REV'n'GE! #102

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Settembre 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 9

Heroes of Might and Magic II

Un bellissimo strategico fantasy portato su Amiga AGA

DOSBox

Seconda parte del tutorial dell'emulatore DOS

ALTRE RECENSIONI: Magiczna Ksiega * Sorcerer Lord * Aviator * Deathball 2000 * Rupert and the Ice Castle * Vindicator * Alien * Twin Bee * Xadium * Solo Flight V2 * Lock-on * Space * Talking School Bus * Space Math * Epic Interactive Encyclopedia 1997 * Solomon's Key

RECENSIONI CONSOLE: Snoopy and the Red Baron * Buggy Run * Safari Hunting

EDITORIALE NUMERO 102

Nel momento che leggerete questo numero l'estate sarà finita anche se continuerà a fare caldo e molti di voi, se ne avranno la possibilità, continueranno forse a prendere il sole in spiaggia. Per molti altri le vacanze saranno finite. Nel momento in cui scrivo ora è ancora piena estate anche se il mese di agosto segna un po' la fine perché si avvicinano sempre di più i mesi in cui del mare resterà un ricordo fino al prossimo anno.

REV'n'GE! non risente del cambio di stagione perché continua nella sua strada di farvi leggere altre recensioni e, se ci sono, nuove cose da leggere. Gli Speciali che ho ideato da inserire come fascicoli al suo interno di tanto in tanto sembrano funzionare e quindi proseguo su questa strada usando definitivamente questa impaginazione. Ormai la grafica della fanzine è questa e meglio di così non saprei nemmeno cosa fare.

Devo dire che superata quota 100 sembra quasi che sia passato un traguardo all'inizio quasi impossibile sperare e adesso è come se questo fosse il "numero 2" di una nuova avventura e quindi ancora a provare e scrivere di altri giochi. Materiale ce ne è ancora abbastanza.

Buona Lettura

MAIN PREVIEW #103



Unreal - Amiga

E’ un titolo interessante con una doppia modalità di gioco. Una in visuale 3D e l’altra in 2D per dare più interesse a giocare e cercare di scoprire quello che ci sarà dopo.



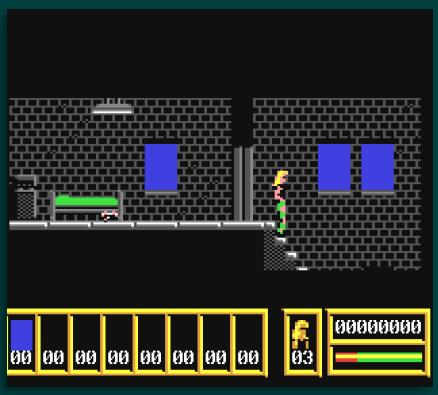
Steve McQueen WestPhaser - Atari ST

Non ha bisogno di molte presentazioni essendo un titolo in prima persona con un mirino sullo schermo per cercare di colpire tutti nemici in questo scenario del Far West.



Barnyard Blaster - Atari 8-Bit

E’ un semplice gioco in cui dovete sparare con la vostra pistola a diversi bersagli nei vari livelli per fare più punti possibile. Il divertimento dovrebbe essere assicurato.



Metal Warrior - Commodore 64

E’ il primo di una quadrilogia di una avventura arcade a scorrimento laterale in cui vanta una grafica molto accurata per gli ambienti e le animazioni per attirare il giocatore.



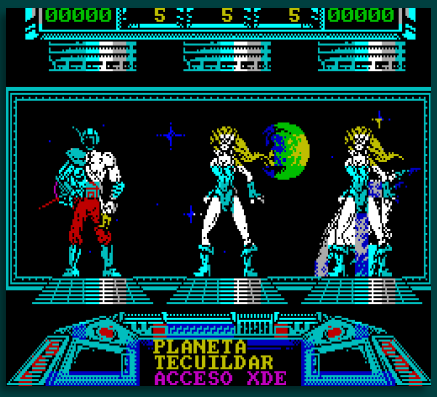
The Eternal Light - Amstrad CPC

Sembra il classico RPG 2D alla Zelda, ma forse la visuale nasconde un altro tipo di gioco. Seguite REV'n'GE! e lo scoprirete.



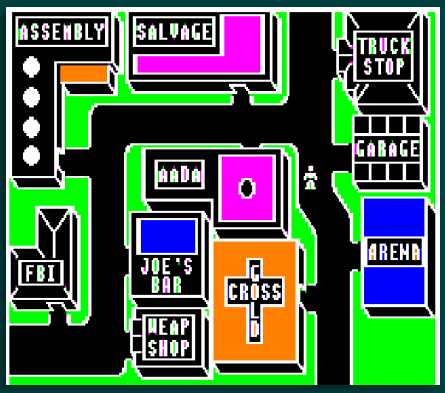
Nemesis - Commodore 64

Un classico Shoot'em Up convertito dalla versione Arcade per il Commodore 64 e che dovrebbe garantire molte ore di divertimento anche grazie ai tanti bonus disponibili.



Space Smugglers - ZX Spectrum

E' uno sparatutto senza scrolling perché fate tutto in questa schermata che vedete.
Dovete colpire uno di questi tre personaggi che cambiano ogni volta per poter proseguire.



Autoduel - Apple II

E' un gioco che ha elementi RPG e gioco di azione arcade in cui dovete assemblare una squadra, acquistare un auto e sconfiggere chi controlla la città con la paura.

Sommario Numero 102 **Settembre 2019**

Alien	Commodore 64	**15**
Aviator	BBC	**10**
Deathball 2000	ZX Spectrum	**11**
DOSBox Tutorial Part 2	Windows	**22-24**
Epic Interactive Encyclopedia 1997	Amiga 1200/4000	**35**
Heroes of Might and Magic II	Amiga 1200/4000	**7-8**
Lock-on	PC Booter	**18**
Magiczna Ksiega	Amiga	**6**
Rupert and the Ice Castle	Commodore 64	**12**
Solo Flight V2	Commodore 64	**17**
Solomon's Key	ZX Spectrum	**13**
Sorcerer Lord	Atari ST	**9**
Space	Commodore 64	**18**
Space Math	Commodore 64	**30**
Talking School Bus	Apple II GS	**29**
Twin Bee	MSX	**16**
Vindicator	Amstrad CPC	**14**
Xadium	Commodore 16	**17**

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.





Gold

Amiga, 1MB (1994, Mirage Media)

Magiczna Ksiega è un gioco di piattaforme esclusivo per Amiga decisamente umoristico per la trama dato che un malizioso virus trasforma l'Amiga in uno Spectrum (*ahhhhhh no!*) e per neutralizzare questa maledizione dovete girare per i vari schermi in cerca di quattro pagine di un libro che serviranno appunto a questo scopo.

E' raro trovare dei titoli che incentrano la storia o gli obiettivi sul computer sui cui girano e oltre a renderli accattivanti sono ancora più divertenti e vi invogliano a giocare e rigiocare.

Se avete 1 MB di Chip RAM potete vedere la bellissima introduzione a cartone animato che vi mostra questa maledizione.

Non è un gioco di piattaforme lineare perché prevede anche obiettivi secondari dato che incontrate dei personaggi che vi chiederanno di aiutarli, ad esempio, consegnargli particolari oggetti che dovete andare a cercare.

Voi avete con voi uno yo-yo per distruggere i nemici e potete saltare per evitarli e raggiungere anche le varie piattaforme. Avete cinque vite, quattro punti di energia ciascuna e quando ne perdete una ricominciate dall'inizio del livello.

Superando ciascuno di essi riceverete una password per poter continuare da dove siete arrivati vista la sua difficoltà che è rappresentata dal fatto che ogni vita persa ricominciate dall'inizio del livello.

Lo yo-yo in dotazione è molto funzionale però ha una gittata davvero molto corta e questo vi costringe ad avvicinarvi moltissimo ai nemici tenendo conto che questi richiedono più di un colpo rimanendo storditi per una frazione di secondo per ogni colpo subito.

Tirando la leva del joystick in basso entrate nella modalità inventario con alcune azioni da compiere in determinate circostanze (il gioco è Polacco e il testo è quello e quindi bisogna un po' andare a tentativi per tutto il gioco)

Quello che salta subito all'occhio è la qualità grafica che, devo dire la verità, non sembra nemmeno essere un Amiga OCS per la quantità di colori, di sfumature, fondali ultra dettagliati che ricreano i vari ambienti con tantissimi particolari.

Il vostro personaggio così come gli altri sono curati alla stessa maniera e poi aggiungeteci una fluidità a 50 fps.

Non c'è purtroppo nessuna musica di accompagnamento, ma almeno avete eccellenti effetti sonori. La musica e solo nella schermata del titolo e tra un livello e l'altro c'è un jingle musicale davvero bello che fa sperare possiate ascoltarlo durante il gioco.

La difficoltà in generale è buona, avete tante vite e l'energia che avete dovrebbe essere sufficiente per farvi terminare ognuno dei quattro livelli.

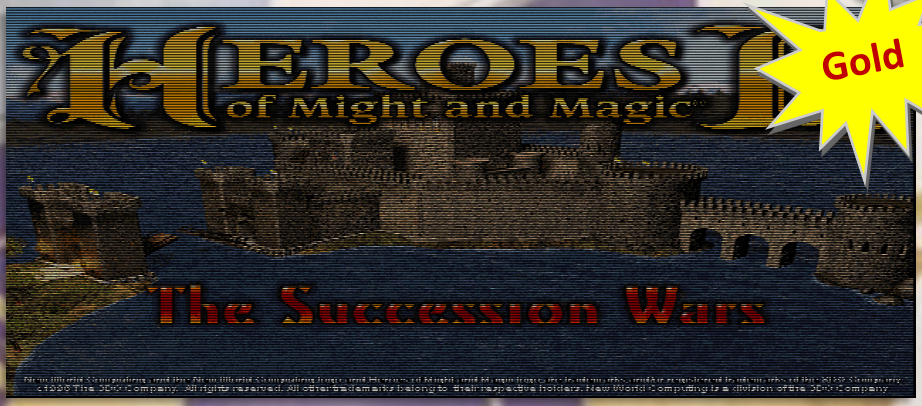




Amiga= 9

Gioco di piattaforme eccezionale con una grafica OCS che sembra AGA per una cura estetica superiore alla media degli altri titoli di questo genere. E' vertente come trama, come meccanica di gioco e con una difficoltà ben calibrata.

E' un gioco che sfrutta l'hardware perché solo se avete 1 MB di Chip RAM potete vedere l'introduzione.



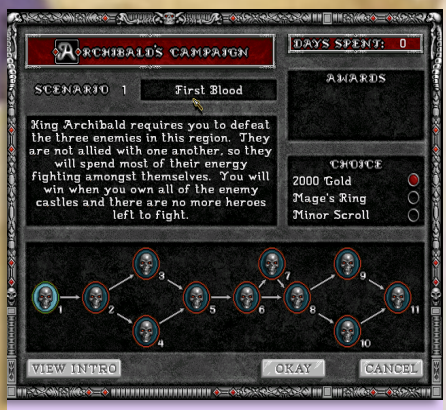
Gold

Amiga AGA, 16MB

Heroes of Might and Magic II è uno strategico di genere Fantasy che recentemente è stato portato anche su Amiga AGA usando la stessa grafica usata su PC e per questo non ci sono differenze qualitative tra le due versioni.
In pratica quando lo avviate su un Amiga e su un PC uno a fianco all'altro non vedrete praticamente delle differenze se non per le musiche MIDI che, al momento di scrivere questa recensione, non ci sono ancora.



La storia si svolge nel regno di Enroth, un luogo pieno di magia e ci sono tantissimi tipi di creature come orchi, unicorni, idre, demoni, draghi, ecc. Un tipologia del genere Fantasy. Nel gioco ci sono sei castelli, ciascuno dei quali ha una classe di eroe che va da quello buono a quello cattivo e hanno una forza diversa che va da quella più debole a quella più forte.



Voi dovete scegliere uno di questi e sconfiggere gli altri per diventare il padrone del regno conquistando le altre città, trovando le risorse e gli artefatti. Le città conquistate poi vanno fortificate, migliorate per la produzione di rifornimenti e armi. Per poter vincere dovete ricorrere alla strategia e alla tattica combinandole per la vittoria finale.
Ci sono due modalità di gioco: Standard e Campagna
Nella prima dovete scegliere uno dei tantissimi scenari divisi per le dimensioni della mappa e della loro difficoltà generale, scegliere la difficoltà di gioco e infine quale classe di eroe dare al vostro avversario. Le classi sono stabilite dagli scenari, ma alcuni di questi vi danno la possibilità di personalizzarli come volete.

Nella seconda avete una introduzione che vi racconta la criticità che sta vivendo il regno, gli attacchi dei draghi che sono senza controllo e da qui siete introdotti alla vostra missione: scegliere uno dei due figli di Lord Ironfist, Roland o Archibald, che vi aiuterà nella successione al trono. Ognuno di questi due ha diversi ed elaborati scenari e quindi c'è interesse a provarli entrambi.
In questa modalità le missioni sono sequenziali e non avete modo di fare nessuna personalizzazione se non la scelta di iniziare con una buona somma di denaro oppure delle magie.
Qualunque modalità scegliete il gioco è sempre lo stesso. Siete davanti al vostro castello e dovete andare in una direzione per combattere contro eventuali nemici, trovare e raccogliere e gestire le risorse per potenziarvi e vincere la missione che vi viene data.
E' molto semplice entrare nella meccanica di gioco perché cliccando con il mouse un qualunque punto della mappa vi muovete e il puntatore cambia automaticamente in una "spada" quando ci sono dei nemici da affrontare.





Quando iniziate un combattimento la visuale cambia e diventa isometrica in cui ci sono i due schieramenti: a sinistra ci siete voi, come comandante, con le vostre armate sul campo di battaglia e i nemici, a destra, che sono di vari tipo: scheletri, zombi, mummie e altre creature.
Potete affrontare questi combattimenti in due modi: manualmente o automaticamente.
Nel primo caso avete la libertà di posizionare i vostri soldati come volete sul campo di battaglia per cercare, ad esempio, di accerchiare i nemici, ma gli scontri sono automatici.
Nel secondo caso viene gestito tutto dal computer che non attua nessuna strategia, ma si lancia in uno scontro diretto e vince chi ha più soldati e più energia per ciascuno di essi.

Se venite sconfitti perdete il vostro eroe e cliccando sul castello avete la possibilità di reclutare nuovi soldati dai vostri territori e potete aggiungere, in base alle vostre risorse, nuove strutture che generino soldati oppure potete impiegare il vostro denaro per reclutare un eroe.
Nella mappa principale dove vi spostate avete intorno a voi le risorse da recuperare come l'oro, il legname e





tante altre che vedete e che sono automaticamente prese quando ci passate sopra.
Alcune di questi oggetti vi danno una scelta se prendere, ad esempio, l'oro oppure punti esperienza che servono entrambi perché questi ultimi vi permettono di imparare alcune abilità che vi servono non solo per combattere, ma anche per potenziare il vostro territorio.
Avete punti energia per potervi muovere, prendere gli oggetti e combattere e una volta finiti dovete lasciare il turno al vostro o ai vostri avversarsi.
Avete anche delle abilità per poter scavare sul terreno per cercare degli artefatti, ma è una opzione che vi porta via un intero giorno e ogni volta che ci provate il sistema vi avverte se potete farlo oppure no.



Un gioco davvero bello che pur avendo una miriade di opzioni è facile fin da subito prenderci la mano e basta poco tempo per capire come funziona nella gestione delle risorse e del reclutamento militare.
Non si può dire nulla sulla grafica perché è la copia 1:1 della versione PC.
Per quanto riguarda l'hardware è solo AGA e dovete avere almeno un 68040 e 16 MB di memoria.

Amiga 1200/4000= 9,5

Eccellente gioco di strategia fantasy che porta l'Amiga in un mondo che prima di questo momento sembrava impossibile e oggi nel 2019 potete verificare che era possibile anche in passato.
Giocabilità stellare e malgrado abbia tante opzioni e un manuale ricco di pagine ha la capacità di diventare molto facile in poco tempo.



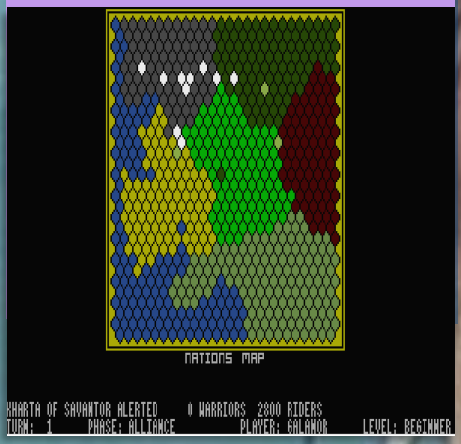
Atari ST, 512k (1989, PSS)

Sorcerer Lord è un gioco strategico di guerra medioevale dove le armate di ShadowLord stanno minacciando la pace del regno di Galanor. L'alleanza delle varie razze che ci vivono non sono pronte per essere soppresse, messe in schiavitù o estinte e così si preparano alla guerra. Voi dovete coordinare la difesa.

E' un gioco a turni per quanto riguarda il movimento e il combattimento in cui voi e il vostro nemico reclutate nuove truppe, nuove armate su una mappa 2D ad esagoni come tradizione vuole per questo genere di gioco classico di quel periodo.

I combattimenti sono solo testuali e pur avendo una giocabilità molto semplice c'è comunque da applicare un certo tipo di tattica perché si può sfruttare il terreno di gioco per favorire alcune creature rispetto ad altre.

A dispetto del tipo di gioco la magia non è una cosa importante e pur essendoci non è sotto il vostro diretto controllo; dovete riuscire a sconfiggere il nemico con le sole vostre forze e il coraggio delle creature che manderete sul campo di battaglia.



Il gioco ha cinque fasi per turno: movimento di Shadowlord, il suo combattimento, l'alleanza di Galanor, il movimento di Galanor e infine il loro combattimento.

In pratica voi agite direttamente nelle ultime due fasi e l'icona sullo schermo non si sposta in tutte le direzioni, ma segue la mappa esagonale quindi con direzioni NO-O-SO-SE-E-NE e quindi un po' complicato inizialmente centrare le vostre unità.



Il nemico sulla mappa è indicato con un icona rossa mostruosa, mentre voi siete indicati come una croce (come da tradizione).

Dovete spostare il puntatore su una vostra unità, selezionarla, muoverla in qualunque direzione e se la portate ad un castello vuoto, una parte di armata ne prenderà il controllo e un castello in meno per le forze del male.

Il movimento può essere normale o forzato, ma in questo ultimo caso le forze delle truppe diminuiscono molto più in fretta e dovete fare i conti con la fatica e quindi farete meno strada di una marcia normale.

Anche questo fa parte della tattica da applicare in base al terreno e in base al tipo di nemico a cui bisogna dare la caccia

Il gioco non è eterno e avete 40 turni per terminarlo alla difficoltà più bassa.

Una versione per Atari ST che sfrutta il suo hardware per avere un aspetto estetico ben riuscito per la mappa dettagliata del paesaggio e dei vari tipi di terreno.

Niente musica, ma solo effetti sonori molto buoni per le fasi di movimento e dei combattimenti con il suono delle armi e le grida delle creature.



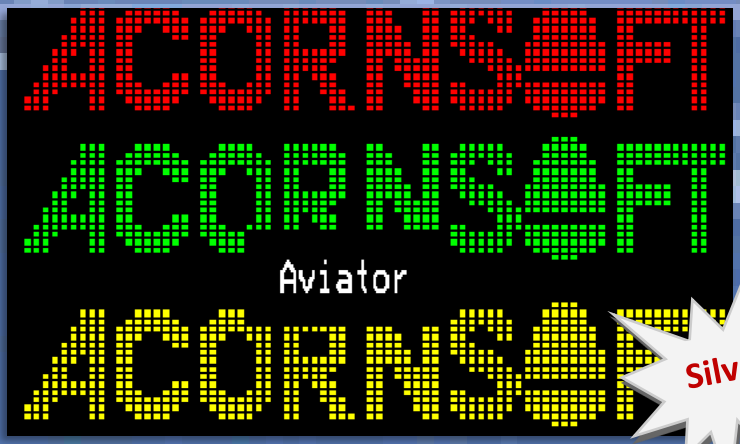
Con Riserva

Promosso

Atari ST= 7

Uno strategico che pur nella sua semplicità di interfaccia lo è un po' complicato nell'accedere ai vari comandi che hanno un movimento diverso dal solito. In generale come tipo di gioco è carino e una volta capito come funziona vi divertite parecchio, ma a lungo andare può diventare un po' noioso.

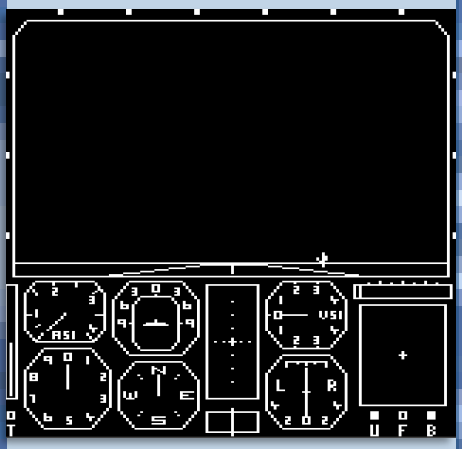
Le battaglie sono automatiche non si vede nulla e delle cinque fase a voi rimangono solo le ultime due. L'attesa tende a stancare.



Silver

BBC (1983, Acornsoft)

Aviator è un simulatore di volo civile per il BBC in cui pilotate un solo tipo di aereo, lo Spitfire Mark II, in cui dovete applicare tutte le procedure tipiche per la fase di decollo, volo, combattimento evitando gli stalli e poi l'atterraggio.
In quanto simulazione avete tutto quello che potete aspettarvi come una sofisticata riproduzione dell'aereo, del suo abitacolo, un mondo in 3D (con grafica vettoriale trasparente) e visuale prospettiva.
Avendo comandi e procedure realistiche dovete sempre avere il manuale sotto mano perché per ogni cosa c'è il rischio che la missione o il volo diventino disastrosi.





Voi eravate un pilota durante la guerra e ora nel 1950 avete deciso di acquistare un vecchio Spitfire e volare di nuovo con l'aereo di cui conoscete ogni caratteristica. Un giorno venite a conoscenza che alcune persone hanno avvistato una meteora che è caduta nei dintorni della città di Acornsville e che una strana creatura sta divorando tutti i campi coltivati che ci sono intorno e sta diventando enorme. Sono creature Aliene che distruggeranno ogni cosa, persone comprese.
Il vostro scopo nel gioco è quello di fare più punti distruggendo queste alieni che sono a bordo di astronavi di varie dimensioni a forma di diamante e in base alle loro dimensioni avete un certo punteggio.
E' un simulatore reale per quanto riguarda le procedure, ma con uno scenario decisamente fuori dal comune perché lo applica ad una invasione aliena. Bella idea sicuramente.

La parte del volo è difficile perché la grafica pur rappresentando abbastanza bene lo scenario può confondere (vettori trasparenti per lo scenario e l'abitacolo è davvero difficile) e poi con comandi che non sono standard rispetto ad altri simulatori di volo che conoscete già.
La prima cosa da è accendere i motori con il tasto "T", dare potenza con il tasto "E" e poi togliere i freni con il solito tasto di tutti i simulatori "B", ritirare il carrello con il tasto "U" e impostare i flap con "F".
Dopo in iniziale preoccupazione per una grafica che sembra poco chiara, quando siete in volo le cose diventano più felici perché lo scenario è fatto bene con le montagne e altre cose sul terreno per darvi un punto di riferimento.
Non c'è una mappa della città e quindi dovete esplorare questo mondo per trovare i vostri obiettivi.
I comandi solo un po' troppo sensibili e quindi è difficile ritornare nella posizione orizzontale in maniera corretta soprattutto quando dovrete fare gli atterraggi. Non ci sono salvataggi o altro. E' un simulatore con uno scopo arcade. Ogni volta dovete ricominciare da capo per battere il vostro record.

BBC= 8

E un simulatore di volo innovativo perché è tale per quanto riguarda le procedure, ma lo scopo è quello di un gioco di azione in cui dovete distruggere gli alieni per fare più punti possibile.
Ogni volta che giocate ricominciate tutto da capo perchè lo scopo è solo quello di fare punti e classifica.



ZX Spectrum (1985, Alpha Omega)

Bronze

E' un gioco che attira la vostra attenzione perché è sportivo a turni simile alla palla mano in cui dovete raccogliere una palla e portarla in porta e allo stesso tempo giocare come un RPG con diversi personaggi ognuno con le proprie caratteristiche da posizionare tatticamente in questa arena.

La grafica è carina con un buon disegno per il labirinto e dei vari androidi.

Deathball 2000 è un gioco di labirinto in 3D in cui otto androidi di ultima generazione tecnologica vengono inseriti in un arena per confrontarsi uno contro altro per vedere quale Azienda produttrice di Androidi è la migliore.

Questi androidi sono sottoposti ad una serie di test di forza, intelligenza



e agilità in vari sport tra cui il famoso DEATHBALL.

Il vostro scopo è quello di controllare gli androidi, uno alla volta, girando per questa arena labirintica grande 9x9 per cercare una palla e portarla in porta per fare dei goal.

Il nome di questo sport è perché potete usare ogni tecnica per riuscire a prendere la palla al vostro avversario anche distruggendolo. Lo scopo è quello di vincere, ma anche dimostrare quale Azienda è la migliore.

Controllando gli androidi potete usare ogni loro visuale in ogni direzione per poter controllare la presenza dell'avversario, ma anche per trovare il percorso per raggiungere la palla.

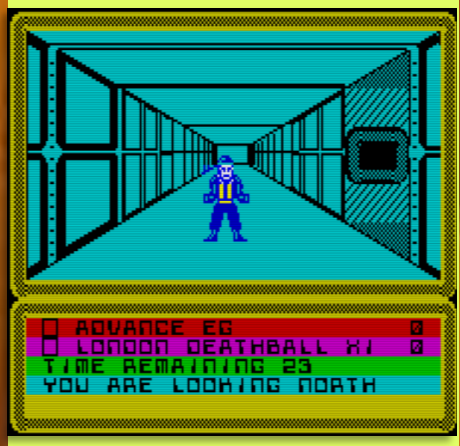
Terminato il caricamento avete una serie di opzioni prima di iniziare questa partita tra cui farne una veloce, una competizione o una lega, cambiare il nome delle squadra e scegliere la durata della partita.

La struttura di gioco è misto tra un gioco di palla mano e un RPG perché dovete assegnare dei punti di forza e agilità a ciascuno degli otto androidi.

Si gioca solo con la tastiera e i comandi sono molto scomodi perché sono associati ai tasti numeri per il movimento e poi il resto della tastiera per passare ad un altro androide e per raccogliere la palla.

Non è, tuttavia, un gioco in tempo reale dato che è a turni e quindi dovete muovere nel vostro turno tutti i vostri androidi e poi tocca al vostro avversario fare la stessa cosa.

E' un po' lento nel riconoscimento dei



comandi forse perché la visuale è in 3D e quindi dovete anche aspettare che venga disegnato il labirinto. Non avete dei comandi per attaccare il vostro avversario e non ho ben capito come affrontarlo perché quando lo avete davanti potete superarlo come se non ci fosse.

ZX Spectrum= 7

E' un po' difficile dare un genere a questo titolo perché una via di mezzo tra un gioco sportivo in cui fare goal in una porta e un RPG a turni in un labirinto.

La grafica non conta più di tanto perché è il vostro scopo è solo quello di avanzare tatticamente per questa arena, prendere la palla e fare goal.



Commodore 64 (1986, Argus Press/Quicksilva

Gold

Rupert and the Ice Castle è il seguito di "Toymaker's Party" ed è un gioco di piattaforme anche se ci sono oggetti da raccogliere e usare al momento giusto.

In questa nuova avventura Rupert e i suoi amici Jack e Jenny devono entrare nel Castello di Ghiaccio per salvare altri loro amici che sono stati congelati.

Per farlo dovete saltare sulle varie piattaforme e raggiungerli evitando tutti i nemici che incontrate perché ad ogni contatto perdete una delle vostre quattro pillole e se le finite tutte avete perso.

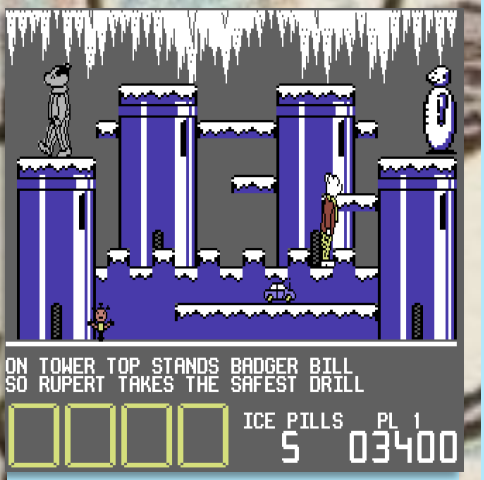
E' un gioco che non finisce mai perché una volta salvati due volte i vostri amici ricomincia tutto da capo in modo più difficile e la difficoltà è data dalle fasi per liberarli.

Inizialmente ognuno di loro ha un solo schermo e vuol dire che basta trovarlo per liberarlo. Quando li avete liberati tutti dovete rifarlo di nuovo, ma ognuno di loro ha due schermi. Nel primo dovete trovare l'oggetto giusto per salvarlo nel secondo schermo.

Dopo queste due prove il gioco ricomincia da capo con una difficoltà maggiore.

Un titolo molto intuitivo e che vi permette di superare ogni difficoltà in maniera calibrata dandovi la possibilità di salvare i vostri amici due volte e in modo diverso.

Non è facile, tuttavia, saltare su una piattaforme e fuggire ai nemici perché se venite colpiti da loro sulle piattaforme o dalle stalattiti venite sbalzati via dalla piattaforma o dalla cima del castello fino a terra e dovete ricominciare tutto il giro.





Non ci sono problemi di pixel e quindi i salti si fanno in maniera più che buona e potete farli sia in lungo che in alto e di certo questo aiuta nella giocabilità generale.

Bisogna, tuttavia, fare molta attenzione alle stalattiti che sono forse i nemici più cattivi perché cadono in maniera casuale.

La seconda volta che dovete salvare i vostri amici la difficoltà è molto più elevata perché gli scenari sono più complessi e ci sono molti più nemici che vi colpiscono quando meno ve lo aspettate rovinandovi anche una bella giocata.

Un bellissimo titolo su Commodore 64 per una grafica che ricrea bene l'ambiente glaciale di questo castello con i vostri amici nella stessa situazione.

I personaggi sono davvero ben disegnati e allo stesso modo dettagliati e curati in ogni cosa.

Solo effetti sonori durante l'azione, ma con dei jingle musicali quando salvate un vostro amico.

Commodore 64= 9

Un gioco di piattaforme che funziona bene senza essere stressati nei salti anche se in certe situazioni dovete trovare il pixel giusto perché queste sono usate anche dai nemici.

Alcune sono scivolose e quindi bisogna stare molto attenti.

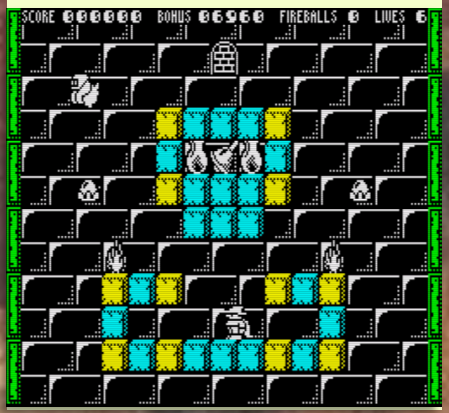
Divertimento assicurato per questa modalità in due fasi che alterna la difficoltà e lo rende molto longevo nel tempo perché non avendo una fine, una partita la si fa sempre per vedere fin dove riuscite ad arrivare.



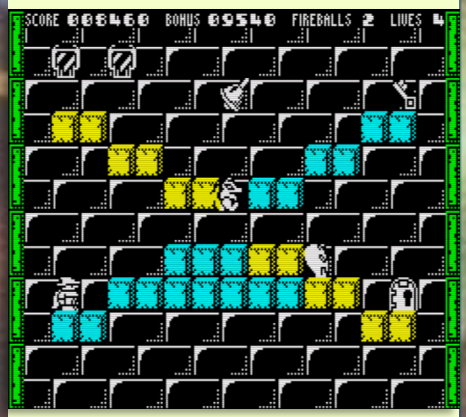
ZX Spectrum (1987, U.S. Gold)

Gold

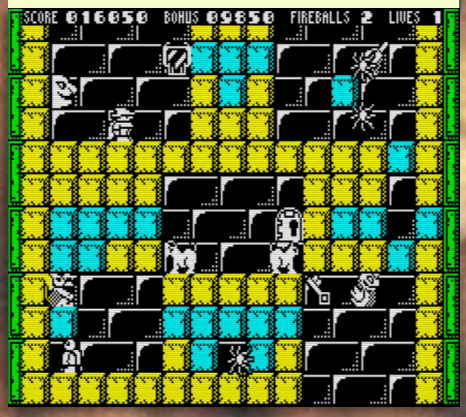
Solomon's Key è un gioco di piattaforme con elementi di strategia perché in ogni livello dovete cercare una chiave per aprire la porta che vi porta a quello successivo.
Avete una bacchetta magica che vi permette di creare e distruggere blocchi creando un percorso per raggiungere la chiave e allo stesso tempo bloccare e distruggere dei nemici. Alcuni di questi li potete uccidere distruggendo la pietra dove camminano e altri invece li potete solo bloccare. Alcuni rompono le vostre pietre, altri hanno la stessa vostra abilità di crearle e distruggerle.
E' scontato dire che il contatto con una di queste creature maligne vi porta via una delle vostre sei preziose vite.



Ci sono anche dei bonus che potete trovare distruggendo alcuni blocchi e per rendere questa avventura molto più interessante dovete terminare ogni livello entro un certo tempo limite.



Un gioco che per come è stato ideato e costruito è eccellente su ogni piattaforma dove l'unica cosa che cambia da uno all'altro è la grafica e la l'audio. La giocabilità è uno dei suoi valori più importanti ed è quello che ha sempre decretato il suo successo in ogni piattaforma.
La versione ZX Spectrum è molto ben dettagliata nella grafica con personaggi accurati e ottimamente animati. Curato allo stesso modo l'ambiente che ricrea stanze di un castello con i blocchi colorati che mostrano quelli distruttibili e quelli no.



Sprite e oggetti principali in grigio, ma questo è un limite hardware di questo Computer, ma gli permette di avere dei dettagli accurati in ogni cosa.
La difficoltà vi confonde perché nel primo livello è fattibile senza fatica, ma già dal secondo è molto tosto perché i nemici hanno abilità che non vi aspettate e dovete imparare a conoscerli sacrificando delle vite.
Raccomandato!

ZX Spectrum= 9

Con la sua grafica più tipica e anche parzialmente trasparente è molto accurata e la cosa più importante è che il Coin-Op è stato ottimamente convertito e c'è ogni cosa che c'era nell'originale.
Manca davvero solo la fessura per il gettone.

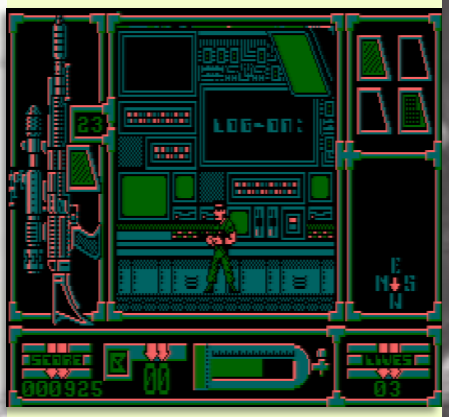


Bronze

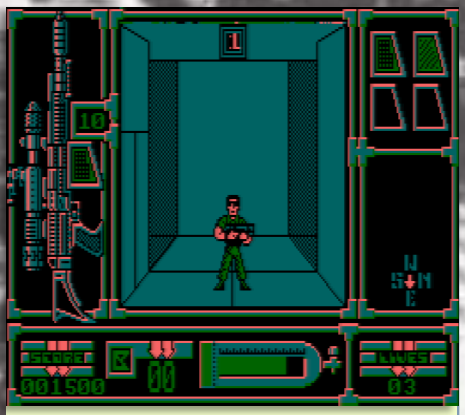
Amstrad CPC (1988, Imagine)

Vindicator è "Green Beret II", il tanto atteso, secondo il manuale, seguito che cambia radicalmente la meccanica di gioco perché ha tre fasi Shoot'em Up diverse: una a scorrimento verticale guidando prima un aereo e poi la jeep, una classica a scorrimento laterale e una all'interno di un labirinto in pseudo 3D.

Gli alieni hanno invaso e distrutto la Terra e i sopravvissuti sono sparpagliate tra i vari territori desolati. Tra di loro ce ne è uno che aspetta il momento di intervenire per scacciarli. Siete voi. Il Vendicatore.



Dovete infiltrarvi una base militare per distruggere il computer e annientare la flotta aliena, distruggere le astronavi alieni con un super aereo e una corsa frenetica a bordo di una jeep e infine esplorare le catacombe per affrontare il Grande Guardiano e terminare le ostilità.
Queste sono le fasi (i livelli) in cui è diviso questo gioco e grazie a questa varietà di scene dovrebbe garantirvi la voglia di finirlo e soprattutto evitare che diventi noioso.



La prima fase è all'interno del Complesso ed più che un semplice sparatutto perché dovete trovare la strada giusta, recuperare le munizioni e delle schede colorate che sono trasportate dal Guardiano Alieno. Dovete risolvere degli enigmi tipo l'"impiccato" in cui dovete trovare la parola che se è giusta vi da 2 pezzi di mappa. Una di queste mostra la vostra posizione nella sezione e l'altra mostra i componenti della bomba per distruggere il computer centrale. Se date la risposta sbagliata il sistema si resetta e dovete riprovare.
Gli enigmi e l'accesso al Computer richiedono le schede colorate e se non sono quelle richieste non potete terminare la missione.
Le altre due fasi sono principalmente sparatutto a scorrimento verticale e orizzontale in cui dovete distruggere tutto quello che è alieno. Con l'aereo distruggete una prima ondata di alieno e con la jeep dovete distruggere l'entrata delle catacombe per poter accedere a questo livello finale.

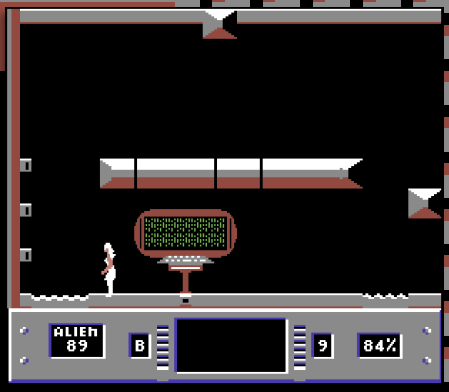
Un gioco ben riuscito su Amstrad CPC con buoni colori e anche un discreto dettaglio. La palette è abbastanza limitata perché è basata molto sul verde e l'azzurro e relative sfumature. Questa scelta, tuttavia, da la giusta credibilità a questi ambienti.
Musica ed effetti sonori ci sono tutti.

Amstrad CPC= 7,5

Uno sparatutto misto con livelli sequenziali uno diverso dall'altro e questo non vi porta mai ad annoiarvi facendo le stesse cose.
Il primo livello è difficile perché è un labirinto tutto uguale in cui è facile perdersi e può portare a momenti di noia perché anche le varie stanze sono tutte uguali. Inizialmente è così perché lo scopo è quello di annoiarsi un po' nel cercare le schede di accesso al computer. Poi cambia tutto perché quando avete le mappe sapete dove andare e cosa fare.

Commodore 64 (1990, CP Verlag)

ALIEN

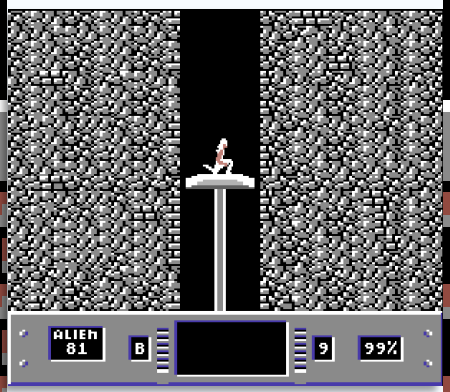


Alien

, a dispetto del nome, non ha niente a che vedere con il film cinematografico, ma è uno sparatutto a piattaforme a scorrimento laterale che di fatto è un rifacimento di Impossible Mission per come è strutturato il gioco.
Il personaggio che controllate è una donna che si muove e salta esattamente come nel gioco citato. Ci sono degli ascensori che vi portano in alcuni settori sotterranei dove ci sono degli alieni che dovete distruggere con la vostra pistola.
IM era di fatto un puzzle game perché bisognava cercare dei pezzi di una mappa. Questo è un gioco di azione a piattaforme in cui dovete distruggere gli alieni con un'arma che ha solo 9 proiettili.
L'interfaccia di gioco è essenziale, ma molto utile perché vi mostra il numero di alieni che ci sono nel settore che vi viene indicato, il numero di proiettili e la vostra energia.



La giocabilità tende ad essere molto scarsa perché i quadri sono statici e questo comporta che correndo ne attraversate uno pieno di ostacoli letali come pozze di acido e fiamme. Avete tanta energia che non è un problema perché appena venite in contatto con delle trappole venite scaraventati via e in questo modo perdete poca energia ogni volta.

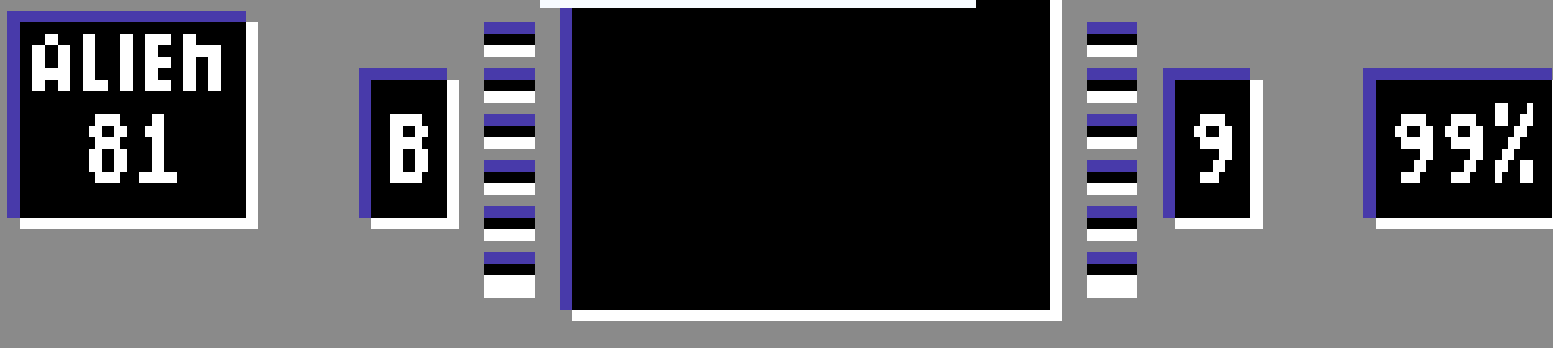


Il problema sono i salti che vanno fatto al pixel giusto quindi ne uno troppo avanti ne uno troppo indietro.
Sembrano esserci problemi di collisioni dato che spesso sembra che attraversiate dei muri, ma in realtà è stato fatto di proposito perché questo vi permette di avere il pixel giusto per fare un salto.
Ci sono piattaforme sospese che hanno dei buchi tra una e l'altra e certi salti vanno fatti al buio nel quadro precedente e quindi dovete anche imparare a memoria ogni pixel di queste ultime per sapere dove cadere passando, appunto, da un quadro all'altro. Un brutto modo di giocare ad un videogioco.
E' un titolo che attira l'attenzione perchè è un clone spudorato di Impossible Mission che lo ricorda nella meccanica di gioco e perché dovete trovare dei passaggi risolvendo qualche enigma.
Gli alieni sono in un settore e voi dovete trovare una strada sotterranea per arrivarci sfruttando gli unici due che potete esplorare.



Commodore 64= 5

Non è un bel gioco per il fatto che i salti spesso vanno fatti al buio tra uno schermo e l'altro con piattaforme che richiedono il pixel giusto.
Era forse meglio poter arrivare liberamente ai vari settori e poi esplorarlo per trovare gli alieni.
Dopo un po' di tentativi c'è un po' di rammarico perché poteva garantire divertimento con una struttura di gioco vincente.



TwinBee

Gold

©KONAMI 1986

MSX (1986, Konami)

Twin Bee è uno Shoot'em Up a scorrimento verticale un po' particolare perché ha una grafica tipica di cartone animato anche nella sua semplicità e anche per come sono disegnati i fondali, la vostra astronave e vari nemici.
Il volo è consentito in tutte le otto direzioni e avete due tipi di armi di cui la seconda sono delle bombe che vi servono per colpire i bersagli a terra. Ci sono vari bonus da prendere per potenziare le armi e sono rappresentate da campane colorate che sono nascoste all'interno di alcune nuvole che se colpite le fanno cadere. Alcune di queste possono combinarsi insieme, mentre altre si possono usare solo singolarmente.
Le campane sono di colore giallo e cambiano colore (e tipo di potenziamento) dopo diversi colpi.





I nemici possono essere distrutti in due modi diversi. Se li colpite in pieno al centro esploderanno. Se colpite i loro cannoni danneggerete solo quelli e queste astronavi saranno poi riparate in una ambulanza. Per evitare di trovarvi di nuovo di fronte nemici agguerriti dovete distruggerli subito.
Se decidete di giocare con un vostro amico sappiate con le due astronavi hanno la stessa velocità e potete unirvi per generare una potente astronave per lanciare una specie di Smart Bomb. Sempre in questa modalità a due giocatori se uno dei due colpisce l'altro di dietro, quest'ultimo sparerà quattro colpi multi direzionali.
Le premesse sono buone per un gioco davvero bello e divertente soprattutto nella modalità a due giocatori per unirsi e generare una specie di super arma.
La grafica è carina e decisamente usa uno stile Giapponese per essere anche un po' umoristica e vi basta osservare la vostra astronave e quelle nemiche.
La difficoltà è decisamente elevata e purtroppo non ci sono dei crediti per "continuare", quindi dovete impegnarvi fin da subito.
Non sembra mentre ci giocate, ma le varie ondate di nemici anche se inizialmente sembrano un po' stupide vi metteranno in seria difficoltà perché c'è la bramosia tipica di questi giochi di correre a prendere il potenziamento perfetto e finire tra i colpi letali dei vostri nemici.
La giocabilità è buona, lo scorrimento dello schermo è fluido e poi c'è una bella musichetta di accompagnamento e buoni effetti sonori.

MSX= 9

Un ottimo sparatutto che malgrado una difficoltà decisamente elevata e che lo diventa ancora di più perché la corsa ai potenziamenti vi distoglie dall'essere prudenti, vi tiene incollati al monitor.
Bello anche tecnicamente e che ricorda parecchio il gioco originale.



XADIUM

E' un gioco a metà tra una corsa spaziale e uno sparatutto a scorrimento orizzontale in due fasi che trae una forte ispirazione da "Buck Rogers: Planet of Zoom" nella prima dove con la vostra astronave dovete volare in tracciati delimitati da dei pali con una visuale in terza persona in uno scenario in 3D.
In questo scenario potete accelerare e decelerare per riuscire a non finire fuori del percorso.

Avete un tempo limite per finire questa corsa e se colpite un palo non succede nulla tranne il perdere tempo prezioso.
La seconda fase si svolge nel sottosuolo con una visuale laterale e dovete solo arrivare all'uscita entro un tempo limite.
In questo livello potete sparare ad ogni cosa che vi trovate davanti e che rappresenta un ostacolo.

La grafica, almeno per la prima parte, è molto bella, colorata bene e il volo in 3D è realistico. La seconda non l'ho vista perché è veramente molto difficile volare ad alta velocità e quindi per prudenza si va a metà potenza che non basta per vincere la corsa.





Commodore 16= 7

E' difficile, ma realizzato bene e per quello che ho visto direi che vale la pena giocarci per cercare di terminarlo.
Tecnicamente è fatto bene con uno scrolling molto fluido.



Solo Flight (v2)

Questo gioco lo avevo già recensito nei primi numeri della fanzine per vari Computer e Console, ma per il Commodore 64 avevo descritto solo la prima versione, mentre oggi vi parlo brevemente dalla v2 che cambia qualche cosa a livello grafico e sonoro.

Voi pilotate il piccolo aereo Ryan ST-A in due missioni: l'addestramento e la consegna della posta.

La prima missione è solo per imparare a volare grazie gli istruttori che vi guidano ad ogni passo per imparare a decollare, volare e atterrare.
Nella seconda missione dovete portare la posta da una città all'altra in varie condizione meteo in cui opterete per un volo visuale oppure strumentale.

Le differenze dal primo gioco sono il parlato digitalizzato che vi aiuta tantissimo soprattutto nelle lezioni di guida e poi un nuovo cruscotto più ampio e dettagliato rispetto alla prima versione.
E' la versione più bella perché è più realistica quando sentite le voci degli istruttori o dei controllori del traffico aereo.





Commodore 64= 9

Un nuovo cruscotto più bello e preciso e il parlato digitalizzato rende l'esperienza di volo più realistica.



LOCK-ON

E' un gioco arcade di volo uscito per il PC-Booter, un Computer che, similmente ad altri dell'epoca, permetteva il caricamento del gioco direttamente all'avvio senza caricare il DOS.
E' un clone di After Burner per la meccanica di gioco anche se qui la visuale è in prima persona all'interno dell'abitacolo in uno scenario in tre dimensioni.
Lo scopo è quello di distruggere tutti i nemici con il vostro mitragliatore di serie che può surriscaldarsi e lasciarvi privi di difese durante il raffreddamento.
L'azione sembra svolgersi in un pianeta alieno perché i nemici sembrano di quel tipo e quando arrivate in fondo allo schermo appare una specie di portale che vi teletrasporta in un'altra regione.
Sullo schermo avete un doppio mirino perché il quadrato grande serve per acquisire il bersaglio che diventa rosso per poi essere colpito.

La grafica per questo Computer è supportata in modalità CGA ed EGA con una qualità generale decisamente molto diversa dall'originale e molto più primitiva, ma i colori, nella modalità EGA, sono ben applicati.
L'azione di gioco dipende dal computer che avete e che dovete scegliere prima di iniziare a giocare.



PC Booter= 6,5

La giocabilità è messa a dura prova per questo sistema di puntamento un po' difficile da attuare, ma è abbastanza simile a quello di After Burner pur essendo in generale molto più primitivo.
L'arma tende a surriscaldarsi e anche questo è un altro fattore di difficoltà.



Space

Un gioco Francese molto semplice che è di fatto uno Shoot'em Up a scorrimento verticale che ha una forte ispirazione da Invaders o Galaxian.
Non c'è molto da dire su questo titolo perché non ha niente di nuovo sulla meccanica di gioco che possa trarre qualche vantaggio per il giocatore di turno.
Avete tante vite perché è molto difficile dato che i nemici hanno una formazione che è sempre in movimento caotico e graficamente sembrano delle uova perchè quanto vi attaccano cambiano forma e sono delle facce con i capelli.
E' sufficiente che vi sfiorino di un pixel per uccidervi, ma è comunque un prezzo da pagare per la sua semplicità.
L'unico scopo che ha è quello di andare avanti per più livelli possibile.

Graficamente molto semplice che non punta di certo all'aspetto estetico che comunque fa il suo dovere con questa forma di attesa e poi che cambia in fase di attacco. Di contro ha una giocabilità molto scadente.





Commodore 64= 5

E' uno dei tantissimi giochi sconosciuti per il Commodore 64 che sono cloni di titoli molti affermati e che cercano di riprodurre quella giocabilità vincente. Non sempre ci riescono perché poi puntano tutto su scopi deludenti e difficoltà frustranti.

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.

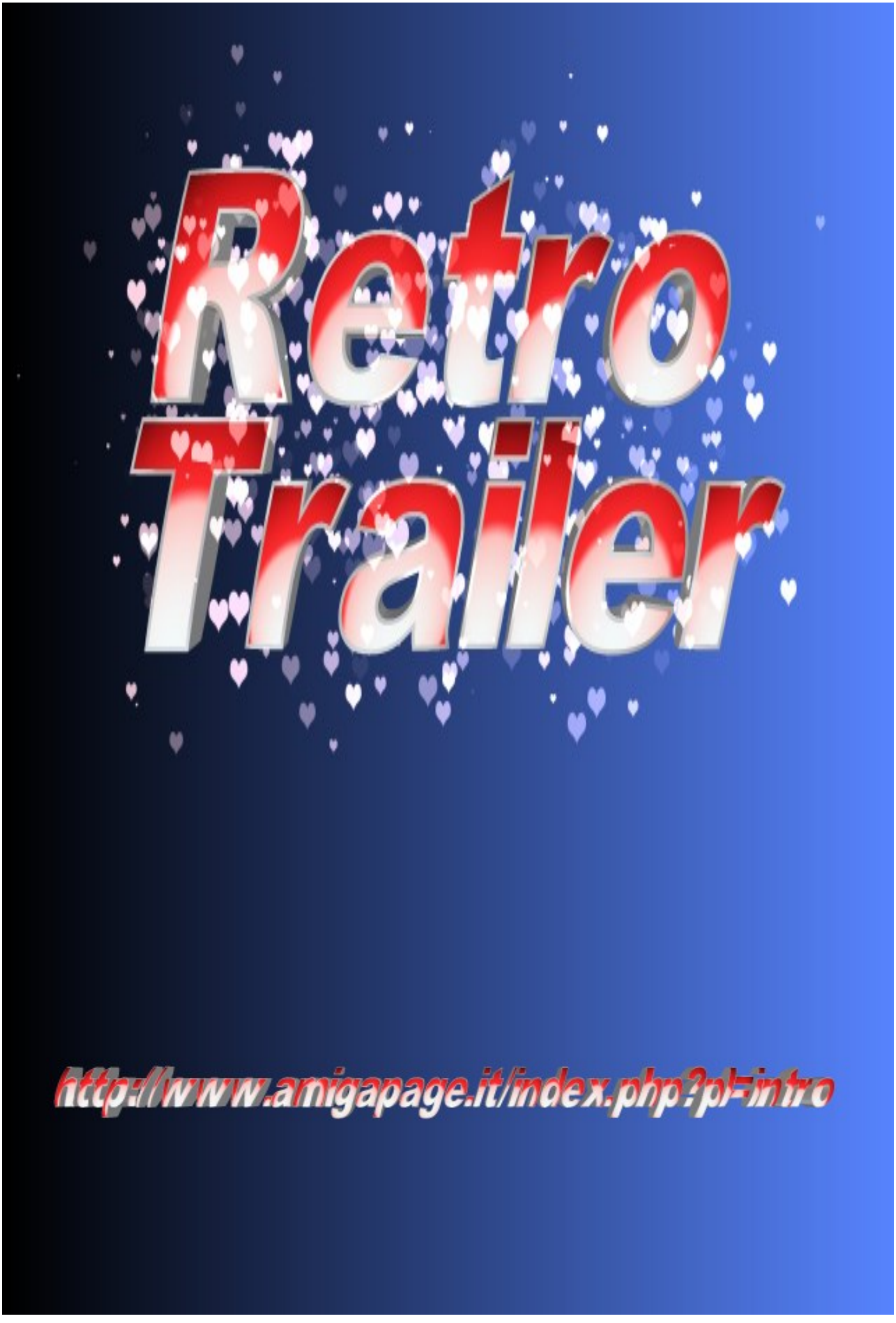
Un grazie a:

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):



Costruiamo un PC Virtuale con DOSBox Parte 2

Nello scorso numero avete visto le basi per iniziare ad usare questo emulatore e oggi ne vedete delle altre molto interessanti che si possono fare.
Ho detto che grazie al file di configurazione "dosbox.conf" potete fare di tutto e ora vedete come modificarlo per avviare i giochi direttamente dall'eseguibile senza dover usare la shell del DOS.
Entrate con il vostro editor di testo preferito nel "dosbox.conf" e andate in fondo alla pagine dove c'è scritto "**[autoexec]**" e aggiungete i comandi per avviare il gioco:

```
[autoexec]
# Lines in this section will
# You can put your MOUNT lin
```

Montate C in locale, inserite C:, poi scrivete il percorso del gioco e infine l'eseguibile.
Quando cliccherete sull'icona di DOSBox.exe il gioco si avvierà automaticamente (*Tutto molto semplice e davvero immediato, ma attenzione che se il gioco dovesse richiedere il settaggio delle impostazioni video e sonore lo dovete fare prima di modificare il dosbox.conf*).

```
[autoexec]

mount c .
c:
cd barba
barb
```

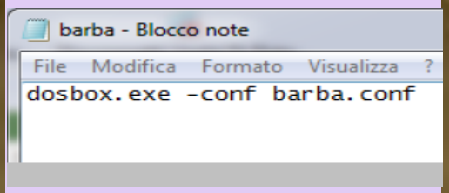
Questa soluzione però non è da preferire perché in pratica vi impedisce di avviare altri giochi che avete copiato e installato.
Potete a questo punto creare due startup personalizzate per eseguire i due giochi di questo tutorial.

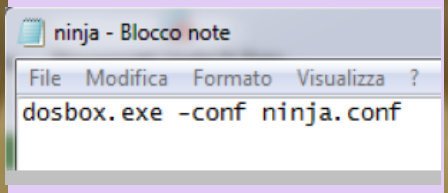
Dovete duplicare il file "dosbox.conf" in due file di configurazione chiamati rispettivamente "**barba.conf**" e "**ninja.conf**" che dovete modificare in questo modo (lasciando inalterati ovviamente gli altri settaggi, mi raccomando!):

```
[autoexec]
mount c .
c:
cd barba
barb
```

```
[autoexec]
mount c .
c:
cd ninja
dudes
```

Ora i due giochi sono completamente slegati da DOSBox dato che l'emulatore riconosce solo il file chiamato "dosbox.conf".
Come fare allora ad avviarli?
Dovete creare due file "batch" per eseguire questi giochi con un editor di testo: barba.bat e ninja.bat.





Cliccando sul file ".bat" che volete provare vedrete che DOSBox avvia il gioco desiderato.
Ora è il caso di provare qualcosa di più difficile (se non conoscete a fondo i comandi di questo emulatore, inizialmente lo è, ma con un po' di pratica avrete tante soddisfazioni).

Come montare un lettore CD-ROM?
Per imparare a farlo ho deciso di usare il gioco *Warcraft II: Tides of Darkness* che è disponibile su questo supporto ottico.
Nel numero scorso avete letto che per montare un CD-ROM ci sono due metodi a seconda che il supporto sia reale oppure una immagine ISO.
La prima cosa da fare è creare "war2.conf" per poterlo configurare liberamente ed eseguire al meglio questo gioco.

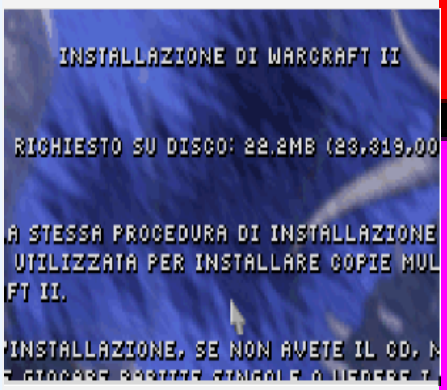
UNITA' FISICA:

Se il vostro CD si trova, ad esempio, nell'unità reale "F" dovete modificare il vostro "war2.conf" per poterlo leggere.
Prima di tutto montate la partizione C come avete già imparato e poi montate il CD-ROM come segue:

```
[autoexec]
mount c .
mount d f:\ -t cdrom
```

Createvi un file "war2.bat" come fatto per gli altri giochi con la stessa procedura: "**dosbox.exe –conf war2.conf**".

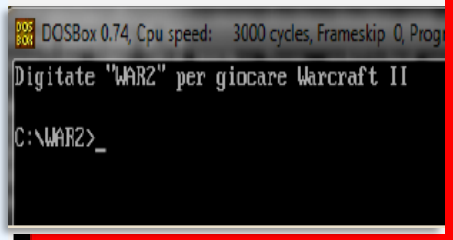
A questo punto cliccate due volte su "War2.bat" per avviare DOSBox e montare il CD-ROM.
Una vota che siete davanti alla shell del DOS vedete scritto che il CD è stato montato come D e quindi entrate nel CD scrivendo D:.
Scrivete ora "install" per avviare l'installazione del gioco in questione



finita la quale dovete configurare la scheda audio come segue:



Come predefinito il programma rileva la Gravis Ultrasound, ma ignorate questa scelta e cercate la Sound Blaster 16 e poi configuratela automaticamente eseguendo il test per vedere se avete fatto tutto per bene.
L'audio per questo gioco va configurato due volte: musica ed effetti sonori.
Terminata l'installazione la finestra del DOS vi informa come procedere per avviarlo correttamente.



Ora potete tornare al vostro war2.conf e modificarlo con queste nuove informazioni:

```
[autoexec]
mount c .
mount d f:\ -t cdrom
c:
cd war2
war2
```

Montate C in locale, scrivete il percorso del gioco e infine l'eseguibile (l'estensione .exe o .bat non serve).

Salvate il tutto e avviate il vostro War2.bat per giocare a Warcraft II da CD.

IMMAGINE ISO

Convertite il CD del gioco in una immagine iso (meglio creare un bin/cue per poter sfruttare le tracce audio che nel formato .iso potrebbero perdersi).
Create un'altra configurazione e questa volta la chiamata "**war2iso.conf**" e create anche un "**war2iso.bat**" con la stessa procedura: DOSBox.exe –conf war2iso.conf.
Il file "war2iso.conf" va modificato in questo modo:

```
[autoexec]
mount c .
imgmount d "./war2cd/war2.cue" -t iso -fs iso
d:
```

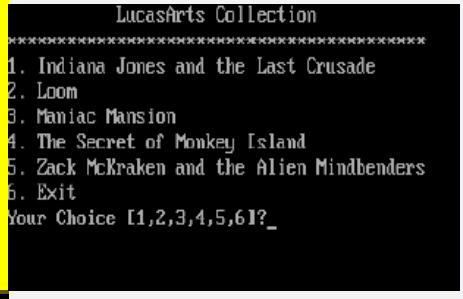
Dato che avete montato C nella cartella di DOSBox e avete la vostra iso in una cartella chiamata "war2cd" questa sintassi vi permette di montare il CD-ROM.

Attenzione!!

Con le immagini "**iso**" e "**img**" il comando è "**-t cdrom**" mentre per tutti i file immagine che hanno un "**cue**" è meglio usare "**-t iso –fs iso**" per evitare che il CD sia montato scorrettamente o non venga riconosciuto durante l'installazione.
Aggiungendo poi "**D:**" entrate direttamente nella root del CD e poi seguite la stessa procedura di installazione.

MENU NELLA SHELL DEL DOS

Sicuramente molti di voi avranno avuto modo di vedere alcuni menu per eseguire il programma che vi interessa premendo un tasto ad esso associato.



Normalmente vedete questi menu sui sistemi operativi più avanzati che hanno interfacce grafiche che permettono la scelta in modo più semplice con il mouse che vi aiuta. Con il DOS le cose sono molto più complicate perché tutto viene fatto da un file batch che va scritto a mano in modo corretto e che possa essere letto dal sistema operativo.

Lo potete fare anche con DOSBox limitato ad una tabella testuale, ma che ha tutte le caratteristiche per rendervi la vita facile avviando il gioco o il programma che viene associato ad una lettera o numero delle vostra tastiera.
In questo tutorial avete scoperto come avviare 3 giochi: Barbarian, Bad Dudes e Warcraft II.
Ora imparerete a costruire un menu testuale per avviarli associandoli ad una lettera e anche per poter uscire e tornare alla shell del DOS.
La prima cosa da fare è creare una copia del "dosbox.conf" rinominandola "**menu.conf**".

Editate questo nuovo file di testo come segue:

```
[autoexec]

@echo off

:start
cls
echo            Revenge! Tutorial
echo ********************************************
echo 1. Barbarian
echo 2. Dragon Ninja
echo 3. Warcraft II - Tides of Darkness
echo 4. Exit
choice /c1234 Your Choice
if errorlevel 4 goto exit
if errorlevel 3 goto war2cd
if errorlevel 2 goto ninja
if errorlevel 1 goto barba


:barba
mount c .
c:
cd_barba
call barb.exe
cd..
goto start

:ninja
mount c .
c:
cd_ninja
call dudes.com
cd..
goto start

:war2cd
mount c .
imgmount d "./war2cd/war2.cue" -t iso -fs iso
c:
cd_war2cd
call war2.exe
cd..
goto start

:exit
exit
```

Se volete creare un menu di giochi DOS iniziate il vostro script con un "**echo off**" per nascondere la shell di MS-DOS e poi subito sotto "**:start**", "**cls**" e infine usate "**echo**" che servono rispettivamente per la gestione e la creazione della tabella.
Nelle linee che create con "echo" mettete il nome della vostra compilation, delle linee per creare la tabella e poi mettete il nome completo dei giochi che volete usare (*la procedure per scrivere i giochi è questa: echo 1. nome del gioco*).
Il comando "**choice /c**" seguito da numeri e lettere vi permette di associargli i giochi.
Per questo tutorial vi faccio vedere come si fa con tre giochi, ma se un giorno create un menu con 20 programmi le cose sono molto più complicate, ma per ora non pensateci e concentratevi a capire come creare questo primo semplice menu.
"**if errorlevel x goto gioco**" rappresenta l'errore di uscita necessario al buon funzionamento del menu e va scritto esattamente come si vede nell'immagine allegata e dopo il comando "**goto**" bisogna indicare la cartella che contiene il gioco (non il nome completo che avete scritto vicino a "echo"). La "**x**" che vedete rappresenta la posizione del gioco che va scritta al contrario rispetto a quello che avete scritto dopo "*echo*".
Se avete scritto "*echo 4. Exit*" la prima linea di "*if errorlevel*" deve essere questa (guardando l'immagine è più semplice da capire).

Quando scrivete i giochi con il comando "echo" dovete usare solo i numeri da 1 in poi, ma con Choice/c non si può fare e dopo lo 0 dovete usare le lettere dell'alfabeto da A a Z. Con "if errorlevel" però dovete usare solo i numeri e quindi imparare ad associare i numeri alle lettere (è molto più facile di quello che sembra).
Se avete questo caso:

Echo 1. xxx
Echo 2. yyy.
….
Echo 11. Exit

Avrete questo risultato:

Choice /c1234567890A

Quella "A" è associato al numero 11 e così via (lo decidete voi la lettera da usare per associarlo a quel numero, quindi potreste anche usare Y o quello che volete)

Con "if errorlevel" la prima linea che dovrete scrivere sarà:

If errorlevel 11 goto Exit
….
If errorlevel 2 goto yyy
If errorlevel 1 goto xxx

Ora dovete associare le lettere ai giochi per avviarli.
Nell'immagine si vede che io montato il "C" ogni volta, ma si poteva fare una sola volta all'inizio dopo "echo off".
Dovete scrivere i comandi di avvio dei giochi nell'ordine che avete fatto prima con il comando "echo".
In questo caso il primo gioco è Barbarian, il secondo è Dragon Ninja e il terzo e Warcraft II. La quarta voce è il comando di uscita dal menu.

Si inizia con il nome della cartella dove è stato installato il gioco esattamente come lo scrivo io:
:barba

Dovete mettere poi il percorso della cartella con:
cd barba

Richiamare l'eseguibile da avviare con:
call barb.exe (in questo caso mettete sempre l'estensione)

cd..

goto start (questo comando importantissimo serve quando uscite da un gioco per tornare al menu per una nuova scelta; non dovrebbe essere obbligatorio inserirlo, ma mettetelo perché potrebbe darvi errore nell'eseguire il gioco).

Attenzione!!
Se nella vostra compilation c'è uno o più giochi su CD-ROM dovete montare il CD come vi ho spiegato direttamente in questo script come vedete nell'immagine.



Anche in questo caso forse si poteva fare fin da subito dopo "echo off", ma non è sbagliato inserirlo al momento giusto durante la creazione dello script.
La voce "Exit" potete anche non metterla perché comunque alcuni giochi non escono più al DOS e dovrete proprio chiudere l'emulatore.

<u>Se avete Windows 3 installato su DOSBox dovete chiuderlo per bene perché altrimenti si corrompe un file e non si avvia più.</u>

Console Forever



Console Forever



sono legati a Snoopy.
Se abbattete il Barone Rosso riceverete una medaglia e se perdete lui continuerà ad vivere per un altro giorno.

Bello tecnicamente con colori ben scelti e applicati per ricreare ottimamente il personaggio principale in ogni sua caratteristica e anche le animazioni. Buoni anche i fondali.
La sua semplicità lo rende divertente e immediato e per un po' vi terrà attaccati al monitor cercando di fare più punti possibile e sconfiggere il vostro avversario.



Snoopy and the Red Baron (1983, Atari - Atari 2600)

Un divertente gioco per questa Console in cui voi interpretate Snoopy che vola con la sua casetta per cercare di sconfiggere il Barone Rosso.
Personaggio molto comico e come tale anche questa sfida lo è perché la cuccia si snoopy per l'occasione può volare, inseguire e ingaggiare battaglie aeree in questo sparatutto a scorrimento multiplo.
Non solo questo obiettivo, ma anche raccogliere i vari oggetti che il vostro nemico lascia cadere dal suo aereo: ossa, hamburger e birra.
Tutti oggetti che in qualche modo

Atari 2600= 8

Oggi non vi da di certo gli stessi stimoli del 1983 quando in effetti questa tecnologia sembrava fantascienza.
E' ancora un bel gioco, ma alla lunga tende un po' a stancare perché la struttura è quella, tuttavia, per il personaggio rimane interessante da giocare.



Buggy Run (1993, Sega - Sega Master System)

E' una corsa automobilistica isometrica in cui guidate una buggy in un campionato con 15 piste e per ogni vittoria c'è un premio in denaro che può essere usato per migliorare la vostra vettura.
Se giocate da soli avete quattro modalità: Race, Vs. Com, Freerun e Battle - se giocate in due avete Race, 1P Vs 2P e Battle.
Un titolo che vi permette di variare la corsa con queste modalità per renderlo più interessante e più vario per essere più durevole nel tempo.

Nella modalità principale che è il campionato prima di ogni gara do-



vete configurare la vettura e acquistare i pezzi migliori per cercare di vincere facilmente. Nelle altre è un confronto con il Computer e quindi corsa immediata senza perdersi in fronzoli sulla configurazione.
La "Freerun" serve come addestramento per imparare a guidare in questa grafica isometrica.

Bellissima la grafica che pur minuta è molto dettagliata per le vetture, ma anche per il fondale formato da vari tipi di terreno, lisci, ondulati con dune e vari tipi di paesaggi riccamente dettagliati e animati.
Consigliato per gli amanti delle corse isometriche.

Sega Master System= 9

Ottimo gioco di corsa isometrica che garantisce tanto divertimento per il tipo di guida ben realizzato, ma anche e soprattutto per le numerose modalità di gioco sia per un giocatore sia per due giocatori.
Graficamente è ben realizzato con una cura dei dettagli notevole pure con la minuta grafica.





Gold

Safari Hunting (1983, Sega - SG-1000)

Come dice il nome è un gioco in cui voi dovete cacciare degli animali in una impassibile giungla in cui dovete avventurarvi a piedi, ma se gli animali escono dal percorso e arrivano sulla strada potete colpirli dal vostro furgone.
Gli animali a cui date la caccia sono Serpenti, Gorilla, Leoni ed Elefanti. Voglio far notare che non li uccidete, ma usate un fucile con dei tranquillanti e più sono grossi, più munizioni dovete usare.
Quando colpite un animale inizia il conteggio del tempo che avete per trasportarlo dal punto in cui siete fino al vostro furgone. Se il tempo scende a zero mentre siete nella foresta, lui si sveglia e vi uccide.
Oltre a questo rischio c'è anche da tenere conto del carburante del vostro veicolo che è usato come tempo per terminare il gioco perché quando andate in giro per la foresta lasciate il motore acceso e questo consumo è usato per farvi affrettare nella vostra missione.
Gli animali ovviamente non sono stupidi perché escono dalla foresta sul sentiero per un attimo per poi sparire di nuovo tra la fitta vegetazione.
Se siete troppo vicini a loro vi uccidono all'istante.

SG-1000= 9

Fantastico gioco per l'antenato del Master System con un titolo bello come idea e anche come realizzazione perché non è così banale come sembra.
Dovete sempre fare attenzione a dove camminate e non avvicinarvi troppo ai punti dove questi animali timidamente mettono la testa fuori sul sentiero.
Grafica ben curata con una visuale mista tra volo d'uccello e laterale.


Education
Shift

Educational: Learning



Gold

Apple II GS (1989, Orange Cherry)

Come avete capito a me piace davvero tanto questo Apple II GS per i suoi tanti educativi che hanno sempre una interfaccia semplice ed efficace e permette ai bambini di accedere alle informazioni facilmente.
Talking School Bus è un educativo sull'ascolto di suoni e parole con la ricerca dell'oggetto giusto tra quelli che vedete sullo schermo. In alcuni casi dovete anche usare i colori reali per rappresentarli al meglio.



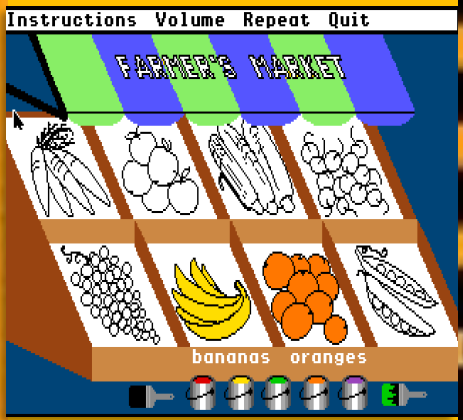
Non ci sono penalità e potete sbagliare quanto volete perché lo scopo è insegnare e far comprendere chi usa questo programma.
E' un gioco che richiede una buona conoscenza dell'Inglese per riconoscere gli oggetti dal loro nome e dalla comprensione del parlato.
I mini giochi sono:

⇒ **Bus Route**
⇒ **Farmer's Market**
⇒ **At the Aquarium**
⇒ **On the Farm**
⇒ **Print Reward**

In **Bus Route** vi viene chiesto di andare a prendere uno studente e dovete guidare il vostro veicolo usando la mappa e i quattro punti cardinali. Anche in questo caso è un esercizio di ascolto e conoscenza di queste direzioni.



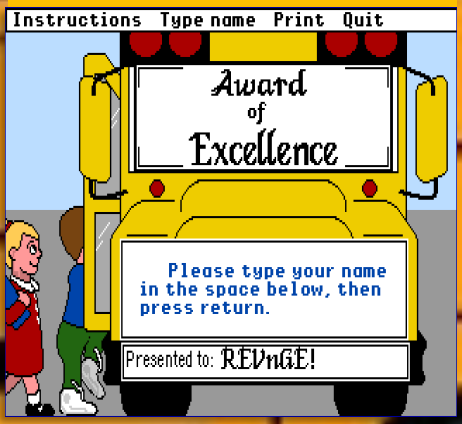
In **Farmer's Market** dovete ascoltare la voce del narratore che vi indica un frutto e il suo colore naturale. Voi dovete trovarlo e colorarlo.



At the Acquarium è basato sulla matematica di base perché dovete contare quante creature acquatiche vedete e premere il numero relativo.
On the Farm è basato sull'ascolto dei versi degli animali e se trovate quello giusto viene scritto come si scrive e come si legge e vedrete come il testo letto sia uguale al verso di questo animale.



Print Reward personalizza il vostro diploma che va fatto dopo aver superato tutti gli esercizi in cui vi viene assegnato un punteggio.



Apple II GS= 9

Eccellente educativo sotto ogni punto di vista. Audio di qualità eccellente che vi permette di comprendere quello che il programma vi chiede, grafica molto dettagliata e anche animazioni, dove presenti, riuscite e credibili.

Educational: Maths

Space Math Gold

Commodore 64 (1988, IntraCorp)



Space Math è un educativo di matematica come del resto dice il suo nome in cui voi pilotate una navetta spaziale che deve atterrare su una Luna o un Pianeta usando le operazioni di matematica per riuscire a farlo in modo perfetto.
Voi avete dei razzi laterali e verticali che hanno effetto solo dopo che date la risposta giusta, ma attenzione che la discesa della vostra astronave è continua e dovete rispondere alla svelta per evitare di scontrarvi con-



tro le pareti dei canyon o altre strutture esterne.
Il tipo di operazione da fare la dovete scegliere all'inizio del gioco che può essere casuale per ogni propulsore oppure impostarne un tipo, ad esempio, solo addizioni per i motori di sinistra, solo moltiplicazioni per quelli di destra e divisioni per quelli principali.
E' un educativo e allo stesso tempo un gioco arcade con tre sole vite per



riuscire a superare i vari livelli.

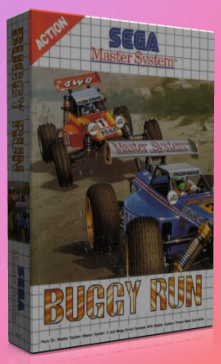
Un gioco bello per come è stato realizzato e come idea. La grafica è carina, tipica di questi giochi per il Commodore 64 arricchita da una giocabilità basata tutta sulla matematica.



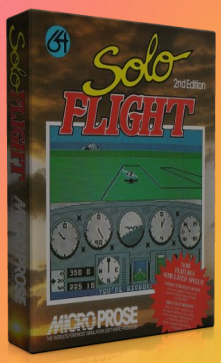
Commodore 64= 9

Un gioco arcade di azione basato interamente sulla matematica per riuscire a completare ogni missione di atterraggio.
Le operazioni sono associate ai motori che possono essere casuali oppure del tipo che volete voi.

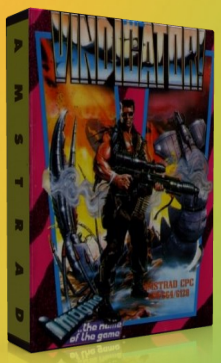
Box Art: Copertine in 3D

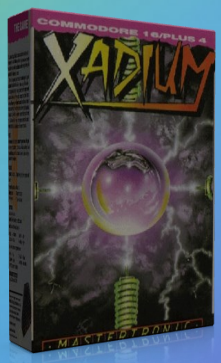












Volume 5, Numero 9
Settembre 2019

REV'N'GE!



Top 3

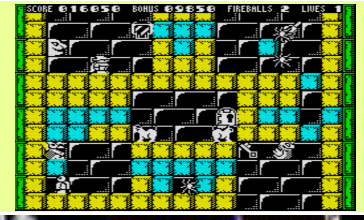
Magiczna Ksiega



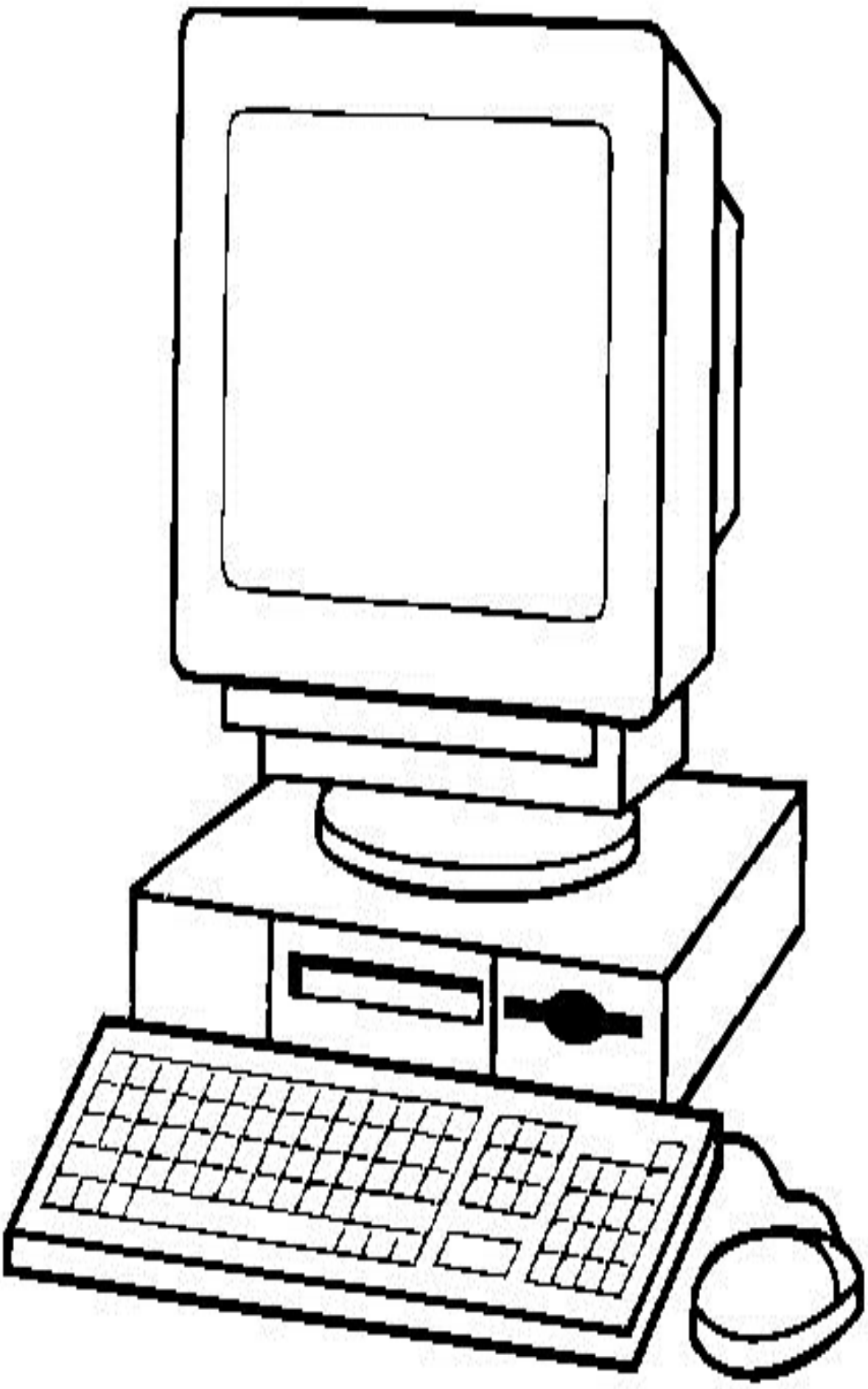
Heroes of Might and Magic II



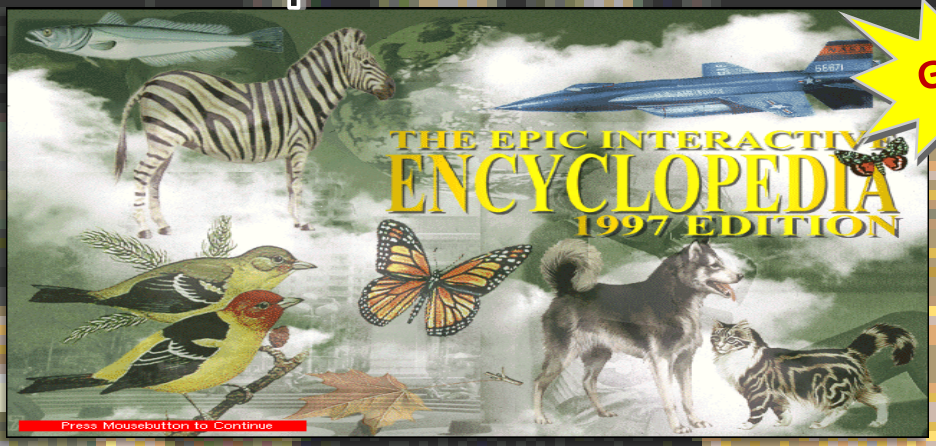
Solomon's Key




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



Gold

Amiga 1200/4000, 6 MB (1997, Epic interactive)

The Epic Interactive Encyclopedia: 1997 Edition è un prodotto multimediale per Amiga in versione OCS e AGA che vi permette di poter avere informazioni di ogni genere coprendo ogni argomento.
Questa Enciclopedia può essere letta in quattro modi:

* **Encyclopedia**
* **Explorapedia**
* **Guided Tour**
* **EUROpedia**



Con la prima avete le informazioni catalogate dalla A alla Z ed è quella principale a cui le altre in un modo o nell'altro accedono per darvi informazioni più dettagliate.
L'interfaccia è molto buona, complessa ed efficace perché avete tutto a portata di click e per ogni voce avete sempre la descrizione testuale. Se l'argomento ha altre caratteristiche vi vengono elencate e avete la possibilità di ascoltare la voce, la musica, vedere animazioni e filmati.
Il testo è letto tramite il "narrarator.device" che una volta avviato non potete più interrompere (*su testi lunghi meglio lasciare perdere*)

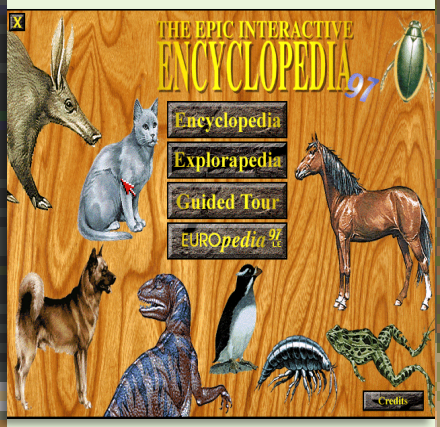
mentre la parte multimediale è tutto digitalizzata.
Explorapedia è una modalità per bambini che vi permette di imparare e giocare con otto animazioni interattive in cui ad ogni click del mouse su determinati oggetti potete vedere animazioni, ascoltare musica ed effetti sonori.



EUROpedia è la mappa geografica dell'Europa in cui potete selezionare le varie Nazioni per leggere la loro storia e ascoltare l'Inno Nazionale (devo dire che mi aspettavo una qualità sonora decisamente migliore e strumenti più consoni ad un Inno).



Guided Tour è la guida al programma che vi spiega con un ottimo parlato le varie funzionalità dell'interfaccia e delle tre modalità in cui potete esplorare questa enciclopedia.



Questa è la versione OCS provata comunque su un Workbench 3.1 perché dovete installare i driver del CD-ROM.
Ottima la qualità generale.

Amiga 1200/4000= 9

Eccellente Enciclopedia multimediale con tante immagini di alta qualità, animazioni, video, musica, effetti sonori e descrizioni dettagliate.
Insomma un prodotto classico che porta su questo Computer una interfaccia decisamente moderna rispetto a quelle normalmente viste su CDTV e CD32.


Al prossimo incredibile numero
#103
Ottobre 2019