REV'n'GE!

105

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Dicembre 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 12

Eric Schwartz CD-ROM Archive

Un CD-ROM pieno di immagini e cartoni animati divertenti

Future Knight

Uno sparatutto e avventura 2D per MSX

ALTRE RECENSIONI: Fast Lane! * Sorcery+ * Desatranques * Express Raider * Extreme * River Raid * Everyone's a Wally * F-18 Hornet * F-1 * Last Starfight * Action Biker * F.I.R.E. * 3D Bomb Alley * Fairlight 128k * Space Harrier * Talking ABC's

RECENSIONI CONSOLE: Super Skateboardin' * Beam Galaxian * All Star Slammin Dodgeball



Ed eccoci nel giorno di Natale che per quanto riguarda l'impaginazione non uso troppi font o altri abbellimenti per distinguerlo dagli altri mesi e i giochi recensiti sono di ogni tipo e non come in passato dedicati a questo giorno così speciale. I giochi Natalizi non sono tanti e la maggior parte ormai è già stata trattata negli altri 25 Dicembre degli ultimi cinque anni.

Questo numero è stato un poco problematico per quanto riguarda la realizzazione perché per qualche problema personale ho perso una decina di giorni senza potere scrivere una recensione e quindi alla fine per cercare di averla disponibile per questo giorno ho dovuto togliere una pagina nella sezione "educativa" che comunque non incide più di tanto nella qualità globale.

Per il multimedia ho trovato buon materiale per Amiga e seppure su altri sistemi come PC e Mac ce ne è molto di più mi piace continuare a scrivere qualcosa per la mia piattaforma preferita anche perché spesso il software, pur buono, è più semplice da provare e da analizzare e richiede meno tempo per essere esplorato e spiegato. Generalmente in una sola pagina riesco a recensirlo in maniera abbastanza esaustiva e lasciarvi la voglia di andare a provarlo di persona.

Buon Natale

MAIN PREVIEW #106



Fatal Heritage - Amiga

Un'avventura punta e clicca vecchio stile con una grafica molto colorata e dettagliata. La localizzazione è solo in Tedesco quindi sarà molto difficile riuscire a capirci qualche cosa.



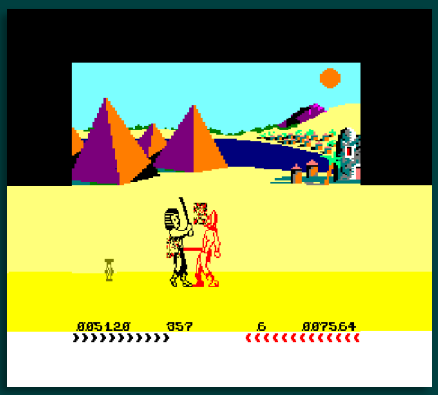
High Patrol II - Atari ST

Una corsa automobilistica a bordo di una potente auto per sfrecciare tra le strade delle zone più impervie degli Stati Uniti e anche sfidare le auto della polizia.



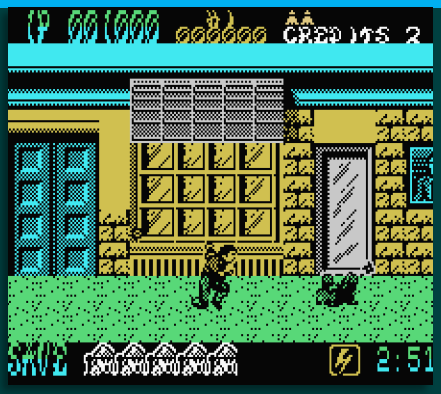
500cc Motomanager - Commodore 64

Un gioco manageriale dedicato alle corse motociclistiche con una fase arcade in cui dovete poi mettere in pratica la vostra abilità di pilota e vincere.



Fighting Warrior - Amstrad CPC

E' un picchiaduro che si svolge nell'Antico Egitto in cui voi dovete dimostrare il vostro coraggio affrontando a colpi di spada i vari nemici.
Un gioco che contrappone la bellezza grafica degli scenari con quella monocromatica e trasparente dei lottatori.



Shinobi - MSX

Nel numero 30 quando ho recensito questo gioco non l'avevo fatto per MSX.
Un bellissimo Beat'em Up che nell'originale attraeva il giocatore con una giocabilità immediata e innovativa.



Berzerk - Atari 5200

Un gioco famosissimo per due fatti: una giocabilità immediata e la leggenda urbana ormai sfatata che era un gioco maledetto e quindi interessante rivederlo in azione.



Where in the USA is Carmen Sandiego? - Apple IIGS

Un'avventura grafica punta e clicca di genere "Detective" in cui dovete trovare un ladro che è molto bravo a fare il suo lavoro.



Platoon - ZX Spectrum

Un gioco che ha un nome importante perché si basa sul film in cui voi fate parte dell'Esercito Americano che viene inviato in Vietnam per partecipare a quella Guerra.
Un titolo che male sfrutta la licenza per una struttura di gioco non convincente.

Sommario Numero 105 **Natale 2019**

3D Bomb Alley	Micro BBC	**18**
Action Biker	Commodore 64	**17**
Desatranques	Commodore 64	**8**
Eric Schwartz CD-ROM Archive	Amiga CD	**33**
Everyone's a Wally	Amstrad CPC	**13**
Express Raider	Amstrad CPC	**9**
Extreme	ZX Spectrum	**10**
F.I.R.E.	ZX Spectrum	**17**
F-1	ZX Spectrum	**15**
F-18 Hornet	Commodore 64	**14**
Fairlight 128k	ZX Spectrum 128	**18**
Fast Lane!	Amiga	**6**
Future Knight	MSX	**12**
Last Starfight	Atari 8-Bit	**16**
River Raid	PC Booter	**11**
Sorcery+	Atari ST	**7**
Space Harrier	Sega 32X/ Turbografx 16	**22-23**
Talking ABC's	Apple IIGS	**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 (1990, Attic)

Fast Lane! è una corsa automobilistica di Formula C1, un tipo di corse tra la Formula Uno e un Rally con auto monoposto, veloci, con uno design studiato apposta per questo tipo di gare e dare una maggiore sicurezza ai piloti.
Lo scopo del gioco è partecipare al campionato e vincere tutti i nove tracciati che lo compongono e che sono sparsi per il mondo.
Il gioco ha solo due modalità: pratica e campionato.
Ha una impostazione tra un arcade di guida in prima persona all'interno dell'auto e un manageriale tecnico perché prima di scendere in pista



dovete gestire l'assetto dell'auto, decidere come modificarla per migliorare le prestazioni e la squadra di ingegneri che volete al vostro fianco durante le gare e le prove libere.

Alcune cose sono un poco automatizzate e forse non vi danno una reale simulazione della corsa perché, ad esempio, quando dovete fermarvi ai box (solo nella gara) lampeggia un icona sul cruscotto e vi basta fermarvi e spegnere il motore per essere automaticamente davanti ai vostri ingegneri.
Molto bello il fatto di vedere le vostre mani sul volante che lo fanno girare in modo realistico e il cruscotto è ben riprodotto perché mostra ogni funzione in maniera dettagliata così come anche lo specchietto retrovisore.
Tornando al gioco, per il Campionato dovete scegliere un pilota e vi basta premere il pulsante del joystick per iniziare la vostra avventura dalla prima pista e in sequenza tutte le altre facendo per ognuna di queste tre giri di qualifica per sapere in quale punto della griglia di partenza posizionarvi.



Le impostazioni dell'auto la fate solo prima della qualifica e tali rimarranno per tutta la gara ed eventuali cambi li potete fare durante le fermate ai box che sono decise dai vostri ingegneri.
La corsa è buona dal punta di vista della giocabilità con una velocità soddisfacente anche perché non usa una grafica vettoriale se non per la strada (anche se ho dei forti dubbi che sia così) e purtroppo ha solo il cambio manuale che può portarvi fuori pista rischiando lo stallo perché è molto difficile rientrare sulla strada.

Grafica buona e come già detto prima ha un cruscotto ben realizzato e che vi da una buona immedesimazione perché comunque fa parte del mondo della Formula e poi interessante questa cosa di modificare l'assetto dell'auto in maniera molto elaborata e che di fatto cambia la modalità di guida.
Gira su un Amiga con solo 512k di memoria, ha la musica durante le fasi non di guida e pure del parlato di una ragazza durante la schermata del titolo. Tanta roba per così poca memoria.
La giocabilità c'è, ma io non sono del tutto convinto.



Con Riserva
Promosso

Amiga= 7,5

Bello, ma con riserva perché il cambio automatico non piace a tutti nei videogiochi e per alcuni anche nella vita reale. La grafica è bella, ma i paesaggi sono poveri ed è praticamente un mondo piatto dove cambia il colore del bordo della strada e qualche tipologia di oggetti che dovrebbe farvi capire dove siete.
Con solo la visuale interna avete anche una limitata visione di quello che vi circonda e mostra le auto del computer che sono tutte di colore verde e più che stare sulla strada sembrano degli hovercraft.



Atari ST, 512k (1988, Virgin Games)

Silver

Sorcery+ è un classico gioco di piattaforme che vi riporta indietro nel tempo per la sua struttura in cui a dispetto del suo nome non dovete andare in giro a cercare ingredienti per creare potenti formule magiche, ma salvare tre vostri colleghi che sono stati rapiti da un Negromante.
Un avventura che è condizionata, come sempre, da un tempo limite in cui dovete trovare delle chiavi per liberare i maghi.
Lo scopo finale è uccidere il cattivo





con tre oggetti che dovete trovare nelle locazioni dei vari scenari.

Questo "+" nel nome indica che è una espansione dell'originale "Sorcery" che oltre a migliorare la grafica e il sonoro, aggiunge uno scenario che inizia dove finiscono gli eventi del primo capitolo e aggiunge 28 nuove locazioni sempre con lo scopo di sconfiggere il Negromante.

Questo "seguito" aggiunge miglioramenti grafici, ma in realtà no perché il gioco originale non era disponibile per Atari ST e quindi questo "+" diventa l'unica occasione per poter giocare a questa avventura.

Gli schermi che rappresentano le locazioni sono fissi e non c'è scorrimento per cui l'unica cosa da fare è raccogliere oggetti se ci sono e uscire alla svelta dato che non avete armi (*che strano mago*) e i nemici vi si incollano addosso mangiandovi l'energia.

Li potete uccidere solo raccogliendo delle armi sparse nei vari schermi che vengono usate automaticamente quando vi toccano. Potete però raccogliere solo un oggetto per volta che sia un arma o uno di quelli che vi serviranno per distruggere il nemico finale.

Potete fare avanti e indietro per le varie locazioni perché le chiavi per liberare gli altri Maghi sono sparse per lo scenario in corso.

Un'avventura a piattaforme molto carina come idea in cui dovete correre per non far finire il tempo che è rappresentato da una candela e il trovare armi per liberarvi di questi nemici che vi si incollano addosso.

La versione ST gira con 512k di memoria e non ha nessun tipo di sonoro a parte qualche sporadico effetto di scarsa qualità.



Atari ST= 8

E' un gioco ben riuscito con una grafica ben colorata e animata e di grosse dimensioni come quelli classici di un tempo.
Questo titolo migliora esteticamente quello originale, ma non su Atari ST dato che questa versione è l'unica che c'è.

Silver



Commodore 64 (2019, Commodore Spain)

Desatranques è un nuovissimo gioco sviluppato da Commodore Spain quest'anno e che sono fiero di potervi raccontare.
Voi siete alla guida di un potente camion in grado di fare ogni cosa che vi viene proposta e questa volta venite allertati che lungo le strade della città di Jaén e nei suoi dintorni ci sono insetti, ratti, spazzatura, piloti Kamikaze, altri pesanti camion e tanti altri con lo scopo di spazzarli via e liberare la città.
Il gioco è diviso in quattro fasi:

1. **Le strade di Jaén**
2. **Jaén di notte**
3. **Dintorni di Jaén**
4. **Periferia di Jaén e arrivo all'officina Desatranques**

Non è solo un gioco in cui c'è un obiettivo finale, ma anche un passatempo per fare tanti punti perché ogni tipo di nemico ha un suo particolare valore che poi vi servirà per creare un record.

E' un titolo realizzato con il SEUCK che alle volte permette di realizzare qualcosa di veramente gradevole, mentre altre volte non sempre lo si riesce a sfruttare come si deve.





Desatranques è disponibile su Commodore 64 in versione Cassetta (al momento di scrivere questa recensione non c'è ancora la versione su disco) ed è anche disponibile per Windows (stessa cosa anche per la versione a 64 bit) e questo vi permette di giocarlo ovunque sia in nativo sia emulato.
Non amo particolarmente i giochi che usano questo motore per una esagerata semplicità sia grafica sia di giocabilità, ma Commodore Spain mi ha sempre dimostrato che anche i SEUCK possono essere dei bei giochi se sono creati sfruttando bene i suoi limiti.
Questo gioco ha una grafica di enormi dimensioni offrendo anche una ottima giocabilità, pur molto difficile. Dovete ripulire le strade dallo sporco, ma anche contro i nemici che sparano oppure cercano uno scontro suicida.
Alla fine di ogni fase c'è uno o più boss da sconfiggere per poi accedere a quella successiva.

La grafica è piacevole da guardare, le animazioni sono carine. In generale è più raffinato di molti altri titoli che usano questo motore.
La cosa interessante è che le fasi non sono lunghe e quindi avete la voglia di andare avanti il più possibile.
Introduzione su cassetta è carina con schermata del titolo e accompagnamento musicale, mentre durante l'azione gli effetti sonori sono di qualità standard.



Commodore 64= 8

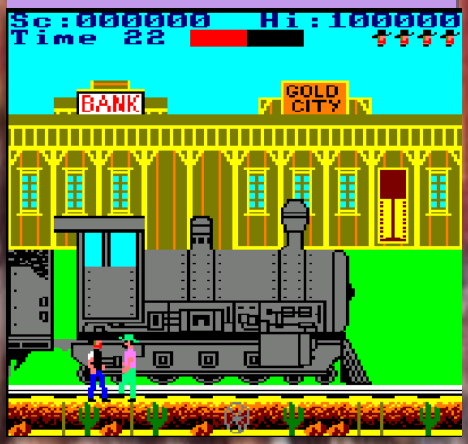
E' un bel gioco decisamente giocabile pur avendo una difficoltà abbastanza elevata perché i nemici sono veramente tanti e sullo schermo non sapete mai cosa vi trovate davanti.
Ogni cosa che c'è sulla strada è letale e quindi dovete usare la vostra abilità per evitarli o distruggerli.



Amstrad CPC (1987, U.S. Gold)

Express Raider è un beat'em Up multilivello che si svolge nel Far West con scenari diversi in cui voi siete un rapinatore di treni con lo scopo di compiere la vostra missione che è la vostra vita di fuorilegge.
Siete armati di calci e pugni con cui sbarazzarvi di ogni nemico che cerca di fermarvi e dato che molti di loro hanno armi da fuoco voi dovete essere abili ad evitare i proiettili e poi colpirli.
E' un gioco che ha tre modalità molto interessanti.
Nella modalità "Pratica" avete 32 vite per esercitarvi a colpire gli avversari con pugili e calci ed evitare quelli che vi sparano.
Nella modalità "Normale" avete crediti infiniti per poter continuare il gioco e cercare di terminarlo e anche fare il massimo punteggio per la classifica.
Nella modalità "Avanzata" avete cinque vite e ogni volta che ne perdete una ricominciate tutto dall'inizio ed è riservata ai veri esperti di questo gioco in cui lo diventate dopo tantissime partite.





Per questa versione CPC le cose sono un po' diverse perché non ci sono le modalità, ma solo una in cui avete tante vite e siete su diversi scenari che sono in realtà diversi treni in cui dovete sconfiggere il vostro avversario.
C'è una barra rossa in cima allo schermo che rappresenta l'energia di entrambi.
Se diventa tutta rossa avete vinto il combattimento, mentre se è tutta nera voi siete uccisi dal vostro avversario.

E' uno scontro uno-contro-uno cercando di far diminuire l'energia condivisa con l'avversario.

La grafica è discreta, un po' troppo a blocchi e decisamente semplice sia nei treni che negli scenari, ma la animazioni sono fatte abbastanza bene.
L'audio usa dei campionamenti sintetizzati, ma con un risultato decisamente scadente, mentre gli effetti sonori dei combattimenti sono nella norma, ma niente di eccezionale.
Richiede pazienza soprattutto contro gli avversari che sparano con armi da fuoco perché dovete procedere molto lentamente sdraiandovi e poi rialzarvi e così fino ad essere abbastanza vicini per colpirli con i pugni.

Amstrad CPC= 6,5

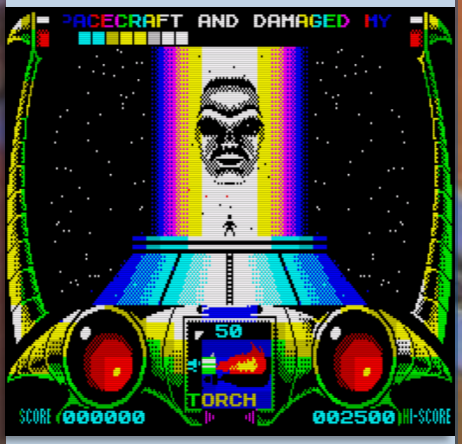
Beat'em Up simpatico soprattutto per questa idea di unire con una unica energia entrambi gli sfidanti che cercano di esaurire quella dell'avversario. Per un po' è divertente, ma quanto poi ci sono quelli con pistole e fucili vi rendete conto quanto sia quasi impossibili evitare i colpi perché lentamente dovete avvicinarvi a loro.
Grafica carina, ma niente di eccezionale e sonoro che cerca di fare la differenza, ma non tanto bene.



ZX Spectrum (1991, Digital Integration)

Gold

Extreme è un gioco di azione in cui il vostro scopo è essenzialmente quello di spazzare via dei Pirati Alieni in tre livelli diversi.
Un livello in cui dovete distruggere gli alieni, un livello sottacqua pieno di mine in cui dovete evitare le loro esplosioni e un livello finale in cui siete all'interno di un cantiere in cui viene assemblato un gigantesco androide, raccogliendo ogni oggetto che trovate.
Anche voi siete una sorte di androide metà umano e metà robot perché avete dei cingoli per spostarvi sulle varie piattaforme e come arma avete una torcia che spara palle di fuoco che



sono limitate e quando le terminate dovete tornare al vostro centro di



controllo per averne altre e allo stesso tempo recuperare l'energia persa.

La grafica in effetti è qualcosa di mai visto su uno ZX Spectrum perché è molto colorata ovunque posiate lo sguardo e ora ogni cosa che è in movimento non è monocromatica e non è trasparente e il tutto condito con una buona velocità di scorrimento.
Dopo aver scelto il controller che più vi aggrada potete vedere anche una breve animazione introduttiva molto evocativa e la prima volta direte "Wow" dato che raramente trovate una cura anche in queste piccole cose.
Difficile, ma ben calibrato e con la sua grafica di grosse dimensioni la giocabilità è più che buona per farvi divertire e rimanere abbagliati dalla qualità estetica.
Anche la schermata delle opzioni pur molto essenziale è ben curata anche nel tipo di font, del color cycling e anche dei loghi.
La qualità la vedete in ogni cosa ed è bello per lo ZX Spectrum anche perché questo titolo doveva entusiasmare il mercato dello Spectrum con una grafica mai vista su questo Computer.

ZX Spectrum= 9

Pur essendo uno sparatutto quello che piace è la qualità grafica molto definita, di grosse dimensioni, colorata bene e non vedrete mai colori monocromatici o sprite trasparenti.
Anche la giocabilità è ottima per un difficoltà ben calibrata.
Se volete lustrarvi gli occhi questo titolo fa per voi.



PC Booter (1984, Activision)

Oltre a questo c'è anche da stare attenti alle stazioni di rifornimento che non dovete distruggere perché il carburante si esaurisce in fretta.
E' un titolo che è fortemente ispirato se non addirittura un clone di "Skramble" con uno scorrimento verticale. Ci sono tutti gli elementi tipici di quel gioco.
Potete anche scegliere la difficoltà che è rappresentata dal numero di ponti da distruggere.

River Raid è uno sparatutto a scorrimento verticale in cui pilotate un jet sopra un fiume con lo scopo di distruggere i ponti che sono vitali al nemico per portare i rifornimenti alle varie unità.
Questo obiettivo non è facile da distruggere perché è protetto dalle forze di difesa del vostro nemico con



vari tipi di aereo, mongolfiere, elicotteri e se non bastassero loro avete anche il problema del carburante che dovete riempire fermandovi a delle stazioni di rifornimento.
Il vostro aereo è armato solo di un mitragliatore a munizioni infinite, ma dovete stare attenti che potete distruggere anche le stazioni di rifornimento e quindi mettere a rischio la vostra missione.
Inutile dire che ogni contatto contro un velivolo nemico causa la perdita di una delle vostre vite.

Questo gioco fu dichiarato illegale in Germania nel 1984 e tale rimase per 18 anni. Non lo si poteva comprare pubblicamente, ma solo su richiesta. La motivazione è che era visto come un "allenamento para-militare per bambini". Nel 2003 è stato riabilitato solo dopo una verifica di Activision.

E' vero che siete un aereo e potete volare, ma non liberamente perché lo dovete fare all'interno del fiume senza scontrarvi contro le sue



sponde che sono letali.
Alcune sue diramazioni sono molto strette e vi renderanno il volo più complicato perché ci sono tanti nemici e non tutti riuscite a colpirli dato sparate un colpo alla volta.



PC Booter= 7

E' uno sparatutto a scorrimento verticale che è talmente ispirato a Skramble che sembra quest'ultimo passa dallo scorrimento laterale a quello verticale.
Ci sono delle differenze sul modo di rifornirsi di carburante, ma per il resto sembra proprio lui.



MSX (1986, Gremlin)

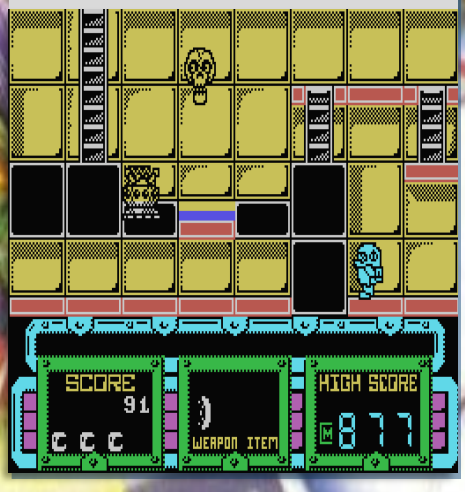
Gold

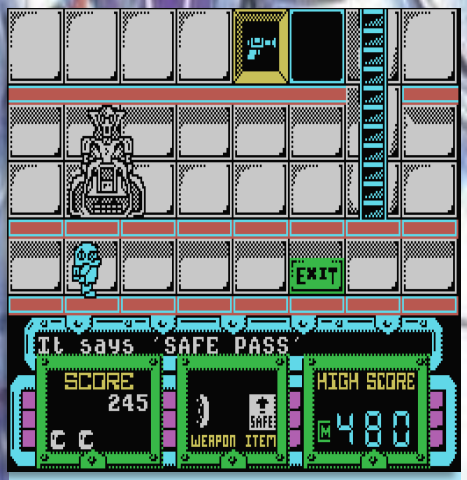
Future Knight è un Beat'em Up e un gioco di piattaforme in cui l' astronave S.S. Rustbucket precipita su un pianeta lontano e molto ostile dove Spegbott il Terribile ne prende possesso e mette in ostaggio i suoi passeggeri tra cui la Principessa Amelia.

Voi, Randolph, vi teletrasportate sull'astronave con lo scopo di sconfiggere Spegbott e salvare la vostra amata Amelia.

La S.S. Rustbucket è enorme e labirintica e quindi dovete trovare un modo per scappare tenendo conto che i nemici sono ovunque.

Le varie schermate sono formate da piattaforme collegate con delle scale,





muri e pozze di acido (*ma che astronave può essere per avere acido letale?*); non avete quasi mai dei passaggi bloccati e l'unica difficoltà è evitare o uccidere gli alieni con la vostra pistola laser.

A prima vista può sembrare un gioco di azione in cui distruggere tutto quello che si muove sullo schermo, ma in realtà ha uno scopo ben preciso tra cui crearvi una mappa mentale o scritta dell'astronave per evitare di perdervi e trovare la principessa.

Avete tre vite e tantissima energia perché i nemici si auto rigenerano in continuazione una volta distrutti e sempre nello stesso punto dove erano prima e quindi mentre camminate vi possono riapparire addosso.

Avete una pistola laser, ma in giro ci sono altre armi che sono dentro delle bacheche protette da robot e potete, tuttavia, portare solo un'arma alla volta. Dovete Trovare anche altri oggetti dato che avete un inventario e che vanno usati in determinati momenti per liberarvi dagli alieni più ostili.

E' un gioco a quadri statici e quindi non sapete mai cosa ci sarà nel prossimo e, comunque, questo sistema vi permette di costruirvi una mappa per ricordare i passaggi chiusi e quelli accessibili.

Alcuni nemici vi inseguono appena vi vedono e vanno seminati o distrutti, ma anche questi ultimi rinascono e vi inseguono di nuovo.

Se vi fermate, dopo un po' il vostro personaggio incomincia ad impazzire e l'energia velocemente decresce. Sappiate quindi che non potete fermarvi troppo a riposare.

MSX= 9

Non è un semplice sparatutto a piattaforme, ma un gioco in cui agire ragionando con alieni che si auto rigenerano una volta distrutti e vi inseguono sempre appena vi vedono.

Molto spesso bisogna usare delle tattiche per evitarli eppure fare in modo che non vi inseguono e bloccarli in qualche modo.

Molto carina questa cosa che non potete fare pause troppo lunghe per riposarvi perché il vostro Future Knight rischia di morire letteralmente di noia.



Amstrad CPC (1985, Mikro-Gen)

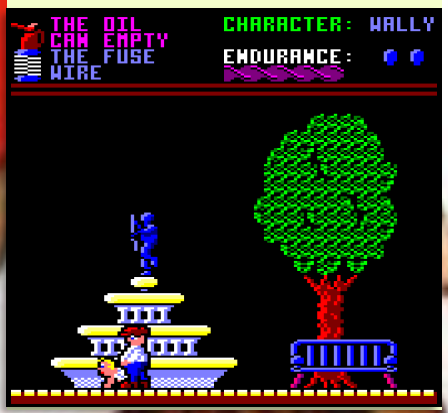
Silver

Everyone's a Wally è un' avventura grafica multi ruolo a scorrimento laterale usando solo il joystick per interagire con i vari personaggi, raccogliendo oggetti e usandoli al momento opportuno per raggiungere un certo obiettivo.

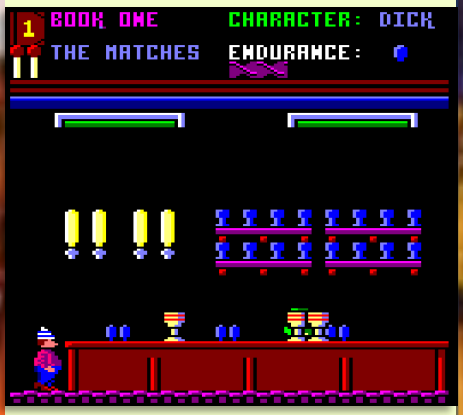
In questa avventura non controllate solo Wally, ma tutta la sua famiglia a parte uno (Herbert) e ognuno di loro ha una sua specifica abilità e un specifico obiettivo da raggiungere.

Non li potete controllare quando volete, ma solo se sono vicino a voi, nella stessa schermata. In tutti gli altri casi agiscono da soli e completano automaticamente i loro doveri che possono esservi di aiuto per la missione principale oppure crearvi dei problemi.

La missione principale è trovare una combinazione per pagare i salari alla vostra famiglia. La combinazione è stata divisa in vari parti e sparpagliate in varie locazioni e una volta identificata bisogna anche usare uno specifico oggetto.



Le varie zone sono dei mini giochi



arcade che devono essere completati per finire questa avventura e ottenere degli oggetti importanti e sono costruite anche per usare diversi personaggi dato che ognuno di loro può darvi un aiuto usando le proprie caratteristiche.

E' un po' complicato a parole e nel gioco ancora di più perché gli oggetti li prendete automaticamente passandoci sopra e ne potete portare solo due alla volta quindi bisogna sempre fare attenzione a cosa sono. Le locazioni sono gli interni delle case che alle volte sono vuote, mentre in altre hanno dei piccoli mostri in tema a dove siete. Di solito gli oggetti in queste stanze dovrebbe essere importanti.

Usare un personaggio, andare ad una locazione e scambiare un oggetto che avete per un altro, andare in un altro posto e fare la stessa cosa. Finito con lui passate ad un altro personaggio e fate le stesse cose. La soluzione del gioco è quella di avere gli oggetti giusti per ognuno dei membri della famiglia.

Avete solo due vite e una buona dose di energia, ma il gioco termina se uno dei membri della gang di Wally muore.

Amstrad CPC= 8

E' un'avventura arcade molto interessante perché coinvolge diversi personaggi ognuno dei quali ha una sua abilità e che richiede una soluzione diversa per raggiungere un obiettivo e anche oggetti specifici da raccogliere.

E' difficile perché dovete scoprire ognuno di questi singolarmente e per ogni personaggio ed arrivare a capire cosa fare.

Alcuni oggetti sono protetti molto bene da nemici e trappole mortali e dovrebbe essere un aiuto a capire che sono importanti. Quello da scoprire è per quale personaggio lo sono.



Silver

Commodore 64 (1989, Absolute Entertainment)

F-18 Hornet è un simulatore di volo militare in cui voi pilotate appunto questo tipo di aereo con una grafica vettoriale 3D solida per immedesimarvi in un mondo molto realistico.
Lo scopo del gioco è quello di vincere alcune missioni che sono situate in vari scenari sconfiggendo i nemici che sono altri jet, elicotteri e basi militari.

E' una simulazione disponibile per il Commodore 64 che stupisce per il fatto di usare una grafica solida quando solitamente è trasparente soprattutto alla fine degli anni 80. Era una scommessa che almeno dal punto di vista estetico sembra essere riuscita perfettamente.



Dato che la quantità di dati e di grafica da caricare è superiore alla media del periodo è un titolo disponibile solo su disco e quindi ha un po' tutto quello che ci si aspetta da questo supporto come varie schermate di intermezzo, di briefing, di scelta delle missione che è una per ogni continente del globo e quindi gli scenari sono localizzati in queste aree.



Sul Commodore 64 hanno fatto un buon lavoro sulla grafica che è sicuramente molto bella, ma usando qualche trucco come, ad esempio, il fatto che il girare a destra e sinistra non è come negli altri simulatori dove il paesaggio si inclina seguendo quello che i vostri occhi vedono nella realtà. Lo spostamento è solo laterale, ma negli strumenti vedete l'inclinazione reale.
E' un po' difficile inizialmente capire questa cosa se non dopo un po' di tempo anche perché dovete imparare a cercare i bersagli in questo modo.
L' abitacolo del vostro aereo vi da ogni informazione sulla velocità, l'altitudine, il carburante e il numero di missili (non avete il mitragliatore).
Come detto gli scenari sono tutti diversi a secondo del luogo dove sceglietе di fare la missione.
Non c'è tanta grafica, ma quella presente come edifici o oggetti dello scenario in corso sono fatti bene.
Qualche appunto sulle armi che colpiscono i bersagli che vengono distrutti anche se sembrano colpire il terreno.
I combattimenti sono molto semplici e superficiali.

Commodore 64= 8

Un simulatore di volo con grafica poligonale solida non è da tutti i giorni per questo Computer. Il volo non è realistico per quanto riguarda l'inclinazione e non è molto bello da vedere anche se credo sia una scelta inevitabile per poter gestire tutta la grafica che è tanta e diversa per ogni missione.
Questo tipo di volo dovrebbe facilitare colpire i bersagli che quando li trovate vengono automaticamente agganciati dal sistema.



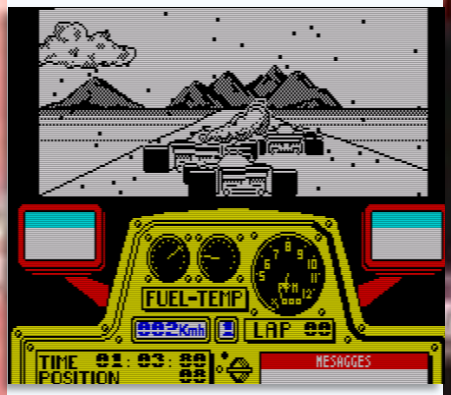
ZX Spectrum (1991, Zigurat)

F-1 è un simulatore di guida automobilistica con degli scenari caratteristici di un Campionato di Formula Uno che viene disputato su vari tracciati sparsi per il globo.
Come tutti i giochi di questo genere avete diverse modalità tra cui la "pratica" per imparare a guidare l'auto, la modalità "Carriera" e la



modalità "Mondiale".
Le prime due sono simili con la differenza che nella Carriera dovete correre contro sette auto controllate dal computer e cercare di ottenere più successi possibili.
Non serve fare la qualificazione perché per ogni tracciato iniziate dalla quarta posizione.
La modalità "Mondiale" è quella più completa in cui dovete vincere il Gran Premio del Mondo gareggiando in sequenza nei 16 tracciati arrivando tra i primi cinque posti a cui vengono assegnati dei punti. Alla fine dell'ultimo tracciato chi ha più punti ha vinto.

La visuale è mista perché vedete sia l'abitacolo in prima persona sia l'auto in terza persona. Tutto è rigorosamente in bianco e nero con una grafica vettoriale per la strada, mentre per le auto no anche se quando fate le curve vedete le loro



tre dimensioni.
Molto buona la sensazione di velocità grazie anche ad una guida semplice ed efficace.
Ci sono tre livelli di difficoltà oltre alla scelta se usare il cambio automatico o quello manuale.
Di certo non è la grafica la sua arma migliore perché tutto quello che si muove per lo schermo è monocromatico (non trasparente) dove comunque c'è un ottimo divertimento e un alto livello di sfida.

ZX Spectrum= 8

La grafica è nella sua semplicità molto buona perché riproduce bene le auto con le loro tre dimensioni e la strada è vettoriale che da un bel senso di profondità in 3D.
16 tracciati sono tanti e quindi per un bel po' vi divertirete nelle due modalità più interessanti.



Gold

Atari 800XL (1984, Atari)

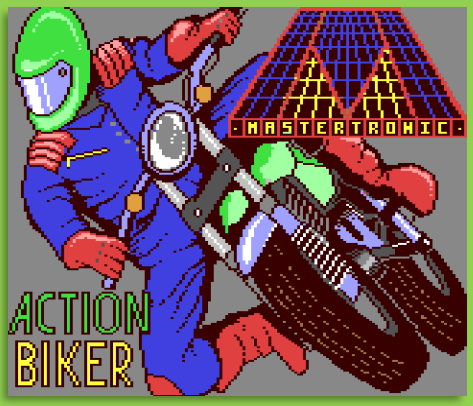
Last Starfigher è uno sparatutto in 3D basato sull'omonimo film del 1984 in cui voi, pilota di un caccia stellare in orbita intorno al pianeta Rylos, dovete distruggere tutte le squadriglie Ko-Dan prima che questi superino il confine del vostro Sistema Solare e distruggano le vostre città.
Il pannello di controllo del vostro abitacolo ha varie funzioni tra cui una molto importante che è la mappa in cui scegliere una destinazione e poi attivare l'iperspazio per raggiungerlo. Al centro del pannello avete uno scanner che vi mostra la posizione dei nemici e delle loro basi. Sulla sinistra avete l'indicatore dell'energia e sulla destra la situazione delle armi a disposizione.
Il vostro sistema di armamento, tuttavia, non è perfetto e se usate troppo i vostri laser si surriscaldano e per alcuni secondi rimanete in mezzo ad una flotta nemica che si scaglia contro di voi liberi di attaccare senza che possiate fermarli.
Come armi avete un laser e dei missili, ma voi non dovete preoccuparvi di sceglierli perché vengono usati automaticamente in base al tipo di nemici che vi trovate davanti.
Quando la vostra energia è al limite dovete volare verso il sole e ricaricarla; ogni volta che succede dovete temporaneamente abbandonare il settore per andare a rigenerarvi lasciando i nemici liberi di continuare l'avvicinamento al vostro Pianeta.
Attenzione che rimanere a lungo vicino al Sole provoca letteralmente lo scioglimento della vostra astronave e la vittoria dei nemici.
La teoria è bella e l'azione anche soprattutto per la cura estetica che davvero vi immedesima nell'azione. I vari pianeti che si trovano nel vostro Sistema Solare hanno tutti una loro grafica e il vostro assomiglia alla Terra nelle varie trasposizione videoludiche.
L'azione è frenetica pur avendo sullo schermo ondate di poche astronavi che vi attaccano e dovrete sudare le ben note sette camicie per riuscire a difendere la vostra casa.





Atari 8-Bit= 9

Forse chiamarlo sparatutto è un poco riduttivo perché comunque ha elementi di un simulatore per il fatto che avete una mappa stellare, un sistema di puntamento, un motore iperspaziale e un sistema per recuperare l'energia. I combattimenti sono decisamente arcade con uno scenario credibile che cambia per ogni pianeta.



ACTION BIKER

E' un gioco di corsa in motocicletta a 360° e quindi correte in ogni direzione e cercando di raccogliere degli oggetti che vi servono per superare agevolmente alcuni ostacoli come il Lago, il Parco Divertimenti e il Cantiere Edile.
Lo scopo principale è solo quello di fare più punti possibile e questi vengono registrati in base alla vostra velocità e quindi più ne avete e meglio sarà la vostra classifica finale.

Nelle tre zone in cui è divisa la mappa ci sono dei percorsi da poter provare per aumentare il punteggio, ma essenzialmente è un gioco libero in cui potete andare ovunque, raccogliere gli oggetti e mettere alla prova la vostra abilità di pilota.

La grafica dello scenario è isometrica e con poca sostanza, ma allo stesso tempo molto dettagliata in quello che c'è. Voi e la moto siete molto poco definiti e, tuttavia, lo scorrimento sulla strada è ottimo e molto credibile.
Avete cinque vite perché gli ostacoli sono letali e questa grafica isometrica eccellente alle volte non vi permette di vedere fino a che punto potete avvicinarvi ad un' ostacolo.



Commodore 64= 8

**L'idea è molto buona perché di fatto vi permette di correre liberamente per la mappa a 360° sulla strada e sui prati con lo scopo di fare punti e mettere in pratica la vostra abilità di pilota.
La grafica isometrica è ottima, ma confonde leggermente sulle collisioni.**



F.I.R.E.

E' un classico sparatutto spaziale e planetario a scorrimento laterale in cui iniziate con un' astronave lenta e con poche armi che dovete potenziare prendendo i vari bonus che sono contenuti all'interno di alcune monete che sono segnate con una "B" che dovete raccogliere. Attenzione che queste possono essere distrutte dai vostri colpi.

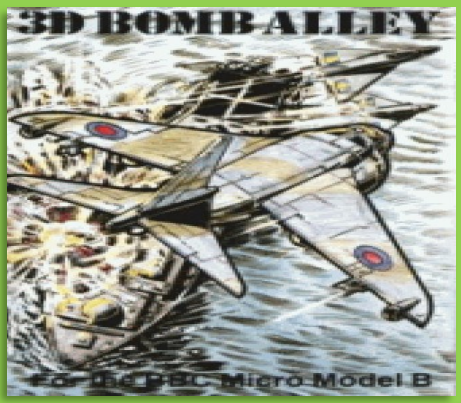
E' un sistema di potenziamenti già visto in "Gradius" perché per attivarli dovete raccoglierne un certo numero.
Ci sono quattro livelli alla fine dei quali dovete affrontare il classico mostro di fine livello per poi ricominciare tutto da capo.

Gli sprite che sono coinvolti attivamente nel gioco sono in bianco e nero e va detto animati in maniera eccellente così come lo scrolling che assicura una giocabilità molto buona.
Durante il livello ci sono anche nemici di enormi dimensioni che vi terranno impegnati e danno una certa longevità a questi livelli.



ZX Spectrum= 9

Un ottimo sparatutto che ha una qualità grafica ottima pur monocromatico e la giocabilità è assicurata.
Il gioco supporta la versione 128k che aggiunge una qualità sonora migliore nella schermata iniziale e anche durante l'azione.



3D Bomb Alley

E' uno sparatutto per il BBC che è ispirato a Missile Command per quanto riguarda la struttura di gioco che vi vede al comando di una torretta antiaereo in cui dovete difendere la vostra flotta di navi dagli attacchi del nemico.
Il punteggio viene calcolato in relazione a quante navi vi rimangono e ogni 10 aerei distrutti se ne aggiunge una.

Pur essendo un clone di Missile Command ha una grafica molto bella con un paesaggio che è costruito per dare una profondità 3D allo scenario ed è funzionale perché i nemici arrivano dalla distanza e si ingrandiscono mano a mano che si avvicinano a voi.
Anche la grafica del fondale è scalata allo stesso modo con elementi in primo piano grandi e tutti gli altri a seguire sempre più piccoli. L'effetto è garantito.

E' molto difficile perché dovete distruggere a tutti i costi ogni aereo che si avvicina perché se non li colpite loro distruggono ad ogni passaggio una nave. Ne avete solo tre che corrispondono alle vostre vite.





BBC= 6,5

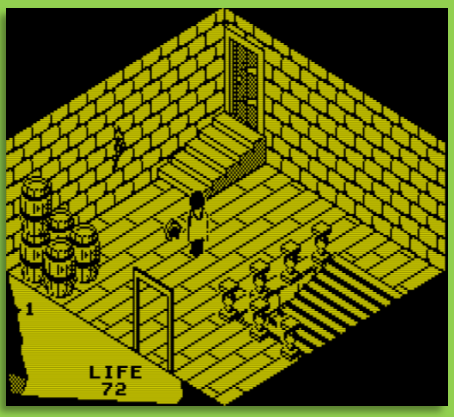
Uno sparatutto molto ispirato a Missile Command come impostazione di gioco, ma migliorato per quanto riguarda la visuale che da questa sensazione di prospettiva in 3D. Molto difficile dato che i nemici distruggono le vostre navi al primo passaggio.



Fairlight

Questa è la versione 128k che dovrebbe essere in effetti diversa da quella standard dato che, a differenza di altri giochi, quando l'avviate vi viene indicato che questa è una versione migliorata e che dovrebbe mostrare quanto questa memoria in più è in grado di fare.

Nel gioco voi siete un avventuriero che vuole investigare sul misterioso regno di Fairlight, ma rimanete intrappolati in un castello dal quale dovete fuggire.
La grafica del gioco è isometrica che vi permette di muovervi in tutte le direzioni e avete una visuale molto grande di tutto l'ambiente intorno a voi.
La grafica è in 3D e quindi un po' pesante da gestire dallo Spectrum perché quando ci sono troppi sprite in movimento c'è un forte rallentamento, mentre nelle sezione dove non c'è nessuno è fin troppo veloce.
Per fuggire dovete evitare e combattere contro vari nemici, raccogliere degli oggetti che hanno delle funzioni speciali. Bere e mangiare rigenerano la vostra energia.





Spectrum 128= 7

E' un'avventura arcade in grafica isometrica in cui dovete esplorare il castello in cerca di oggetti che vi aiutano a fuggire, combattere contro i nemici e rigenerare le vostre forze.
La versione 128k è migliore di quella standard per quanto riguarda la musica che c'è durante il gioco e per alcuni oggetti che nella versione standard non ci sono.

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.

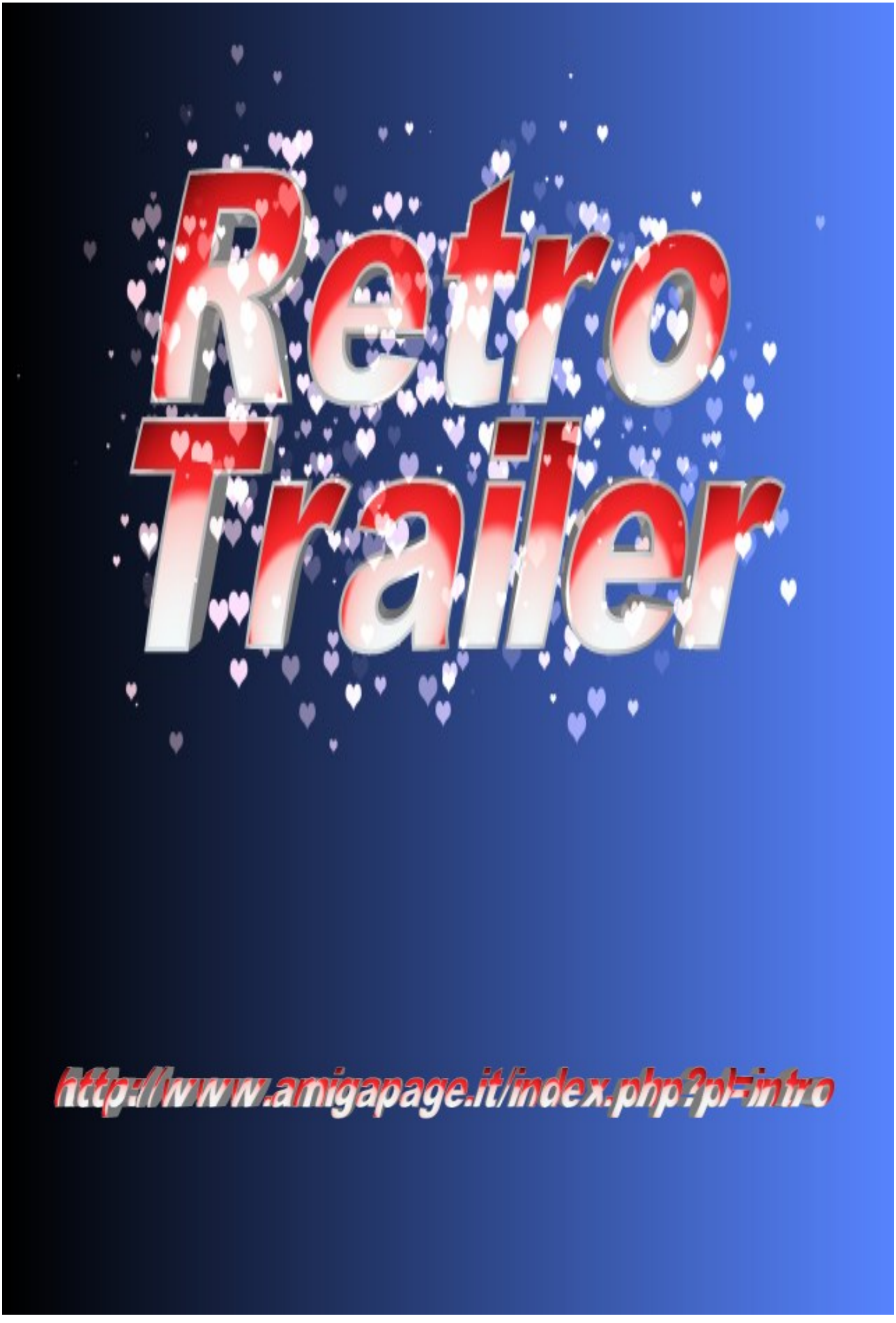
Un grazie a:

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):





SEGA 32X (1994, SEGA)

Turbografx 16 (1990, NEC)

Gold

Space Harrier è un gioco di azione molto veloce con una visuale in terza persona, dove i personaggi sono semplici sprite che si muovono su un fondale in pseudo 3D.
La sua caratteristica fondamentale è che il personaggio non si ferma mai, è sempre in corsa, ma potete controllare la sua velocità in base ai movimenti del joystick.
Una cosa che ha colpito molti giocatori è che il mondo in cui si svolge questa storia sembrerebbe "Fantasy Zone" che è un gioco della stessa SEGA e per il fatto che quando iniziate a giocare vi viene indicato che siete in questo mondo.
Ufficialmente non ci sono prove che i due giochi siano strettamente collegati se non che alcuni ritengono che lo stile grafico dei due titoli sia molto simile.
La versione originale ha 18 livelli ognuno dei quali finisce con un boss da sconfiggere.
Il protagonista si vede in terza persona e può volare anche se potete farlo scendere a terra e correre. Non vi fermate mai. A rendere le cose più complicate ci sono degli elementi fissi del fondale in cui alcuni li potete distruggere, mentre altri vanno evitati perché indistruttibili. Ovviamente dovete anche distruggere i nemici.

Si può morire dopo essere stati colpiti dagli alieni oppure andando a sbattere contro un albero, una colonna o un cespuglio.
I nemici di fine livello sono enormi e davvero tosti da distruggere.
L'audio è un altro elemento importante perché è dinamico e quindi cambia a seconda della situazione e può essere utile per dare ritmo all'azione. Sembra proprio sincronizzato con quello che state facendo in quel momento.
Questo gioco ha avuto un notevole successo in versione Coin-Op e le conversioni furono tantissime, ma in questo ripescaggio riprendo solo quelle per due Console: il SEGA 32X e il Turbografx 16.

La versione 32X è davvero incredibile e chiunque abbia giocato alla versione Arcade ne rimarrà estasiato.
La grafica è davvero spettacolare, veloce e l'area di gioco è più grande di quella che sta nel monitor e quindi, mentre volate in avanti, potete allargare la visuale a destra a a sinistra. Le altre conversioni non hanno questa caratteristica.
La grafica del fondale e del terreno di gioco sono disegnate in maniera egregia, il cielo ha una gradazione di colore, le nuvole, gli oggetti presenti sul terreno di gioco sono eccellenti e più di questo credo fosse impossibile replicare.

La qualità audio è la stessa dell'originale e quindi il suo ritmo e la sua dinamicità sono un altro elemento che rendono questa versione imperdibile..
Bisogna ricordare però che non si tratta di un gioco per il Mega Drive di base, ma per il 32X che è in pratica un altro hardware decisamente superiore alla macchina su cui è attaccato.

La versione Turbografx 16 assomiglia molto alla versione per il 32X che rimane, tuttavia, superiore sia tecnicamente sia come impostazione dei livelli e dettagli anche se la sua grafica è ottima con un cielo con le sue gradazioni, le nuvole, il disegno e il dettaglio del personaggio principale.
Una cosa che forse è stata più difficile ricostruire nelle conversione è lo scorrimento dello schermo dove solo la versione 32X ha fatto qualcosa in più, mentre per le altre versioni si è cercato di rimanere più fedeli possibile cercando di migliorare la giocabilità e la grafica che vedete sullo schermo.
La qualità audio di questa Console è molto buona e ricrea bene l'atmosfera del gioco originale e vale la pena starla un po' ad ascoltare.
La difficoltà è abbastanza difficile per le poche vite a disposizione, ma i livelli non sono molto lunghi e quindi con pazienza e attenzione vi potete togliere tante soddisfazioni.







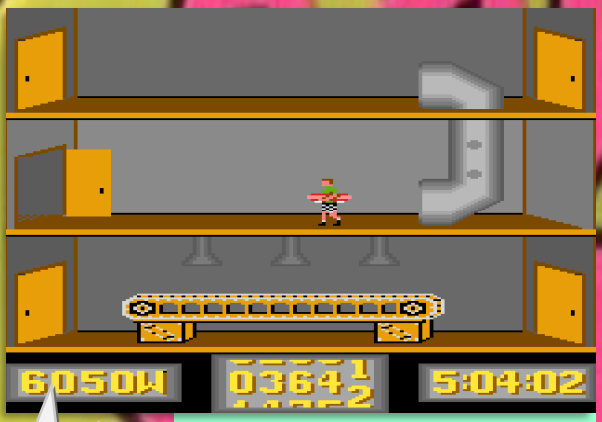
Console in prova= 9

Un gioco di azione in terza persona in uno scenario in finto 3D che comunque funziona molto bene e che ha tutti gli elementi tipici per divertirvi a lungo per l a qualità della grafica, del sonoro e della giocabilità. Due conversioni eccellenti rispetto all'originale anche se la versione 32X sembra addirittura meglio. Giusto ricordare però che questa versione è uscita quattro anni dopo quella Turbografx 16 che è quella più fedele all'originale.

Console Forever



Console Forever



Silver



Super Skateboardin' (1988, Absolute Entertainment - Atari 7800)

Dal nome sembra un gioco sportivo dedicato a questo oggetto, ma in realtà si tratta di un gioco arcade a scorrimento laterale in cui voi siete all'interno di un'Azienda in cui ci sono diversi macchinari che dovete spegnere semplicemente passandoci sopra con lo skateboard. Se però ripassate di nuovo sullo stesso macchinario questo si riaccende e per questo dovete fare un salto per evitare questa situazione.
L'Azienda è enorme e quindi dovete anche prendere una specie di ascensori che vi permettono di andare su altri piani.
A differenza di altri giochi dove voi siete già sullo skateboard qui iniziate a piedi fuori dall'edificio e correre verso di esso, salirci sopra e iniziare questa avventura.
Questo è il vostro lavoro dopo la scuola: lavorare nell'Azienda di vostro padre e spegnere tutti i macchinari e altre cose prima di andare a casa.
Potete anche scendere dallo skateboard e andare a piedi per spengere alcuni macchinari, ma per saltare e usare gli ascensori dovete per forza usare lo skateboard.

Atari 7800= 8

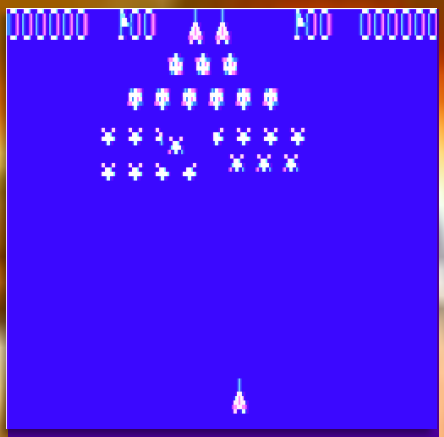
**Un gioco arcade divertente per lo scopo immediato la cui unica difficoltà è non cadere dallo skateboard e il tempo.
Bella la grafica semplice, ma efficace e che fa il suo dovere.
Niente musica, ma solo pochissimi effetti sonori durante il gioco.**

Silver



Beam Galaxian (1979, Bandai Electronics - Bandai Super Vision 8000)

E' un classico clone di Galaxian e probabilmente uno dei primi che lo riproduce abbastanza fedelmente.
La struttura di gioco è identica in cui voi siete a bordo di un' astronave che è ancorata in fondo allo schermo e che può muoversi solo a destra e sinistra evitando quindi i proiettili e i nemici kamikaze.
Lo scopo è il più semplice di tutti: spazzare via dallo schermo tutti i nemici che si posizionano, come da tradizione, in cima allo schermo in una formazione piramidale dove in cima ci sono i capi squadriglia che



valgono più punti.
Lo scopo del gioco è quello di fare il massimo punteggio e registrarlo in classifica e meglio giocare con un vostro amico per vedere chi è il più bravo.

La Console ha una qualità generale molto semplice e monocromatica, ma una giocabilità incredibile e una fluidità alle volte un po' rara in questi dispositivi così vecchi.

Super Vision 8000= 8

E' Galaxian per questa Console che è stato ben riprodotto abbastanza fedelmente. Pur nei suoi limiti hardware ha una giocabilità incredibile e vi permette di passare un po' di tempo a giocare in un classico titolo eterno.



All Star Slammin Dodgeball (2002, Access - Playstation)

Su questa Console ogni gioco, anche il più semplice, viene spesso migliorato all'estremo e di certo aiuta anche chi gioca vedere una bella grafica unita ad una eccellente giocabilità.
Molti di voi forse non conoscono questo gioco che è più famoso in America, ma è semplice come concetto: due squadre con gli stessi giocatori devono colpirsi con la palla in modo di eliminare i giocatori avversari e vincere.
Le regole sono più complesse e variano un po' nelle varie edizioni. In questo caso ci sono 4 giocatori in campo e 3 fuori campo per ogni squadra. Lo scopo è quello di colpire l'avversario in modo che non riesca a bloccare la palla, ma venga colpito e buttato a terra. In questo ultimo



caso c'è la sua eliminazione.
Essendo un video gioco avete la possibilità di usare dei tiri potenziati per poter sorprendere l'avversario.
I 3 giocatori a bordo campo sono un arma in più che avete per colpire gli avversari dato che sono messi al contrario. I vostri sono nell'area dell'altra squadra e viceversa.

Playstation= 9

Ogni gioco per questa Console è ingigantito dalla grafica e dal sonoro eccezionale e molto spesso anche da una giocabilità sempre garantita soprattutto in questo genere di giochi.
Raramente trovo punti deboli nei giochi per questa Console.


Education
Shift

Educational: English



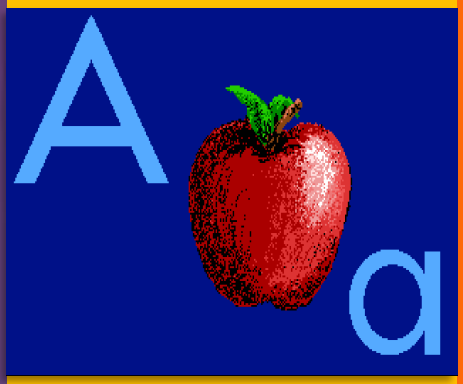
Gold

Apple II GS (1988, Orange Cherry)

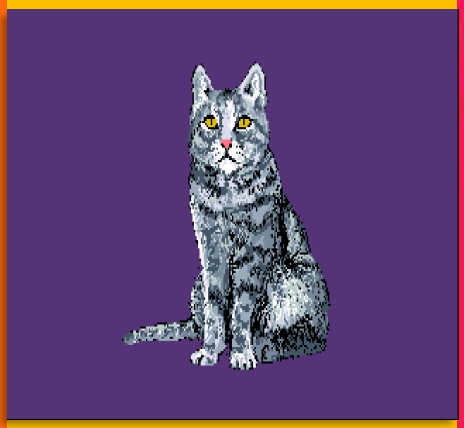
Talking ABC's è un altro educativo di questa lunga ed efficace serie che nelle varie edizioni cerca di aiutare i bambini in determinati argomenti.
Questo titolo è dedicato all' insegnamento della Lingua Inglese nel modo più semplice possibile con tre esercizi di apprendimento e riconoscimento delle lettere che compongono le parole:

1. **Learning Letters from Words**
2. **Recognizing Letters from Words**
3. **Finding Letters from Words**

Nell'esercizio "**1**" dovete semplicemente premere sulla tastiera del vostro Apple IIGS una lettera dalla A alla Z per far apparire una immagine ad essa relativa e anche sentire la sua pronuncia.



L'esercizio "**2**" è per vedere il vostro grado di riconoscimento dell'oggetto e anche dalla sua pronuncia; dovete premere la prima lettera che lo compone e se rispondete bene potete vedere questa lettera scritta in Maiuscolo e in Minuscolo.



Nell'esercizio "**3**" siete davanti alla tastiera del vostro Computer che vi pronuncia degli oggetti illuminando la lettera corretta che dovete semplicemente premere per andare avanti.
Questo serve per trovare la lettera da una parola parlata anche se ha i suggerimenti per non farvi sbagliare.



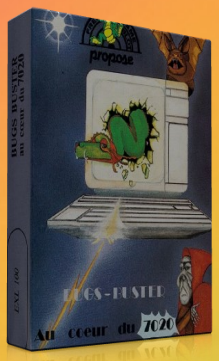
Questo programma ha, tuttavia, un paradosso perché il target è di chi per la prima volta si trova a imparare e riconoscere delle lettere, ma le spiegazioni sono incomprensibili per loro dato che sono scritte in un Inglese già molto avanzato.
Ovviamente non sono giochi da far giocare da soli, ma ci vuole sempre l'assistenza dei genitori o degli insegnanti che spiegano ai bambini cosa devono fare in ogni esercizio.
Rispetto ad altri titoli di questa seria è molto semplice anche nella parte grafica e nella struttura. In ogni esercizio vi viene imboccata la risposta giusta e quindi anche volendo sbagliare non si può.

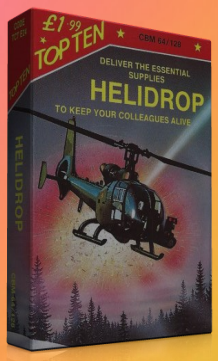
Apple II GS= 9

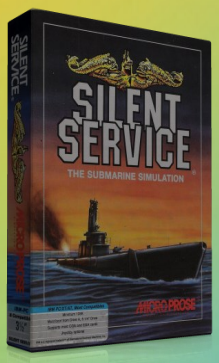
Eccellente per come è impostato e per come rende l'apprendimento di un Lingua in modo estremamente semplice grazie ad un miscela perfetta di immagini e suoni.

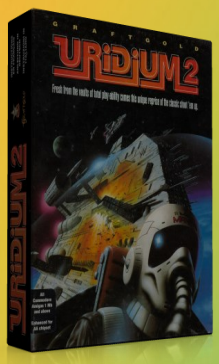
Box Art: Copertine in 3D













Volume 5, Numero 12
Natale 2019

REV'N'GE!



Top 3

Extreme



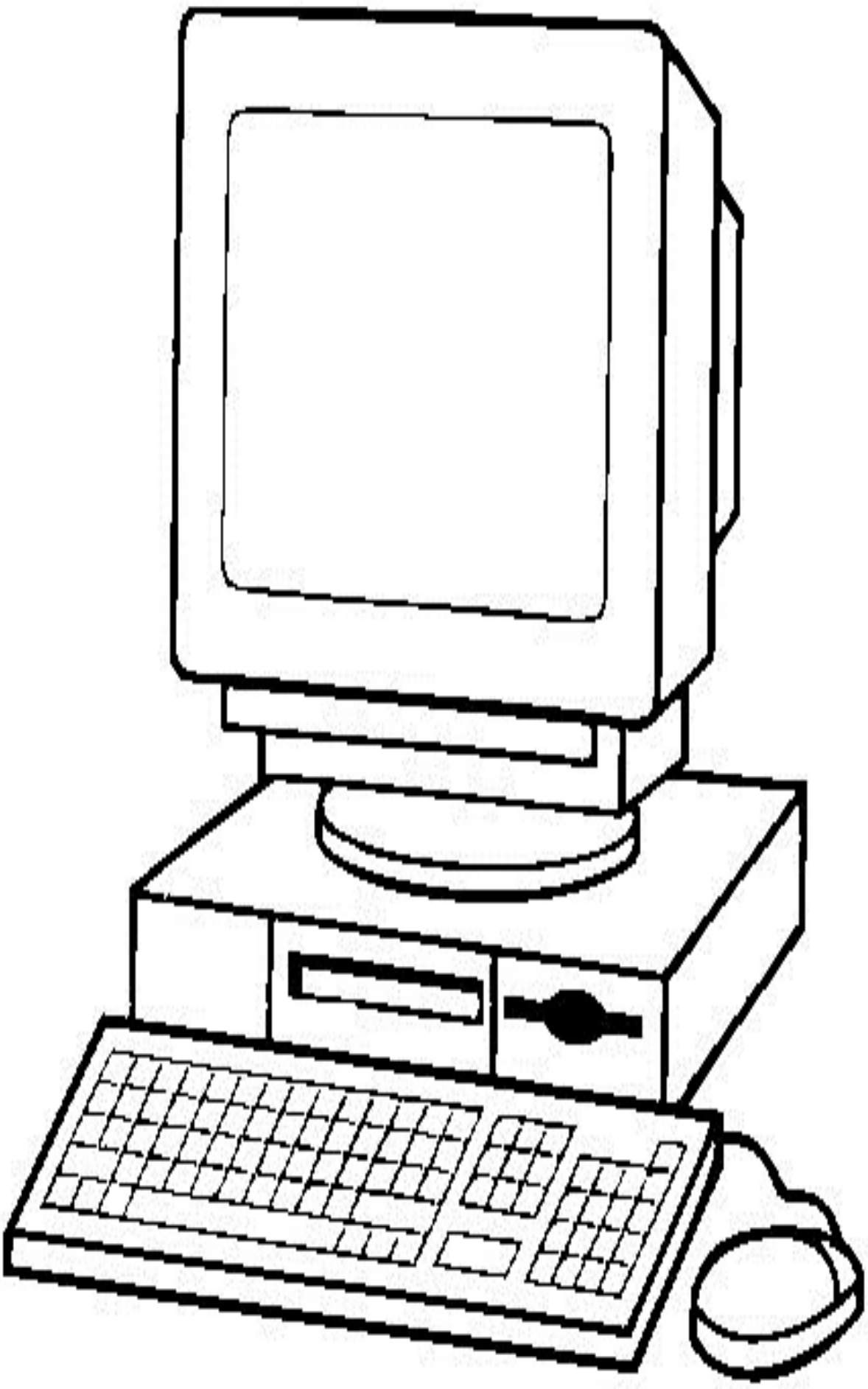
Last Starfight



Eric Schwartz




Multimedia
Compilation
Office



```
ERIC SCHWARTZ PRODUCTIONS

CD ARCHIVE

October 1995

   Welcome to the Eric Schwartz Productions CD Archive.  As you may have
already gleaned from the title, this is a CD-ROM of pretty much the complete
collection of pictures, animations and related files by Eric W. Schwartz.
There are directories for animations, pictures, 3D object files, icon files,
and more that hopefully will interest you.  Also included is a special
"Artists" section with material by other artists whom I've has come in con-
tact with over the years.  Some of these artists you may have heard of, while
others are new to this medium, but I'm sure you will enjoy all their work.

   Some of you may notice that a few of my works are apparently not avail-
able on this CD-ROM.  The main notables are the animations Coyote 2 and
POGO.  The reason these animations are not included with the others should
```

Gold

Amiga (1995, E.S. Productions)

Eric Schwartz Production CD Archive è proprio una produzione multimediale per Amiga in cui potete divertirvi a guardare le più belle animazioni di questo grande disegnatore che su Amiga ha realizzato belle produzioni.
Tutta la sua produzione è incentrata su animazioni comiche e divertenti e vedrete che buona parte dei suoi personaggi sono caricature di un personaggio di un ben noto gioco per Amiga e PC, ma non voglio svelarvi qui quale sia.



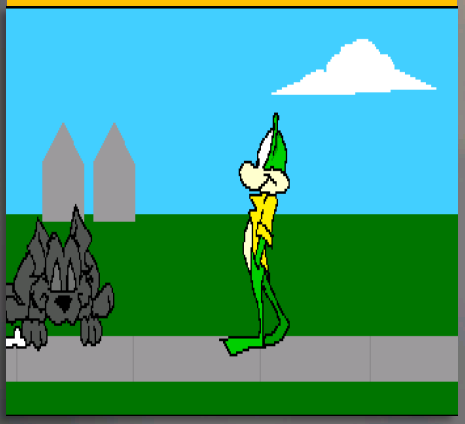
Questo CD-ROM può essere usato direttamente dal supporto ottico, ma è anche presente un installer per migliorare le prestazioni avendo qualche file sull' HardDisk e riguarda i player che servono per visualizzare le immagini e le animazioni scegliendo se li volete usare dal Workbench oppure dalla CLI.
Il CD è diviso in cinque categorie:

- **Animations**
- **Icons**
- **Artists**
- **3DRender**
- **Pictures**

Nella cartella "**Animations**" ci sono i video divertenti e buffi degli Aeretoons che vi consiglio di guardare per ridere di gusto come guardare un cartone che vi farà avere sempre il sorriso sulle labbra.
Ci sono alcune animazioni di un personaggio femminile che è protagonista di altri video che anche queste vi lasceranno il sorriso sulle labbra, ma



anche nostalgia dei tempi migliori dell'Amiga.
I cortometraggi della rana Flip con la sua fidanzata, la volpe Amy, sono una produzione imperdibile soprattutto per i fan dei cartoni animati comici



come Tom & Gerry e Willy il Coyote e vi sembrerà di stare davanti alla TV perché la qualità è la stessa dato che Eric Schwartz è un grande professionista.

Nel CD sono state incluse animazioni e immagini di altri disegnatori come *Mark Stanley* e *Les*



Dietz che hanno contribuito alla riuscita di questo prodotto multimediale; trovate anche oggetti, scene e texture da usare in Imagine, Lightwave e Sculpt.
Cosa volete di più?

AmigaCD= 9

E' un CD-ROM multimediale al 100% perché è una collezione di animazioni e immagini che sono un tributo anche a cosa si poteva realizzare con un Amiga 500. La qualità che trovate è paragonabile ad un cortometraggio televisivo e quindi è un must per ogni Amighista.

©1995 Eric W. Sc


Al prossimo incredibile numero
#106
Gennaio 2020