REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#104



Apache Strike

Uno Shoot'em Up di volo in grafica 3D

Bugs-Buster

Ripulire il computer dai suoi nemici più pericolosi

ALTRE RECENSIONI: Le Fetiche Maya * Fernandez Must Die * Star Sabre * Silent Service * Cril-lion * Heli Drop * Son of Blagger * Cosmic Fighter * Daley Thompson's Star Events * Star Dust * Breakout 86 * Crazy Kong * Gracy Thief * Gunship 2000 * Talking Moltiplication and Division * Chemistry 1 * Encounters: UFO Phenomenon Exposed

RECENSIONI CONSOLE: Uridium II * Star Fox * Shadows of the Empire

0,00 Euro 25 Novembre 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 11

EDITORIALE NUMERO 104

In questo numero di Novembre e in pieno Inverno mi era venuta l'idea di riproporre uno speciale sui giochi 3D, ma poi mi sono ricordato che era già uscito nel numero 86 anche se riguardava i giochi che iniziavano con "3D" e non erano tutti vettoriali. La scelta degli speciali è un po' difficile per trovare un argomento non trattato in precedenza. Ho già descritto un po' tutto e quindi ci penserò più avanti. Nello scorso numero avevo trovato diversi giochi per Amstrad CPC in grafica vettoriale solida e pensavo ad uno Speciale su di questo per gli 8-Bit. E' una cosa che devo vedere un po' nei prossimi numeri.

In questo numero voglio recensire qualche titolo sconosciuto perché non hanno riscosso successo, sono stati dei flop commerciali oppure erano usciti come bonus su dei libri di programmazione o offerti in compilation che sono passati inosservati. E' interessante farli vedere come sono e cosa potevano offrire in passato. Sono anche esempi di programmazione che si faceva nel periodo d'oro dei videogiochi.

Come dicevo nello scorso numero si va al risparmio su alcune piattaforme per far crescere il desiderio di leggerle e nella sezione Multimedia di tanto in tanto leggerete dei ripescaggi che però li rifaccio perché in passato mancavano immagini di copertina e le altre erano troppo poche per questa nuova impaginazione. Con il font che uso attualmente una recensione sta in una pagina e può gestire fino a quattro immagini.

Buona Lettura











MAIN PREVIEW #105



Fast Lane - Amiga

Un gioco di corsa in prima persona che sembra molto bello e curato nella grafica e nel realismo della guida. Resta da vedere se la giocabilità sarà buona.



Talking ABCs - Apple II GS

Continuo a recensire questa fantastica serie di giochi educativi che sono realizzati davvero bene. Questo è dedicato ad imparare le basi della lingua (Inglese ovviamente).



Sorcery+ - Atari ST

Un gioco arcade e piattaforme classico che dovrebbe far felici gli amanti del retro gaming che rivedranno in questo titolo il loro passato.



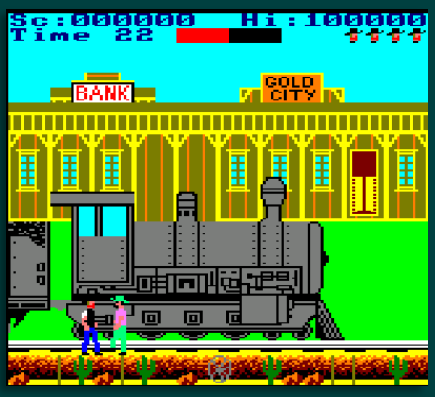
River Raid - PCJr

Un classico sparatutto a scorrimento verticale in cui distruggere i nemici e ricordarsi di fare il pieno di carburante che si esaurisce rapidamente.



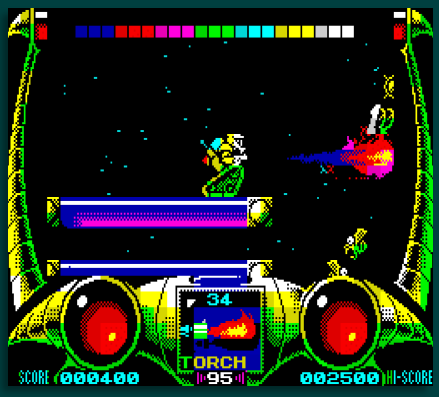
Everyone's a Wally - Amstrad CPC

E' un'avventura arcade che ha tutti gli elementi tipici di questo genere e quindi andare nelle varie locazioni per raccogliere gli oggetti e interagire con altri personaggi.



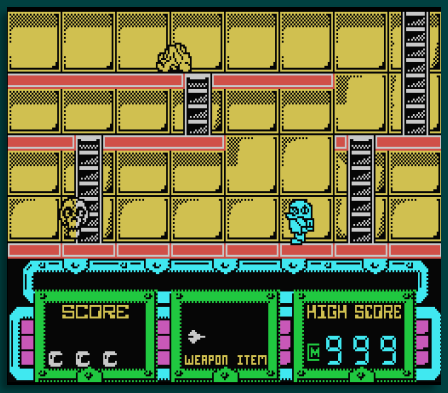
Express Raider - Amstrad CPC

Un Beat'em Up ambientato nel Far West e tra i binari di una ferrovia come un classico scenario di molti videogiochi.
La grafica è bella e i paesaggi sono proprio realistici.



Extreme - ZX Spectrum

Quando ho visto questo screenshot sono rimasto sbalordito per i tanti colori e la loro vivacità. Se è giocabile come sembra sarà sicuramente una sorpresa.



Future Knight - MSX

E' un gioco di piattaforme che può sembrare banale, ma è molto più complesso di quello che sembra perché ha elementi di un'avventura spaziale ed esplorazione di una Base usando strategia e tattica.

Sommario Numero 104 **Novembre 2019**

Apache Strike	Commodore 64	**8**
Breakout 86	Commodore 64	**17**
Bugs-Buster	ExelVision	**10**
Chemistry 1	ZX Spectrum	**29**
Cosmic Fighter	Commodore PET	**15**
Crazy Kong	Vic-20	**18**
Cril-lion	Commodore 16	**12**
Daley Thompson's Star Events	Commodore 16	**16**
Encounters: The UFO …	Amiga	**34**
Fernandez Must Die	Atari ST	**7**
Gracy Thief	Vic-20	**18**
Gunship 2000	Amiga / DOS	**22-23**
Heli Drop	Commodore 64	**13**
Le Fetiche Maya	Amiga	**6**
Silent Service	PC Booter	**11**
Son of Blagger	ZX Spectrum	**14**
Star Dust	Amstrad CPC	**17**
Star Sabre	Amstrad CPC	**9**
Talking Moltiplication and Division	Apple II GS	**28**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

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

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





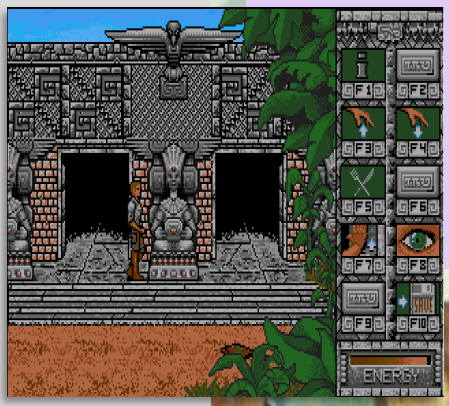
Amiga, 512k (1989, Silmarils)

Le Fetiche Maya è un gioco di avventura arcade in cui potete cimentarvi in una impresa da "Indiana Jones" e in questo caso alla ricerca dei misteriosi feticci Maya.
Prima di iniziare l'esplorazione dovete acquistare l'equipaggiamento, gli strumenti e quindi raggiungere la Jungla selvaggia nello Yucatan da dove iniziare la vostra avventura .
E' essenzialmente un arcade diviso in due parti: una sezione a scorrimento laterale e un'altra di guida a bordo della jeep in uno scenario pseudo 3D che, tuttavia, offre una piacevole sensazione di realismo.



Ha una interfaccia molto buona e semplice da usare dato che usate solo il joystick e le altre funzioni tipiche di un'avventura le selezionate con i tasti funzione da F1 a F10 e tra queste ci sono delle azioni un po' diverse dal solito come il "mangiare" che serve per ripristinare la vostra energia. Alcune opzioni sono oscurate perché rappresentano degli oggetti che dovete acquistare.

Iniziate la vostra avventura da un emporio con un budget iniziale di 1000 Dollari con lo scopo anche di incrementarlo trovando i vari tesori per poter proseguire nella ricerca.
Le interazioni nei negozi sono automatiche perché avvicinandovi al venditore avete una lista di oggetti da acquistare. Ogni volta che spostate il puntatore su un oggetto vi viene mostrato il suo prezzo.
Importante è il cibo e l'acqua che sono necessari per poter continuare perchè la vostra energia diminuisce con il passare del tempo anche non facendo nulla e di più quando incontrate degli ostacoli sul percorso o altri avventurieri che cercheranno di uccidervi per arrivare loro per primi ai vari tesori.



Tra una zona e l'altra dovete usare la jeep in una sezione di guida che serve anche per arrivare in una località prima dei vostri nemici.
La corsa è tra una fitta foresta con le strade infangate, molto strette e le distanze al punto di arrivo dipendono anche dalle scelte che fate lungo il percorso quando incontrate delle biforcazioni. Andare a destra o sinistra può allungare parecchio il viaggio e consumare il carburante.
Alcune strade portano a voragini e quindi alla morte. Non ci sono avvertimenti lungo il percorso e quindi questa cosa è casuale.
Se riuscite ad arrivare alla fine della corsa e quindi a delle rovine Maya inizia la sezione arcade in cui interagire per prendere gli oggetti e combattere contro nemici come serpenti velenosi al cui morso dovete usare il kit medicinale e per ucciderli dovete usare delle armi. Questi accessori li dovete comprare nell'emporio.
Durante la sezione a scorrimento laterale ci sono degli enigmi da risolvere con degli oggetti che, guarda caso, sono nell'emporio.



La vostra avventura inizia nei negozi che sono attrezzati con tutto il necessario per potere sperare di continuare la vostra ricerca dei misteriosi Feticci Maya.

Amiga= 9

E' un'avventura come quelle di Indiana Jones con sezioni diverse giocabili solo via joystick in cui superare ostacoli con la vostra forza o con l'aiuto di particolari oggetti, combattere contro nemici, mangiare e curarvi per ripristinare l'energia dovuta a stanchezza o avvelenamenti.
La grafica è buona, i colori sono ben applicati per ricreare gli ambienti selvaggi di una foresta così come le rovine Maya con tutto quello che le riguarda.
Vi basta un Amiga con 512k di memoria per un'avventura davvero strepitosa.



Atari ST, 512k (1989, Image Works)

Silver

E' un po' povera di alternative nei colori perché essenzialmente è verde per il terreno e gli alberi e gialla per nemici ed edifici. E' una scelta che rende, tuttavia, molto bene perché vi immerge bene in questa battaglia.
Molto interessante è che esiste il fuoco amico perché i nemici si uccidono tra di loro se si trovano in mezzo ai colpi che sparano i compagni ed è una cosa molto rara in questi giochi, ma è giusto in questo modo.
Non c'è musica ne nella schermata del titolo ne durante il gioco, ma solo degli effetti sonori fatti abbastanza bene.

Fernandez Must Die è un titolo ispirato a "*Commando*" che di fatto non c'è per Atari ST e quindi una buona occasione per chi ama questo Computer per poterlo rigiocare in una versione che ne esalta le caratteristiche grazie ad una grafica più raffinata.

Il nome del gioco è riferito al despota che ha invaso la Repubblica di El Diablo e voi siete chiamati a sconfiggerlo annientando il suo intero esercito e ridare il paese alla sua gente.





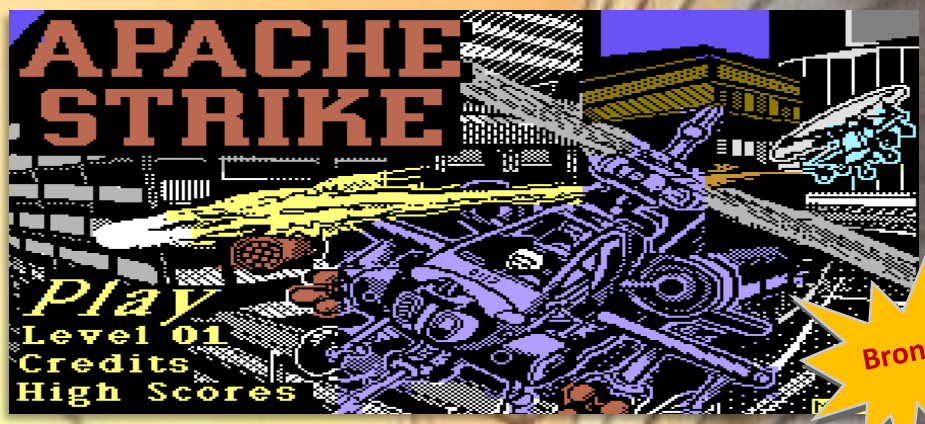
Per farlo dovete attraversare otto livelli pieni di nemici e per passare al successivo dovete distruggere in ciascuno di essi degli edifici di Fernandez che sono accessibili solo attraverso dei tunnel sotterranei.
Potete andare a piedi oppure usare delle jeep, delle moto e dei carri armati che trovate lungo il percorso.
La modalità di gioco è in stile "Commando" con uno scrolling a scorrimento verticale e scenari stracolmi di nemici che vi sparano in tutte le direzioni. Avete i proiettili dell'arma principali infiniti, ma le bombe invece non lo sono come tradizione classica di questo genere di giochi.
Una cosa interessante è che quando iniziate una nuova partita ripartite esattamente dal punto in cui quella precedente è finita (ovviamente spegnendo il computer si resetta e ripartite dal primo livello) e questa cosa è molto utile per terminare il gioco.

La grafica è ben fatta nella cura del disegno e delle animazioni.



Atari ST= 8,5

E' un buon clone di Commando che di fatto non esiste su Atari ST e la giocabilità è più o meno sugli stessi livelli con una buona cura del dettaglio, ma una scelta di colori discutibile (è così per tutte le versioni). Devo dire che dopo un po' vi piace questa scelta tanto che ne vedete tutti i pregi che inizialmente non notate.

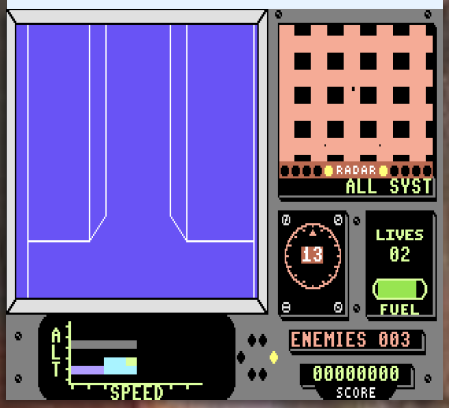


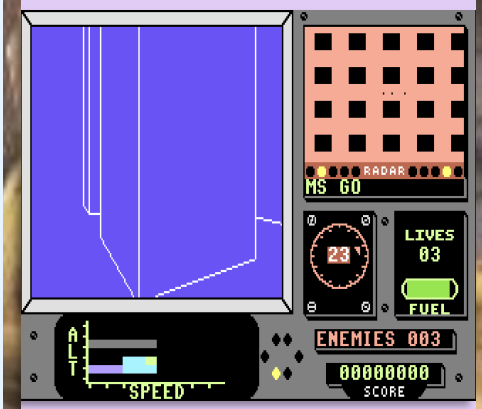
Commodore 64 (1989, Activision)

Bronze

Apache Strike è uno sparatutto in prima persona in cui voi pilotate un elicottero, l'Apache AH-64, tra le vie di una città nemica per distruggere il vostro obiettivo: il Computer Strategico di Difesa (SDC).
Dovete volare tra i grattacieli della città che è la parte più facile stando però attenti agli elicotteri e Carri Armati nemici che pattugliano le strade e il cielo e quindi dovete distruggerli o sarete distrutti.
Ci sono solo tre città ciascuna di esse con 10 livelli per un totale di 30, in cui dovete distruggere l'SDC, ma sono molto grandi e nella mappa che a destra nel vostro cruscotto vedete le sue dimensioni. E' uno sparatutto all'interno di un labirinto in cui dovete individuare il bersaglio e distruggerlo.

La cosa più bella di questo titolo è la grafica vettoriale che ricostruisce i grattacieli tra cui dovete volare.
I poligoni sono solidi anche se il loro aspetto vi inganna perché è tutto blu: terreno e cielo mentre i palazzi li vedete perché hanno i contorni bianchi. La prova della loro consistenza è il fatto che ne vedete tanti in prospettiva e quelli dietro sono nascosti da quelli davanti e sullo schermo ne vedete una parte. E' una cosa che fa enorme piacere perché è uno sparatutto poligonale solido su un Commodore 64 anche se l'area di gioco effettiva è monocromatica (la versione Mac è in bianco e nero).
Quando girate ad un incrocio potete ammirare quanto siano veri questi poligoni.





La schermata del titolo è molto bella perché vi mostra una scena di azione tratta dal gioco e con una musica davvero carina perché alcuni sample sembrano quelli di "Airwolf" e più di una volta noterete una certa ispirazione.
E' solo su disco perché deve caricare tanta roba soprattutto la grafica degli scenari che pur semplice è molto complessa per questo Computer.
Le strade sono tutte uguali e l'unico punto di riferimento è il puntino (voi) sulla mappa. Ognuna di queste è piena di nemici in aria e a terra ed è estremamente difficile colpirli perché non avete un mirino e quindi dovete puntarli a vista.
Potete andare in ogni direzione stando bene attenti che dovete girare ad un incrocio in anticipo altrimenti andate a sbattere contro i grattacieli.



Commodore 64= 7,5

E' uno sparatutto in 3D, ma il volo è molto simile ad un simulatore anche se rimane un arcade dato che avete le classiche tre vite per distruggere i nemici e l'obiettivo. I 30 livelli sono tutti uguali nella grafica e dopo un po' diventa noioso e ripetitivo.
E' bello giocare ad un titolo poligonale solido su un Commodore 64, ma non è paragonabile a Battle Command.

STAR SABRE

Silver

Amstrad CPC 64k/128k

(1992, 2007, 2009)

La serie **Star Sabre** nasce tra il 1991 e il 1992 con una versione prototipo che rimane incompleta perché ha solo quattro livelli sui cinque previsti e vi da comunque una visione di uno sparatutto a scorrimento laterale davvero ben progettato con una grafica coloratissima ben applicata a tutto quello che si muove sullo schermo e con nemici di vario tipo e boss di metà e fine livello che hanno animazioni di vario tipo per rendere l'aspetto puramente estetico bello e funzionale.

Un gioco molto difficile perché i nemici sono tantissimi e voi avete un misero laser per affrontarne davvero tanti e i potenziamenti bonus sono pochissimi e diventa frustrante nel giro di pochi minuti.

Nel 2007 esce la versione finale di Psytronik che rimane a quattro livelli, ma con una grafica più curata, l'aggiunta di fondali più complessi con asteroidi, torrette difensive e bonus più frequenti.



La difficoltà è estrema, ma la qualità grafica cambia nelle forme delle astronavi e leggermente più facilitato perché avete fin da subito tre raggi laser: due davanti e uno dietro.



Rimane un gioco estremamente difficile perché è caratterizzato da un assalto alieno veramente esagerato con ondate di alieni che vi attaccano anche alle spalle quando meno ve lo aspettate.

Nel 2009 esce la versione a 128k che ancora una volta cambia qualcosa nella grafica con un aggiornamento nei colori e gli asteroidi sono più colorati, ci sono più cose anche di grosse dimensioni in relazione alla dimensione della vostra astronave. Ora c'è anche la musica durante l'azione che gli da quel qualcosa in più.

I boss di meta livello e fine livello sono più difficili e hanno animazioni ancora più belle.

La difficoltà è sempre la stessa e forse leggermente più difficile della versione del 2007 dato che perdete il laser posteriore e pure i potenziamenti acquisti ogni volta che perdete una vita.

I boss sono molto tosti e con l'arma ad un laser singolo diventa difficilissimo proseguire nel gioco.



Con Riserva
Promosso

Amstrad CPC= 8

In queste tre edizioni la prima cosa che salta all'occhio è la grafica curata e colorata con uno scrolling fluido. Allo stesso tempo vi accorgete quanto è difficile, quanto è frustrante e i potenziamenti sono necessari più di quanto vi possiate immaginare e sono rilasciati con il contagocce.

E' frustrante fin da subito e le vite a disposizione sono pochissime.



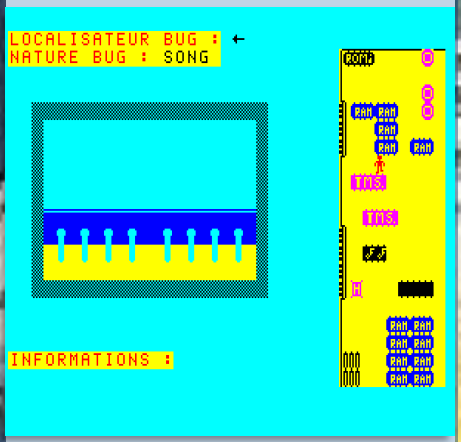
Gold

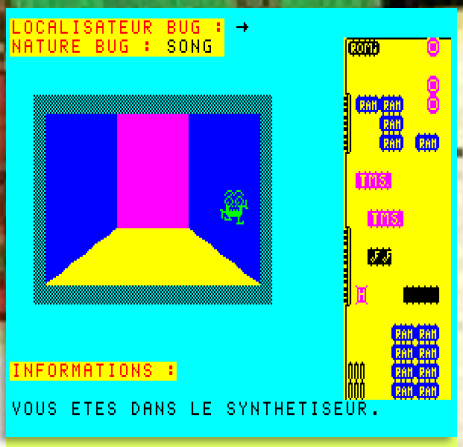
ExelVision (1986, Free Game Bot)

Bugs Buster: Au Coeur du 7020 è un gioco davvero interessante e divertente perché il vostro Computer ha dei problemi, i programmi non funzionano più e si cancellano i dati. Per scoprire quello che sta succedendo dovete miniaturizzarvi ed entrare nel computer alla ricerca di sette bug che stanno appunto rovinando il vostro EXL. Se non li fermate in tempo il vostro Computer esploderà.

I bug si trovano nella ROM, nella RAM, nel quarzo, nel processore grafico, nel microprocessore e nel chip sonoro.

Voi dovete esplorare tutte queste aree per ripulirle da questi nemici e salvare il vostro Computer .





Lo schermo principale ha un' area di gioco che rappresenta quello che vedete dai vostri occhi in prima persona che diventa 3D quando entrate all'interno dei vari chip, condensatori, ram, processori.

Per spostarvi e scegliere dove andare avete una mappa in cui siete rappresentati da un uomo e da li andare a cercare i chip dove si annidano questi bug.

Finito il caricamento siete sulla scheda madre e dovete andare a distruggere il bug che si trova nel chip sonoro e poi tutti gli altri prima che distruggano tutto quanto. Sentite sempre dei rumori di fondo che sono questi bug che mangiano e distruggono tutto quanto.

Il bello di questo gioco è quello di poter esplorare l'interno di un computer e entrare nei vari componenti per cercare questi bug che lo mangiano per distruggerlo. Peccato che ci sia un tempo limite che forse non vi permette di godervi l'esplorazione di questo tipo.

Non avete vite a disposizione e quindi se il tempo finisce avete perso e dovete ricominciare tutto da capo.

I condensatori sono letali e quindi se ci entrate venite fulminati.

Non capita mai di avere più bug nello stesso tempo, quindi finche non ne eliminate uno gli altri non si fanno vedere e quindi anche se potete girare per il computer e vari componenti dovete distruggere quello che vi viene indicato quando iniziate.

Uno sparatutto un po' diverso dal solito che vi permette anche se limitatamente di esplorare una scheda madre con i vari componenti e di entrarci dentro.

La grafica è ben disegnata perché riproduce quello che si può immaginare ci sia all'interno di un componente hardware, ma fatto in modo creativo.

ExelVision= 9

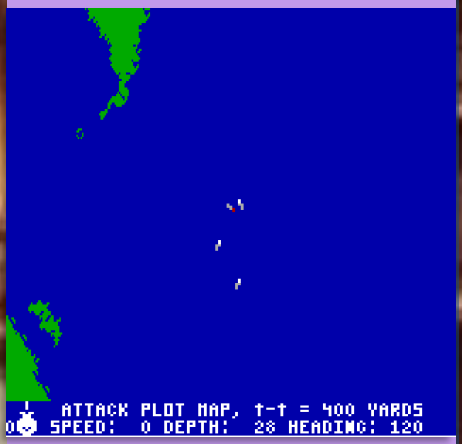
Nella sua semplicità è grandioso perché vi spostate su una scheda madre e i vostri occhi mostrano l'esterno dei vari chip e condensatori e poi potete entrarci e avere una grafica che riassume le loro funzioni: un orologio per il quarzo, delle scatole per la RAM, ecc.

Il tempo vi mette fretta, ma gli obiettivi sono ben in evidenza perché avete una mappa molto dettagliata che vi mostra i nomi dei vari chip.



PC Booter (1985, MicroProse)

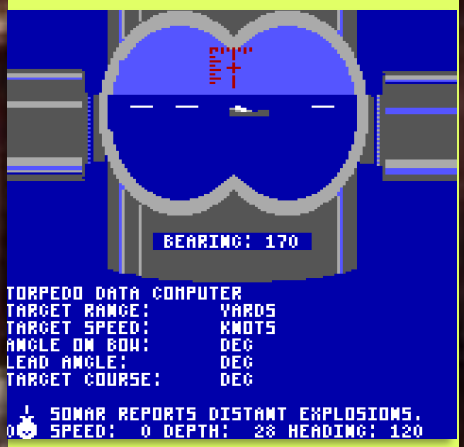
Silent Service è un simulatore di sottomarino e un gioco ispirato al libro "Clear the Bridge" di Richard H. O'Kane, comandante della USS Tank durante la Seconda Guerra Mondiale.
In questo titolo Sid Meier ha cercato di creare una simulazione realistica grazie al supporto e all'assistenza di personale di competenza e studiando bene i vari tipi di navi di questo periodo storico.



Il programma include mappe dinamiche basate sulla matematica frattale e gestione simultanea dei dati di battaglie grafiche in cinque scenari diversi e la reale simulazione tattica anti-sottomarino Giapponese.

Ci sono tre tipi di scenario: uno è per fare pratica (*Torpedo/Gun Practice*), uno di azione contro dei convogli (*Convoy Actions*) e l'ultimo è la campagna completa in cui dovete fare una intera pattuglia partendo da una delle vostre basi militari per andare a cercare i convogli nemici da affondare e poi ritornare alla base (*War Patrols*).
Come in tutte le simulazione potete scegliere la difficoltà che è basata sui gradi della Marina e sul livello di realismo per quanto riguarda il comportamento della navi nemiche, della loro visibilità sul radar e altre sei impostazioni.
Il gioco inizia nel ponte principale del sottomarino in cui avete sullo schermo un solo marinaio che rappresenta l'intero equipaggio che dovete spostare nella varie postazioni per la navigazione sopra e sotto l'acqua, intercettare i nemici con il radar e poi attraverso il periscopio individuarli e distruggerli.

La parte più difficile sono i comandi che si possono attivare solo nella mappa perché la visuale principale serve solamente come immagine di riferimento.
Non c'è un comando "profondità di periscopio" come normalmente trovate in altre simulazione successive e quindi vi immergete andando alla massima profondità. Per usare il Periscopio dovete essere ad una profondità massima di 44 metri e solo di giorno perché di notte è disattivato. In pratica dovete scendere e fermarvi entro questa quota usando il tasto "Invio".
Quando siete a questa quota potete usare il periscopio che vi da le emozioni che questo genere di simulazioni hanno sempre dato. La ricerca di un bersaglio da distruggere e vederlo affondare lentamente.
Con il tasto "P" alzate o abbassate il periscopio, ma per vederlo dovete usare il tasto funzione "F3" e così ogni altra postazione del sottomarino.



La grafica è in CGA con un dettaglio molto grossolano e a blocchi, ma del resto i PC Booter erano ai livelli di un Commodore 64 e quindi sufficiente per darvi una idea di un combattimento visto in un periscopio.
In generale è tutto gestito dalla mappa dinamica.

PC Booter= 9

E' una simulazione molto realistica della gestione di un sottomarino in ogni operazione che una volta imparati i tasti e come controllarlo diventa davvero bello e starete ore e ore a giocarci per cercare di avvinarvi ai nemici e distruggerli.
I simulatori di questo tipo hanno avuto sempre un grandissimo fascino.
La grafica non è il suo punto di arrivo perché serve solo a mettere sullo schermo le cose essenziali che è la visione di un nemico dal periscopio e dal binocolo.

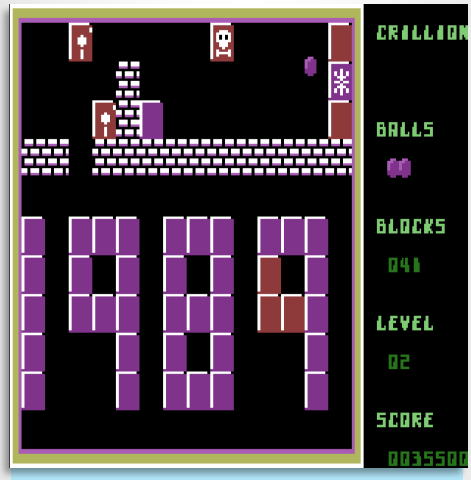


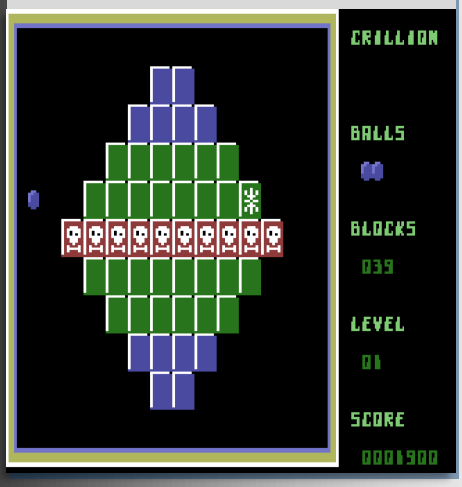
Commodore 16 (1989, Kingsoft)

Gold

Cril-lion è un gioco che assomiglia a Breakout per il fatto che dovete distruggere dei muri con la vostra pallina, ma non avete nessuna racchetta per colpirla e lanciarla nella direzione che volete.
Voi siete la pallina e vi muovete per lo schermo liberamente, ma solo verticalmente per distruggere i mattoni del vostro stesso colore e per rendere questo gioco più avvincente potete solo romperne uno alla volta.

Il gioco è questo e in effetti sembra tutto molto semplice e facile, ma in realtà non è così perché i mattoni hanno colori diversi e voi potete distruggere solo quelli del vostro colore!
Tra i vari blocchi ce ne sono alcuni che servono a farvi cambiare colore e quindi distruggere quei mattoni che ne hanno uno diverso.
Attenzione che una volta cambiato colore non potete più farlo e quindi se sbagliate e prendete un colore diverso non potrete più finire il livello e dovrete sacrificare una vita andando contro i mattoni che hanno il disegno di uno scheletro.
Questi ultimi sono anche messi in un certo modo per complicarvi il movimento con il rischio di colpirli per sbaglio. Sono necessari per rendere la sfida più avvincente.





Nei livelli più avanzati poi i muri sono creati in un modo tale che diventa più difficile e dovete studiare bene quello che vedete sullo schermo per decidere che tipo di azione intraprendere perché sbagliare scelta può essere l'ultima.

Un Commodore 16 sfruttato bene nella grafica molto colorata e vivace. E' tutto statico con solo la pallina che si muove e colpisce i mattoni. E' un tipo gioco dove la parte estetica serve solo per completare i vari livelli e vincere.
Non avete nessun tempo limite e potete stare nella fase di rimbalzo libero per studiare come è strutturato il muro e decidere come procedere.

Commodore 16= 9

E' un puzzle game in cui dovete liberare lo schermo da un muro formato da mattoni colorati che vanno distrutti con una pallina che può cambiare colore una o due volte per livello.
Divertente perché è una idea innovativa del classico Breakout e una volta che iniziate vi verrà subito la voglia di arrivare ai livelli più avanzati.



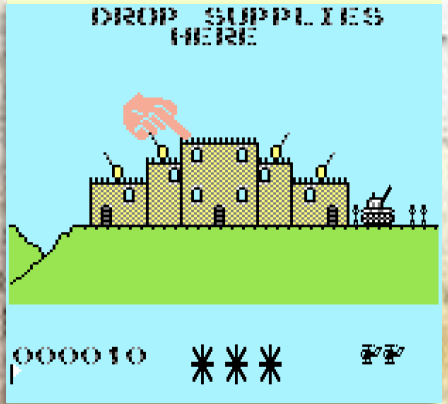
Commodore 64 (1987, Alternative)

Heli Drop è un gioco di azione a scorrimento laterale in cui voi, Joe Starbuck, abile pilota di elicottero dovete volare sopra la città di Moldavia per consegnare i rifornimenti allo staff dell'ambasciata che è sotto assedio dopo il Colpo di Stato.
Dovete raccogliere cibo, medicine e quant'altro e poi lasciarlo cadere sul tetto dell'ambasciata.
Ovviamente le cose non sono facili perché dovete evitare tutti i sistemi di difesa anti-areo e altri elicotteri che cercheranno in tutti i modi di impedirvi di portar a termine la vostra missione.
Ovviamente siete armati anche voi con un mitragliatore a singolo colpo che vi servirà per farvi strada tra i numerosi nemici, ma la grafica del cielo renderà questa arma praticamente inutile.
Il fatto è che i vostri proiettili si vedono male in quel bel cielo azzurro così come quelli dei nemici.
Questi poi arrivano da ogni direzione,



da destra e da sinistra quando meno ve lo aspettate. Tenete conto che poi dovete anche recuperare le cose che dovete consegnare sopra l'ambasciata.

E' uno di quei giochi sconosciuti per il Commodore 64 che una volta arrivati sul mercato svanivano quasi subito perché ne usciva un altro simile fatto meglio e più giocabile.



E' difficile scrivere una recensione avendo una giocabilità decisamente scarsa anche per una difficoltà dovuta al contrasto poco felice nella grafica.
Da questo punto di vista però è fatto bene perché il dettaglio è buono, dettagliato e se in certe cose è un po' stilizzato rende ottimamente l'idea di quello che dovete fare.

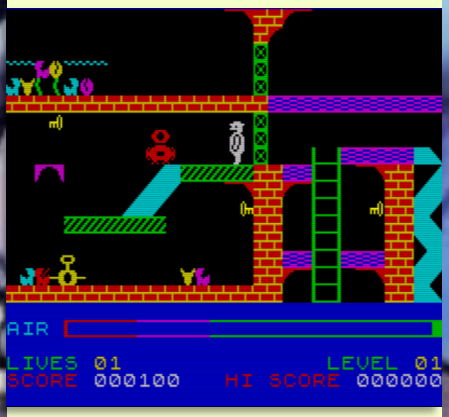
Commodore 64= 6

Le immagini di questo gioco mi avevano incuriosito parecchio perché la grafica è tutto sommato buona.
Ha una difficoltà molto elevata perché siete da soli in mezzo ad un intero esercito nemico e il contrasto del cielo rende quasi invisibili i vostri proiettili e quindi giocate un po' a caso sperando di poter proseguire.



ZX Spectrum (1984, Alligata)

Son of Blagger è un gioco di piattaforme a scorrimento laterale che è il seguito di "Blagger" in cui ora voi interpretate Sid, suo figlio, per recuperare della chiavi che sono sparpagliate per il livello in corso.
Dovete usare le varie piattaforme per raggiungere il vostro scopo e saltare i vari guardiani che proteggono le chiavi. Una volta recuperate tutte si apre una porta e voi potete andare al livello successivo.
Come nel precedente gioco è una corsa contro il tempo perché dovete trovare tutte le chiavi entro un certo tempo limite finito il quale perdete



una vita così come se cadete da altezze troppo elevate.



Un gioco per Spectrum 48k che ha la musica e una grafica colorata che di certo dal punto di vista estetico è qualcosa di veramente buono.
E' la sua difficoltà che mi lascia un po' interdetto perché i livelli sono pieni di guardiani che fanno avanti e indietro e se per questi è relativamente facile evitarli non lo è per le cadute.
Anche cadere da una altezza decisamente bassa causa la perdita di una vita e tutte le chiavi che avete recuperato per il livello sono resettate. Dovete ogni volta che perdete una vita ricominciare tutto da capo.

Devo dire che è un gioco per Spectrum che piace da guardare e ben curato, ma forse andava meglio calibrato nella difficoltà e soprattutto non resettare la raccolta degli oggetti ogni volta che perdete una vita.
Con questo sistema avere anche 50 vite non serve a niente.

ZX Spectrum= 5

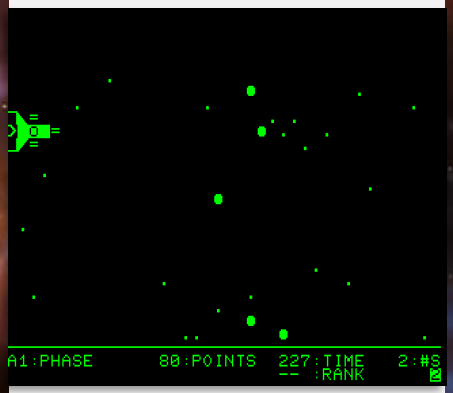
Una grafica davvero ben colorata per lo Spectrum rovinata dalla difficoltà assurda e senza una soluzione. Oltre al tempo dovete stare attenti alle cadute che sono letali anche da altezze basse e il percorso oltre ad essere pieno di robot guardiani è pieno di oggetti letali.

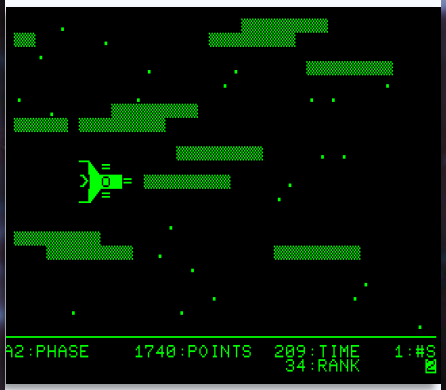


Commodore PET (1982, MS Software)

Cosmic **Fighter** è uno sparatutto a scorrimento laterale per uno o due giocatori con lo scopo di fare più punti possibili.
Avete tre astronavi (le vostre vite) con cui volare evitando e distruggendo i vari nemici con la vostra arma che alternativamente spara un laser singolo e doppio.
Non c'è una trama e uno scopo perché ha livelli infiniti ciascuno dei quali è formato da cinque sezioni che sono diverse dalla altre.
In tre di queste dovete solo sparare ai nemici che si muovono per lo schermo con diversi tipi di formazioni e metodologia di attacco. I punti li fate solo distruggendoli.
Nelle altre due sezioni dovete semplicemente evitare di schiantarvi contro elementi dello scenario che sono indistruttibili.
Ogni livello ha queste sezioni divise esattamente in questo modo, ma ogni volta aumenta la difficoltà.
Nella modalità a due giocatori è a turni per ogni vita.

Come dicevo nell'anteprima questo sembrerebbe proprio il padre di molti Shoot'em Up dato che introduce livelli divisi in sezioni diverse dove in ognuna dovete completare specifici obiettivi per fare punti.





La giocabilità è buona perché nella sua semplicità non è banale dato che avete due modi diversi di superare i livelli.

Ogni sezione ha un limite di tempo per quanto riguarda la sua durata dato che voi dovete resistere fino a quando arriva a zero e siete pronti per una nuova sezione.
Queste ultime sono alternate tra quelle in cui dovete distruggere gli alieni e quelle in cui dovete solo evitare gli elementi dello scenario.

Commodore PET= 8

Nella sua semplicità grafica si nasconde un gran bel sparatutto che ha tutto quello che serve per divertirvi anche se avendo i livelli infiniti e le cinque sezioni che si ripetono ad libitum nel tempo potrebbe stancare.
Buono poterci giocare in due per vedere chi riesce a fare il massimo punteggio.

DALEY THOMPSON'S STAR EVENTS

Silver

Daley Thompson's Star Events è un gioco sportivo legato alla leggenda Olimpica di Daley Thompson con una giocabilità vecchio stile in cui dovete muovere all'impazzata il joystick per andare alla massima velocità.
Era un modo di giocare che andava bene per gli Arcade che avevano dei cabinati con dei comandi costruiti per resistere a migliaia se non di più



smanettamenti dei giocatori.
Le conversioni su Computer mantenevano questo sistema con però dei joystick non così resistenti perché la base non era di legno come l'originale ma di plastica.
Questo genere di giochi ha distrutto tantissimi controller perché potete immaginarvi la tensione che deve subire la manopola ogni giorno.
Questo titolo pur molto simile nella



giocabilità e impostazione a "Daley Thompson's Decathlon" ha una differenza che potete confrontare con il gioco recensito nel numero 80 della Fanzine.

La musica "Chariots of Fire" di Vangelis è ottimamente riprodotta che è sempre bella ascoltare in ogni sua conversione.
Il Commodore 16 è sfruttato davvero bene con una grafica colorata e animazioni fluidissime che comunque avete già visto in altri giochi.
Stesso sistema di gioco a qualifica: se ce la fata andate avanti con altri eventi, altrimenti il gioco si resetta alla schermata iniziale in cui dovete ricominciare tutto da capo.
In questo gioco non c'è la possibilità di inserire il proprio nome perchè voi interpretate direttamente Daley Thompson e la grafica vi dice che è lui in cui dovete rivivere le sue leggendarie prestazioni.

Non è facile perché questo sistema di passare ai vari eventi solo con la qualifica e senza nessun credito per continuare diventa frustrante e stancante.

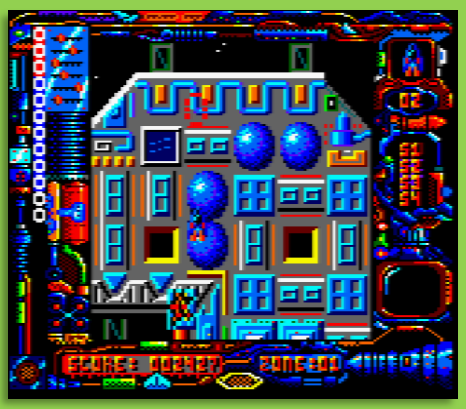
Commodore 16= 8

E' una ottima conversione e stesso livello per la giocabilità, ma soffre di una situazione di frustrazione dovuta al fatto di essere obbligati a qualificarvi per passare agli eventi successivi, non c'è una modalità di pratica e nemmeno dei crediti per continuare.
Il potenziale lo vedete subito appena finisce di caricare e dopo aver provato il primo evento.
Io credo che si poteva fare molto di più in questo gioco sportivo a livello di giocabilità.



STAR DUST

E' uno sparatutto a scorrimento verticale con un'astronave che si sposta liberamente per lo schermo in modo multidirezionale.
Lo schermo scrolla verticalmente, ma voi potete andare in ogni direzione cambiando anche traiettoria quindi puntare il muso dell'astronave verso il basso e in altre direzioni. Questo sistema di volo lo rende un po' particolare soprattutto quando ci sono dei nemici che vi attaccano o delle basi da distruggere.
Una caratteristica di questo Shoot'em Up è che avete un mirino sullo schermo che cambia automaticamente quando c'è una struttura terrestre e vi permette di distruggerla.
Ha una giocabilità un po' da imparare perché con lo scorrimento che avanza automaticamente voi potete cambiare direzione di volo a 360° .
Grafica molto colorata, un poco sgranata, un scrolling non perfetto, ma ci sono anche livelli di parallasse davvero ben fatti.
Difficile per questo sistema di volo, ma per il resto un ottimo sparatutto che vale la pena provare.





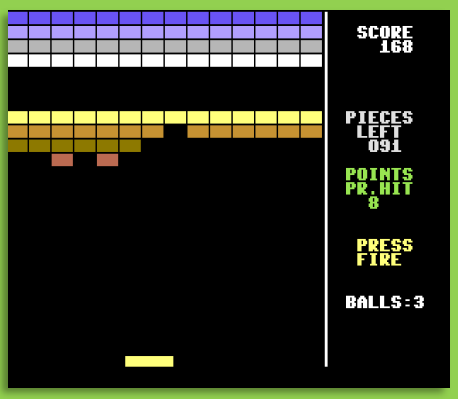
Amstrad CPC= 7,5

Un buon sparatutto con anche livelli di parallasse e una grafica coloratissima. La giocabilità è buona anche se dovrete imparare questo strano modo di volare durante lo scorrimento verticale.



Breakout 86

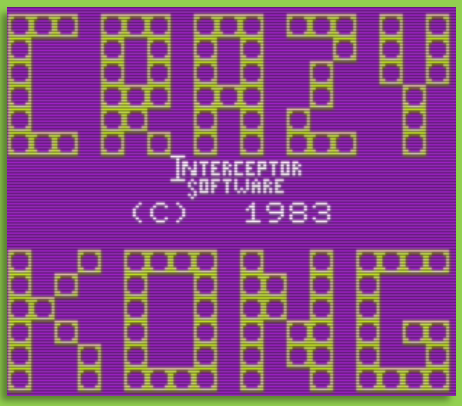
E' un gioco arcade in cui dovete rompere una serie di mattoni con la vostra racchetta per poi passare ad un nuovo livello più difficile.
E' un titolo che era incluso nel libro "64'er Spiele Sammlung" che era una collezione di giochi per il Commodore 64 nel 1985.
Non so quanti livelli abbia, ma credo veramente tanti e non ha un obiettivo finale se non quello di fare più punti possibili.
Prima di iniziare dovete scegliere bene la velocità della pallina da 1 a 3 e attenzione che il valore più basso ha l'effetto contrario di quello che credete. Impostando ad "1" la pallina è velocissima e non riuscirete mai a centrarla con la racchetta.
Dopo il settaggio della velocità dovete impostare la difficoltà e poi iniziare.
Non ci sono bonus per migliorare la giocabilità e quindi dovete solo distruggere il muro con la vostra ed unica abilità.





Commodore 64= 6

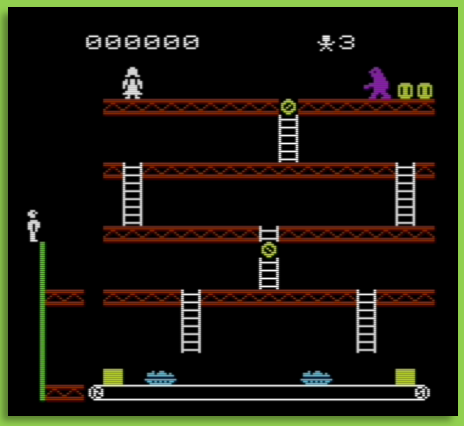
Uno dei tantissimi giochi di questo genere per questo Computer e che ha un solo obiettivo: fare più punti possibili con la scelta della velocità della palla.



CRAZY KONG

E' un gioco basato su "Donkey Kong" in cui la gigante scimmia ha catturato la fidanzata del carpentiere Mario e l'ha portata in cima alla sua fortezza d'acciaio. Il vostro scopo è quello di salvarla.
Il livello è formato da diverse piattaforme che sono collegate una alle altre con delle scale, ma ovviamente non è facile perché il gorilla cercherà in ogni modo di fermarvi lanciandovi contro dei barili che dovete assolutamente saltare al momento giusto.
Appena raggiungete il piano dove si trova Kong vincete solo quando raggiungete la vostra fidanzata ed evitando i barili che lui vi lancia contro.
All'inizio del primo livello che dovrebbe essere quello più facile per darvi l'invito a giocare e divertirvi è fin da subito stressante con piattaforme che vi schiacciano appena vi muovete.
Bisogna studiare molto bene il livello, controllare come si muovono i barili, contare ogni quanto vengono lanciate e ogni quanto le piattaforme mobile si spostano.

E' molto frustrante per il fatto che vi muovete a piccoli passi e salti e dato che i barili rotolano regolarmente anche questo incide nel trovare il momento giusto per saltarli e salire le scale.
Nel primo livello non superate il piano terra.





Vic-20= 4

Difficolta incomprensibile per ogni cosa. Cadere da un millimetro vi porta alla morte, bisogna calcolare come accedere ad una piattaforma mobile e anche saltare un ostacolo letale è complicato per questo modo di muoversi a piccoli passi.



Grazy Thief

Dopo il deludente Crazy Kong ci riprovo con un altro titolo per Vic-20 che è ben fatto nella giocabilità con anche un po' di difficoltà che non è frustrante.
Voi dovete scalare un grattacielo raccogliendo tutte le bandiere che trovate tra una piattaforma e l'altra che sono collegate con delle scale.
Lungo i piani ci sono dei pavimenti che crollano dopo il vostro passaggio e quindi vi obbligano a fare un salto per ritornare su una piattaforma dove c'è una scala.
L'unica cosa da fare attenzione è che fate salti in lungo e quindi bisogna calcolare bene la distanza per evitare di cadere.
Se vi dimenticate di raccogliere delle bandiere e non potete più tornare indietro ci sono delle mongolfiere che vi permettono di farlo perchè cadere da una piattaforma all'altra è morte certa.

Divertente, giocabile e anche la grafica semplice aiuta tantissimo.
Voi siete una "K" e le bandiere sono delle "O".
Questi erano i giochi che su questo Computer vi facevano passare delle giornate intere attaccati al monitor.





Vic-20= 8

Scalare un grattacielo non sarà più una impresa impossibile grazie a questo gioco che è divertente e non ci saranno mai situazione di frustrazione.
La grafica è semplice, ma fa il suo dovere.

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.

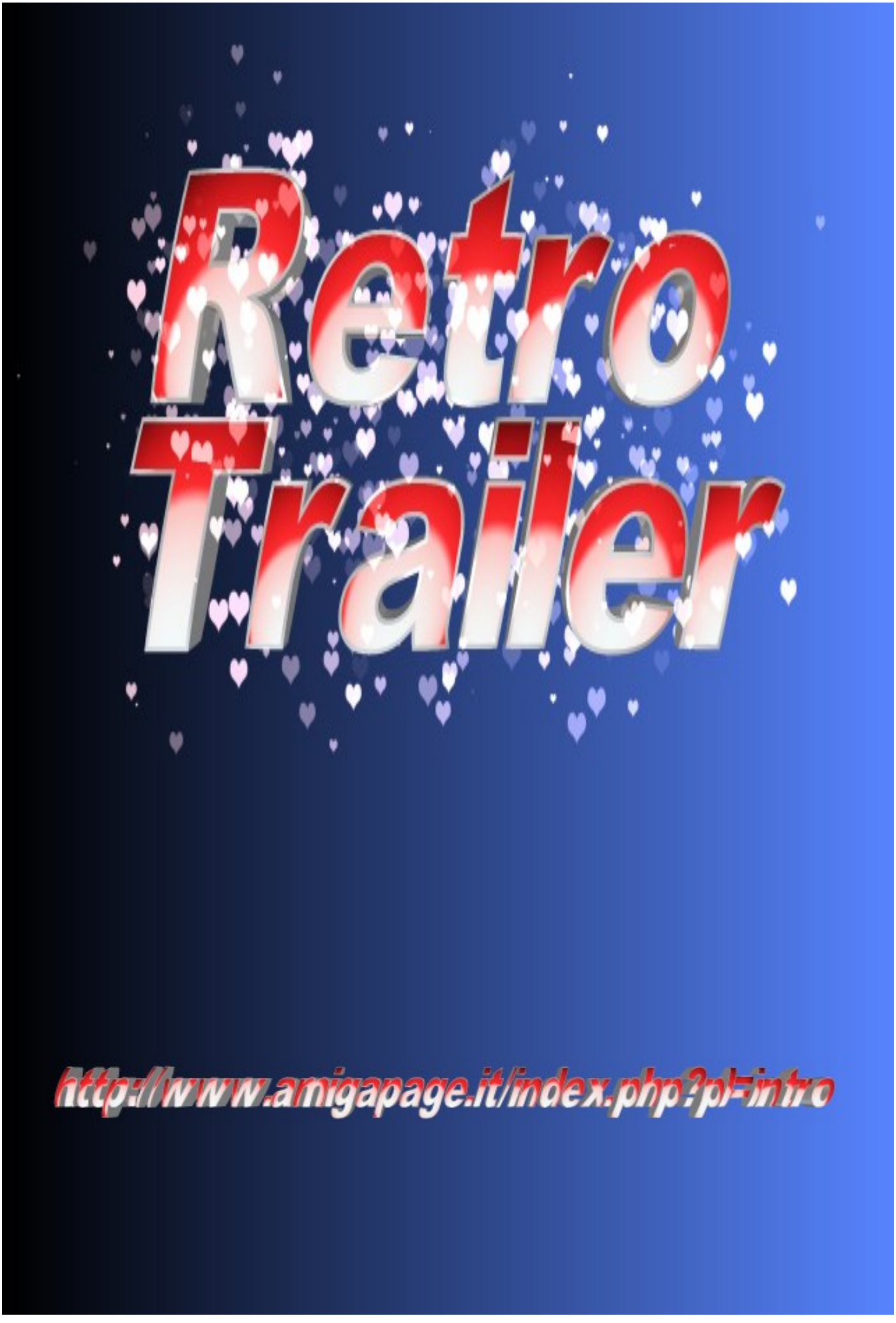
Un grazie a:

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):





Gunship 2000 è un simulatore di elicotteri in prima persona con una grafica vettoriale solida uscito per Amiga e PC e migliora sensibilmente la giocabilità e l'aspetto grafico che si era visto nel primo gioco. Anche questo non ha una trama ben definita.

Non cambia la struttura di gioco dal primo "Gunship" perché ci sono una serie di missioni da portare a termine e una volta fatto venite promossi ad un grado superiore dove queste vengono rifatte con una difficoltà più elevata.

Ci sono più elicotteri che potete pilotare tra cui due Comanche che però sono disponibili solo se raggiungete almeno il grado di Tenente o superiore.

Non avendo una trama ben definita ci sono solo due scenari, Europa Centrale e Golfo Persico da cui vengono generate missioni casuali che vi servono solo per essere promossi ad un grado superiore accedendo così ad altri elicotteri.

Per rendere questa simulazione più realistica la parte pre-volo è rappresentata dall'ufficio dove c'è una mappa con gli scenari, l'impiegato per la selezioni dei dettagli, la scelta se fare un volo casuale oppure partecipare alle missioni regolari.

Prima di salire a bordo c'è un pannello dove si possono impostare alcune variabili che modificano il realismo del gioco come la vulnerabilità dell'elicottero e del pilota durante il volo e l'atterraggio, le condizione atmosferiche, l'abilità dei nemici e il controllo delle armi.

E' una simulazione che si lascia giocare molto bene dopo aver assimilato i comandi di volo che sono tanti e di nuovo sottolineo l'importanza di avere un manuale. Una volta imparati quelli essenziali ve li ricorderete e il divertimento sarà lungo e pieno di soddisfazioni.

La grafica 3D poligonale è stata migliorata molto rispetto al primo Gunship. Il cruscotto degli elicotteri è diverso a seconda del tipo che scegliete e sono disegnati molto bene, molto realistici e ogni panello ha la sua funzione.

I paesaggi dei vari scenari sono ricchi di particolari, come strade, ferrovie, alberi e i vari appezzanti di terreno hanno tutti un colore diverso che da veramente la sensazione di realismo e di volare su un terreno reale.

Il mondo in cui volate non è piatto, ci sono le asperità del terreno molto più realistiche rispetto al primo gioco e anche rispetto ad altri simulatori di volo tanto che ci sono anche vallate costeggiate dalle montagne con strade e ferrovie che le attraversano.

Il monitor sull'elicottero è stato migliorato ulteriormente mostrando i bersagli in 3D con informazioni sul tipo e anche sulla loro distanza .

La versione per Amiga di questo gioco è uscita in versione OCS, AGA e CD32 e la versione PC in EGA e in VGA.

Non ci sono differenze qualitative tra le varie versioni Amiga a parte le schermate statiche tra OCS e AGA, mentre la versione CD32 ha l'introduzione in FMV e le tracce audio durante il volo che danno ritmo all'azione.

Se la versione per Amiga nella simulazione 3D non ha differenze grafiche tra OCS e AGA, c'è tra le versioni EGA e VGA dove quest'ultima mostra durante il volo un cruscotto disegnato molto bene, molto più realistico nei colori e nella definizione e sembra davvero di stare seduti su un elicottero.

Anche i dettagli dei paesaggi sono in numero maggiore e il motore 3D gira bene su vecchi 286 almeno a 16 Mhz.







Computer in prova= 9

E' un ottimo simulatore di volo con garanzia MicroProse che fornisce un realismo sia interno che esterno con dei paesaggi che sono molto più realistici e pieni di elementi rispetto a molti altri giochi e che vi permette di immedesimarvi nella situazione corrente.
Una nota negativa è la differenza inesistente tra OCS e AGA perché questa c'è solo nelle schermate statiche mentre durante il volo sono identiche.

Console Forever



Console Forever



Gold



Star Fox (1993, Nintendo - SNES)

E' il primo gioco ad usare il chip SuperFX per questo sparatutto in terza persona in grafica vettoriale solida in cui voi interpretate il pilota Fox McCloud e i suoi amici per sconfiggere i nemici sparsi per il Sistema Lylat.
E' chiaramente ispirato a Star Wars (non solo per il nome) per il modo di distruggere il boss di fine livello che è una base simile alla Morte Nera in cui dovete volare al suo interno e distruggere il suo centro energetico.
Il vostro obiettivo finale è sul pianeta Venom e avete tre strade diverse da prendere per arrivarci e ognuna ha una sua difficoltà e diversi scenari che vi permettono di avere in pratica tre soluzioni per arrivare allo scontro finale.
Con il joypad avete il totale controllo del vostro caccia con cui sparare raggi laser, missili che distruggono gran parte dei nemici e accelerazione e frenata per riuscire ad evitare quelli che vi inseguono per poi attaccarli.

Similitudini a parte è uno spettacolo vedere in azione questo gioco su una Console come questa per via di una grafica poligonale impressionante perché ogni cosa, anche le vostre armi, lo sono.
Un titolo da non perdere in nessun modo se avete uno SNES!

SNES= 9

I giochi vettoriali solidi su Console di questo periodo non ce ne erano molti e questo in particolare, grazie al chip SuperFX, mostra qualcosa che prima di allora era solo fantasia.

Silver



Uridium 2 (2009 - CD32)

E' una versione adattata per questa Console dalla versione floppy disk e non cambia assolutamente nulla tranne per il fatto che estende questo grande titolo anche a chi usa il CD32.
Il vostro scopo è quello di distruggere i nemici che si trovano sulla superficie esterna delle corazzate spaziali e una volta che avete distrutto le loro difese dovete entrare al loor interno e distruggere la fonte energetica principale.

E' il seguito di Uridium in versione 8-Bit dove grazie alla grafica AGA ogni cosa è stata migliorata e anche la giocabilità che è davvero



frenetica.
Prima di ogni missione avete un briefing che vi mostra il vostro nemico da distruggere e quindi un po' di varietà che di certo lo rende meno ripetitivo.
Ci sono tante schermate grafiche che servono anche come scene di intermezzo.

Grafica eccellente, colorata e dettagliata al punto giusto da creare scenari che sembrano veri.
Uridium era frenetico e veloce. State attenti a questa cosa. Potrebbe non essere facile abituarsi.

CD32= 8

Non è originale e non sfrutta niente del CD32 perché è adattato dal floppy disk però vi permette di giocarci anche sulla vostra Console preferita. Grafica AGA davvero ben fatta che rende tutto molto realistico. Velocità pazzesca come solo Uridium può permettersi.



Star Wars: Shadows of the Empire (1996, Nintendo - N64)

E' un gioco che riprende in maniera quasi perfetta il film e si inserisce tra "L'Impero Colpisce Ancora" e "Il Ritorno dello Jedi" in cui il principe Xizor vuole rimpiazzare Darth Vader come signore dei Sith e poi spazzare via i ribelli.
Voi siete Dash Render, un cacciatore di taglie, che deve impedire ogni evento e soprattutto salvare i ribelli da questa operazione.
Essendo basato molto sul film ci sono le stesse ambientazioni che avete visto come il pianeta Hoth, le varie città Imperiali; tutto in grafica 3D texturizzata.

Ogni cosa del gioco è stata ricostruita per essere molto fedele al film sin dalla sua introduzione con la stessa musica originale e sequenza della storia, varie scene di



intermezzo tipiche di un film di fantascienza di alto livello.

La giocabilità è eccellente e dopo aver giocato e finito la versione per Windows devo dire che quella per N64 è uguale in ogni cosa e quindi veramente non ci sono scuse per non giocarci.

N64= 9,5

Poteva essere anche un "10" perché non troverete niente di negativo dato che ogni cosa è stata realizzata al massimo e forse anche di più di quello che vi potreste aspettare. Tutto è al posto giusto e il divertimento è talmente elevato che sarà difficile smettere per andare a mangiare o dormire.

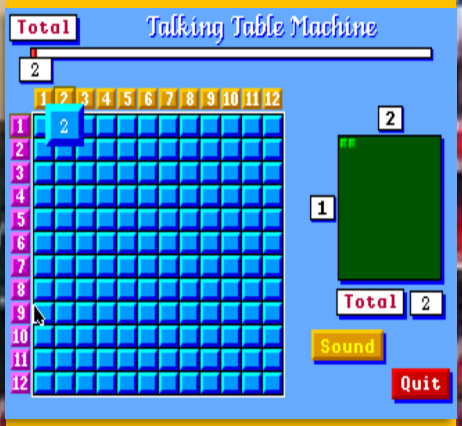

Education
Shift

Educational: Maths



Apple II GS (1990, Orange Cherry)

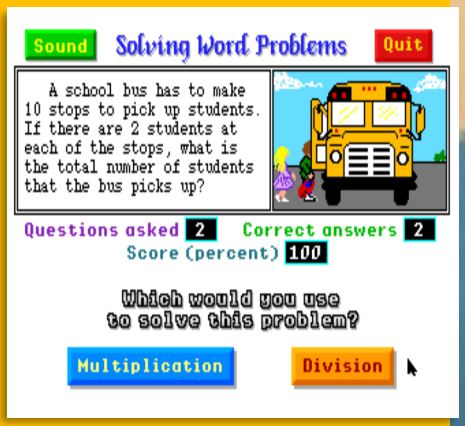
Talking Multiplication and Division è un gioco educativo della serie "Talking" che ne ha fatti tanti e quindi continuo ancora a farveli conoscere e poi perché sono i migliori programmi di questo genere.
Come avete letto nel titolo è dedicato a questi due tipi di operazioni che sono sempre molto difficili per molti bambini e quindi quale buona occasione di ripasso associato ad un bel videogioco.
Cinque i mini giochi in questo titolo.
In **Talking Table Machine** dovete usare la tabella per imparare le tabelline e poi fare queste operazioni a mente.



Facts and Factors è un puzzle game in cui dovete risolvere una moltiplicazioni usando i pezzi del puzzle per rispondere e se sono quelli giusti lentamente scoprite l'immagine che è nascosta.



Dividing Machine è dedicato alle divisioni con una simpatica animazione di una bomba e dovete rispondere a 10 domande.
Solving Word Problems è un esercizio più complesso degli altri perché dovete leggere una storia nel quale ci sono delle domande in cui dovete scegliere se applicare una moltiplicazione o una divisione.
Una volta che avete trovato l'operazione giusta dovete scrivere il risultato finale.



Banker's Run è un gioco classico in cui voi siete il nuovo presidente della Banca e dovete trovare l'entrata attraverso un labirinto la cui la mappa viene illuminata un poco alla volta.
Percorrendolo arrivate a delle postazioni in cui dovete risolvere una operazione matematica casuale che può essere una moltiplicazione o una divisione.
Si gioca solo con il mouse con cui dovete cliccare sulle icone di direzione.



Un ottimo prodotto che come tutti gli altri di questa serie non ha penalità e potete sbagliare quanto volete perché prima o poi trovate la risposta giusta arrivando alla soluzione e capendo gli errori.
Un ottimo metodo per far comprendere ai bambini dove sbagliano e come procedere in futuro.
Talking Table Machine è l'esercizio più importante perché vi insegna a fare le moltiplicazioni e impararle a memoria per sempre.

Apple II GS= 9

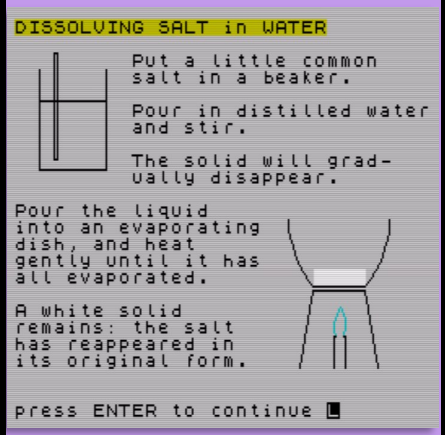
Un altro eccellente titolo educativo che è fatto così bene che anche le moltiplicazioni e divisioni saranno amate dai bambini come mai prima era accaduto.
Con il software giusto ogni cosa diventa facile e comprensibile ad ogni età.

Educational: Science



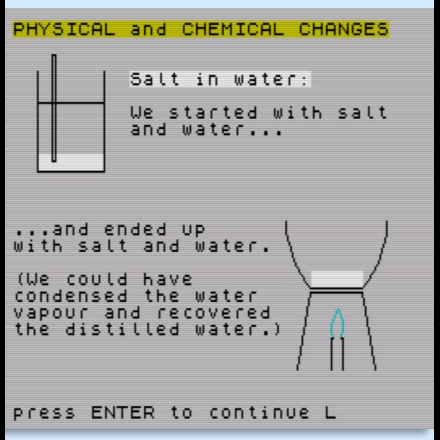
ZX Spectrum (1983, Think Tank Educational)

Chemistry 1 è un programma educativo dedicato alla Chimica che è un argomento scientifico davvero bello perché vi permette di fare scoperte sulla natura degli elementi, miscelarli e ricomporli cambiando le loro condizioni come ad esempio variare la temperatura, la pressione, l'elettricità e il contatto con altre sostanze.
Questo programma è qualcosa di serio perché cerca di spiegarvi in modo semplice i cambiamenti fisici e chimici degli elementi facendovi assistere a degli esperimenti che poi

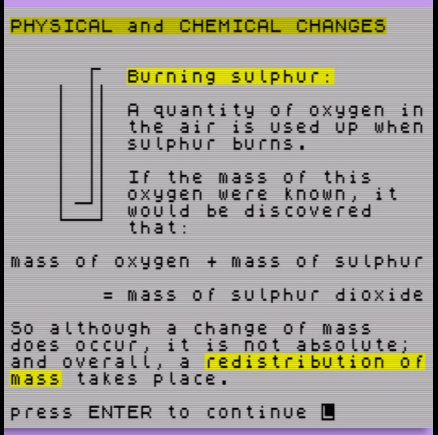


potete replicare se ne siete in grado anche per verificare nella realtà se quello che vedete nel gioco corrisponde al vero.

Un esperimento molto semplice è quello di sciogliere il sale nell'acqua e il programma vi da le indicazioni per poter farlo voi stessi ed è anche simpatico perché vi mostra che una volta sciolto completamente in acqua potete riportarlo



alla sua forma solida.
Un altro esperimento è quello di bruciare il solfuro al contatto con l'aria e sicuramente è meglio non farlo in casa o se non siete degli esperti perché può essere pericoloso.
Sono esperimenti che molti di voi



avranno fatto comprando quei giochi sulla chimica che esistono per tutte le età e che contengono elementi scolastici. Questo può essere usato come un manuale per creare degli esperimenti.

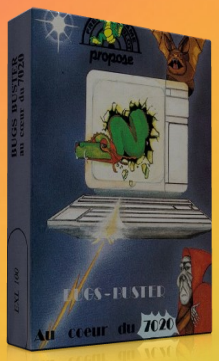


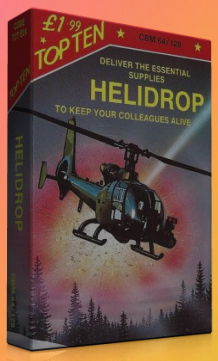
ZX Spectrum= 6

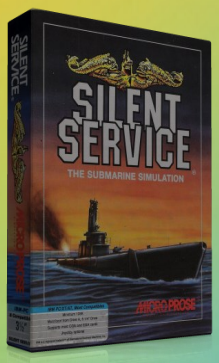
Non è un gioco, ma più un manuale in linea che vi permette di imparare o di vedere degli esperimenti classici per mostrare come cambia la natura di un elemento al contatto con un altro o mescolandoli insieme.
Il programma però si sofferma sullo spiegarvi alcune proprietà solo con due esperimenti che vengono analizzati in maniera professionale.

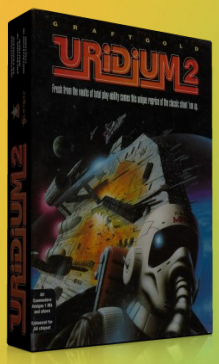
Box Art: Copertine in 3D













Volume 5, Numero 11
Novembre 2019

REV'N'GE!

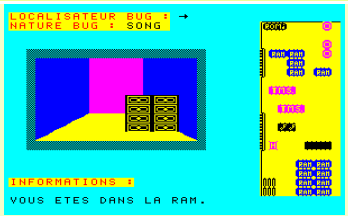


Top 3

Le Fetiche Maya



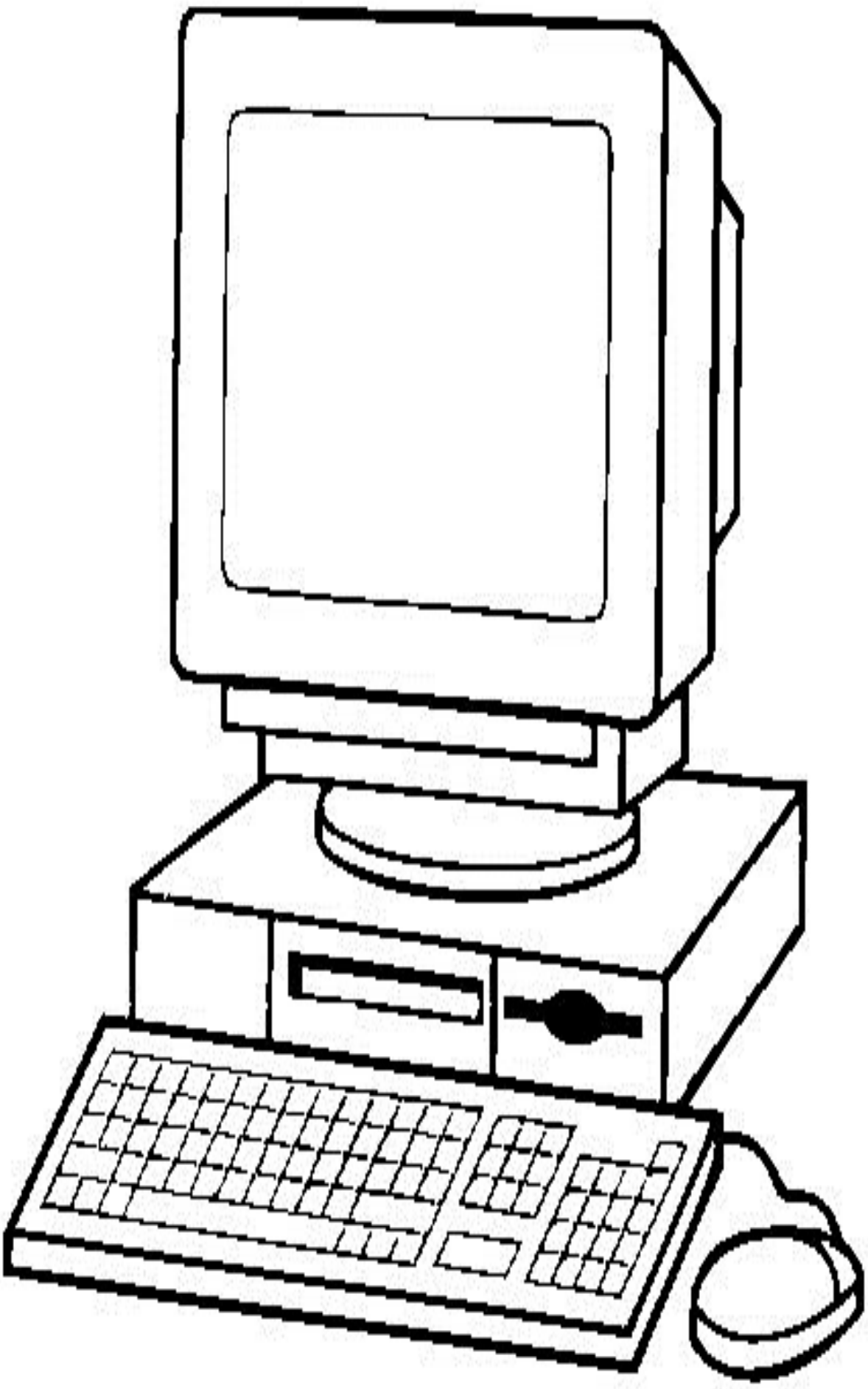
Bugs-Buster



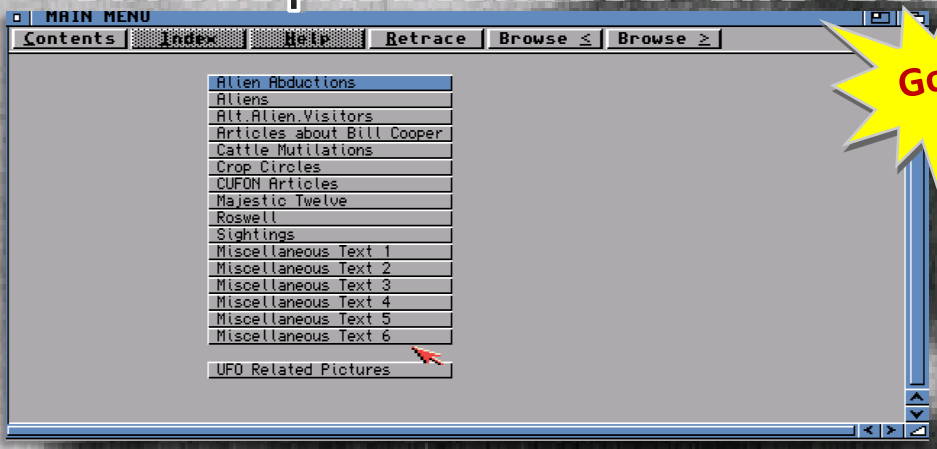
Star Fox




Multimedia
Compilation
Office



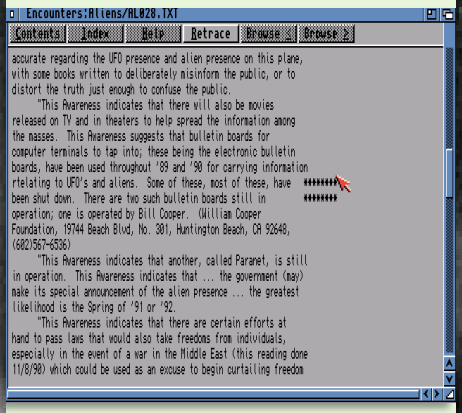
Office, Multimedia and Educational

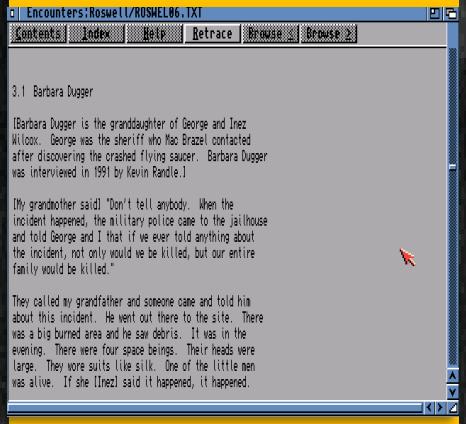


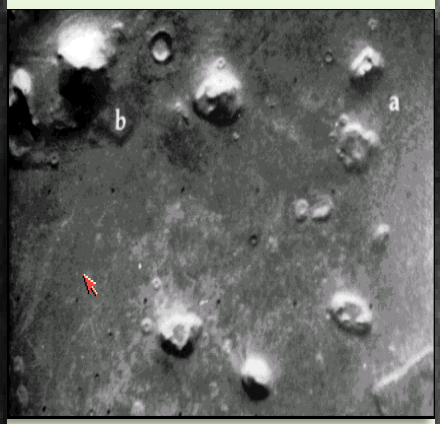
Gold

Amiga (1995, 17 Bit)

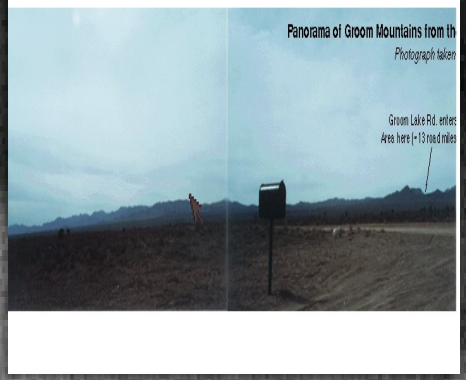
Encounters: The UFO Phenomenon Exposed è una enciclopedia multimediale dedicata agli UFO e ha tanti capitoli divisi in vari sotto argomenti che coprono ogni vostra curiosità su queste cose.
In pratica è come leggere un libro perché non ci sono foto, video o animazioni integrate nei vari testi, ma potete accedervi solo in un capitolo a parte.
I capitoli riguardano un po' gli eventi storici più importanti e leggerete le testimonianze di chi ha visto gli UFO, gli insabbiamenti presunti dai documenti dell'Air Force degli Stati Uniti sul caso Roswell e l'Area 51.
Ci sono capitoli dedicati a questi argomenti con una cura di spiegazioni e teorie per ore e ore di lettura.
La cosa più importante da sapere è comunque che tutto quello che leggerete non va preso alla lettera perché non ci sono dati oggettivi, ma tutto è un po' da interpretare come gli insabbiamenti, le scuse, le teorie complottistiche.
Sono delle letture, comunque, molto interessanti perché vi danno la possibilità di vedere come era la mentalità della gente, della sua omertà a parlare di certe cose anche di fronte all'evidenza.
E' una enciclopedia sui misteri che avvolgono questo argomenti sugli UFO e come tale va preso.
C'è anche da dire che il caso UFO possa essere una invenzione giornalistica nel senso che per vendere libri di fantascienza o libri sulle teorie complottistiche gli autori inventano interpretazioni, parlano con finti testimoni e mostrano immagini fasulle per riuscire ad avere un facile guadagno come il caso del Triangolo delle Bermude; un caso che non esisteva prima dell'uscito del libro. E' sempre bello leggerlo, ma ora si sa che non esattamente come è descritto nei libri.
Stessa cosa per gli UFO. E' bello leggere e guardare immagini ad essi relativi, ma sapendo bene che molto di quello che è scritto potrebbe non essere vero.







Rimane un prodotto ben riuscito dal punto di vista narrativo e il capitolo multimediale è ricco di immagini anche queste però tratte, guarda caso, da dei libri in cui si cercava di mostrare cose che in realtà non ci sono.



AmigaCD= 9

L'argomento è bello, ma forse più emozionane leggerlo negli anni 90 perché oggi è stato tutto smentito e quindi potrebbe non attirare più l'attenzione.
A me piace questo genere che rimane un po' tra la fantascienza e il paranormale e quindi va bene per il piacere di leggere e conoscere come era la visione della gente su questa cosa.


Al prossimo incredibile numero
#105
Dicembre 2019