in quel momento.

La giocabilità è buona perché ha una difficoltà ottimamente calibrata tanto che all'inizio incontrate pochissimi nemici e proseguendo aumentano, ma in modo graduale. Attenzione che c'è il "fuoco amico" per entrambe le parti. Voi potete colpire per sbaglio un vostro compagno e ucciderlo e fortunatamente anche loro fanno stessa cosa.

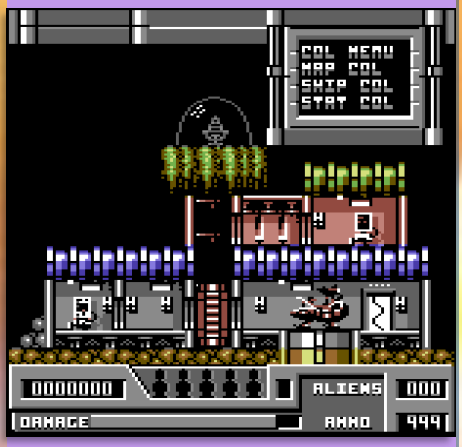
BBC= 9

Un gioco di azione alla "Commando", ma con uno scorrimento laterale che è molto buono perché fate le stesse cose e con una difficoltà ottimamente realizzata e in questo modo potete andare avanti per molto tempo.
Ci sono anche vari veicoli da guidare che sono sempre ricercati in questo tipo di giochi.
La parte estetica è ottima per questo vecchissimo Computer e ogni cosa che vedete sullo schermo è realizzata per essere il più credibile possibile.



Commodore 64 (1987, Edge)

R.I.S.K. - **Rapid Intercept Seek and Kill** è un sparatutto a scorrimento laterale che è essenzialmente una variazione di Defender perché la meccanica di gioco è la stessa. Distruggere gli alieni che arrivano da entrambe le direzioni con lo scopo di liberare ogni livello per passare a quello successivo.
Voi interpretate un pilota che deve salvare degli scienziati che sono sul



Pianeta Christofen 3 che stanno sviluppando una nuova arma e nel frattempo sono attaccati da una razza aliena.
Ci sono delle differenze con il titolo citato perché il gioco inizia nella vostra base che potete visitare camminando per le varie sezioni, aprire porte, usare gli ascensori per attivare le varie funzioni e un hangar per riparare e potenziare l'astronave ogni volta che potete.
Durante il volo un'astronave madre rilascia dei bonus che vi servono per aggiungere parti alla vostra navicella spaziale e altri tipi di rifornimenti.
A differenza di Defender, potete atterrare sul suolo e permettere ad uno scienziato per volta di salire a bordo e poi una volta ripulito il livello ritornare alla base attraverso un tunnel sotterraneo pieno di piattaforme in cui dovete cercare di atterrare.
Se riuscite a farlo ricevete bonus e potenziamenti vari.

La prima volta che ho visto questo gioco, molti anni fa, rimasi sorpreso perché era un Defender alla massima potenza non per la grafica che è favolosa, ma per questo modo di affrontare le missioni partendo dalla base in cui potete anche visitare e accedere ai vari computer e poi alle riparazioni della vostra astronave tra un livello e l'altro. Avete anche un negozio per acquistare i vari potenziamenti.
Lo scopo non è solo distruggere tutti gli alieni presenti nel livello, ma anche salvare più scienziati possibili se li trovate.
Quando decidete di partire per la mis-



sione di salvataggio avete una griglia in cui dovete decidere il percorso da seguire e poi da li proseguite di settore in settore.
La forza di gravità del pianeta è molto elevata e, tuttavia, non è problema perché voi potete volare, ma anche correre sulla superficie come un hovercraft e anche rimbalzare. Non ci sono limiti da questo punto di vista e di certo avete tanti vantaggi.

Una grafica che vi lascia a bocca aperta perché ogni cosa che vedete ha un dettaglio veramente alto e i colori sono decisamente buoni per la vostra astronave e i diversi alieni. I fondali sono monocromatici perché sono delle stesso colore sia per i monti che per le strutture, ma rispetto alla qualità generale quasi non ve ne accorgete nemmeno.
Eccellente giocabilità con una difficoltà paragonabile a Defender anche se con questa possibilità di volare e correre sul terreno vi da un'agevolazione notevole per non renderlo mai frustrante.
E' ripetitivo e quindi può diventare un po' noioso nel tempo, ma avere alternative tipo il volo nei tunnel, una base per le riparazione e un po' di svago, dovrebbe dare quella novità giusta per renderlo durevole nel tempo.

Commodore 64= 9

Una variazione di Defender veramente da lasciarvi a bocca aperta perché chiunque sperava di vedere una evoluzione di quel gioco e questo titolo in effetti lo è.
Tante caratteristiche in più per renderlo meno noioso per la sua ripetitività grazie ad alcune trovate innovative.
Grafica e sonoro sono buoni. Peccato manchi una musica perchè sarebbe stato un bel 10 in pagella!

Tomahawk

Gold

Apple II GS (1987, Datasoft)

Tomahawk è un simulatore militare di elicottero in grafica vettoriale e caratterizzato da un abitacolo estremamente dettagliato e funzionale in ogni suo pulsante per ricreare un volo realistico. Armatevi di tanta pazienza, manuale sotto mano perché i comandi occupano quasi tutta la tastiera.

E' una simulazione sviluppata da Digital Integration che impiegano tutte le loro risorse tecniche e di programmazione per realizzare una eccellente riproduzione di un Apache AH-64.

Il volo è molto realistico perché dipende dall'inclinazione dell'elicottero, dal rollio, dall'assetto, dalla velocità dei rotori ed è previsto l'uso di due joystick per controllare l'intero elicottero oppure usare la tastiera.





Tra le varie funzioni di questo super elicottero ci sono le sue armi che sono di tre tipi: cannoni, missili e missili anticarro e ciascuno di questi può essere impostato per avere un suo preciso bersaglio. Non si possono, tuttavia, usare insieme.

Gli sviluppatori sono riusciti anche a creare condizioni meteo credibili che potete attivare o disattivare dal menu delle opzioni e che includono il passaggio dal giorno alla notte, se volare con un cielo sereno o nuvoloso oppure avere vari tipi di turbolenze.

Opzioni che sono una sorta di scelta della difficoltà perché se siete principianti di questo tipo di volo meglio evitare opzioni avanzate sul meteo e l'orario, mentre i più esperti potranno anche cercare di gestire un volo tra turbolenze e meteo molto aggressivo.

Tutte le opzioni di controllo, sulla grafica e sul sonoro vanno fatte prima di iniziare a giocare.

Sia che scegliete un joystick o la tastiera avete comunque il mouse sullo schermo per accedere ai vari comandi e tenere sotto controllo il volo in ogni situazione.

La simulazione è molto realistica, già detto diverse volte, ma è difficile da spiegare a parole perché non vi permette di sbagliare ed esplodete anche facendo un decollo troppo veloce o non seguendo la sua procedura esatta.

Il manuale è estremamente tecnico, ma dovete seguirlo alla lettera almeno per i primi tentativi di volo altrimenti diventa frustrante dopo pochi secondi. Non è come altri simulatori di volo di questo tipo che sono più arcade in certi fasi come il decollo e l' atterraggio.

Con questo gioco è come se pilotaste un vero elicottero Apache e ogni procedura sbagliata porta alla sua distruzione.

Forse è anche fin troppo realistico.

Apple II GS= 9

E' la simulazione di elicottero più realistica che abbia mai provato con procedure estremamente ben ricostruite e che partita dopo partita vi prenderanno sempre di più.

Bisogna scegliere il controller più adatto alle vostre esigenze perché non potrete più cambiarlo se non resettando il computer.,

Malgrado la grafica vettoriale sia trasparente il mondo ricreato è magnifico in ogni sua parte e la sua virtualità vi fa sembrare che siate lì, ai comandi di un vero Apache.



Apple II (1988, Accolade)

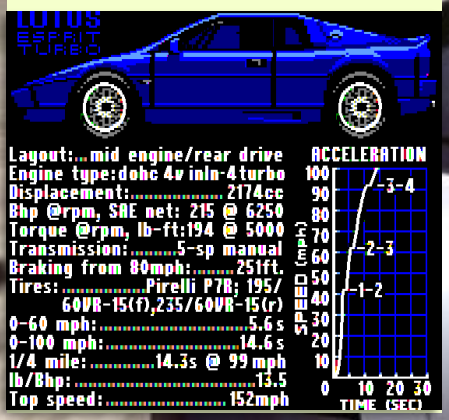
Gold

Test Drive è un simulatore di guida che in passato ho già recensito per varie piattaforme, ma mai per questo Apple II.
Una gioco che permette varie personalizzazioni a partire dal tipo di automobile da utilizzare tra una scelta di vari veicoli ognuno caratterizzato da un suo specifico abitacolo che cerca di essere più fedele possibile ai modelli reali e quindi riconoscibili da chi ha avuto modo di guidarli nella realtà.
La guida è in prima persona in scenari 3D in cui dovete guidare per questi percorsi il più velocemente possibile per terminarli, ma non facendo delle gare, senza farvi beccare dalla polizia che pattuglia o aspetta ai bordi delle strade qualche incauto corridore. Il gioco si svolge negli Stati Uniti dove ci sono delle regole molto più intransigenti che in altre parti del mondo e quindi basta molto poco per attirare la loro attenzione e farvi inseguire. Avete un radar che vi permette di sapere dove sono per cercare di seminarli. La missione



o il livello terminano in caso di incidenti o infrazioni del codice della strada. Tra gli incidenti c'è anche l'errato inserimento della marcia al momento giusto perché rischiate di fondere il motore.
Non siete soli in queste strade perché ci sono altre auto di vario tipo che incontrate e quindi vanno evitate e gli scenari sono montani quindi dovete anche stare attenti a non finire in un burrone.

Una versione per Apple II veramente buona che non delude rispetto alle altre versioni e con una grafica molto ben dettagliata e con buoni colori che permette di creare degli abitacoli molto fedeli. Il cruscotto è molto ampio e vi permette di vedere lo scenario in modo completo. Avete anche un ottimo specchietto retrovisore che funziona perfettamente.
L'audio è un po' gracchiante soprattutto sugli effetti sonori degli incidenti, ma non incide niente sulla giocabilità.



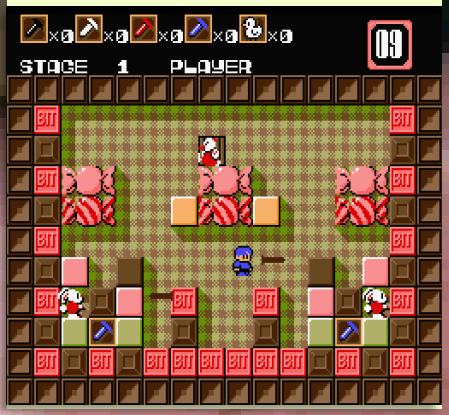
Apple= 9

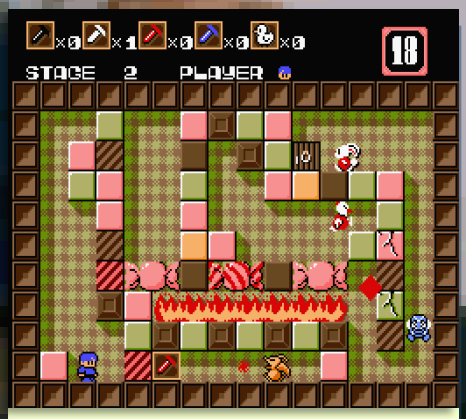
E' un gioco di guida che è stato fatto bene su ogni piattaforma perché ha una guida buona e fedele e vi immedesima bene ai comandi dell'auto lasciandovi la libertà di guidare rispettando le regole oppure correre alla massima velocità per avere l'ebrezza di fuggire da un inseguimento della polizia.
Da non perdere se avete ancora un Apple II.



MSX2 (1988, Bit2)

Qinpl è un gioco di enigmi Giapponese che è una variazione di "*King's Valey II*" e "*Eggerland Mystery*". Il vostro obiettivo è di raggiungere l'uscita da ogni livello saltando e distruggendo blocchi e mostri.
Sembra la più semplice delle missioni e vi chiederete a questo punto dove stanno gli enigmi!
I livelli sono pieni di questi blocchi che vi ostacolano il passaggio verso l'uscita e quindi dovete trovare il modo di distruggerli e allo stesso tempo farlo con i mostri perche se toccate uno di loro vi trasformate in una rana blu e perdete una vita.





Voi sparate dei paletti di legno che vi servono per distruggere i mostri che trovate, potete usarli come scale per arrampicarvi oppure conficcarli nei blocchi e saltandoci sopra due volte li rompete per passare.
Dopo l'iniziale livello che è una specie di addestramento, dal secondo inizia il vero gioco perché dovete crearvi un passaggio tra i blocchi. Tra di questi ce ne sono diversi che non si possono distruggere e vi obbligano a trovare un passaggio obbligato tenendo conto che avete un tempo limite per farlo.
I mostri sono solo un ostacolo che non siete obbligati ad affrontare, ma se li trovate davanti a voi dovete distruggere per evitare di perdere una vita.
Tra i vari blocchi ci sono dei bonus per potenziarvi e alcuni di questi sono fissi, mentre altri possono volare per lo schermo.

La visuale è un misto tra quella a volo d'uccello e quella laterale. La grafica è davvero bella con un dettaglio molto elevato per ogni più piccolo particolare come le crepe nei blocchi dopo il primo colpo e anche i vari mostri. Dal punto di vista estetico è eccellente sia nei colori, nello sfondo e nelle animazioni.
La difficoltà è elevata per il tempo e il modo di distruggere questi blocchi che non è facile soprattutto quando ce ne sono tanti e dovete avere lo spazio per lanciare il paletto e poterci saltare sopra.

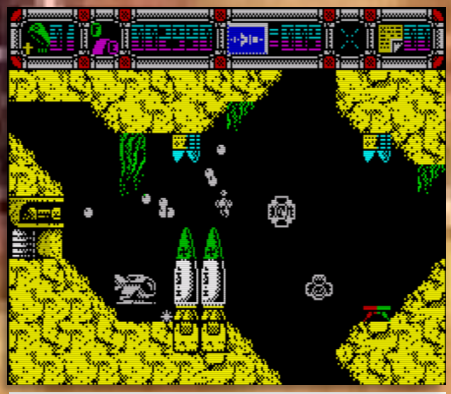
MSX2= 9

Un eccezionale puzzle game che è divertentissimo per il modo in qui è stato realizzato non solo tecnicamente, ma anche come idea che pur riprendendo altri giochi, una volta iniziato difficilmente riuscirete a smettere perché la voglia di trovare un modo di distruggere questi blocchi e trovare una via di fuga vi tiene incollati al monitor.
Aggiungeteci una grafica eccellente e musiche semplici, ma graziose e orecchiabili che danno il giusto ritmo all'azione.



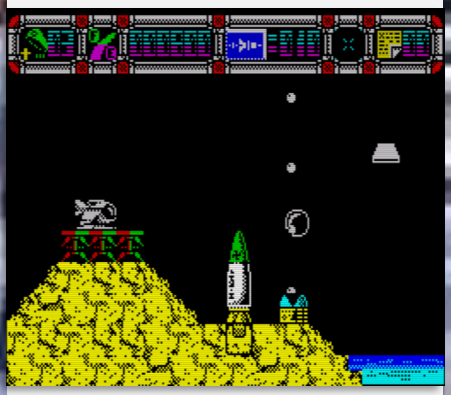
ZX Spectrun (1989, Premier)

Gold



Task Force è un gioco a scorrimento multiplo laterale che può considerarsi un degno clone di Cybernoid per la grafica, per la struttura dei livelli e il modo di superarli.

La base militare dell'Air Force del Sud Pacifico è stata attaccata dalle forze mercenarie del malvagio Snide Gantree che in meno di quattro ore ne avrà il totale controllo



compreso il suo devastante arsenale pieno di missili.

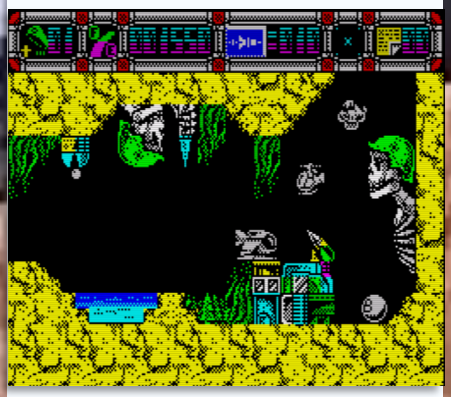
L'unico uomo che può fermarli siete voi a bordo del nuovo caccia Task-Force che ha il giusto potere distruttivo per questa missione: missili, mine, bombe rimbalzanti, droni orbitali e missili a ricerca del calore.

Come detto all'inizio è un clone di Cybernoid e appena iniziate a giocare vi sembrerà di aver caricato quello sbagliato.

Non è un male riprendere certi concetti e certe idee per trovare a ricreare un titolo divertente e pieno di sfide ad ogni livello. Infatti la struttura è molto simile con una forte gravità che vi spinge a terra non appena lasciate la mano dal joystick, ma non vi distrugge.

Voi potete volare anche se fate fatica a rimanere in aria, ma potete anche scivolare sulla superficie.

La difficoltà è proprio questa gravità perché ci sono degli ostacoli che devono essere superati rimando in volo e passando tra uno e l'altro sen-



za scontrarvi contro pareti letali o nemici che vogliono distruggervi mentre siete impegnati in un volo difficilissimo.

Come in Cybernoid avete tantissime armi di vario tipo che vi danno un vantaggio notevole vista la loro potenza distruttiva.

Avete tre vite, un poco di energia per ciascuna di esse e anche carburante limitato. Per queste ultime due potete recuperarle su determinate piattaforme che trovate in giro.

Una cosa molto bella è la grafica decisamente ben colorata per il fondale e le varie postazioni difensive, mentre gli sprite in movimento sono grigi, tuttavia, decisamente ben dettagliati in ogni particolare che non è un grosso dramma.

Come nel gioco citato e da cui prende ispirazione, premendo velocemente il pulsante di fuoco sparate un laser, mentre se lo tenete premuto sparate un missile a ricerca del bersaglio.

Come Cybernoid è difficile, ma al tempo stesso divertente e incoraggia comunque ad andare avanti.

ZX Spectrum= 9

E' un clone 1:1 di Cybernoid con una bella grafica colorata e dettagliata in ogni sua parte. Difficile come l'originale, ma è un bel gioco e vi spinge ad andare avanti, provare e riprovare.

La versione a 128k aggiunge la musica solo nella schermata del titolo.



BBC (1990, The Fourth Dimension)

Holed Out !! È un gioco sportivo dedicato al Golf con una visuale in terza persona in uno scenario in 3D poligonale in tutto quello che vedete, alberi compresi.
Ha una vaga somiglianza con Leaderbord e questo non è un difetto, ma la prova che quel sistema era molto efficiente e dava garanzie di giocabilità elevata e longeva nel tempo.
Un golf che è realistico perché il percorso prevede vari tipi di terreno come l'erba alta, i bunker di sabbia, gli alberi. Ci sono le condizione meteo rappresentate in questo tipo di giochi dal vento. Ci sono 14 tipi di mazze



che sono costruite per ogni situazione. Brevemente ci sono le mazze di legno che servono per tirare la pallina a grandi distanze, ci sono quelle di ferro per distanze medie e poi alcune mazze speciali per togliere la palla dalla sabbia o dall'erba alta e infine il "Putter" che è una mazza che serve per spingere la pallina nella buca che si trova in una zona del campo chiamata "Green".



Ci sono vari tipi di punteggio che sono calcolati al contrario nel senso che fate più punti se fate meno tiri. Le buche sogni segnate con "PAR" che rappresenta il numero di tiri per andare in buca. Se una buca è segnata PAR4 vuol dire che dovete fare 4 tiri o anche meno per avere un punteggio. Se fate 6 tiri avrete un +2 nella vostra tabella punteggio. Avete fatto 2 tiri in più rispetto al PAR.
Se la palla finisce nell'acqua è considerato un tiro fallito e diminuisce di un punto il PAR per completare il percorso.
E' un sistema di punteggio particolare, ma che vi obbliga spesso a fare dei conti per riuscire a raggiungere dei premi e buone classifiche a fine gara. In pratica vince chi ha numeri negativi (-) e perde chi ha numeri positivi (+)

Ci sono due modalità di gioco: partita singola o campionato. In ciascuna dovete scegliere la difficoltà, il numero dei giocatori e uno dei due percorsi disponibili.
Questa versione per BBC è molto buona per quanto riguarda la grafica decisamente ben colorata e curata con vettori solidi ben fatti anche se sono decisamente pesanti da gestire e infatti ogni volta che vi spostate sul campo la grafica deve essere completamente ridisegnata.
L'attesa non è lunga e potete comunque godervi ottimi scenari molto realistici.
Unica cosa poco chiara sono le distanze in 3D perché anche quando le cose sembrano vicine in realtà sono molto lontane e questo lo dovete calcolare quando scegliete il tipo di mazza e la forza per il tiro.
Quando siete sul Green, la visuale cambia ed è dall'alto per una visione più chiara. La pendenza di questa area è data dallo "Slope" che vedete nel pannello a destra.

Un ottimo titolo del golf per la sua grafica, la giocabilità e una difficoltà ben riuscita.

BBC= 9

Un eccellente gioco del golf che riprende in maniera egregia Leadearboard e lo adatta bene a questo Computer per farvi passare tante ore divertendovi e allo stesso tempo impegnarvi per riuscire a terminare i percorsi con i punteggi negativi.
Ci sono 2 scenari inclusi e si trovano anche dei data disk per aumentare il divertimento.



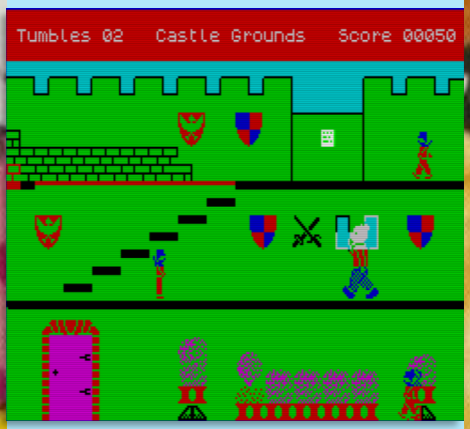
ZX Spectrum (1985, QuickSilva)

Un titolo semplice che vi permette di giocare tranquillamente arrivando alla soluzione finale senza troppi patemi anche se ogni tanto questo sistema di salire le piattaforme a balzi può essere complicato.

Rupert and the Toymaker's Party è un gioco di azione a scorrimento laterale e la prima uscita in digitale del famoso personaggio dei Cartoni Animati che nasce per la prima volta sulla rivista Daily Express nel 1920.

Nella parte di Rupert voi dovete andare ad una festa e siete in ritardo così per accelerare i tempi passate dal malvagio Castello di Toymaker che è formato da tre piani uniti da delle scale.

Il vostro compito è fare avanti e indietro per questi piani per cercare tutti gli inviti della festa tra vari tipi di nemici quali soldati, uccelli, aeroplani e tanti altri molto pericolosi che se toccati vi fanno perdere una delle vostre quattro vite.



Ci sono, tuttavia, dei personaggi colorati in bianco che sono vostri alleati e vi aiuteranno nell'unico modo possibile che hanno: saltandogli in testa vi daranno un potenza di salto necessaria a raggiugere alcune piattaforme che sono molto in alto.

Quando avete raccolto tutti gli inviti si aprirà la porta d'uscita dove finalmente potete raggiungere la festa.



Un gioco molto simpatico e divertente per il protagonista di una famosa serie tv a cartoni animati per bambini che in questo gioco è un classico di piattaforme con oggetti da raccogliere.

Avendo un target del genere non ci sono armi per distruggere i nemici, ma potete solo evitarli con un salto e stesso sistema per salire le scale quindi dovete trovare il pixel giusto per effettuarlo nel migliore modo possibile.

Per quanto riguarda la grafica è colorata abbastanza bene con personaggi di grosse dimensioni e ottimo dettaglio, ma completamente trasparenti e quindi ogni sprite in movimento prende i colori degli oggetti sullo fondo.



ZX Spectrum= 7,5

Come prima trasposizione di un personaggio dei cartoni animati per bambini in versione videogioco direi che è abbastanza ben riuscita nella meccanica di gioco e in parte anche nella grafica che per mantenere una palette con tanti colori diventa trasparente.

Questo sistema permette di avere un dettaglio però molto alto e questo lo si nota fin da subito.

Nel globale è un gioco discreto che può piacere, ma anche no.



MULTI-PLEX

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale per MSX TurboR che mostra tutto il suo potenziale nella grafica molto colorata e dettagliata tanto che non sembra nemmeno essere un MSX. Fondali molto belli, molto colorati, estremamente dettagliati e tanti livelli di parallasse
Una caratteristica del gioco è la velocità di scorrimento che è stata impostata per essere elevatissima e dare una difficoltà nel riuscire ad evitare tutti i nemici o anche raccogliere i vari bonus.
Avete una scelta della difficoltà che può essere automatica e cambiare in base a come giocate oppure la scegliete manualmente. Per questa recensione ho provato quella più facile per vedere le sue potenzialità.
I vari livelli sono tutti diversi dato che alcuni hanno diverse fasi, altri no. Quindi potete volare di mattina, tramonto, notte e affrontare il boss il mattino seguente, altri invece hanno una sola fase. Ogni livello è una sorpresa per quanto riguarda la sua durata. Ci sono tantissime armi che insieme a i bonus danno un potenziamento di fuoco spaventoso e questo è ancora più elevato in base alla difficoltà scelta.





MSX TurboR= 9,5

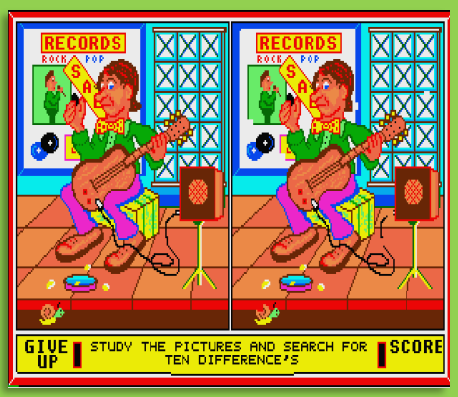
**Un volto così alto è davvero raro che lo dia, ma in questo caso è giusto. Tutto eccellente dalla grafica con tantissimi livelli di parallasse, belle musiche che cambiano per ogni livello e boss di fine livello.
La giocabilità e la longevità rendono questo sparatutto qualcosa che difficilmente riuscirete a trovare in un altro titolo e forse nemmeno in un Coin-Op.**



Spot the Difference

E' un puzzle game che trovate spesso in alcune riviste di cruciverba ed è molto semplice dato che, come dice il nome del titolo, dovete trovare le differenze tra due vignette.
Questo gioco ha 11 vignette incluse con 10 differenze ciascuna con cui divertirvi e anche alcuni extra perché potete stampare le immagini se avete una stampante e anche usare i trucchi per scoprire le differenze che non riuscite a trovare.
Ovviamente il bello di questo puzzle è quello di non usarli e passare tanto tempo a trovare le differenze voi stessi.

La grafica è buona e vi permette di trovare le differenze guardando bene queste vignette. Quella è sinistra è quella principale e corretta, mentre quella a destra ha degli errori che dovete trovare. Non avete nessun limite di tempo, tuttavia, il punteggio tiene conto dei sbagli che fate e di quanto tempo ci impiegate a terminare.
Come predefinito avete una musica di sottofondo, ma potete disattivarla se volete concentrarvi ancora di più.



Atari ST= 7

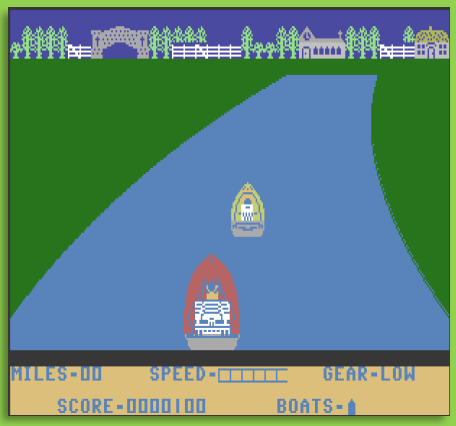
Un titolo molto semplice, ma che fa il suo dovere in maniera dannatamente buona e che diverte come i puzzle nei cruciverba.



Water Grand Prix

E' un gioco sportivo di corsa guidando un motoscafo in un fiume con una visuale in terza persona cercando di arrivano al traguardo superando gli avversari ed evitando molto accuratamente di non scontrare i bordi del fiume e le altre barche per evitare di perdere una delle vostre tre vite.
Come i vari giochi di guida avete due tipi di marce e un contatore che vi mostra quante miglia avete fatto e in base a queste viene calcolato un certo punteggio.

La grafica è molto buona e colorata in modo giusto per dare l'effetto una corsa su un fiume. Non è però molto chiara per dare l'effetto dell'acqua e sembra una gara su una strada blu con auto a forma di motoscafo.
Superando un po' questa semplicità avete comunque un tipo di guida che ha comunque degli effetti che si può avere in acqua e la difficoltà di pilotare in questo ambiente.
Il fiume è stretto, gli avversari faranno di tutto per non essere superati.
Una cosa un po' anomala è che in caso di incidenti esplodete solo voi, mentre i vostri avversari rimangono completamente illesi.
Un'altra cosa strana è la schermata del titolo che mostra il nome della Software House in grande e quello del gioco in piccolo. Doveva essere il contrario.



Commodore 16= 6,5

Una corsa a bordo di motoscafi necessità di un impegno alla guida diverso rispetto ad una corsa su strada e per un po' l'idea vi interessa anche se la difficoltà di guida è un po' elevata e basta sfiorare i bordi o i motoscafi per esplodere.
In pratica è molto difficile usare la massima velocità in queste condizioni.

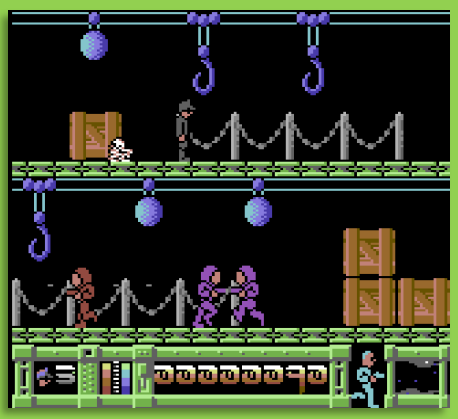


Mission A.D.

La Terra è sotto attacco da una razza aliena e gli scienziati hanno creato un piano, chiamato Mission A.D. dove tutti i paesi del mondo uniscono i propri sistemi di difesa e anche aiuti finanziari.
Uno di questi paesi, Silesia, non accetta questo accordo e invia degli assassini per distruggere questo piano e gli scienziati che lo hanno ideato.

Per impedire questa cosa siete chiamati voi, Roy O'Shey, un super assassino che deve fermare questi altri rinnegati con lo scopo di avviare il piano di difesa Terrestre.
La ribellione di questo paese e del suo tirano hanno creato del caos e quindi dovete infiltravi in bunker formato da diversi livelli pieni di assassini, guardie robot e altri sistemi di difesa.
Avete solo tre vite, ma con una barra di energia per ciascuna di esse.
Finita una missione passate ad un'altra tutta uguale come meccanica di gioco, ma molto più difficile.

E' uno sparatutto a piattaforme in cui dovete cercare di eliminare tutte le minacce nemiche evitando di essere uccisi. Ci sono piattaforme collegate da ascensori e potete anche scegliere a quale piano andare.
La grafica non è niente di innovativo e sa di già visto, ma è molto dettagliata, colorata e ci sono ottime animazioni. I nemici uccisi rimangono sullo schermo come mucchietti di ossa.





Commodore 64= 8

Un ottimo sparatutto che pur avendo una grafica e uno stile per niente innovativo è comunque molto accattivante perché è disegnata molto bene e poi c'è una musica molto bella durante la schermata del titolo e un'altra durante il gioco che aiuta nell'azione.

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.

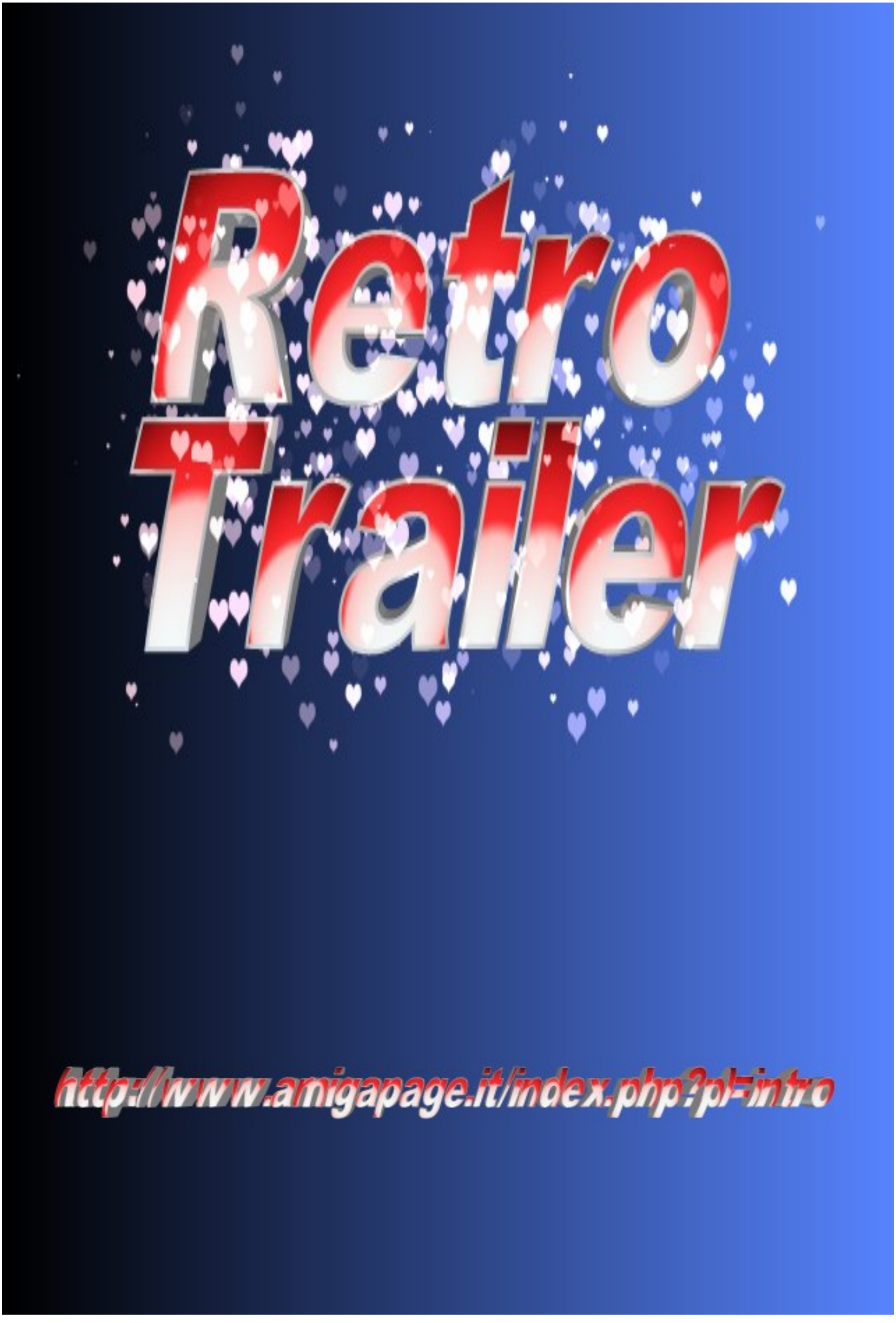
Un grazie a:

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



REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

Special HD



EDITORIALE HD



E’ il secondo speciale di questo 2019 dedicato all’HardDisk su Amiga e Atari ST. Escludo il PC perché era di serie già ai tempi dell’ Amiga 500 e quindi era normale avercelo, mentre per gli altri due computer era qualcosa di nuovo, di ultra costoso e quindi un prodotto quasi di lusso.

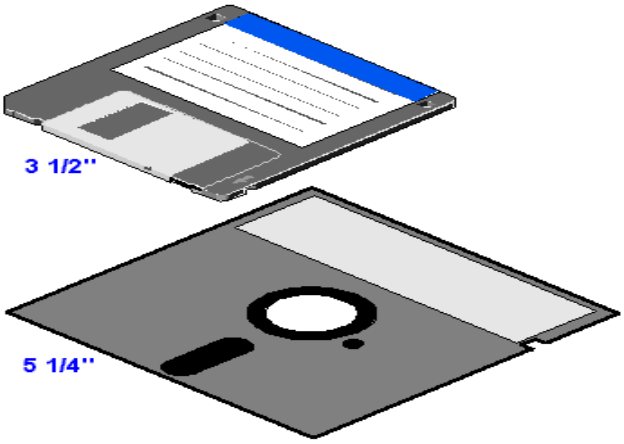
Amiga e Atari ST erano per i giochi come delle Console perché la mentalità era: metti il disco e gioca. Con l’harddisk le cose sono diverse perché prima bisogna installare il Sistema Operativo, aspettare che questo sia caricato e poi mettere il disco e sperare che sia installabile e poi aspettare del tempo prima che possa essere pronto per essere giocato. Amiga e Atari con l’HD perdono l’immediatezza che li ha sempre contradistinti non solo nel gioco, ma anche nelle applicazioni serie.

Amiga non era estranea a questa periferica perché chi aveva A3000 e A4000 l’aveva di serie, ma chi aveva A1000, A2000, A500, A500+, A600 e inizialmente A1200 era un qualcosa di estraneo e non adatto al gioco o all’uso quotidiano. Con l’A1200 cambiano gli equilibri perché nasce la voglia di smanettare, di smontare, di cambiare e di aggiungere cose all’interno dell’Amiga e da quel momento l’HardDisk diventa più accessibile pur rimanendo molto costoso e non per tutti.

Le software house lo sanno e infatti la maggior parte dei giochi (ma non solo i giochi) non saranno installabili e quindi molti devono essere giocati/usati dal floppy disk. Molti giochi che hanno dai 4 agli 8 dischetti non erano e non sono tutt’oggi installabili su HD se non attraverso fix creati dagli appassionati che, tuttavia, non sono più avviabili sugli originali modelli, ma richiedono versioni aggiornate del kickstart e del sistema operativo.

Preambolo

L'**HardDisk** ha cambiato il modo di giocare e lavorare perché ha permesso di scaricare il contenuto di un floppy in uno spazio maggiore (anche se comunque limitato) per immaganizzare più file, più video e più immagini e migliore l'uso quotidiano.
I floppy disk non furono completamenti soppiantati perché comunque erano utili e lo sono ancora oggi per esportare file da un computer ad un altro o per fare dei piccoli backup.
Nei giochi il vantaggio era quello di togliersi di torno il noioso cambio disco in quei titoli in cui ci sono da 2 a 12 dischi e anche per decomprimere alcuni file per essere eseguiti solo da HD (HardDisk) e anche per aggiungere delle caratteristiche che su floppy, per la sua natura sequenziale, spesso non era possibile avere.
Alcuni giochi che leggerete in queste pagine non hanno avuto alcun beneficio estetico dal passare dal floppy all' HD perché è semplicemente un copiare i dati da uno all'altro con il solo vantaggio di non cambiare i dischetti ogni volta. Ci sono però altri titoli che hanno avuto qualche aggiunta e altri che lo hanno usato per poter portare e convertire dei giochi da una piattaforma all'altra in modo più tranquillo e veloce.
Il più grande vantaggio dell'HD rimane solo uno principalmente: liberarsi dei dischetti.
In questo Speciale vedrete alcuni giochi sia per Amiga che per Atari ST che da HD hanno questo vantaggio per quanto riguarda anche i caricamenti perché comunque il transfer rate di un HD è sicuramente più veloce di quello di un floppy disk.





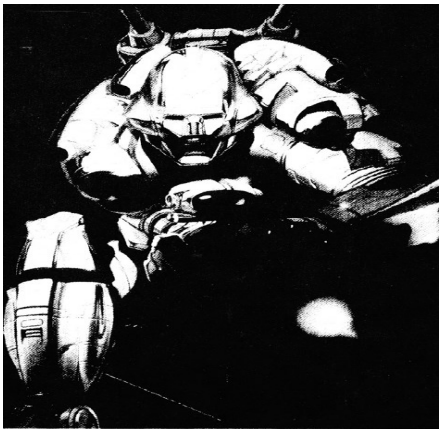
TURRICAN 1/2 HD

Potete ora giocare a questi due giochi da Harddisk su Amiga 1200 e su Atari ST

Nella versione HD di **Turrican** non avete niente di più rispetto alla versione Floppy Disk se non per il fatto di non dover più caricare e quindi una giocabilità più immediata senza pause e questo sicuramente è un gran pregio.
L'installazione non è una procedura creata dalla Software House, ma un fix creato dai fan e accessibile solo da un Workbench 3.0/3.1 (non significa che dobbiate per forza avere un 68EC020 dato che ci sono delle versioni di questo workbench progettate per il 68000).
Stessa cosa vale per la versione Atari ST realizzata postuma installata su HD per liberarsi delle attese del dischetto, pur minime, per avere una continuità dell'azione come se fosse un gioco installato su una cartuccia.



Turrican vi porta a scontrarvi contro il mostruoso essere a tre teste, Morgul, che è la causa di tutte le paure e gli incubi dell'umanità. Si racconta anche che fu bannato in una oscura dimensione dall'eroe Devolon e la gente per un po' visse tranquillamente fino a quanto i loro sogni sono di nuovo tormentati dal terrore.
Morgul è fuggito dalla sua dimensione oscura ed è ora pronto a scatenare l'inferno e c'è un solo uomo che può fermarlo, voi, dotato di un'armatura molto potente con le armi di ultima tecnologia.

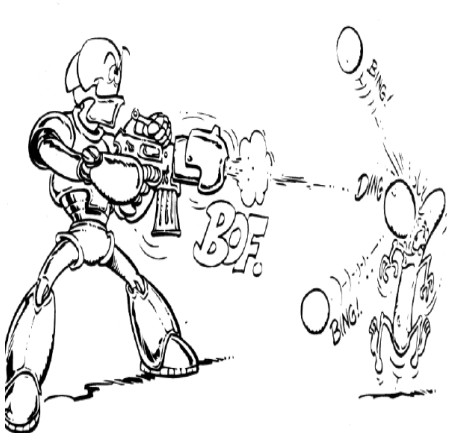


Turrican è di genere sparatutto a piattaforme a scorrimento multiplo perché il mondo visitabile è immenso e ogni livello può richiedere tantissimo tempo per essere esplorato in ogni sua parte non solo per distruggere tutti i nemici, che sono per lo più robotici, ma anche per fare punti, potenziare ulteriormente le vostre armi e trovare delle vite supplementari perché anche se non sembra è abbastanza difficile.
Le due versioni per Atari ST e Amiga hanno una bella musica introduttiva in cui farete tanta fatica a sentire le differenze, ma poi durante il gioco la qualità della versione Amiga esce prepotentemente fuori.
La qualità grafica invece è praticamente identica per entrambe versioni.

Stessa cosa vale anche per **Turrican II** in cui questa volta dovete affrontare un terribile nemico che è conosciuto con il nome di **MACHINE**, una creatura robotica che si è ribellata ai suoi creatori umani e ora ha una orda di mostri robot mutanti.



A differenza del primo gioco, attendendo qualche minuto dopo il caricamento potete assistere ad una sequenza introduttiva che vi racconta quello che sta succedendo e il vostro ruolo in questa nuova avventura.
Ora ci sono altri soldati ciascuno dei quali può indossare un'armatura Turrican, ma il destino sarà tale che solo voi la indosserete un'altra volta per riportare la pace nell'universo.
Entrambe le versioni Amiga e Atari ST su HD sono postume e la prima richiede il solito Workbench 3.0/3.1, ma il gioco è comunque accessibile anche da un 68000.



Entrambe le piattaforme possono vantare ancora una volta una introduzione con una musica che vi lascerà letteralmente a bocca aperta soprattutto la versione ST che è in tutto e per tutto identica alla versione Amiga.
Durante il gioco la qualità ST ritorna la stessa, ma le melodie sono buone e danno il giusto ritmo. La versione Amiga da questo punto di vista non perde qualità e rimane sempre eccezionale dalla prima schermata all'ultima.
La grafica è eccellente nella versione Amiga con ora un cielo sfumato davvero bello e credibile che nella versione ST perde parecchi punti perché non ha una palette estesa per la sua gestione.
Per il resto non ci sono differenze così nette da saltare subito all'occhio.

Non avete niente di diverso dalle versioni che avete giocato e finito su dischetto però questa nuova versione su HD da una nuova linfa vitale a questi due giochi che vi fa venire una gran voglia di rigiocarci con una maggiore continuità soprattutto per i caricamenti.

RISE OF THE ROBOTS

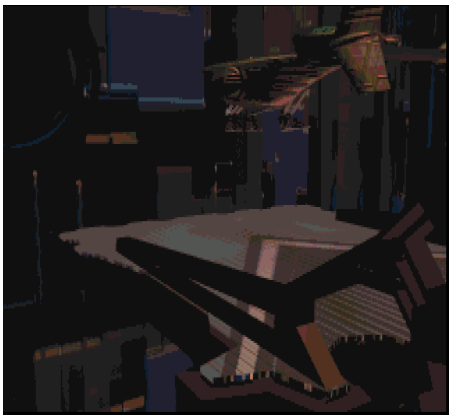
E’ uno dei pochi giochi che una volta installati aggiungono qualche cosa in più

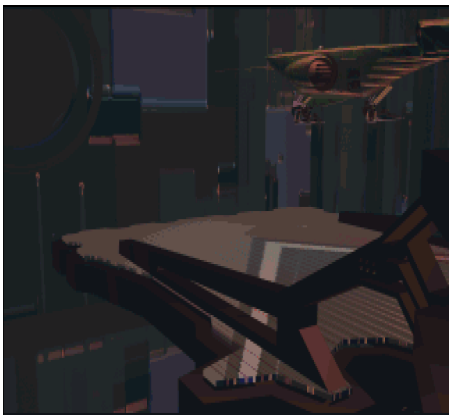
Rise of the Robots è un piacchiaduro caratterizzato da una grafica renderizzata per meglio esaltare l’estetica ed essendo un combattimento tra robot renderlo più realistico possibile.
Un’azienda di elettronica, Electrocorp, specializzata in sviluppo e produzione in robotica avanzata crea un essere molto intelligente per mandare avanti ogni aspetto della produzione e in grado di accedere ad ogni database.
Quando questo robot viene infettato da un virus cambia personalità e di conseguenza gli interessi dell’azienda infettando tutta la produzione.
Per fermare le ambizione di questo “Supervisore” venite inviate voi, il Cyborg ECO32-5 per infiltravi nel sistema e combattere contro tutti i suoi robot infettati e alla fine scontrarvi direttamente con lui.
E’ un normale gioco di combattimento uno contro uno che comunque punta tutto sulla grafica perché la giocabilità non è il suo punto forte e anche per un amante di questo genere lo troverebbe alquanto scialbo con poche ed efficaci mosse.
Potete giocare alla storia completa con immagini e sequenze di intermezzo anche queste in grafica renderizzata e, come già detto, è molto bello da vedere perché ogni animazionie è frutto di un lavoro certosino.



Due sono le versioni: OCS e AGA. La prima versione, tuttavia, non è ufficialmente supporta dal manuale perché il gioco richiede minimo un Amiga 500+, quindi ECS e 1 MB di Chip RAM. Se avete un Amiga 500 OCS e 1 MB di Chip RAM il gioco si avvia regolarmente.
Entrambi sono avviabili da dischetto: 10 dischi per la versione OCS/ECS e 13 dischi per la versione AGA, ma per fortuna sono entrambi installabili su HD e il vantaggio principale è non cambiare in continuazione tutti questi dischi che come molti di voi avranno constato il cambiare in continuazione, il disco può rovinarsi.

Questo è un gioco che non solo avete un vantaggio sul caricamento, ma con la versione HD avete l’introduzione in Raytracing che è stata divisa in molti dischi e quindi disponibile solo dopo l’installazione.
Grazie al Raytracing non ci sono differenze qualitative nette tra le due versioni anche se con l’AGA avete una bellissima grafica a 256 colori. Anche la versione OCS/ECS è comunque impressionante.
Queste schermate di intermezzo non rendono giustizia alla grafica che poi avete durante il gioco e non c’è differenza tra AGA e OCS. Sono esattamente le stesse animazioni e renderizzate con la stessa qualità e numeri di colori.
Quando giocate si vede di più la differenza tra i due chipset con una versione AGA impressionante rispetto alla versione OCS.
Se dal punto di vista puramente giocabile forse non è riuscito tanto bene può essere compensato in parte con una grafica renderizzata anche se poco efficace, comunque, all’economia dell’intero gioco.









DRAGON'S LAIR / ESCAPE

Un buon esempio di quanto l'HD sia molto utile perché sono due giochi che occupano tanti dischetti. 5 dischetti per la versione ST di Dragon's Lair e 5 dischetti per la versione Amiga di Escpae from Singe's Castle.

La serie di **Dragon's Lair** che conta quattro giochi sono dei laser game che hanno obiettivamente molto svantaggi perché come genere di gioco non vi lascia guardare molto la grafica da cartone animato perché ogni movimento che fate potrebbe essere letale.
E' a tutti gli effetti un cartone animato in cui dovete interagire con il joystick o la tastiera per poter proseguire nelle varie scene.
Ve lo godete poco nella grafica perché queste interazioni vanno fatte al momento giusto che non è ne prima ne dopo una certa situazione, ma dovete farla esattamente in quel preciso momento. Se vi distraete a guardare troppo la qualità estetica non andrete molto lontano. Molte scene sono veloci e non vi

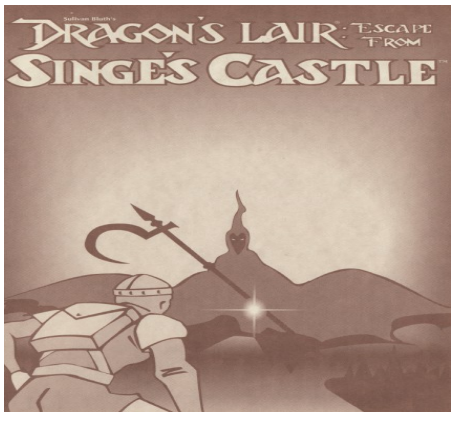


permettono di distrarvi.
Lo scopo del gioco è quello di salvare Dafne che è stata rapita da un Drago sputafuoco (detto molto brevemente).
La versione originale del laser-game è un unico gioco, mentre per i Computer a 16 bit è stato diviso in due parti: **Dragon's Lair** ed **Escape from Singe's Castle**.
Questa parte non va confusa con "*Dragon's Lair II: Escape from Singe's Castle"* che è il seguito del primo titolo per i Computer a 8 bit malgrado le stesse scene le trovate in "*Escape from Singe's Castle*" per i Computer a 16 bit.
Il seguito ufficiale del gioco è **Dragon's Lair II: Time Warp**.
In questa recensione prendo in esame la versione HD di Dragon's Lair per Atari ST e la versione HD di Escape from Singe's Castle per Amiga.
La versione per Amiga si può installare solo con determinati HD SCSI e ci vuole un raro dischetto di installazione che veniva fornito con il gioco stesso.

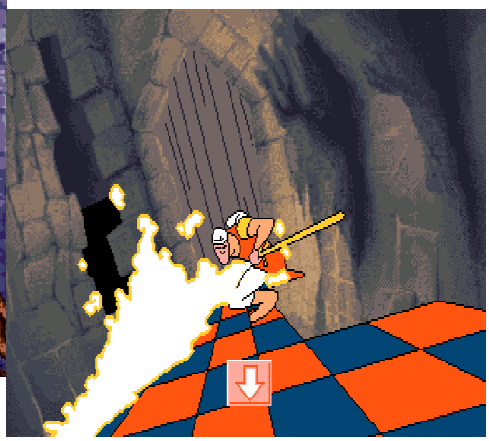
Giocare da floppy disk con 5 dischetti potete già immaginare come sia ulteriormente spezzettata l'azione tra i caricamenti e anche stare li con gli occhi sgranati in attesa di intervenire al momento giusto.
Con la versione su HD è tutta un'altra cosa perché almeno da un punto di vista puramente riguardante la continuità del gioco è per un laser-game un fattore importantissimo.



Cinque dischetti, ma compressi perché c'è una grafica di elevata qualità e un'attesa un poco più lunga del previsto.
La versione installata su HD risolve questo problema dando una giusta continuità e in più ci sono anche trainer in cui potete impostare l'auto play e godervi l'intero titolo come se guardaste un episodio televisivo. Lo si può fare anche da floppy disk, ma non è la stessa cosa per i continui cambi di disco.



Nella seconda parte del gioco (Escape from the Singe's Castle) cambia totalmente l'interfaccia perché ci sono delle opzioni in cui potete personalizzarlo come più vi aggrada: la scelta della difficoltà, se avere gli aiuti sullo schermo, il numero di vite e la ripetizione delle scene.
La difficoltà non solo cambia la rapidità delle scelte da fare, ma anche il numero delle scene dato che per completare questo laser game dovete impostare la difficoltà alla più difficile. Questa interfaccia c'è solo per la versione Amiga, mentre le altre rimangono fedeli a quella originale.



E' una scelta azzardata che malgrado tutte queste opzioni, alla fine siete obbligati a giocare alla difficoltà massima che è molto difficile perché i tempi di interazione sono velocissimi e dovete anticipare le mosse di una frazione di secondo prima che queste appaiono sullo schermo.
Il risultato è un una difficoltà molto frustrante e noiosa a lungo a andare perché nelle altre impostazioni sulla difficoltà è molto giocabile e finite tutte le scene molto facilmente.
L'unico vantaggio di questa versione è liberarvi dei cinque dischetti e provare a linkare il primo Dragon's Lair per ricreare il gioco completo (non è assicurato, tuttavia, il buon funzionamento).

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):



Per gli amanti del Retro Gaming che non vogliono spendere soldi o non hanno lo spazio per hardware vintage, la soluzione c'è ed è praticamente a costo zero.
Si tratta dell' emulatore DOSBox che emula un ambiente MS-DOS e vi permette di usare i giochi e i programmi che giravano sotto questo sistema operativo.
DOSBox è un emulatore che integra una versione minimale di FreeDOS, un clone di MS-DOS open-source, e in questo modo per i programmi e giochi basta lanciare il loro eseguibile per farli funzionare.
A differenza di altri emulatori, DOSBox non ha una interfaccia grafica che aiuta nella selezione delle opzioni e quindi va configurato a mano grazie ad un file di configurazione chiamato "dosbox.conf".
In questo file di testo voi potete creare la vostra macchina virtuale, la vostra macchina perfetta per il DOS retro-gaming.

DOSBOX CONF

```
fullscreen=false
fulldouble=false
fullresolution=original
windowresolution=original
output=surface
autolock=true
sensitivity=100
waitonerror=true
priority=higher,normal
mapperfile=mapper-0.74.map
usescancodes=true
```

In questo file di testo ci sono una serie di istruzioni che l'emulatore legge e su schermo vedete il risultato di quello che scrivete.
Qui avete la possibilità di cambiare la risoluzione di DOSBox e quindi potete scegliere se avviarlo in finestra oppure a tutto schermo, scegliere se lasciare la risoluzione originale oppure impostare quella che volete in base ai vostri gusti e del vostro monitor.
L'impostazione "output" serve per impostare dei filtri di qualità tipo Direct3D, OpenGL, DirectDraw, ecc.
Per il normale utilizzo le opzioni predefinite vanno più che bene.

```
language=
machine=svga_s3
captures=capture
memsize=16
```

In questa sezione dovete scegliere il tipo di scheda video da usare tenendo conto che non tutti i giochi funzionano allo stesso modo. Ce ne sono alcuni che funzionano solo in CGA, altri solo in EGA, altri solo in VGA, altri in SVGA e alcuni richiedono VESA e driver VBE nuovi e vecchi.
Sbagliare scheda video può compromettere la compatibilità generale.
La configurazione che vedete qui sopra è l'ideale per tutte le situazioni dato che supporta un po' tutti gli adattatori video più usati dai videogiochi.
Alcuni giochi, pochissimi per fortuna, richiedono una configurazione diversa, ma in questo caso bisogna copiare DOSBox all'interno della cartella di quel gioco e creare una configurazione ad hoc solo per esso, ma è una procedura rara e normalmente non serve.
Un'altra impostazione è quella di scegliere il quantitativo di memoria da usare per i giochi DOS.
Normalmente anche questa impostazione è predefinita a 16 MB che sono sufficienti per la maggior parte dei titoli e aumentarla "potrebbe" creare dei problemi di stabilità (*in realtà non ne ho mai notato a metterne anche 64 o di più*).
Ci sono anche in questo caso dei giochi usciti per il DOS nel 1998-1999 che richiedono anche 64 MB di memoria per funzionare e quindi c'è sempre una eccezione alla regola generale.
Sono rari casi che vanno configurati in modo diverso, ma se vi capita sapete come fare.

Ora dovete creare la vostra CPU ideale e bisogna imparare ad usare queste impostazioni che, tuttavia, sono più facili di quanto si possa immaginare.
Quello che vi interessa maggiormente sapere sono le prime tre voci, ossia: "**core**", "**cputype**" e "**cycles**".

```
core=auto
cputype=auto
cycles=auto
cycleup=10
cycledown=20
```

Cycles decide la velocità di esecuzione dei programmi, ma è possibile modificarlo in tempo reale con la combinazione di tasti CTRL+F11 e CTRL+F12 rispettivamente per diminuirla o aumentarla.
Potete anche impostare un valore per cercare di emulare uno specifico processore e ci sono dei template che alcuni front-end impostano automaticamente per avvicinarsi il più possibile:

⇒ 3000 = 286
⇒ 5000 = 386
⇒ 10000 = 486
⇒ 20000 = 486DX2

Sono dei valori che comunque non rispettano le reali prestazioni perché noterete che impostando, ad esempio, 3000 cicli alcuni giochi sembrano girare come su un 286, mentre altri saranno molto più lenti.

Sono dei valori che si avvicinano più o meno a quella gamma di processori di riferimento.
Cputype vi permette di scegliere il tipo di processore che va dal 286 al Pentium, ma questo è relativo e dipende dalle richieste di alcuni rari giochi e per l'uso normale lasciatelo in automatico.
Core vi fa scegliere il tipo di emulazione della CPU tra dinamica, normale o semplice. Nella maggior parte dei casi, quindi nel 90%, funziona con l'impostazione automatica e va modificato solo per rari giochi che non funzionano con l'impostazione predefinita.

E' ora di vedere come impostare il suono, una configurazione che vi cambia l'esperienza durante il gioco.
Come predefinito DOSBox è configurato per usare la Sound Blaster e per fortuna la maggior parte dei giochi è compatibile con questa impostazione.

```
gus=true
gusrate=44100
gusbase=240
gusirq=5
gusdma=3
ultradir=C:\ULTRASND
```

Io vi consiglio, tuttavia, di abilitare (scrivendo "true") la Gravis Ultra Sound (GUS) per provare un'altra configurazione sonora e anche perché alcuni vecchi giochi erano configurati per riconoscere questa scheda.
La Gravis Ultra Sound era una scheda audio decisamente migliore della Sound Blaster e aveva una qualità sonora molto buona perché usava dei set di suoni esterni per migliorare ulteriormente la musica e gli effetti sonori. DOSBox permette di usare questi soundfont.
In realtà però l'emulazione della GUS non da gli stessi risultati di una scheda reale e la qualità è più o meno sugli stessi livelli di una Sound Blaster 16, però in alcuni giochi avete la possibilità di configurarli per usare questa scheda e anche usare i soundfont esterni che dovete specificarne il percorso nel dosbox.conf.

```
xms=true
ems=true
umb=true
keyboardlayout=auto
```

Da questa immagine potete vedere come è configurato l'emulatore per quanto riguarda la gestione della memoria di sistema (quanti di voi saranno diventati matti a configurare EMM386?).
A differenza di un Computer reale dove bisognava configurare l'EMM386 in config.sys e fare attenzione alle impostazioni che si aggiungevano, in questo emulatore è tutto gestito da queste tre voci.
XMS e UMB non creano problemi con i giochi e il loro valore (la quantità di memoria a loro assegnata) dipende da quanta memoria avete nel sistema, ma è molto raro trovare delle applicazioni o giochi che vi creino dei problemi perché una di queste due voci non ha abbastanza memoria.
DOSBox gestisce bene anche la memoria EMS perché comunque come predefinito questo vostro computer virtuale ha 16 MB che l'emulatore gestisce nel migliore dei modi.
Ci sono dei titoli che, comunque, non accettano queste impostazioni predefinite di "EMS" e molti potrebbero richiedere una configurazione diversa tipo:

- EMS= EMM386
- EMS= True
- EMS= False

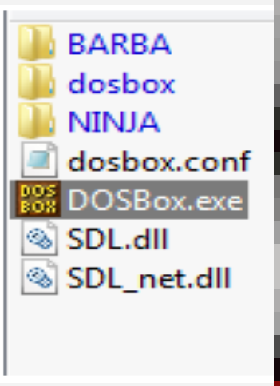
Anche in questo caso si tratta di situazioni particolari, ma generalmente le impostazioni predefinite sono quelle ideali.

AUTOEXEC.BAT

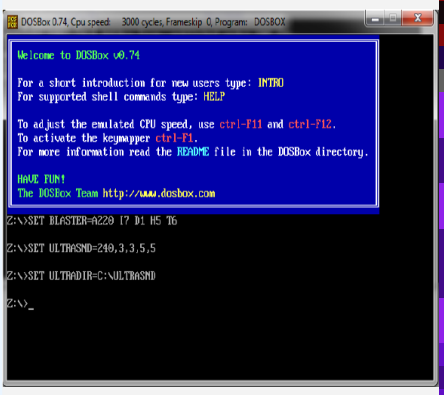
Anche se DOSBox gestisce tutto tramite delle impostazioni scritte appositamente, ci sono alcuni comandi che richiedono questo file di configurazione che vanno integrati nel dosbox.conf e vi serve per risolvere alcuni problemi con l'installazione di alcuni giochi che potrebbero non riconoscere l'harddisk virtuale (come predefinito è una cartella) oppure perché dovete montare un CD-ROM.
Se avete problemi ad installare dei giochi (solitamente quelli da CD) basta aggiungere in dosbox.conf "Files=30".
Se invece avete necessità di montare un CD-ROM lo potete fare molto più agevolmente che con un originale PC nel quale dovevate avere MSCDEX e scrivere una sfilza di lettere e numeri e avere un driver compatibile con il vostro lettore ottico (anche se poi c'era l'atapi.sys che era compatibile con quasi tutti i lettori dell'epoca).
Con DOSBox è più semplice perché basta aggiungere sempre nel vostro fidato amico "dosbox.conf" il comando "mount" per montare un CD-ROM reale del vostro PC oppure usare una immagine ISO con il comando "imgmount" (imgmount funziona solo con le immagini bin/cue; img; iso).

DOSBox in azione!

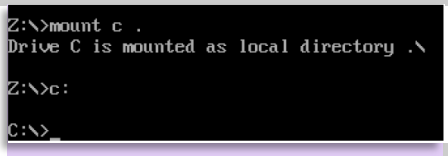
Dopo avervi spiegato a grandi linee come creare la vostra macchina DOS dei sogni, siete pronti per vedere come funziona dal vivo.
Prima di avviare l'emulatore ho copiato due giochi nella directory dove si trova il gioco.
Ho installato Barbarian e Bad Dudes (Dragon Ninja) e li ho copiati dentro la cartella di DOSBox.
Dato che l'emulatore è un ambiente DOS i nomi delle cartelle devono essere meno di 8 caratteri ed è meglio scriverli in maiuscolo per non avere problemi di riconoscimento.



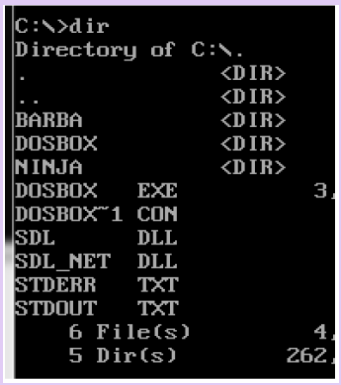
A questo punto potete cliccare su "**DOSBox.exe**" per avviarlo.
Ora siete finalmente dentro DOSBox e siete pronti a caricare i giochi.



Come predefinito il DOS si trova nella partizione Z:\ che però non va bene per caricarli dato che richiedono che siano in C:\.
Se provate a scrivere "C:" non succede nulla e il DOS vi informa che la partizione C non esiste mentre i giochi installati sono visibili solo da questa partizione.
A questo punto dovete crearla manualmente.
Dovete scrivere "Mount c ." esattamente come l'ho scritto io per creare questa partizione virtuale che vi permette di accedere alle cartelle dei giochi che avete visto nell'immagine precedente.
Per non ripetere questa procedura ogni volta la potete scrivere nel solito dosbox.conf.



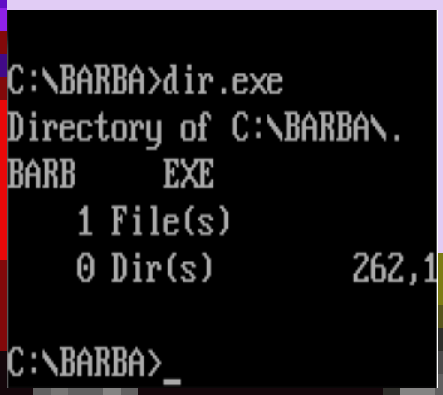
Ora scrivete "C:" per entrare nella vostra partizione locale e controllare che tutto sia a posto.



Come potete vedere, le cartelle dei due giochi appaiono come devono essere sotto DOS e ora potete giocare senza problemi.
Entrate nella cartella del gioco Barbarian scrivendo:

C:\barba

E poi scrivere "dir" per cercare il file che serve ad avviare il gioco.
Con il comando "dir.exe" vi verranno mostrati tutti i file .exe e in questo caso ce ne è uno solo, ossia quello che serve ad avviare il gioco.



Scrivete "barb" (non serve scrivere l'estensione) e potete finalmente giocare a questo titolo.
Ripetete questa procedura con Ninja e questa volta però dovete lanciarlo con "dudes.com".
Nel prossimo numero vedrete come configurare l'emulatore per avviare i giochi da CD-ROM, da floppy disk e creare menu per avere diversi giochi da lanciare premendo un tasto specifico per ciascuno di essi.



Console Forever



Console Forever



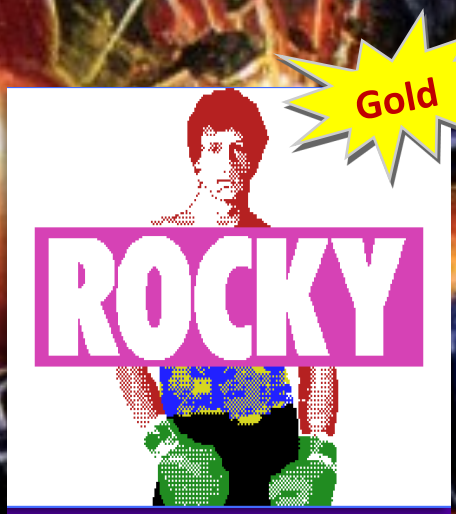


Mercs (1991, Sega - Sega Master System)

Dopo aver provato la versione per Mega Drive eccellente nella grafica, nella scelta delle due modalità di gioco, di una difficoltà ben calibrata che lo rendono un titolo da non perdere, la versione per il Master System è un poco diversa.
Non c'è la scelta della difficoltà che è unica e pre-impostata e non ci sono le due modalità di gioco.
La grafica è buona e ben colorata anche se rispetto al fratello maggiore è molto più semplice. I fondali non ci sono, il cielo è un colore di una tinta unita e il terreno ha i vari appezzamenti spezzettati in maniera troppo regolare.
I livelli sono molto corti e da una parte è buono perché con una sola vita non rischiate di perderla cercando di arrivare in fondo, dall'altra perde un po' di sostanza.
La scelta della lunghezza è anche dovuta alle caratteristiche della Console che non può gestire un lungo livello pieno di grafica.
La giocabilità è buona, una difficoltà calibrata che vi porta tranquillamente ad affrontare i vari boss e bonus per ripristinare l'energia e le Smart Bomb che sono davvero belle quando le usate.

Sega Mega System= 7

Un voto che risente del "dopo" Mega Drive. Rispetto al fratello maggiore è molto inferiore sotto ogni aspetto. Da quello grafico a quello sonoro e anche una semplicità nella struttura dei livelli.
Perde la scelta della difficoltà e della modalità di gioco che erano un plus davvero bello nell'altra Console.
Il divertimento, comunque, è assicurato e lo giocherete per molto tempo.



Rocky - Super Action Boxing (1983, Coleco - Colecovision)

E' il gioco basato sul film "Rocky III" dove Rocky Balboa deve affrontare Clubber Lang in un combattimento in 10 round.
Come ogni gioco di questo genere avete una serie di pugni per riuscire a drenare la forza del vostro avversario e colpirlo quando meno se lo aspetta.
E' un tipo di gioco di azione perché colpite per fare del male all'avversario e, tuttavia, c'è un elemento di strategia perché dovete trovare il modo di fargli abbassare la guardia e/o stancarlo cercando di evitare i suoi letali pugni.



Mi ha colpito tantissimo la grafica di questo titolo perché i due personaggi sono perfettamente disegnati soprattutto l'avversario di Rocky e per chi conosce Mr. T dell'A-Team lo riconoscerà subito.
Sul ring c'è anche posto per l'arbitro e insieme ai due lottatori avete ben tre personaggi eccellentemente disegnati e animati.
Potete giocare con entrambi i giocatori e avete quattro livelli di difficoltà ciascuno. Ognuno di loro ha due barre di energia ed è molto difficile vincere per knockout, ma può succedere.
C'è anche una opzione per giocare contro un vostro amico.

ColecoVision= 9

E' il gioco migliore dedicato a Rocky Balboa per una grafica davvero impressionante perché i due lottatori sono perfettamente riconoscibili. La grafica è ottima, dettagliata in ogni parte del loro corpo così come le animazioni. Ottimo anche l'arbitro che ha movimenti realistici. Jingle iniziale del film Rocky e se diventate campioni potete ascoltare la famosa musica del film come premio finale.



Midnight Mutants (1990, Radioactive - Atari 7800)

E' un gioco misto tra uno di azione e uno di avventura perché dovete raccogliere degli oggetti per sconfiggere i nemici che non potete toccare per non perdere energia ed esplorare le varie zone per trovare indizi sulla scomparsa di vostro nonno che è stato rapito da un essere malvagio durante la notte di Halloween.
Durante il gioco riceverete degli indizi direttamente da vostro nonno perché il suo spirito è in contatto con voi.
Avete due barre di energia: una è quella vitale e l'altra è quella del sangue.
Alcuni mostri sono velenosi e riducono il vostro sangue e per questo dovete fare molta attenzione perché se queste due energie scendono a zero avete perso.



Un gioco che è in tema con Halloween con vari mostri tra cui pipistrelli assassini, zombie, lupi mannari, ecc.

La visuale isometrica multi direzionale aiuta molto a vivere questa avventura nel modo migliore per un esplorazione più completa in ogni angolazione e poi permette di avere un migliore dettaglio generale del mondo in cui siete e anche del dettaglio di ogni cosa che si muove per lo schermo.

Atari 7800= 8

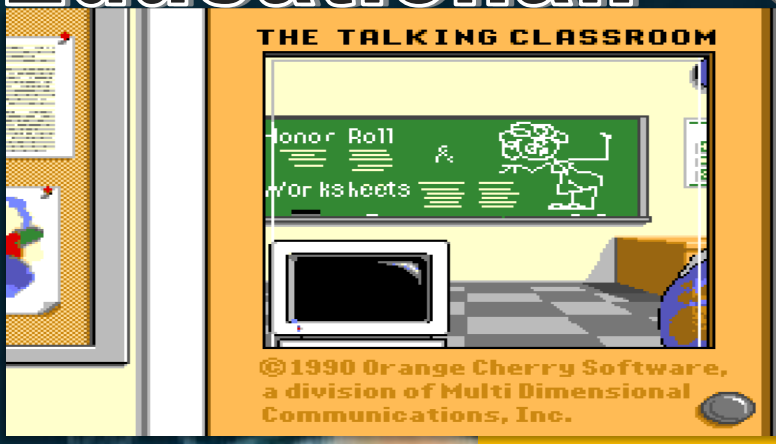
E' un gioco di azione e avventura carino e interessante come idea perché diventa più una ricerca di oggetti per cercare un modo di sconfiggere i vari nemici e altri oggetti per recuperare energia. In ogni schermata ci sono aiuti che vi indicano cosa è meglio fare o avere e poi potete sempre contattare mentalmente vostro nonno per averne altri più precisi.


Education
Shift

Educational: Learning

Gold

Apple II GS (1990, Orange Cherry)



Talking Classroom è un educativo generale perché prevede una serie di esercizi di ogni tipo con un target di età molto giovane dato che sono molto semplici e di base: essenzialmente sono di riconoscimento e apprendimento con il computer che, a seconda dell'esercizio, legge la pronuncia o vi indica quello che c'è sullo schermo.

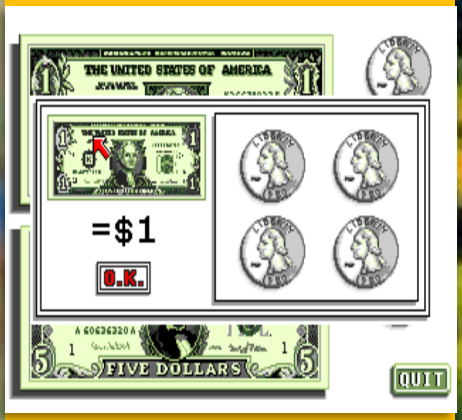


La schermata che avete davanti dopo il caricamento rappresentano i vari giochi:

- ⇒ **Clock**
- ⇒ **Money**
- ⇒ **Science Corner**
- ⇒ **Globe**
- ⇒ **Talking Computer**
- ⇒ **Days of the Week**
- ⇒ **Paint**

In Clock dovete semplicemente impostare le ore e i minuti e poi ascoltare il vostro computer leggere l'ora che può essere vista anche digitalmente. Un esercizio utile per imparare a leggere l'ora solitamente nella barra dei menu del sistema operativo, ma anche degli orologi.

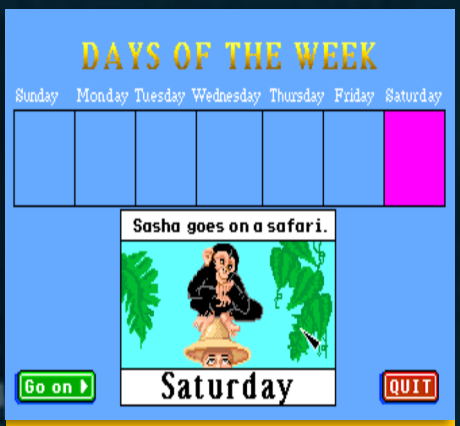
Money vi mostra le monete Americane di carta e di metallo e cliccando su ognuna di queste sentite come si legge, ma anche una piccola operazione matematica che vi mostra, ad esempio, quante monete di metallo ci vogliono per raggiungere 1 Dollaro di carta e così via.



In Science Corner avete l'esercizio di Scienze per vedere il bruco diventare farfalla, il girino in rana e l'uovo in pulcino.



In Globe dovete scegliere un continente per avere una breve descrizione solo da leggere.
In Talking Computer avete una tastiera in cui digitare i tasti per sentire la loro pronuncia.



Days of the Week è il calendario, ma è un esercizio di ascolto perché il vostro Apple II vi dice un giorno della settimana e voi dovete cliccare sul calendario quello giusto per vedere una immagine divertente.
Paint sono una serie di disegni prestampati che dovete colorare a vostra scelta con una serie di colori e vedere quali risultati ha la vostra abilita e fantasia.
Purtroppo la colorazione è manuale e dipende dalla precisione del mouse e della vostra mano. Non avete il pennello automatico.

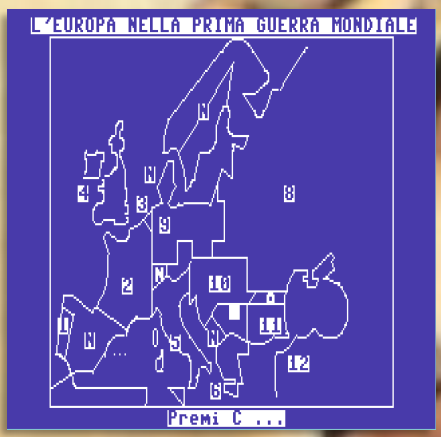
Apple II GS= 9

Un educativo interessante per la cultura generale e un livello per bambini tra i 4 e i 7 anni che si apprestano ad imparare le prime nozioni e questo gioco li aiuterà ad apprendere meglio.
Questo è un educativo che fa bene il suo dovere. L'unico appunto negativo è la colorazione dei disegni che non ha il pennello automatico. Tutto dipende dalla sensibilità del mouse e della mano.

Educational: Misc

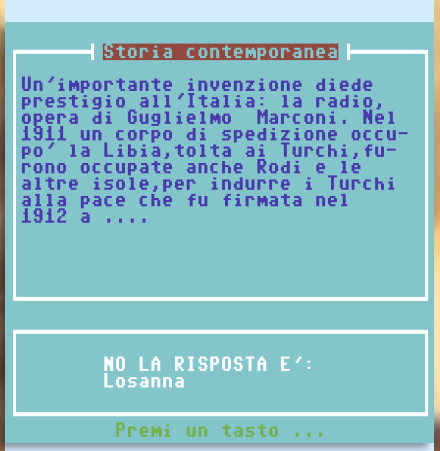


Commodore 64 (1987, Topware)



Storia Contemporanea: Parte II è un educativo tutto italiano della serie "Educational Line" che propone vari titoli per gli studenti delle scuole elementari e medie come verifica, in modo divertente, di quello che studiano.
E' un titolo che è concentrato sulla lettura di un testo, comprendere quello che c'è scritto e per proseguire dovete scegliere una delle tre risposte che dovete conoscere per averle studiate a scuola.
Questo programma in particolare di questa serie richiede che l'argomento sia stato studiato a scuola e in particolare alle medie dato che difficilmente alle elementari insegnano la Storia Contemporanea Italiana.
Come educativo se sbagliate la risposta vi viene detta quella corretta e poi potete proseguire nella lettura.
Questa vi serve in parte per abituarvi a leggere e capire il testo e allo stesso tempo farvi tornare alla mente quello che avete studiato.



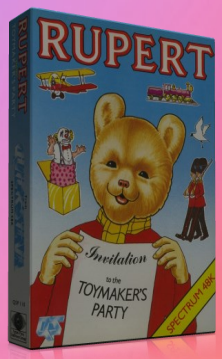


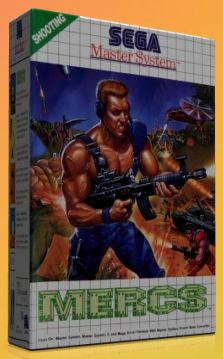
Gli argomenti sono vari e includono quelli politici e militari da fine 800 a dopo la Seconda Guerra Mondiale.

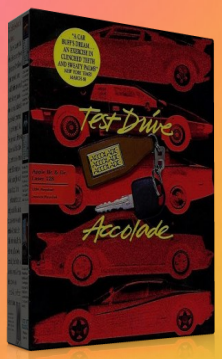
Commodore 64= 8

E' una verifica di quello che studiate a scuola, ma sono argomenti molto difficili da memorizzare.
Il buono di questo titolo è uno collaterale e cioè il leggere e capire quello che c'è scritto.
Tutto il resto sono cose che dovete sapere già e richiede un livello avanzato di conoscenza scolastica.

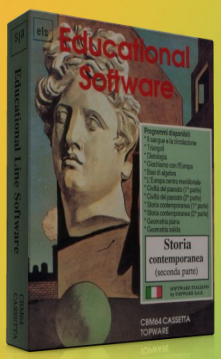
Box Art: Copertine in 3D

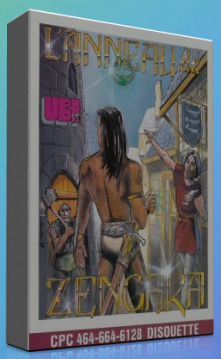












Volume 5, Numero 8
Agosto 2019

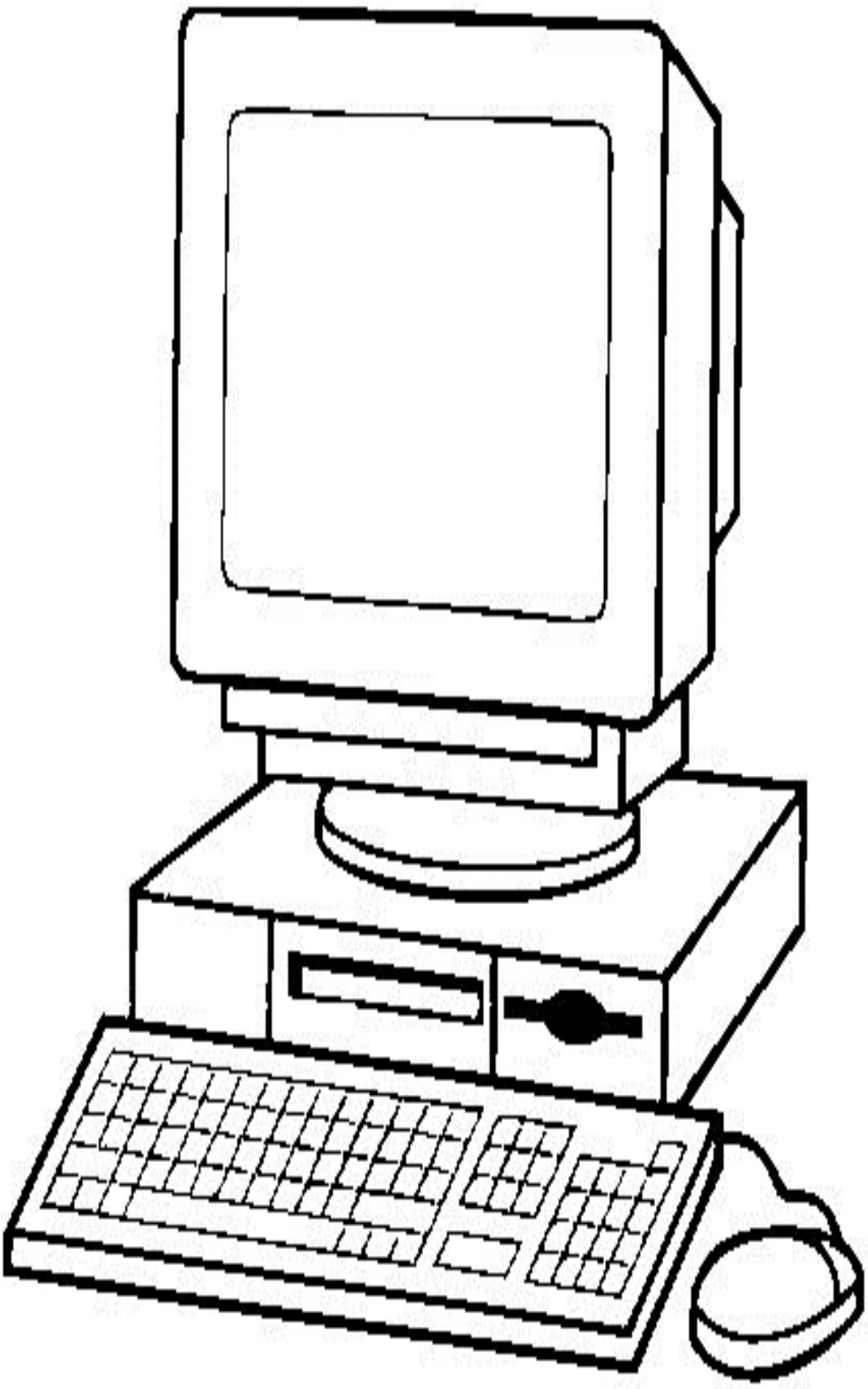
REV'N'GE!



Top 3

Hank's Quest	
Multi-Plex	
Quinpl	


Multimedia
Compilation
Office

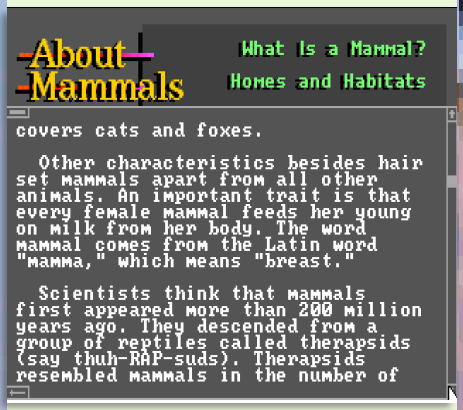


Office, Multimedia and Educational

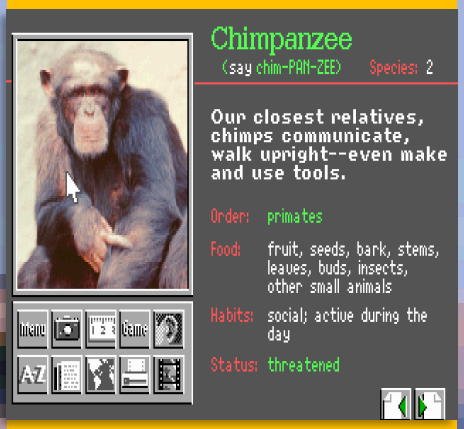


DOS, 386, 1 MB (1990, National Geographic)

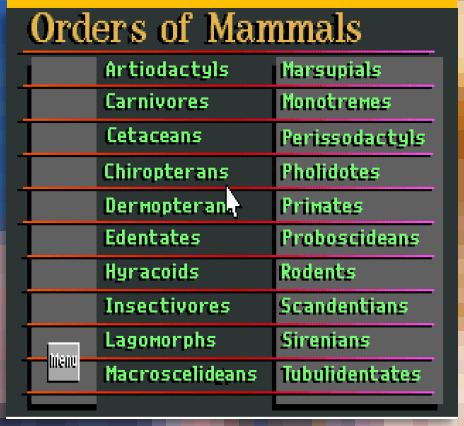
Mammals: A Multimedia Encyclopedia è una Enciclopedia multimediale dedicata ai Mammiferi e scoprire ogni informazioni con descrizioni e immagini di cosa si sta parlando.
Avete una parte descrittiva in "About Mammals" che vi spiega tutto quello che dovete sapere su questo argomento, ma in parole povere si può dire che i Mammiferi allattano i propri figli con il latte del seno materno,



nascono e crescono nel ventre e non dalle uova.
Questa sezione descrittiva è la parte scritta dell'Enciclopedia che vi fornirà ogni informazioni sui mammiferi e con link incrociati per portarvi ad ulteriori dettagli.
Potete visualizzare tutti i mammiferi catalogati in questo CD con "**Mammals A to Z**" che provvede a mostrarvi delle immagini, una breve descrizione e le caratteristiche sulla specie, il loro cibo e il loro habitat.
In ognuna di queste schede ci sono diverse opzioni in base a quello che è disponibile per ciascun animale e quindi potete vedere immagini a tutto schermo, video, ascoltare i loro suoni, vedere dove vivono e le statistiche vitali che sono le loro dimensioni, come si riproducono e la durata della loro vita.



In pratica potete scoprire tutti i mammiferi della terra e molti di questi sono sicuro che non li conoscete e non sapete nemmeno che sono dei mammiferi.
Potete vedere questi animali nel loro ordine, ad esempio, Marsupiali, Primati, Carnivori, Roditori, Cetacei, ecc, che vi permette di fare una ricerca più specifica anche per imparare a quale ordine appartengono.
Come in ogni prodotto multimediale non poteva mancare il "gioco" in cui





dovete scegliere un "ordine" su cui investigare, scegliere poi un mammifero e rispondere a delle domande per vedere se riconoscete da lui alcune sue caratteristiche.

Essendo tutto in Inglese e con un linguaggio altamente tecnico il gioco risulta particolarmente difficile, mentre per la parte puramente enciclopedica e multimediale non ci sono problemi.

DOS= 9

E' una enciclopedia eccellente sotto ogni punto di vista e vi fornisce tutte le informazioni su ogni mammifero esistente sulla Terra con ogni tipo di dettaglio visivo, audio e descrittivo.
Se avete dei dubbi su un animale se sia un mammifero oppure no, questo CD ve lo toglierà di certo.


Al prossimo incredibile numero
#102
Settembre 2019