REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#103

0,00 Euro 25 Ottobre 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 10



StarStrike II

Un simulatore spaziale in grafica vettoriale solida per Amstrad CPC

Unreal

Un gioco di azione su Amiga

ALTRE RECENSIONI: Steve McQueen WestPhaser * Metal Warrior * Eternal Light * Nemesis* Space Smugglers * AutoDuel * Le Trésor de Tout Hank Hamon: Ou Labyrinthe Infernal * Start Firebird * Psykozone * Barnyard Blaster * Starblaze * Hermetic * Sonar Salvage * Heavy Metal * Talking Speller * Sum Ducks * World Atlas

RECENSIONI CONSOLE: Decatlon * Ninja Golf * Aerostar

EDITORIALE NUMERO 103

Buon Autunno in questo numero che uscirà proprio a ridosso di Hallowen anche se non ho intenzione di fare uno speciale sui giochi tenebrosi e non ci saranno nemmeno questo genere di titoli. E' un numero autunnale normalissimo.

Continua ancora l'impaginazione che avete letto fino ad ora perché funziona bene e le varie sezioni sono efficaci. Non c'è motivo di stravolgere nulla e quindi rimane tutto uguale ancora per questi nuovi numeri.

La sezione "Ripescaggi" va avanti fino a quando non esaurisco tutte quelle recensioni che avevo scritto prima di iniziare a tradurlo in Inglese e ce ne sono parecchie che voglio rimettere in ordine e dare una nuova linfa vitale a quelle scritte un po' superficialmente perché puntavo più a fare comparazioni tra le diverse piattaforme.

Un numero che ancora una volta ha tante recensioni per Commodore 64, Amstrad CPC e ZX Spectrum che sono venute fuori un po' casualmente. La scelta di ridurre invece i titoli Amiga e Atari ST invece è fatta di proposito per favorire di più le altre piattaforme anche se poi gira che ti rigira sono sempre le stesse.

Ho scoperto in fase di correzione di aver recensito un titolo che avevo già fatto, ma ormai non c'era più tempo per cambiare.

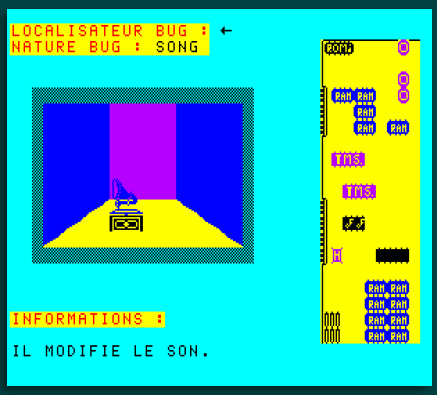
Buona Lettura

MAIN PREVIEW #104



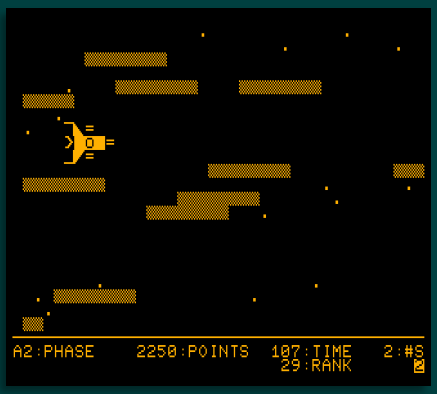
Apache Strike - Commodore 64

E' uno sparatutto in grafica vettoriale in cui guidate un elicottero tra i vari grattacieli della città che vedete nella mappa per distruggere tutti gli avversari.



Bug Buster - ExelVision

Avete mai sognato di rimpicciolirvi e passeggiare sulla scheda madre o le varie espansioni per cercare dei bug che compromettono l'uso del Computer?



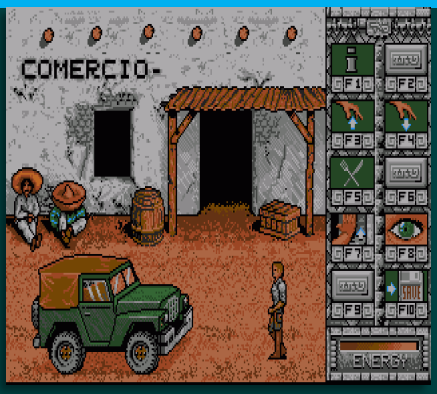
Cosmic Fighter - Commodore PET

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale per questo Computer che di fatto ha dato inizio alla carriera di Commodore nei videogiochi.



Cril-Lion - Commodore 16

Un divertente puzzle game in cui dovete distruggere con una delle vostre tre palline tutti i mattoncini che vedete sullo schermo, ma non è così facile come sembra.



Le Fetiche Maya - Amiga

Un'avventura Arcade in cui siete un esploratore simile a Indiana Jones che deve trovare dei reperti Maya. Come ogni avventura potete esplorare l'ambiente in 2D per raccogliere oggetti e usarli al momento opportuno.



Fernandez Must Die - Atari ST

Un clone di Commando in cui dovete affrontare tutti i soldati nemici andando a piedi, guidando una Jeep e affrontando anche pericolosi Carri Armati e altro.



Star Fox - SNES

Gioco Arcade in grafica vettoriale solida per questa Console che sfrutta in maniera impeccabile il suo chip Super FX per ammaliare i vostri occhi e impedirvi di smettere di giocare.



Star Sabre Zero - Amstrad CPC

Il gioco che ha recentemente ispirato un seguito moderno sempre su questo 8-Bit.
Un classico sparatutto a scorrimento orizzontale curato molto nella grafica e nei colori.

Sommario Numero 103 — Ottobre 2019

AutoDuel	Apple II	12
Barnyard Blaster	Atari 8-Bit	17
Eternal Light	Amstrad CPC	9
Heavy Metal	Amiga / DOS / Commodore 64	22-23
Hermetic	Commodore 64	18
Le Trésor de Tout Hank Hamon	ExelVision	14
Metal Warrior	Commodore 64	8
Nemeis	Commodore 64	10
Psykozone	Commodore 64	16
Sonar Salvage	ZX Spectrum	18
Space Smugglers	ZX Spectrum	11
Star Firebird	Amstrad CPC	15
StarStrike II	Amstrad CPC	13
Steve McQueen WestPhaser	Atari ST	7
Sum Ducks	Commodore 64	29
Talking Speller	Apple II GS	28
Unreal	Amiga	6
World Atlas	CD32	34

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

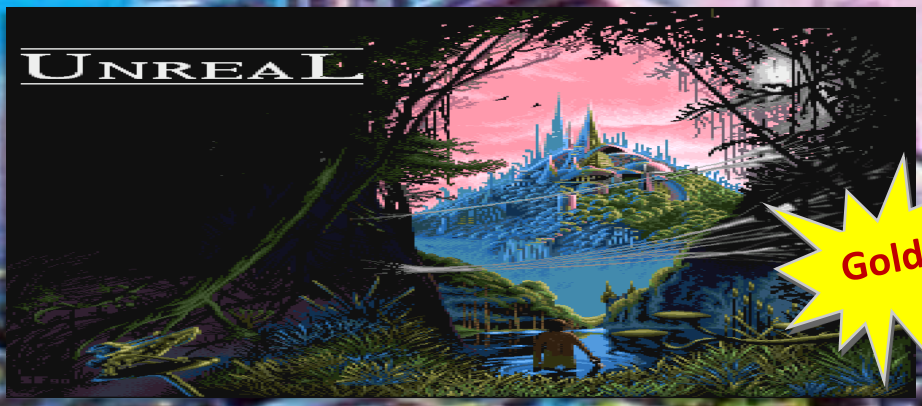
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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

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

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





Amiga, 512k (1990, Ubi Soft)

Unreal (da non confonderlo con la versione per Windows) è un gioco arcade fantasy in otto livelli con cinque di questi in 3D e tre in 2D.
Il vostro scopo è quello di salvare la Principessa Isolde dal malvagio Polymorphic, il Signore dell'Oscurità in ambienti totalmente interattivi in cui dovete volare, correre, saltare e distruggere i nemici in vari modi anche per fare il massimo punteggio.
Non avete delle vite tradizionali, ma una energia che decresce di un certo quantitativo ad ogni morte e potete recuperare 50 punti di essa solamente alla fine del livello.
Sapendo come funziona la forza vitale dovete cercare di superarli cercando di evitare di morire inutilmente e attaccando i vostri nemici in modo efficace.

Nelle sezioni in 3D voi cavalcate un drago sputafuoco in una meccanica di gioco ispirata moltissimo a Space Harrier con i vari ostacoli che velocemente vi appaiono davanti che dovete evitare e al tempo stesso distruggere tutti i nemici.
Le sezioni in 2D sono a scorrimento laterale in cui dovete attraversare l'ambiente che vi circonda cercando di arrivare in fondo al livello e come arma avete una spada fiammeggiante che dovete usare per affettare i nemici.
In queste sezioni che sono essenzialmente a piattaforme la difficoltà è il cadere da altezze troppo alte che vi consumano preziosa energia.
Alla fine del livello avete la possibilità di salvare su disco e poter continuare in un altro momento da dove vi siete fermati.



Un gioco che ha una grafica davvero bella, curata, dettagliata e con dei colori che ricreano gli ambienti in una maniera decisamente realistica soprattutto quelli in 2D in cui potete fermarvi un attimo a guardare le somiglianze con "*Agony*", "*Lionheart*" e "*Cedric*".
In quelli in 3D non potete distrarvi perché i pericoli scorrono verso di voi in maniera improvvisa e, tuttavia, la grafica è eccellente anche in questa parte.
Unreal sfrutta il vostro hardware per la scelta della qualità audio anche se è una opzione un po' strana.
Dovete scegliere se giocare con la musica o con gli effetti sonori. Se avete 512k di memoria potete solo scegliere la musica. Se avete 1 MB di memoria potete scegliere gli effetti sonori.
Non potete mai averli contemporaneamente indipendentemente dalla quantità di memoria.

Otto livelli sono tanti, ma averli alternati con fasi di volo e combattimento in 3D e con fasi a scorrimento laterale aiuta molto a non farlo diventare ripetitivo e noioso anche se i vari livelli sono lunghissimi e sembrano non finire mai tanto che dopo un po' dovete mettere in pausa per riposare i polsi e le dita.



Amiga= 9

Un ottimo sparatutto con vari livelli divisi tra azione in 3D e azioni in 2D. I livelli sono lunghissimi e in alcuni iniziate al mattino e li terminate alla sera con una sorta di passaggio delle ore.
E' bello come idea, ma forse un po' troppo lungo anche per una difficoltà che alle volte un po' ostica e dalla quale non c'è via d'uscita che perdere una vita.
Strana scelta per quanto riguarda l'audio. O musica con 512k di memoria o effetti sonori che richiedono almeno 1 MB di memoria.



Atari ST, 512k (1992, Loriciel)

Steve McQueen WestPhaser è uno sparatutto in prima persona a singolo schermo come lo è "*Cabal*" e quindi non c'è scorrimento ne laterale ne in avanti.
Nella versione originale "West Phaser" era uno dei quei titoli di Loriciel che sfruttavano la Light Gun che per l'occasione ne crearono una che ricordava una Colt usata in quel periodo a cui il gioco faceva riferimento.
Questa versione per la pistola non ebbe un gran successo e dopo tre anni esce questa nuova edizione che supporta altri controller.
Il nome "Steve McQueen" di questa



nuova edizione non centra assolutamente nulla con la trama e non c'è nessun riferimento con il personaggio o altri giochi.
Sullo schermo avete un mirino che vi serve per colpire tutti i fuorilegge armati che vi si parano davanti e potete giocare fino a



sei giocatori che devono scegliere uno dei più famosi personaggi "che hanno fatto il West" tra cui uomini di legge e pistoleri per affrontare i vari fuorilegge come Jesse James, Billy the Kid e Belle Starr che fanno i prepotenti nei saloon e nelle strade.
In ogni locazione ci sono i vari nemici che sono disegnati in modo buffo e umoristico esagerando i loro tratti e modi di combattere che li rendono più divertenti.
Ovviamente dovete uccidere tutti i cattivi, ma attenzione che dovete anche salvare gli innocenti e quindi non spargli contro.
Quando l'icona della faccia del nemico che state cercando lampeggia siete pronti al classico duello che porrà fine alla sua vita o alla vostra.

Già fin dall'inizio potete ascol-



tare una bella melodia che ricorda molto il periodo in questione e subito dopo la scelta di quale personaggio interpretare.
Avete una mappa degli Stati Uniti in cui ci sono altrettanti sei criminali che sono sparsi nei vari Stati e cliccando sopra il loro volto sapete dove sono e li seguirete fino ad ucciderli. In ogni Stato, tuttavia, dovete ripulirlo dai banditi di vari tipo.
Una grafica eccezionale con personaggi che hanno tutti le loro animazioni che sono state caricaturizzate in maniera incredibile in stile cartone animato così come i fondali e gli scenari pieni di dettagli e con dei colori che non solo ricordano bene i vari paesaggi, ma sembra un Coin-Op ultra dettagliato a cui manca solo il cabinato.

Atari ST= 9,5

Probabilmente uno dei più bei giochi di questo genere che abbia mai visto. L'insuccesso della versione con la Light Gun è che ci sono troppi nemici e anche il mouse non è molto veloce a centrarli e con la pistola probabilmente era anche peggio.
Per il resto non ci sono difetti. La musica iniziale è carina e durante l'azione gli effetti sonori sono ovunque e realizzati magnificamente.

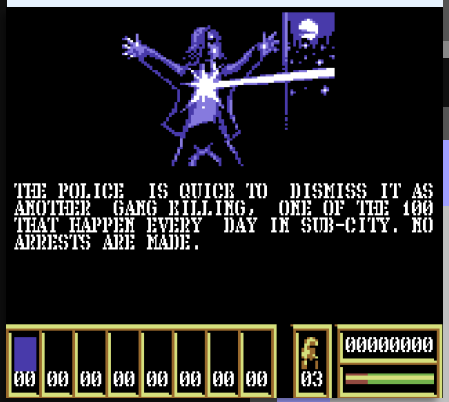


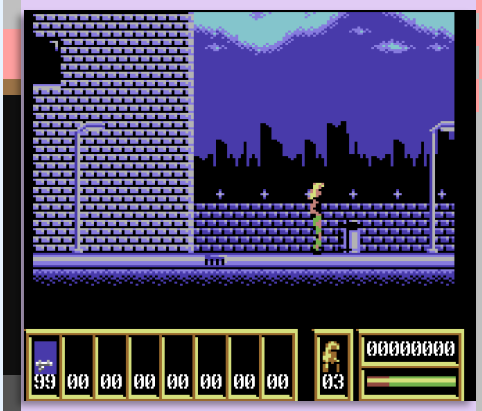
Gold

Commodore 64 (1999, Electronic Harem Production)

Metal Warrior è un gioco di azione e avventura in cui voi interpretate Ian, un chitarrista metallaro, la cui banda, Sadok, è sparita. Alcune voci parlano di alcune forze del male che reclutano musicisti per creare delle band musicali. Finita la vostra sbornia, decidete di investigare e iniziate dalle strade che sono piene di mutanti e teppisti per cercare i vostri compagni e scoprire i dettagli di questa cospirazione.
Anche se la visuale è a scorrimento laterale ha comunque degli elementi di avventura perché dovete parlare con dei personaggi per scoprire quello che sta succedendo e anche per sapere cosa fare; raccogliere oggetti per sbloccare certe missioni e certe locazioni; comprare armi per difendervi dai nemici che non vogliono che voi abbiate successo nel ritrovare i vostri compagni scomparsi. E' un gioco ad episodi perché è una quadrilogia e come molte avventure grafiche ci sono molte sequenze di intermezzo per creare i giusti collegamenti.

Bellissime queste sequenze di intermezzo che sono davvero ben riuscite con grafica statica e testo che vi permettono di seguire la storia.





La struttura di gioco è complessa e anche se sembra un classico Shoot'em Up a scorrimento laterale è molto di più. Potete interagire con le varie stanze perché potete entrare nei vari edifici o nei vari appartamenti per cercare gli oggetti o interagire con le persone.
Una grafica davvero molto curata con fondali credibili soprattutto negli esterni, ma anche all'interno dei vari edifici e poi non per ultimo anche il vostro personaggio che si muove bene per lo schermo.
Una cosa negativa sono i proiettili delle armi che sono molto scuri e si confondono parecchio con il fondale e quindi un contrasto nei colori non molto bello.
Non ci sono gli effetti sonori, ma una musica continua che lavora bene per darvi il giusto accompagnamento.

Un'avventura di azione in cui ci sono un po' tutti gli elementi che vanno dallo sparatutto alla raccolta di oggetti, interazioni e missioni secondarie.
Ottimo titolo da giocare soprattutto tenendo conto che ci sono quattro giochi e quindi una trama che si conclude con il quarto e ultimo episodio.



Commodore 64= 9

E' più di quello che sembra anche se già così è divertente e vi invoglia a giocarci soprattutto tenendo conto che scoprirete la cospirazione in corso solo in "Metal Warrior IV" e questo vi invoglia a giocare tutti i capitoli.
La grafica, come detto, è buona soprattutto per i fondali.
Male invece il contrasto dello sfondo con i proiettili che non si vedono bene.



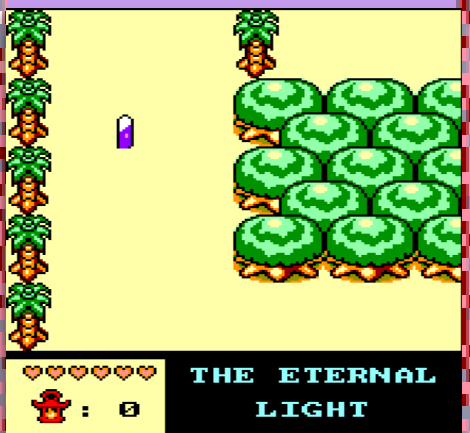
Amstrad CPC, 128k (2009, Morrirsoft)

Silver

Eternal Light è uno sparatutto fantasy in un regno di magia che vive in pace perché governato da un consiglio di maghi grazie a 10 lanterne magiche che danno il nome a questo gioco.
Uno dei maghi apprendisti però vuole per se tutto il potere e fa un patto con Melchior, un oscuro mago, che una volta ottenute le lanterne le sparpaglia per tutto il regno e uccide il giovane apprendista.
Voi interpretate Sundosia, il più potente e forte mago, per riportare tutte le lanterne nella Camera del Consiglio dei Maghi, affrontando e sconfiggendo le forze del male di Melchior.
Gli altri maghi vi danno il massimo potere per affrontare questa missione, delle palle di fuoco che sono sufficienti per poter recuperare tutte le lanterne.

E' un gioco che non è commerciale e ha una grafica che ricorda molto da vicino Zelda, ma forse di più "*Speris Legacy*" per Amiga per alcuni elementi grafici del paesaggio.





Ovviamente non è un RPG come mi sembrava nell'anteprima dello scorso numero, ma decisamente meglio.
Voi dovete recuperare queste lanterne che sono sparpagliate per le varie zone che sono accessibili seguendo un percorso ben definito con vari mostri che dovete sconfiggere con le vostre palle di fuoco che lanciate una alla volta.
Lo scorrimento non è continuo, ma a quadri e questo vi facilità perché potete vedere il percorso da fare per raggiungere una determinata lanterna. Difetto comune di questo genere di giochi è che ogni volta che entrate e uscite da uno schermo i mostri distrutti vengono rigenerati.

Molto carina la giocabilità, anche per questa modalità di visuale alla Zelda che lo rende molto attraente. E' un buon sparatutto che ha tutti gli elementi per tenervi incollati al monitor per il tempo di tentare di recuperare le 10 lanterne.
Qualche partita in futuro di certo la rifarete, ma un po' meno affascinati rispetto alla prima volta.

Amstrad CPC= 8

Uno sparatutto con la veste di Zelda che di certo non fa male all'aspetto estetico e per questo ne giova veramente molto la giocabilità.
Non è difficile e anche se sparate un colpo alla volta non dovreste avere difficoltà a superare i vari schermi. Attenzione ai mostri che si rigenerano ogni volta che ritornate allo schermo precedente.



Gold

Commodore 64 (1987, Konami)

Nemesis (*Gradius*) è uno Shoot'em Up a scorrimento laterale con le armi già disponibili, ma con un costo di attivazione che sono una specie di moneta che viene rilasciata quando distruggete una ondata di nemici e in base al numero di monete potete attivare una delle armi disponibili.
Queste ultime sono indicate in fondo allo schermo spente e una volta attivati lampeggiano per farvi vedere che le state usando.
E' una vostra scelta anche attivare il miglioramento che volete anche se solitamente il primo è la velocità e poi dopo tutti gli altri, ma nulla vieta di



aspettare di avere le monete per attivare una delle ultime armi.



Queste possono essere attivate più volte fino al loro esaurimento dato che ognuno di esse ha diversi potenziamenti.
Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere.
Gli abitanti di Nemesis sono in pericolo perché gli amiloidi Bacterions hanno attaccato il pianeta e sta a voi, unico eroe solitario, affrontarli per distruggerli e riportare la pace.
Il gioco è stato un enorme successo Arcade e alcune conversioni sono diventate addirittura delle Killer-App per alcune piattaforme ed è uscito pure un libro a lui dedicato.
Ovviamente sul Commodore 64 c'era una enorme aspettativa sulla giocabilità e anche la grafica, ma l' attesa fu ben ripagata perché durante il caricamento su cassetta c'è la musica e quella su disco c'è anche un iniziale parlato.
La grafica è buona per i vari ambienti in cui volerete che vanno dallo spazio profondo fino ai pianeti e gli enormi nemici di fine livello.
Un'altra cosa che piace di questa conversione è che la vostra astronave non è un foglio di carta perché ha tutte le dimensioni che potete vedere quando vi spostate in alto e in basso.
La difficoltà è, come moda del periodo, molto difficile perché inizialmente la vostra astronave è lenta e ha bisogno del potenziamento "Speedup" per diventare più agile ed evitare meglio le varie ondate di nemici.
Come al solito c'è la tendenza ad essere meno cauti per la brama di raccogliere i bonus e attivarli; su questa versione il joystick ha un solo pulsante e dovete usare la tastiera per attivare le armi.
Niente musica durante il volo per la versione su cassetta ed è un peccato, ma gli effetti sono buoni.

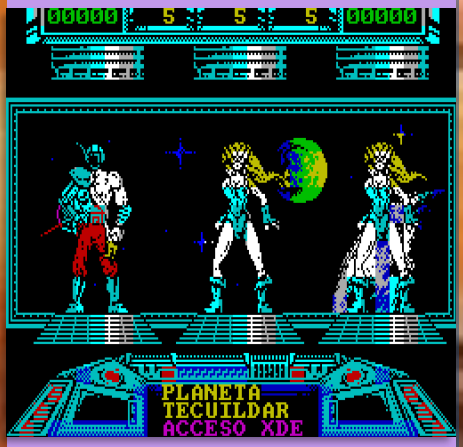
Commodore 64= 9

E' un buon sparatutto di vecchia scuola con potenziamenti attivabili con una specie di moneta e potete aumentare il loro ratio di fuoco più volte fino ad esaurimento.
La giocabilità è ottima così come la difficoltà che è in crescendo.
E' una conversione decisamente molto fedele all'originale anche nella grafica dei fondali.



ZX Spectrum (1989, MHT Ingenieros)

Space Smugglers è uno sparatutto in prima persona tipo "Operation Wolf", ma a schermo fisso e con i nemici e gli amici davanti a voi come un duello del Far West.
Lo scopo del gioco è quello di reclutare un esercito per affrontare e distruggere dei contrabbandieri.
Gli alleati e i nemici vengono messi



tre alla volta in un disintegratore e dovete uccidere solo i cattivi.
Terminata ogni fase ricevete un codice segreto che dovete usare per accedere alle varie fasi saltando quelle precedenti quando volete iniziare una nuova partita. Purtroppo è uno di quei giochi che richiede espressamente la pistola laser e non se non ce l'avete potete solo guardare una demo che comunque vi mostra le varie fasi e quindi mi sono basato su di questa.
Il difetto di questo titolo è che anche nell'originale manuale, cover anteriore e posteriore non è indicato nulla, ma dato che la sua copia gemella per MSX richiede la Light Gun è facile capire che anche questa versione per Spectrum la richiede.

La grafica è buona, molto dettagliata e anche ben animata. Essendo tutto statico i vari personaggi sono colorati bene e con piccole animazioni del tipo che gli amici vi salutano e i nemici vi sparano con le loro varie tecniche.
E' un gioco molto ripetitivo perché in



tutte le fasi dovete colpire i nemici e quelli che salvate si uniranno al vostro esercito.
Peccato aver scelto un titolo che ha un accessorio difficile da emulare e che non ha informazioni sulle richieste hardware.

Con Riserva
Promosso

ZX Spectrum= 6

E' un ibrido tra Operation Wolf e WestPhaser in cui dovete colpire soli i nemici, mentre tutti gli altri si uniranno automaticamente al vostro esercito.
Il voto è questo perché è un titolo riservato esclusivamente alla pistola laser e quindi taglia fuori tutti quello che non ce l'hanno.
Di solito questi giochi hanno la scelta del controller.

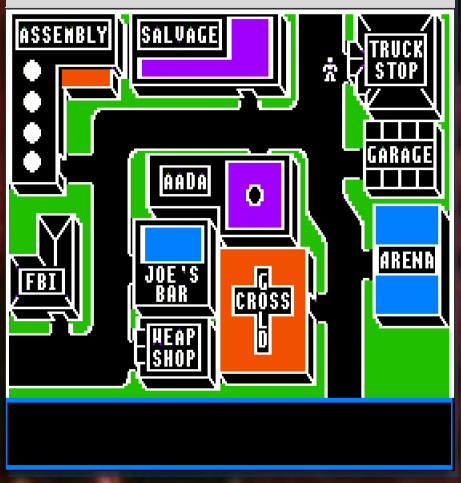


Apple II (1986, Origin Systems)

Gold

Autoduel è un ibrido tra un RPG e uno di guida basato sul gioco da tavolo "*Car-Wars*" che si svolge in una futuristica versione degli Stati Uniti che sono governati da bande di vigilanti e che controllano le persone con la paura.
L'unica difesa della gente sono delle auto corazzate che hanno delle armi e quindi è un mondo in perenne guerra uno contro gli altri per la sopravvivenza.
Voi siete una persona comune, come tante altre, che ha deciso di affrontare questi vigilanti e sconfiggerli, ma prima di poterlo fare dovete trovare dei soldi per acquistare un auto, potenziarla e poi fare diverse missioni per





l'intera Nazione.
E' un gioco aperto perché potete fare quello che volete e non seguire per forza la trama principale che comunque dovete fare per poterlo terminare.
Potete visitare le varie città, esplorare i territori, partecipare a battaglie in auto per guadagnare soldi e tanto altro che vi può capitare; avete anche la libertà di costruire l'auto, potenziarla e acquistare vari tipi di armi.
E' un RPG perché dovete creare il vostro personaggio impostando le tre abilità con dei punti che avete a disposizione (48) e poi iniziate la vostra storia a piedi per la città perché avete solo 200 crediti per vedere se sono sufficienti per un auto.
Con la sua visuale dall'alto avete praticamente tutto a portata di vista e quindi le città stanno in uno schermo e sono rappresentate dagli edifici che vi servono per le missioni.
Quando iniziate a giocare ed entrate nei vari edifici scoprite come funzionano le varie opzioni, ma c'è da dire che ogni cosa ha un costo.
Non c'è un vero e proprio negozio per acquistare l'auto, ma potete entrare nella fabbrica e costruirvela da zero come se fosse un personaggio di un RPG. Una volta finito sullo schermo siete rappresentati dall'auto. Ovviamente dovete anche comprare delle armi e anche queste operazioni non sempre si possono fare a tutte le ore del giorno e quindi bisogna imparare ad aspettare l'orario di apertura del negozio.
Quando lasciate la città la visuale rimane dall'alto, ma con un forte ingrandimento per rendere anche l'aspetto estetico più accattivante sia nel dettaglio che nei paesaggi.
E' un gioco di guida e azione tra una città e l'altra e un RPG quando siete nelle città.

Apple II = 9

La grafica è in linea con le altre versioni, quindi abbastanza curata in ogni aspetto e anche nei colori.
E' un gioco che come RPG è molto complesso, ma semplice da fare perché le opzioni tipiche le trovate quando interagite con i vari edifici. Tutto il resto è come se fosse un gioco di guida in cui distruggere gli avversari.
Questo titolo farà contenti quelli che amano parzialmente gli RPG e giochi di azione. E' un ibrido anche in questo aspetto.



Amstrad CPC (1986, Firebird)

Gold

Starstrike II è il seguito di 3D Starstrike (recensito nel numero 85) nel quale i malvagi Outsider avevano attaccato la Federazione obbligandoli ad arretrare. In questo seguito è il contrario perché ora la Federazione vi invia contro questi vecchi nemici per spazzarli via grazie all'astronave che da il nome a questo titolo.

E' un gioco decisamente immenso perché ci sono ventidue pianeti sotto il controllo degli Outsider che sono divisi in cinque gruppi con lo scopo di distruggere ogni loro risorsa.

Una cosa che farà molto piacere agli appassionati di simulazioni spaziali è la grafica che è a poligoni solidi rispetto a quella vettoriale del primo gioco fortemente ispirata a quella di Elite.



Le battaglie spaziali sono molto frenetiche per cercare di farvi immedesimare in un reale conflitto spaziale di enormi dimensioni e quindi cercare di tenervi incollati al monitor il più a lungo possibile.



La schermata del titolo e delle opzioni sono insieme; potete scegliere il tipo di controller e se avere musica o effetti sonori.

Successivamente fate il pieno di carburante, se necessario, e iniziate la missione da uno dei cinque gruppi planetari con la prima sequenza di intermezzo che vi mostra l'uscita dalla stazione spaziale (sono molti i riferimento ad Elite).

L'interfaccia vi mostra poi tutti i pianeti del gruppo che avete scelto in base al sistemo Economico/Militare e il numero di nemici che dovrete affrontare.



Dopo l'iperspazio siete in orbita vicino ad una struttura che sembra una base spaziale e avvicinandovi ci entrate dentro dove lo scenario è rappresentato da una enorme griglia in qui dovete distruggere gli obiettivi che sono i computer o il sistema di produzione degli androidi.

E' un concetto di battaglia un po' diverso dal solito, ma enfatizzato da una grafica poligonale solida di alta qualità che raramente si ammira sugli 8-Bit.

Amstrad CPC= 9

Una battaglia sicuramente frenetica molto diversa dal solito in queste griglie, ma questa grafica poligonale solida e molto colorata enfatizza ogni cosa creando strutture e astronavi davvero eccellenti.

La velocità risente della qualità della grafica e più siete vicini e peggio diventa, ma è inevitabile che sia così.

Tra le altre cose c'è anche una chicca: ogni tanto l'iperspazio fallisce e vi trovate in mezzo ad un campo di asteroidi che dovete evitare ad ogni costo.



Bronze

ExelVision (1985, Parallèles

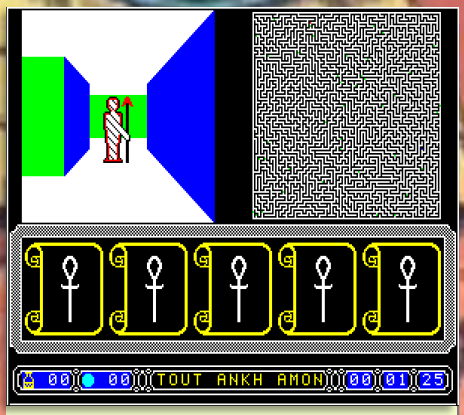
Le Trésor de Tout Hank Hamon: Ou Labyrinthe Infernal è un nome lunghissimo per questo titolo Francese per il computer Exelvision che è un'avventura labirintica per trovare il tesoro di questo Faraone bambino.

Durante un viaggio in Egitto siete avvicinati da un vecchio che vi dice di essere l'ultimo discendente di questo Faraone. Prima di morire vi lascia un documento pieno di geroglifici che una volta tradotti mostrano una mappa per un tesoro che si trova all'interno della Grande Piramide.



Non è un impresa facile perché al suo interno ci sono mummie e serpenti che cercheranno di impedirvi di raggiungere il tesoro a cui potrete accedere solo con un codice segreto che vi darà la Sfinge.

E' una corsa contro il tempo perché avete solo 24 ore per riuscire a trovare questo codice segreto e se fallite morirete.



E' un gioco in prima persona con una visuale in 3D per il labirinto e l'area di gioco è divisa in due parti: a sinistra c'è quella effettiva in cui vi muovete e a destra la mappa.

Nella parte centrale ci sono gli Ank che sono i messaggi per la Sfinge, mentre nella parte bassa il contatore del tempo che vi rimane, l'energia e le vite.

All'avvio del gioco vi viene chiesto se caricarlo dalla cartuccia o dalla memoria. La seconda funzione è a rischio perché la creazione del labirinto ne occupa tanta e quindi il Computer potrebbe resettarsi perdendo ogni cosa.

La creazione del labirinto (la mappa a destra) è molto lenta e bisogna avere un po' di pazienza (avete comunque la possibilità di salvare il labirinto per poter continuare in seguito). Come poi vedrete dalle immagini l'esplorazione è immensa viste le dimensioni della mappa

La velocità di movimento è molto buona in uno scenario in 3D a poligoni solidi anche se molto semplici. La grafica è tutta uguale perché i muri sono blu e verdi, ma di tanto in tanto incontrate dei nemici come le mummie e serpenti che potete evitare facendo un salto spazio temporale che, tuttavia, vi porta via del tempo.

E' un gioco molto interessante che rende l'esplorazione labirintica meno noiosa del solito grazie a queste idee innovative per evitare i nemici.

ExelVision= 7

E' una esplorazione labirintica di dimensioni spropositate, ma che serve per cercare di tenervi attaccati al monitor il più possibile con alcune trovate carine come dei salti spazio -temporali per evitare i nemici e le trappole.

Alla lunga tende comunque ad annoiare viste le dimensioni della mappa.

Esteticamente è fatto molto bene.



Amstrad CPC (1986, Insight)



La grafica è ben colorata e ogni astronave ne ha più di uno, il disegno è lineare e chiaro in ogni dettaglio.
La difficoltà è elevata perché le varie ondate sono formate da diversi tipi di nemici che hanno un attacco devastante tra quelli che esplodono in cinque e più frammenti oltre ai loro proiettili ed è veramente dura non evitare la distruzione.
Per questo avete tantissime vite a disposizione.

Star Firebird è uno sparatutto a scorrimento verticale classico che ricorda molto da vicino "Galaga" e "Galaxian" in cui dovete distruggere le varie ondate di nemici che danno il nome a questo titolo e che sono veramente cattivi - quindi dovete distruggerli per impedire loro di attaccare la tua gente.
L'astronave che pilotate è armata di un cannone fotonico quadruplo e un



motore iperspaziale difettoso che, tuttavia, quando lo usate potete superare gli alieni e anche distruggerli perché durante il suo uso siete invulnerabili.

Gli alieni sono esattamente come dice il nome, degli uccelli che attaccano in formazioni di 50 aquile e gabbiani con dimensioni diverse e modi di attacco che vanno dai più leggeri a quelli devastanti.
I colori sono importanti perché in base a questi sapete con quali tipi di nemici avete a che fare.
Quelli piccoli viola e blu sono facilmente distruttibili con un solo colpo, quelli più grandi in verde trasportano bombe che esplodono fino a cinque frammenti.
Gli uccelli Rossi sono gli Imperatori che hanno gli scudi e assorbono molti colpi prima di essere distrutti, ma comunque esplodono in vari letali frammenti.



Attenzione che il vostro sistema di Iperspazio è difettoso e ogni tanto si attiva da solo facendovi attraversate lo schermo per poi ritornare alla sua base in una posizione che potrebbe essere in collisione con un nemico in fase di attacco.

Amstrad CPC= 7

La recensione è basata sulla versione Amstrad CPC che è buona nei colori e nel dettaglio, ma ha una difficoltà molto e forse troppo elevata.

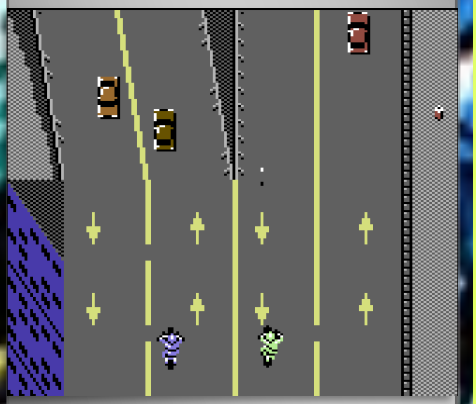
ZX Spectrum= 7,5

Con una grafica meno ricca di colori, meno curata esteticamente e parzialmente trasparente ha, tuttavia, una giocabilità decisamente migliore perché la difficoltà è molto meglio calibrata così come la gestione del motore Iperspaziale.



Commodore 64

Psykozone è recente (rispetto al suo periodo storico) titolo per il Commodore 64 che è uno sparatutto a scorrimento verticale costruito con il SEUCK che a volte da eccellenti risultati, altre volte, la maggior parte, titoli di qualità molto scadente.
Nel ventunesimo secolo gli Stati Uniti sono divisi in una miriade di piccole regioni indipendenti che vivono di commercio tra una e l'altra usando una rete stradale mal tenuta conosciuta come PSYKOZONE.
Queste strade sono abbandonate dalla legge e governate da gang di malvi-



venti e motociclisti geneticamente migliorati.
Il vostro scopo è quello di raggiungere l'Oceano Pacifico viaggiando su questa pericolosissima strada.



Voi guidate una moto ben armata per distruggere chiunque cerchi di fermare la vostra corsa.
Potete scegliere se giocare da soli o con un vostro amico e se abilitare la musica o gli effetti sonori. Peccato non si possa giocare con entrambi attivati.
Il primo impatto con questo SEUCK è che non lo sembra perché ha una qualità grafica incredibile con un dettaglio delle auto e delle moto molto elevata così come colori ben applicati per rendere realistica ogni cosa che vedete. Belle le esplosioni che sono anche queste curate davvero bene.
La rete stradale è ben ideata con tante corsie in cui potete anche decidere che direzione prendere e variarla un po'.
Difficile, troppo per i miei gusti perché è una pioggia di colpi e macchine che sfrecciano da ogni direzione e voi dovete evitare tutto quello che letale per voi.
Le auto nemiche sono di diverso tipo perché ci sono quelle normali che esplodono appena le colpite, altre che sembrano indistruttibili, altre ancora sono molto resistenti e sparano colpi in tutte le direzioni e altro ancora di più difficile proseguendo durante il viaggio.

E' uno di quei SEUCK che sorprendono perché fatti per sfruttare l'hardware nel miglior modo possibile, ma del resto ormai Psytronik ha abituato molto bene con i suoi eccellenti titoli.

Commodore 64= 9

Molto difficile senza un trainer per il fatto che le strade sono piene di veicoli che sparano proiettili in continuazione, auto che vi tagliano la strada e tanti altri che vi sorprendono ogni volta che appaiono davanti ai vostri occhi.
E' una corsa frenetica soprattutto per una difficoltà estrema.
La musica è ottima e buon accompagnamento e gli effetti sonori sono anche questi molto ben fatti. Difficile scegliere tra uno e l'altro.

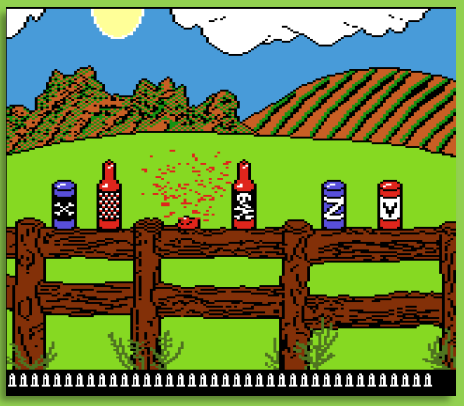


Barnyard Blaster

La vostra fattoria acquistata con grande difficoltà è infestata dai dei parassiti che vogliono mandarvi via e quindi diventa una guerra.
Vi armate di pistola pronti a liberarvi di loro e per farlo dovete colpire dei bersagli in ciascuna delle tre aree della fattoria tenendo conto che avete solo 40 proiettili per zona.
Per superare ogni area dovete acquisire una certa percentuale di accuratezza.

I bersagli cambiano nelle tre schermate, ma sono sempre statici e si passa da bottiglie e scatolette ad altri oggetti come vari ortaggi che vanno colpiti prima che vengano presi da questi animali dispettosi.
C'è anche un livello bonus che è una quarta zona che serve per migliorare la vostra precisione e dovete colpire 10 bottiglie prima che spariscano.
Quando terminate tutte le zone avete un punteggio e poi ricomincia tutto da capo più difficile.

Richiede la LightGun per una precisione migliore e la difficoltà è che sullo schermo non c'è nessun mirino, quindi dovete puntare con gli occhi.
Sicuramente questo comporta che il gioco duri di più e vi immedesimate in questo tipo di sparatorie.



Atari 8-bit= 7

Non è un gioco per tutti perché richiede la Pistola Ottica e quindi taglia un po' fuori anche chi vorrebbe emularlo dato che è molto complicato configurarla.
Ha un target per quelli che gli piaceva da piccoli giocare al Luna Park con questo tipo di attrazioni.



Starblaze

E' uno sparatutto spaziale in grafica vettoriale solida e ci sono somiglianze con Elite per la forma delle astronavi e Xevious perché avete un mirino sullo schermo per centrare meglio i nemici.
Lo scopo del gioco è quello di distruggerli tutti per diventare il campione intergalattico.
Niente missioni per salvare l'universo o riportare la pace, ma solo uno scopo per una gratificazione personale.
Come tutti i giochi di questo ci sono anche vari bonus da prendere per migliorare l'astronave e le armi.
C'è anche una introduzione semi animata che vi fa anche da tutorial spiegandovi le regole e i tipi di oggetti che vi servono per recuperare l'energia vitale, quella degli scudi e delle Smart Bomb..
Avete una sola vita e quindi quando terminate gli scudi morite e ricomincia tutto da capo compresa l'introduzione che potete facilmente saltare.

Grafica bellissima perché è vettoriale solida e poi funziona benissimo; voi potete andare avanti e indietro e l' astronave scala perfettamente. Velocità ottima, molto fluido lo scorrimento.
Bellissimo anche come si annunciano i nemici che prima di entrare nello schermo siete bersagliati dalla distanza dai loro raggi laser che dovete evitare.



Atari ST= 9

La grafica vettoriale quando è fatta bene e si muove fluidamente per lo schermo è eccezionale. Questo gioco è anche divertente e quanto vi piacerà intrattenervi con esso.
La musica ed effetti sonori sono tipicamente ST e quindi non buoni come qualità.



Con Riserva

Promosso

HERMETIC

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale per il Commodore 64 e fa parte di quella serie di giochi uno clone dell'altro.
Se guardate queste immagini ognuno di voi ci vedrà un titolo originale da cui ha preso l'ispirazione perché la grafica è già stata vista e anche la struttura di gioco.
Comunque sia è realizzato bene fin dalla schermata del titolo con una bella musica da ascoltar e molte opzioni tra cui, purtroppo, l'ennesima in cui dovete scegliere se giocare con la musica o solo con gli effetti sonori.
Il gioco è su dischetto ed è molto lento a caricare e poi sta su due lati quindi dovete anche girarlo.

Il gioco è difficilissimo perché dovete volare all'interno di cunicoli le cui pareti sono letali e con nemici che si muovono ad una velocità incredibile. Alcuni bonus sono incastrati tra le rocce e quindi dovete andare avanti, prenderli e tornare indietro, mentre lo scrolling avanza velocemente. Oltre a questo ci sono nemici, torrette difensive che vi colpiscono con dei proiettili che si confondo un pochetto con le stelle nello sfondo.
Io sono contrario a questo tipo di difficoltà che rendono il tutto frustrante anche usando un trainer per le vite infinite.



Commodore 64= 6,5

Tecnicamente è fatto bene, ottimi i colori dei fondali e delle astronavi e per questo degno dei migliori giochi di questo tipo per il C64. La difficoltà è, tuttavia, esasperante perché non ci sono spazi di manovra, mentre i nemici sono perfettamente a loro agio, come sempre del resto.



Sonar Salvage

E' un gioco di strategia basato su un parser testuale assistito nel senso che voi dovete premere le opzioni sullo schermo. In pratica il computer vi mette di fronte a delle situazioni e voi dovete scegliere quella più opportuna che poi porta a delle conseguenze che possono essere positive o negative.
Voi interpretate un esploratore in cerca dei tesori Maya che dovrebbero essere sepolti nei galeoni affondati nelle acque intorno all'isola di Carello. Avete 10 giorni per trovarli e un budget di 2000£
Dovete quindi noleggiare una barca, assumere del personale, comprare attrezzi dai mercanti locali e aumentare il vostro denaro vendendo in parte i tesori scoperti.

Il gioco è basato sul testo con una grafica di contorno che comunque sembra di tipo disegnata a mano, ma che serve a darvi una idea di dove siete e quello che state facendo.
Quando avete la barca e tutto il necessario per andare a cercare, iniziate da una mappa in cui dovete dare ordini su dove andare, la velocità, la direzione e poi fermarvi, gettare l'ancora e inviare dei sommozzatori (che avete assunto) per cercare se c'è qualcosa.
Dovete fare queste operazioni ogni giorno per esplorare il mare sperando di trovare qualcosa.
Se finite il budget il gioco termina.



ZX Spectrum= 8

Uno strategico molto carino perché diversamente dagli altri avete delle scelte da fare nel modo più opportuno. L'interfaccia ricorda un parser testuale delle avventure grafiche, ma serve perfettamente a questo titolo specifico. Ben riuscito e bella idea.

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.

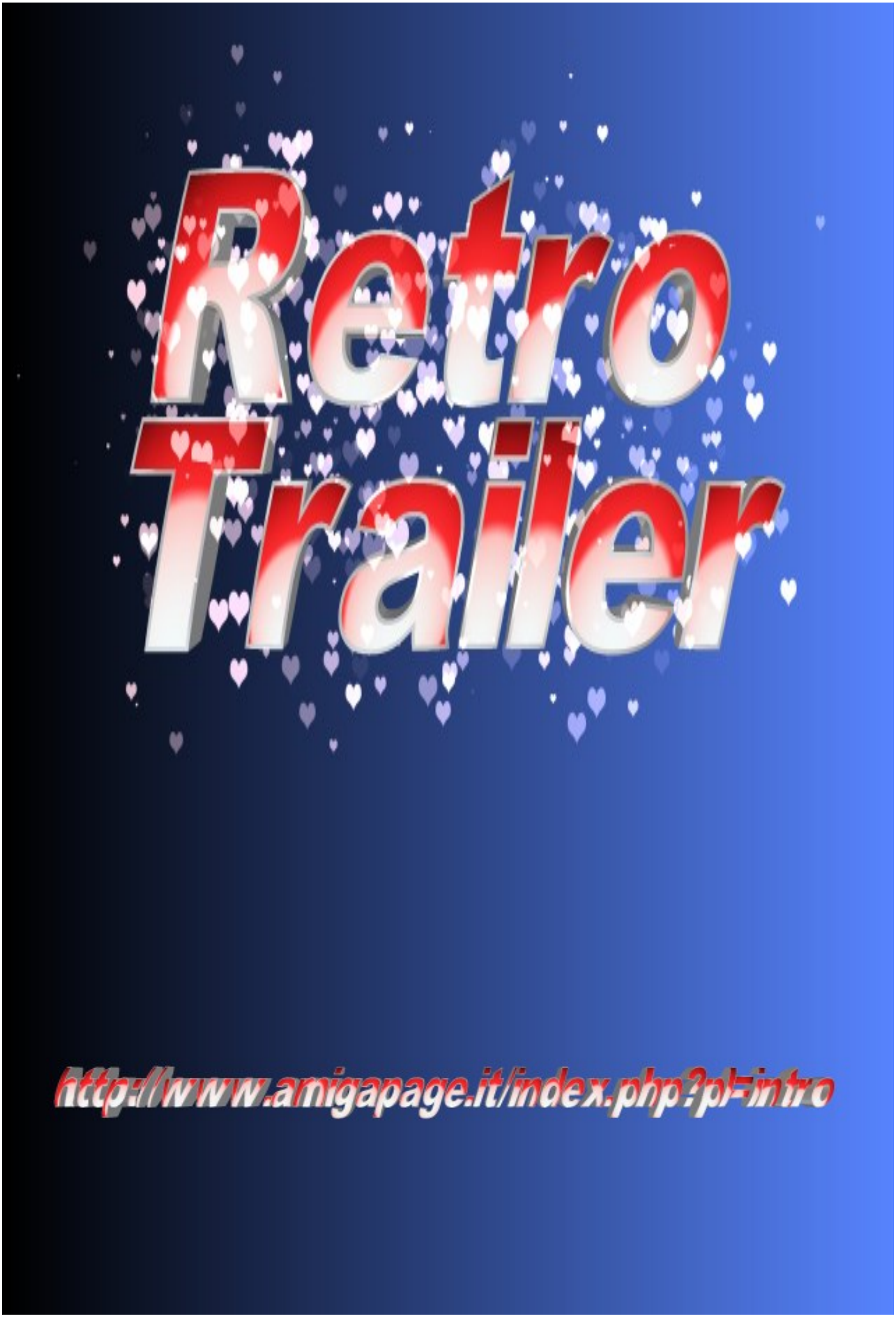
Un grazie a:

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)

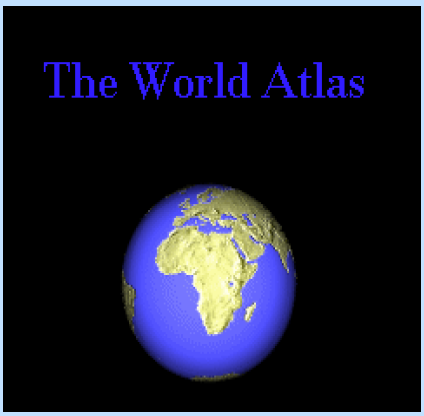

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

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):







E ' un gioco militare multi ruolo dove iniziate la carriera militare da cadetto per essere promosso a Genio Tattico.
Per riuscire in questa gloriosa carriera dovete guidare diversi veicoli e farvi strada tra i numerosi nemici nelle varie missioni.
Ci sono tre tipi di simulazione da scegliere:

- **MBT**
- **FAV**
- **ADAT**

In MBT la visuale è in prima persona all'interno di un carro armato con lo scopo di eliminare i nemici a terra
In FAV la visuale è in terza persona con lo scopo di distruggere gli ostacoli sul terreno ed evitando le bombe lanciate dagli elicotteri.
In ADAT la visuale è di nuovo in prima persona in un carro armato con una postazione anti-area e anti carro per distruggere i nemici in aria e in terra.

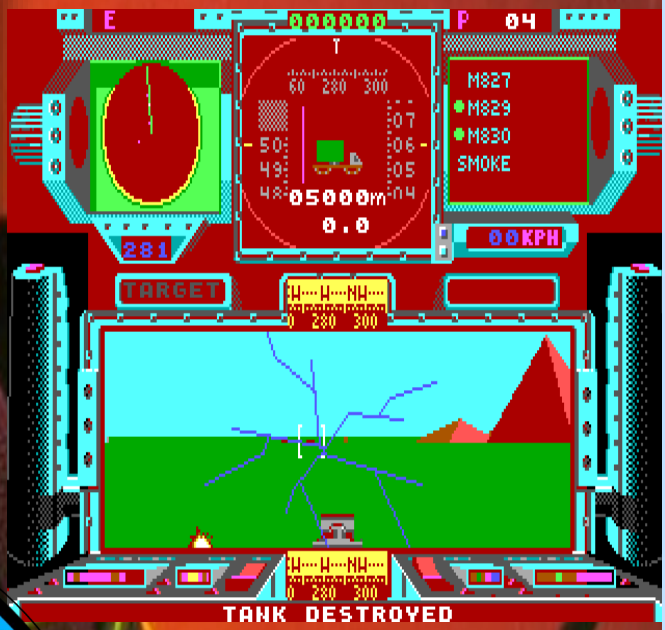
Il gioco ha due visuali principali: una in prima persona in 3D poligonale e la seconda in terza persona in bitmap.
La visuale in prima persona poligonale è in una grafica vettoriale primordiale dato che il mondo è completamente piato con occasionali triangoli semplici per rappresentare delle montagne e colline.
Questo tipo di visuale ha sempre affascinato il giocatore perché immerge nella simulazione e unisce la visuale dall'abitacolo con un radar avanzato che mostra quello che sta facendo il nemico in un ottimo dettaglio: si vede quando prende la mira verso di voi, mentre vi spara o ricarica le armi o anche vedere i bunker con i soldati nemici che si preparano a usare i lanciarazzi.
Il gioco non è solo una semplice simulazione di guerra in 3D, ma c'è la possibilità di giocare anche alla parte tattica che è molto diversa dalla simulazione perché controllate i vari veicoli da una mappa strategica, muovete le unità e ingaggiate battaglia con il nemico che è automatica e potete solo vedere il risultato. Sarebbe stato molto interessante passare alla simulazione 3D per le scene di battaglia.
Tecnicamente ci sono delle differenze con le varie versioni che ho provato.
La versione per Amiga e Commodore 64 dopo il caricamento permettono di scegliere se giocare al gioco strategico o la simulazione, mentre la versione PC ha solo quest'ultima.

La versione PC EGA è ben realizzata, ha un abitacolo ben disegnato e mostra realistiche animazioni dei comandi; la grafica vettoriale è realizzata bene perché le rappresentazioni delle montagne sono meglio realizzate con triangoli solidi e ombreggiati per dare un effetto di luce e ombra che fa il suo dovere. La grafica EGA è abbastanza veloce ed è possibile modificare il dettaglio di gioco per macchine meno potenti (mettere la grafica vettoriale completamente trasparenti).
La parte audio è quella più carente dato che c'è solo il PC speaker a farvi compagnia e durante il gioco ci sono solo effetti sonori della stessa qualità.

La versione Amiga è la migliore di tutte per quanto riguarda la grafica statica, la grafica dell'abitacolo, la grafica delle animazioni del radar che mostra un dettaglio ancora più notevole e il reparto audio è un punto forte di questa versione sia per la musica sia per gli effetti sonori.
La sezione della simulazione 3D è identica in tutto e per tutto alla versione PC (anche qui leggermente meglio la versione Amiga per la palette scelta per terreno e cielo), ma la grafica vettoriale è trasparente.
In generale la versione Amiga anche negli altri tipi di simulazione è molto meglio colorata e animata.

La versione Commodore 64 è anche questa realizzata in maniera impeccabile riproducendo tutto quello che c'è nelle versioni a 16 bit compreso lo scenario in 3D dove ogni cosa è stata realizzata molto bene.
Nella simulazione 3D, tuttavia, il mondo è completamente piatto senza nessuna grafica vettoriale a parte i nemici che sono realizzati identici alle versioni a 16-Bit.
Ottimo audio anche per questa versione e possibilità di giocare alla parte strategica.







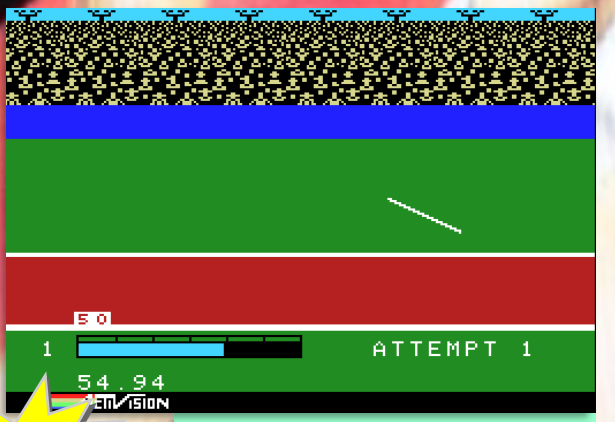
Computer in prova= 9

E’ un gioco che include uno strategico completo e una simulazione che ha diversi scenari due dei quali in bitmap e uno in grafica vettoriale solida per PC e trasparente per Amiga e Commodore 64.
Questi scenari e la parte strategica permettono a questo titolo di essere molto vario e dare la possibilità a chiunque di scegliere il tipo di gioco che vuole fare.

Console Forever



Console Forever



Gold

400 Metri, 110 Metri Ostacoli, Lancio del Disco, Salto con l'Asta, Lancio del Giavellotto e 1500 Metri.
Non c'è, tuttavia, l'Olimpiade, non c'è la scelta della Nazionalità, nessuna introduzione con l'accensione della fiaccola Olimpica e nessuna medaglia.
Potete fare pratica e quindi provare le varie specialità all'infinito oppure partecipare agli eventi singolarmente con le tre prove ufficiali.
La giocabilità è molto semplice e fantastica perchè non avete la preoccupazione di impostare un angolo di lancio o di salto.
Questa Console stupisce tantissimo in qualità grafica e sonora.



Decathlon (1983, Activision - ColecoVision)

Decathlon è un titolo sportivo multi evento (*guarda un po' che strano :P*) in cui non si gioca per partecipare, ma per vincere anche se in questa versione le cose sono un po' differenti da come siete abituati.
Normalmente in questo genere di giochi avete la scelta di fare pratica in ogni evento e poi partecipare al torneo per vincere medaglie oppure qualificarvi per andare avanti.

Questa versione per il ColecoVision ha molte specialità olimpiche estive: 100 Metri Piani, Salto in Lungo, Lancio del Peso, Salto in Alto,

ColecoVision= 9

Con una grafica coloratissima, animazioni praticamente a 50/60 frame al secondo e un design da cartone animato rendono questo titolo imperdibile.
Ottimo anche l'audio, dalla musica agli effetti sonori.
Da non perdere!

Gold



Ninja Golf (1989, Atari - Atari 7800)

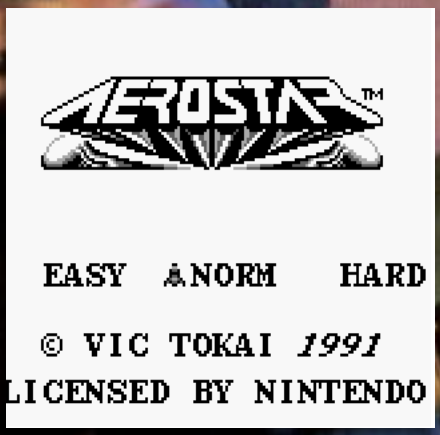
E' metà un gioco del Golf e metà un Beat'em Up entrambi a scorrimento laterale.
Lo scopo è quello di mettere in buca la pallina entro determinati tiri e fare più punti possibili.
Ogni volta che lanciate una palla dovete correre verso di essa difendendovi dagli attacchi di ninja nemici che potete uccidere con le arti marziali e usando gli shuriken di cui ne avete solo 10.
Durante il combattimento e la gara del golf avete anche dei bonus che vi aiutano a completare la vostra missione e la vostra partita.



Un gioco fantastico perché è la prima volta che mi capita questo mix e funziona davvero bene con un doppio divertimento.
La grafica poi è ottima, colorata e dettagliata e grazie a diversi strati di parallasse il fondale sembra abbia una reale profondità pur essendo in 2D.
Il gioco supporta i due tasti uno per saltare e l'altro per attaccare e gli shuriken li lanciate subito. Quando finiscono avete solo pugni e calci.
Anche questo da non perdere!

Atari 7800= 9

Un numero davvero pieno di medaglie d'oro, ma questo è davvero meritevole perché oltre ad avere uno sfondo in parallasse che da un buon senso di profondità ha anche una eccellete giocabilità sia come gioco sportivo sia come Beat'em Up.



Aerostar (1991, Vic Tokai - Game Boy)

E' uno sparatutto a scorrimento verticale per il Game Boy in bianco e nero che è un po' diverso come meccanica di gioco rispetto agli altri di questo tipo.
Pur pilotando un'astronave non potete volare liberalmente per lo schermo, ma seguire la strada che sta sotto di voi e gli spostamenti laterali alle volte sono bloccati dai muri che trovate di tanto in tanto.
Potete, tuttavia, effettuare un salto per superare certi ostacoli oppure per cambiare la strada.
Oltre a pensare a questo nuovo sistema di guida dovete anche difendervi dai nemici tendendo conto che per fare il salto le vostre armi vengono temporaneamente disabilitate.
Non c'è una storia alla base di questo titolo e dovete solo proseguire



nei livelli il più a lungo possibile. Alla fine di ciascuno di essi c'è un boss estremamente difficile da sconfiggere.
Tecnicamente carino con una grafica molto curata nel dettaglio del fondale ed essere in bianco e nero non diminuisce il suo valore di divertimento e di qualità.

Game Boy= 7

**Uno sparatutto molto diverso dal solito per questa scelta di seguire la strada e cambiare direzione facendo un balzo in cui vengono disabilitate temporaneamente le armi.
E' un gioco carino che però risentirà non poco della sua difficoltà e questa modalità di gioco pur innovativa.**


Education
Shift

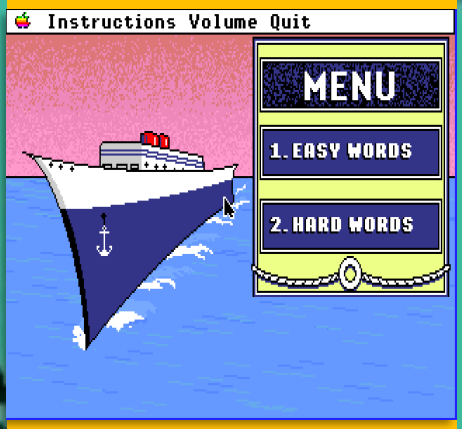
Educational: Learning

Gold

Apple II GS (1989, Orange Cherry)



Talking Speller è un gioco educativo della serie "Talking" per bambini tra i 5 e gli 8 anni diviso in quattro esercizi sulla comprensione e la scrittura delle parole che hanno ciascuno una propria difficoltà tra Facile e Difficile che va scelta subito e la potete cambiare solo ricominciando tutto da capo.
I primi tre esercizi sono sull'ascolto e la parola che deve essere scritta in modo corretto conoscendo esattamente come si scrive.



Sullo schermo appaiono degli oggetti, il narratore ve li legge e voi dovete scriverli.
Non c'è modo di sbagliare perché appena premete sulla tastiera la vocale o consonante sbagliata il computer vi avverte di riprovare e se il bambino non la conosce può andare avanti fino a quando non mette quella giusta.
Ci sono tantissimi scenari diversi con parole che sono a tema e quindi c'è tanto da imparare e anche da ascoltare.



Il quarto esercizio è più complicato perché vedete sullo schermo degli oggetti che hanno le lettere che compongono il nome messe a caso e voi dovete riordinarle per ottenere la parola dell'oggetto che vedete sullo schermo.
E' richiesta in questo caso una conoscenza di come si chiamano questi oggetti in modo da riuscire in questo esercizio. C'è, come in tutti gli altri esercizi, il tasto "Help" che se premuto vi mostra quale è la lettera da inserire.
La versione "Easy Words" è per bambini più piccoli perché le parole sono molto semplici di poche lettere.
La versione "Hard Words" è per quelli più grandicelli perché le parole sono più complicate anche da comprendere e sono formate da più parole e quindi bisogna impegnarsi di più. E' una difficoltà che comunque è diretta a bambini che vanno a scuola.



L'Apple II GS è il Computer, secondo me, migliore per quanto riguarda gli educativi perché ce ne sono tanti rispetto al suo parco software molto limitato e sono tutti eccellenti nella grafica, nelle animazioni e nel sonoro.
Non ho mai visto un altro sistema che avesse dei programmi così ben riusciti.

Apple II GS= 9

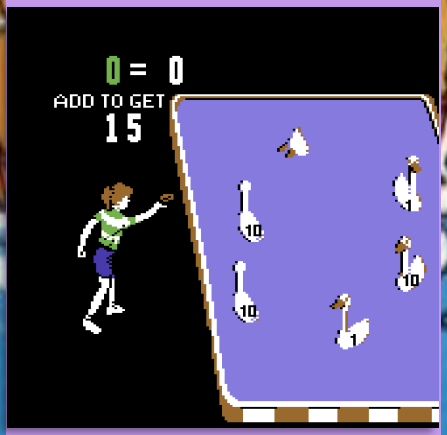
Gli educativi sono probabilmente la Killer-App per questo Computer dato che sono eccellenti per come sono costruiti nell' insegnare e mettere in pratica quello che si studia a scuola.
La serie Talking è tra le altre cose una delle più idonee a questo scopo.

Educational: Maths

Sum Ducks

Commodore 64 (1985, Spinnaker)

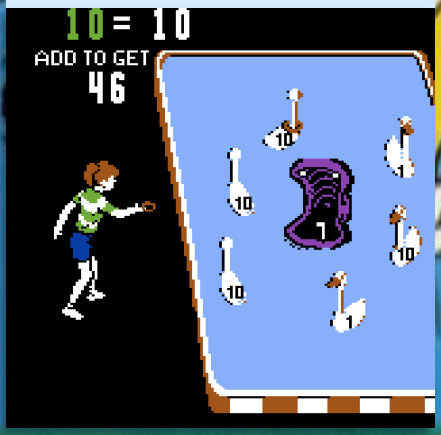
Sum Ducks è un educativo basato sulla matematica per bambini tra gli 8 e i 12 e quindi di un livello adeguato a queste età, ma comunque è un gioco e quindi non deve essere noioso, frustrante o esageratamente complicato.
Il gioco si svolge a bordo di una piscina piena di papere che nuotano e voi dovete centrarle con un anello che aggiunge il suo numero nella vostra tabella che vi servirà per creare una equazione il cui risultato



deve essere esattamente quello vi viene indicato.
Dovete appunto centrare queste papere per ottenere dei numeri per essere sommati, sottratti, divisi e moltiplicati.
Se vi viene indicato di raggiungere il valore 20 lo potete ottenere mettendo l'anello in 4 papere da 5 punti ciascuno.
Con questo sistema potete fare ogni tipo di operazione matematica che



vi aiuterà a migliorare queste operazioni.
La prima cosa da fare è avvicinarsi al bordo in basso dove vi verrà consegnato un anello e poi dovete spostarvi per cercare di centrare una papera.
Queste ovviamente non ci stanno ad





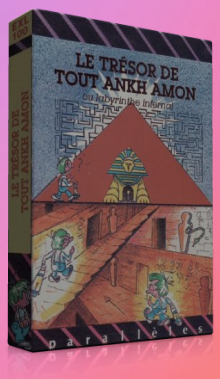
essere catturate e ogni tanto mettono la testa sotto l'acqua e rischiate di perdere il numero che vi serve.

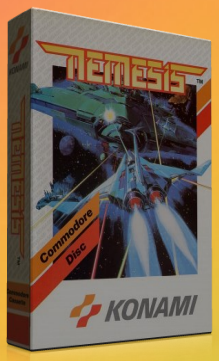


Commodore 64= 7

E' matematica, ma applicata ad un gioco con una sua difficoltà che vi ricorda un po' quella attrazioni del Luna Park dove catturando un certo numero di papere avevate un premio in base al loro valore. Qui è più o meno la stessa cosa solo che il premio è la conoscenza in questa materia. Idea bella, ma un po' difficile il sistema di lancio dell'anello.

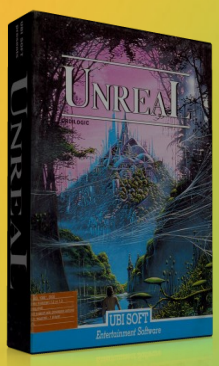
Box Art: Copertine in 3D

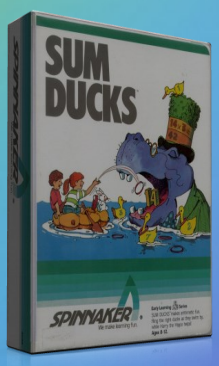












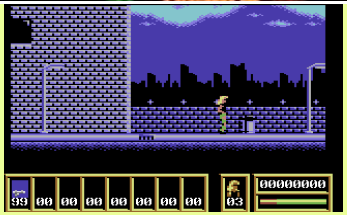
Volume 5, Numero 10
Ottobre 2019

REV'N'GE!



Top 3

Metal Warrior



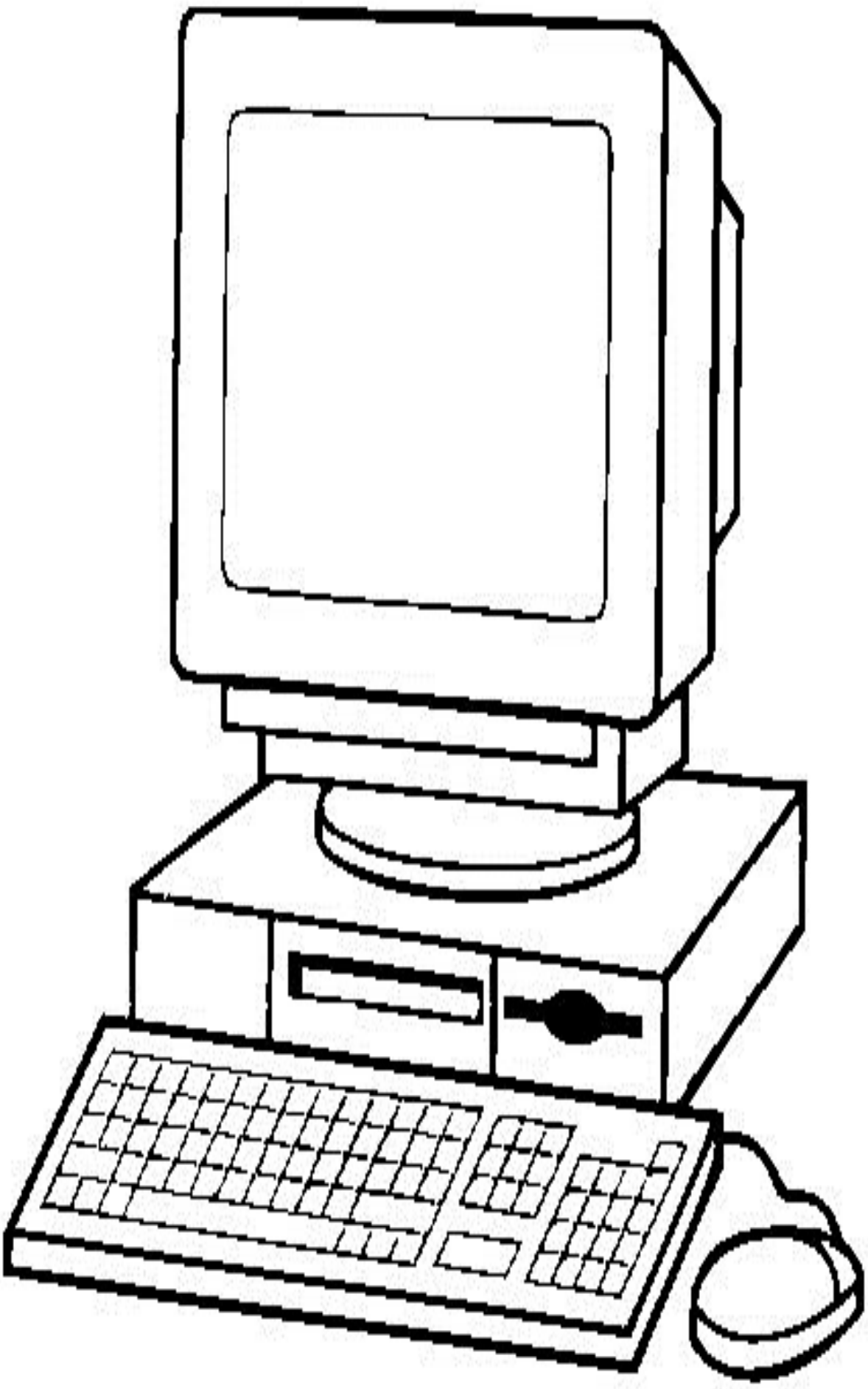
Unreal



Starblaze




Multimedia
Compilation
Office



The World Atlas

CAPITALS INDEX

CD32 (1995, Wise Dome)

Bronze

World Atlas è un CD-ROM multimediale per Amiga e CD32 dedicato all'esplorazione geografica dell'intero globo ed è simile ad programma per DOS chiamato PC Globe.
E' un software che vi permette di visitare ogni continente conosciuto del pianeta Terra e per ogni continente si può visitare ogni Stato che lo compongono.
Si può quindi vedere la divisione politica delle Nazioni, la popolazione, la lingua parlata, si possono vedere le loro cartine topografiche con dettagli davvero ben fatti e che vi danno utili



informazioni.
Potete cliccare direttamente sui continenti per cercare le singole Nazioni oppure fare una loro ricerca dalla A alla Z con il pulsante "**List**"; fare una ricerca simile per le **Capitali** con il pulsante relativo e una ricerca con il pulsante "**Index**".

In questa recensione ho voluto analizzare l'Italia e una volta scelto il continente europeo ci si trova davanti all'Europa politica con le divisioni dei vari Stati e da qui si può andare a cercare il paese desiderato.
Scelta l'Italia ci si trova davanti alla sua bandiera e alla sua storia, dal 1871 al 1946.
Cliccando sulla bandiera si attiva una serie di immagini che mostrano tutte le informazioni generali che volete sapere sulla Popolazione, il Governo in corso, la lingua parlata e tutto il resto, ma limitate al periodo di quando è stato creato questo programma.
Cliccando su "**Maps**" si attiva un'altra serie di immagini che mostrano la Capitale Italiana, le varie città capoluogo di regione, i fiumi principali e infine laghi e montagne.

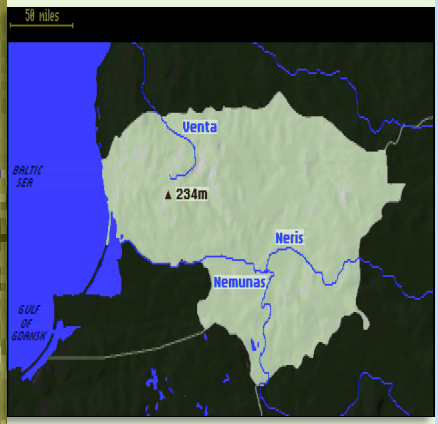


Stessa cosa si può fare per tutte le altre Nazioni che variano di contenuto

POPULATION	57,330,000
URBAN	69%
CAPITAL	ROME, 2,693,383
ETHNIC GROUPS	ITALIAN (LATIN)
RELIGION	ROMAN CATHOLIC
LITERACY	97%
LANGUAGES	ITALIAN, GERMAN, FRENCH, SLOVENE
GDP	$967,600,000,000
CURRENCY	LIRA
STATUS	REPUBLIC
ORGANISATIONS	EU, NATO, UN, OECD

in base alla loro importanza politica o di popolazione.
Le sequenze di immagini sono veloci e quindi potete metterle in pausa per leggere con calma le varie informazioni.

Peccato che manchi una cosa importante: gli Inni Nazionali.
E' tutto molto dettagliato e ci sono



tante animazioni, ma manca questa cosa che lo avrebbe completato nel modo migliore soprattutto per la qualità delle tracce audio.

CD32= 7

Per un prodotto multimediale come questo manca la possibilità di sentire gli Inni Nazionali e quindi il CD-ROM a cosa serve?
Ci sono tante informazioni che vi terranno impegnati per un po' di tempo, ma si sente la mancanza di più campioni audio e video.


Al prossimo incredibile numero
#104
Novembre 2019