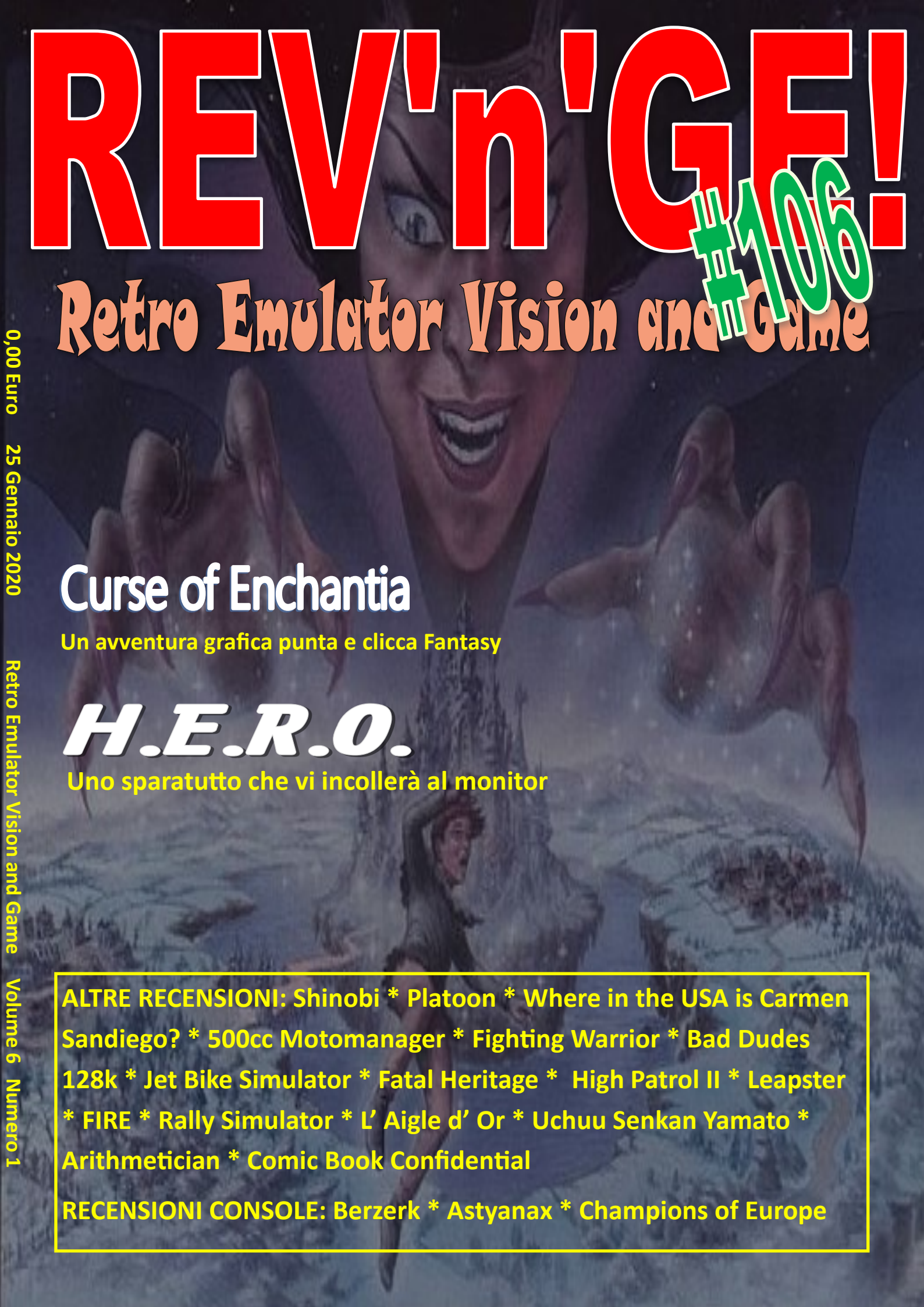
REV'n'GE! #106

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Gennaio 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 1



Curse of Enchantia

Un avventura grafica punta e clicca Fantasy

H.E.R.O.

Uno sparatutto che vi incollerà al monitor

ALTRE RECENSIONI: Shinobi * Platoon * Where in the USA is Carmen Sandiego? * 500cc Motomanager * Fighting Warrior * Bad Dudes 128k * Jet Bike Simulator * Fatal Heritage * High Patrol II * Leapster * FIRE * Rally Simulator * L' Aigle d' Or * Uchuu Senkan Yamato * Arithmetician * Comic Book Confidential

RECENSIONI CONSOLE: Berzerk * Astyanax * Champions of Europe



EDITORIALE NUMERO 106

Gennaio 2020! Se me lo dicevano all'inizio non ci credevo di arrivare così lontano. 106 numeri e 6 anni di fanzine sono tantissimi per un progetto amatoriale come questo. Devo dire che i numeri si sono un po' ridotti, almeno, guardando alcune statistiche di download e credo che sia comprensibile perché si tratta di argomenti già letti e riletti nel tempo e per sua natura non tratta quasi mai di giochi recenti se non in rare occasioni.

Dopo tanti numeri a leggere sempre le stesse cose poi non c'è più voglia di starci troppo dietro, ma è una cosa normale e vedendo un po' in giro altre fanzine, raramente arrivano a questi numeri di uscita. Certo 106 numeri con 30 pagine circa forse sarebbero stati 50 con più pagine come preferiscono fare molte altre.

Fare 50 o 60 pagine però finisce prima perché aumentano le recensioni e dato che sono materiale retro e già trattato diverse volte negli anni scorsi diventa troppo dejà-vu. La mia ricetta è non farne troppe e lasciare sempre un po' di voglia di leggere con calma nel tempo.

Questo numero che apre il Volume 6 ha buone recensioni un po' in tutte le sezioni e quindi potrebbe invogliare di nuovo o comunque come al solito desiderarne l'uscita il più presto possibile.

Buon Anno e Buona Lettura

MAIN PREVIEW #107



Apoxoly - Commodore 64

E' uno sparatutto spaziale a scorrimento laterale che fa parte di quella serie di giochi per questo Computer che non sono famosi o non hanno ricevuto tanta critica.



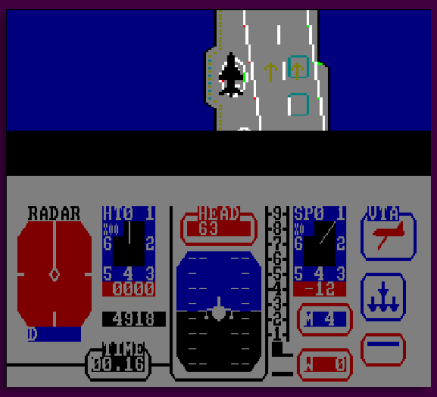
Chess - Sega Mega Drive

Un gioco che mi ha colpito perché questo genere non è molto frequente sulle Console degli anni 90 che erano più incentrate sui giochi di azione e piattaforme.



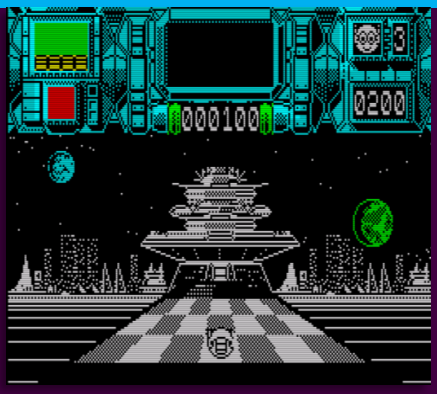
Hot Ball - Atari ST

E' un gioco del calcio 1-contro-1 in cui bisogna far vincere la propria squadra ed è molto carino ogni volta che fate un gol vedere i tifosi gioire.



Jump Jet - Amstrad CPC

E' un simulatore di volo classico con però delle fasi di atterraggio e decollo che sono diverse dal solito come visuale. Quindi vi permette di vedere queste sequenze da un altro punto di vista che non è quello in prima persona.



Plexar - ZX Spectrum

E’ un gioco di corsa in 3D ispirato a Trailblazer in cui dovete percorrere una pista piena di ostacoli che sono mattoncini che hanno effetti diversi ed evitare quelli neri.



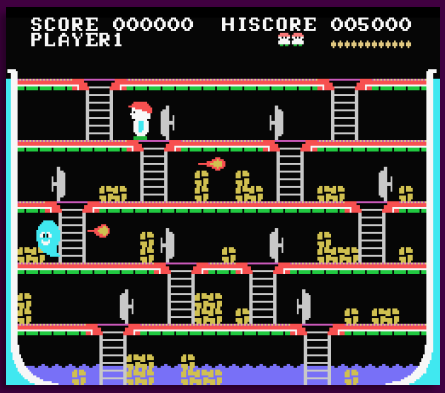
Rody & Mastic II - Amiga

E’ un educativo nel quale interpretate appunto questi due personaggi leggendo una loro libro illustrato in cui potete rispondere a delle domande oppure colorare le varie tavole come vi piace di più.



Super Ski II - Amiga

E’ un gioco dedicato allo Sci Alpino con i suoi classici eventi cercando di arrivare al traguardo nel minor tempo possibile.



Tawara - MSX

Un gioco di piattaforme che dovrebbe garantire tanto divertimento e anche tanto impegno per non affogare.

Sommario Numero 106 **Gennaio 2020**

500cc Motomanager	Commodore 64	**6**
Arithmetician	Commodore 64	**30**
Bad Dudes 128k	Amstrad CPC / Spectrum	**12**
Comic Book Confidential	Windows 3.x	**35**
Curse of Enchantia	DOS	**17**
Fatal Heritage	Amiga	**15**
Fighting Warrior	Amstrad CPC	**11**
F.I.R.E.	CoCo	**19**
H.E.R.O.	ZX Spectrum	**7**
High Patrol II	Atari ST	**16**
Jet Bike Simulator	Amstrad CPC	**13**
L' Aigle d' Or	Oric	**20**
Leapster	Atari 8-Bit	**19**
Platoon	ZX Spectrum	**8**
Rally Simulator	Commodore 64	**20**
Shinobi	MSX	**7**
Uchuu Senkan Yamato	Turbografx-16 CD	**24-25**
Where in the USA is Carmen Sandiego?	Apple IIGS	**9**

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.



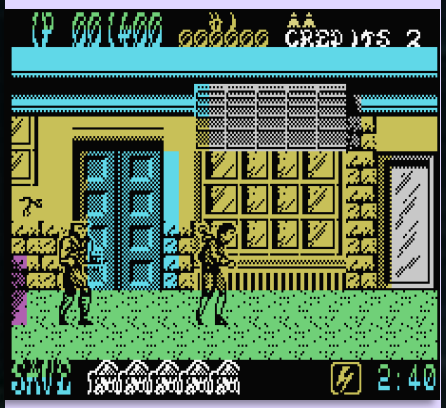


MSX (2004, Remastered)

Shinobi è un Beat'em Up a scorrimento laterale in cui voi siete il ninja, Joe Musashi, che deve attraversare vari livelli per liberare i figli del clan di Oboro che sono tenuti in ostaggio da una organizzazione criminale conosciuta con il nome di Zeed il cui capo è un misterioso ninja mascherato che vuole cambiare le regole del mondo in favore di quelle del Giappone Feudale.

E' un gioco che non ha molti livelli, ma ciascuno di essi è diviso in tre sezioni di cui l'ultima è il boss di quel livello da sconfiggere.

Come ninja siete addestrati ad usare la spada, gli shuriken, i pugni, i calci e potete usare una sola volta per livello un' antica magia che uccide tutti i nemici presenti sullo schermo.



La vostra arma principale sono gli shuriken che usate come se fossero proiettili infiniti di una pistola.

Salvando un certo numero di ostaggi ricevete un bonus per sostituire l'arma predefinita con un bazooka che riesce a colpire anche quei nemici che usano degli scudi protettivi oppure che richiedono più di un colpo.

Questa recensione però non quella originale del 1989, ma quella rimasterizzata del 2004 che aggiunge il supporto del joystick e la possibilità di configurare i tasti come si vuole dato che con quelli originali è molto complicato.

Per quanto riguarda ogni altra caratteristica come grafica e sonoro non è cambiato nulla: nessuna melodia durante l'azione e scialbi effetti sonori. Lo scorrimento dello schermo non è fluido come si ci potrebbe aspettare e peggiora con i salti da un piano all'altro.

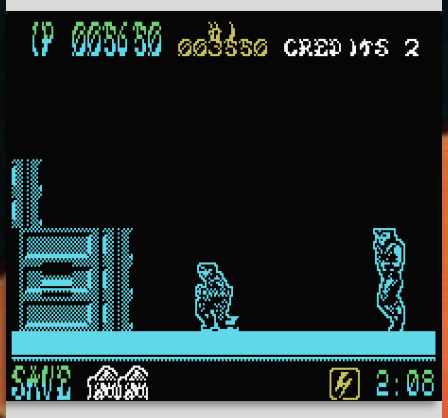


Tutto quello che si muove per lo schermo è monocromatico e trasparente quindi il vostro colore cambia in base allo sfondo.

Di contro però c'è da dire che la qualità del disegno è ottima e molto fedele all'originale e quindi se da una parte i colori sono un po' un pugno in un occhio, dall'altra c'è una buona e fedele ricostruzione di tutto quello che vedete sullo schermo (a parte i piani superiori).

Gli ostaggi vanno salvati tutti entro un certo tempo limite finito il quale perdete un vita, ma le varie sezioni sono costruite per terminarle con largo anticipo.

I nemici sono infiniti e se vi fermate per un momento questi vi attaccheranno di continuo e il tempo ovviamente continuerà a diminuire. Bisogna sempre andare avanti e salvare tutti gli ostaggi che vi vengono indicati sotto l'area di gioco.



Quando perdete ricominciate dall'inizio della sezione, ma gli ostaggi liberati rimangono tali e quindi non dovete preoccuparvi ogni volta di liberarli di nuovo.

Avete anche 2 crediti per "continuare" e avere più possibilità di sconfiggere questa organizzazione perché la difficoltà è più frustrante rispetto al gioco originale anche perché tutti gli sprite sono in bianco e nero e ci possono essere problemi di contrasto tra lo sfondo e gli shuriken.

MSX Remaster= 6,5

Questa versione è migliore dell'originale per l'aggiunta del joystick e la possibilità di riconfigurare la tastiera. Per il resto non cambia nulla sia per quanto riguarda la grafica, il sonoro e la velocità di scorrimento che è orrenda.

E' Shinobi, ma giocare nel totale silenzio fa perdere un po' di ritmo perché questi giochi hanno un forte bisogno di musica e di effetti sonori.



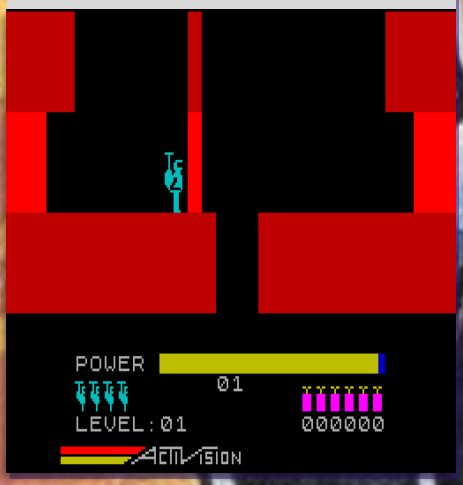
ZX Spectrum (1984, Activision)

Gold

H.E.R.O. è un gioco di azione in scenari labirintici in cui dovete trovare delle persone da salvare usando i percorsi disponibili oppure creandoli con le bombe e il laser.
Ha uno scorrimento verticale perché iniziate dall'alto e dovete scendere verso il basso facendovi strada anche tra varie creature che intendono farvi del male anche se non vi attaccano quando vi vedono, ma dovete ucciderle se volete passare.

Il gioco si svolge all'interno di un Vulcano che sta per riprendere la sua attività eruttiva e ha intrappolato diversi minatori (*mi domando che cosa ci facciano delle persone all'interno di un vulcano che sta per esplodere*).





Per adempiere alla vostra missione avete a disposizione un laser e alcune mine che vi servono per distruggere dei muri che vi ostacolano per raggiungere il minatore ferito e bloccato spesso da un ragno o da un vampiro o altre creature che incontrerete nei suoi tanti livelli.
Avete cinque vite e una barra di energia che decresce con il contatto con le creature che incontrate, con la lava e anche usando il laser che la consuma se lo usate in maniera esagerata (se terminate le mine dovete distruggere gli ostacoli con la vostra arma principale che consuma la vostra energia).
Essendo all'interno di un Vulcano attivo avete un jetpack ad elica che vi permette di volare per evitare la lava e anche per raggiungere certi percorsi inaccessibili.

I livelli sono tutti uguali e in effetti ripetitivi, ma questo gioco non è mai noioso perché ogni volta cambiano i percorsi e cambia il modo in cui raggiungere il minatore ferito.
Ogni livello è una fida per non morire e trovare nuovi percorsi per adempiere alla vostra missione.
Essendo un gioco di metà anni 80 ha una grafica colorata anche se monocromatica, ma già diversa da quei titoli in bianco e nero. E' tutto molto semplice, ma ben disegnato e forse è anche questo il suo grande successo.
Una giocabilità incredibile con un aspetto estetico quasi stilizzato e che non da adito a nessuna critica.

ZX Spectrum= 9

Una giocabilità incredibile che aumenta con il passare dei livelli così come la sua difficoltà soprattutto in quelli al buio in cui vedete solo i nemici, ma non la strada da prendere con il rischio di perdere una delle vostre vite che sembrano tante, ma non lo sono.
E' un classico che ha fatto storia e che recentemente è disponibile un remake eccezionale.



ZX Spectrum (1988, Ocean)

Platoon è un gioco basato sull'omonimo film cinematografico sulla Guerra del Vietnam in cui veniva raccontata la storia di una squadra di cinque soldati che dovevano sopravvivere ad un agguato e ritornare a casa sani e salvi.
Nel film c'è una scena di un sacrificio che è rimasta impressa ed stata stampata sulla copertina della scatola e come cover anche del gioco.

Voi controllate a turno tutti i membri di questa squadra che potete cambiare solo dopo ogni colpo che ricevete. Ognuno di loro può subire quattro colpi prima di morire e per evitarlo potete passare da uno all'altro per salvarli temporaneamente.
In Platoon ci sono le principali scene del film che sono diverse l'una dall'altra tra cui anche una in un finto 3D in prima persona e devo dirvi già che non lo vedrete mai o molto raramente.
Se vi fate un giro per internet e cercate informazioni su questo gioco per il vostro Computer preferito non troverete altro che la prima scena perché questa è un labirinto nella giungla dannatamente difficile e lo è anche creare una mappa per non perdervi. La sensazione è che questo labirinto cambia ad ogni partita.
Questa scelta di cambiare i cinque soldati ogni volta che subite un colpo è carina, ma di fatto non vi da nessun vantaggio dato che la prima scena è talmente difficile che non vi bastano le 20 vite a disposizione (5 uomini con ciascuno la resistenza di 4 colpi) e ognuno di loro non ha una sua abilità per aiutarvi.
E' vero che riprende molto bene il realismo di trovarsi in un posto pieno di trappole che non si vedono e nemici che sbucano dal terreno senza un minimo di preavviso e venire colpiti ancora prima di capire cosa succede.
Alcune mine sul terreno sono nascoste tra i cespugli e non avete il tempo di evitarle perché nello stesso tempo vi sparano da un bunker sotto terra e alle spalle. Se evitate uno venite colpiti da un altro. Ci sono situazioni impossibili. Le munizioni che avete sono tante, ma non infinite.
Anche se la mappa è sempre la stessa ogni volta che giocate vi sembrerà che questa venga rigenerata a caso perché c'è sempre qualcosa che vi sorprende.

E' un videogioco e come tale non deve essere troppo frustrante, ma era una moda di fine anni 80 puntare sulle licenze lasciando tutto il resto un po' nel caos.

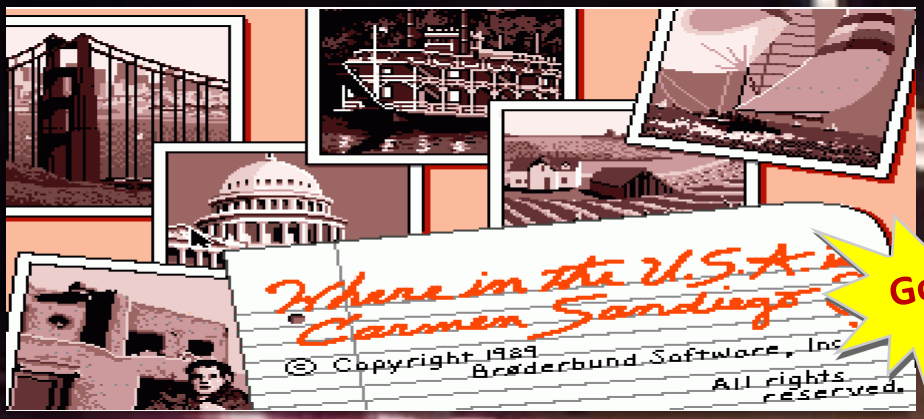






ZX Spectrum= 6,5

Ho giocato questo titolo in varie versioni e non ho mai superato la prima scena e quindi non so il suo potenziale. E da quello che ho visto su internet a quanto pare non sono l'unico a non avere mai superato questa primo livello.
La grafica è buona perché ricrea bene i vari ambienti alcuni dei quali vi immedesimano così bene che immaginate come poteva essere per quei soldati in mezzo ad una Giungla che ad ogni passo era letale.
Come da tradizione è uno Spectrum che mostra sprite monocromatici e trasparenti. Lo scrolling è abbastanza fluido.

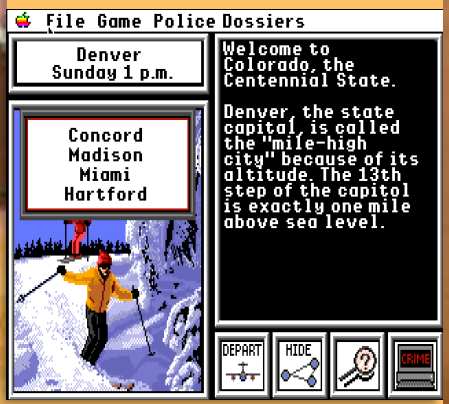


Gold

Apple IIGS (1989, Broderbund)

Where in the USA is Carmen Sandiego? È un' avventura grafica punta e clicca di genere "Detective" in cui voi siete un agente di un' agenzia investigativa che deve cercare di catturare Carmen Sandiego che è una ladra molto abile nella sua attività illegale. Non è facile perché lei è il capo di una banda di 30 criminali sparsi per tutti gli Stati Uniti e che servono a depistare le indagini. Lei è la più scaltra perché se gli altri riuscite a catturarli, per lei dovete essere ancora più bravi a raccogliere tutti gli indizi dei reati che vengono identificati di Stato in Stato.

Voi avete un Computer portatile che vi fornisce gli indizi dei crimini e quando trovate un sospetto e avete anche le prove per arrestarlo, non lo potete fare se non avete un mandato di arresto. Bisogna fare attenzioni anche a queste cose perché rischiate



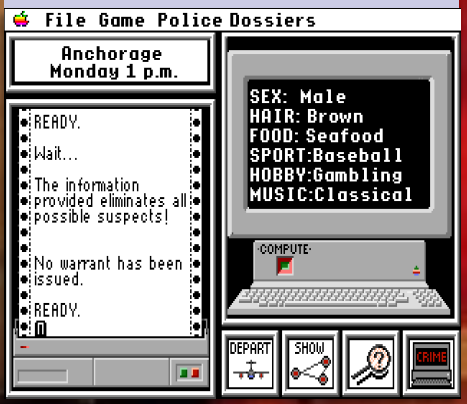
di perdere il sospettato che poi fugge.

Come avventura grafica è un po' diversa da quelle classiche in cui con il mouse vi spostate nello scenario per raccogliere oggetti e interagire con i personaggi. Qui gli scenari sono statici e rappresentati da una piccola finestra che vi mostra il luogo dove siete e un personaggio che può essere uno dei 30 complici di Carmen Sandiego che



cerca di depistarvi o un testimone.

L'interfaccia di questa avventura è molto semplice. Avete un icona di un aereo per volare da uno Stato all'altro che sono rappresentati graficamente in maniera molto carina, una icona per mostrare le possibili destinazioni dal punto in cui siete, un icona per tracciare il sospettato e che vi indica una possibile locazione di dove possa essere nello Stato in cui siete e infine l'icona del Computer che vi serve per decifrare gli indizi e trovare il colpevole. Una volta indicati i suoi dati anagrafici, il sistema cerca un possibile sospettato in base agli indizi che avete. Come detto prima anche se trovate Carmen Sandiego in persona o uno dei suoi aiutanti e avete le prove per catturarlo dovete avere un mandato di arresto.



Nel menu a tendina avete il "Dossier della Polizia" che vi serve per leggere i crimini dei vari sospettati e darvi una idea di dove possano essere.

Un' avventura che anche se con una interfaccia molto diversa da una classica è davvero divertente per come è strutturata e anche se è un po' complicato raccogliere indizi, metterli insieme e decifrarli, vi tiene incollati al monitor per molto tempo anche perché quando siete sulle tracce di un sospettato ci sono animazioni di lui o di lei che vi sfuggono da sotto il naso.

Grafica e musica di alta qualità come questo Apple IIGS vi ha sempre abituati.

Apple IIGS= 9

Un' avventura grafica davvero bella perché impostata in un modo tale che vi permette di divertirvi a lungo a girare per i vari Stati degli USA a cercare i colpevoli che sono mescolati ai testimoni.

Avete anche uno Scrapbook per aiutarvi nelle indagini.

500cc. Motomanager®



Gold

Commodore 64 (1991, Simulmondo)

500cc Motomanager è un gioco di corse motociclistiche caratterizzato anche da una parte gestionale per renderlo più competitivo, accattivante e longevo nel tempo.

Iniziate la stagione con un budget di 2.500.000$ (4.500.000$ nella gara singola) per gestire la moto durante tutto il Campionato per le riparazioni e anche per migliorarla tecnicamente.

Ci sono solo due modalità di gioco: Single Track e Championship. La prima serve per fare gare singole, mentre la seconda serve per gareggiare in sequenza in tutti i circuiti per provare a diventare il Campione.

Indipendentemente da quale modalità scegliete ci sono tre fasi da fare, due delle quali hanno una giocabilità diversa l'una dall'altra pur rimanendo all'interno della stessa modalità.

Nella "*Adjustment Phase*" dovete scegliere uno dei 20 piloti sparsi per il mondo che hanno un loro costo di



ingaggio che dipende dalle loro abilità e poi comprare una moto sempre in base al budget che avete.

Nella "*Simulation Phase*" dovete guidare voi stessi la moto durante la qualifica quindi accelerando e decelerando, cambiando le marce e cercare di guadagnare la posizione migliore per la corsa.

La "*Management Phase*" è la corsa in



cui voi non guidate la moto, ma siete la scuderia che leggendo i messaggi dei commentatori dovete dare informazioni corrette ai corridori quando accelerare o decelerare, esaminare lo stato della moto per evitare che si danneggi il motore e cercare in questo modo di vincere la corsa per guadagnare soldi.

La visuale è dall'alto in cui vedete le moto sfrecciare sul tracciato che non vi fa vedere le curve che però vanno gestite in base ai commentatori. E' la parte più complicata perché accelerare troppo rovina il motore e non seguire le informazioni sullo schermo può portare a perdere la gara.

La grafica è buona perché in ogni fase ce ne è tanta, disegnata bene con i colori davvero ottimi. Ci sono anche tantissime schermate di intermezzo per le varie situazioni in una ottima qualità.

La fase di guida nella qualifica lascia un po' a desiderare per la giocabilità perché il controllo della moto non è all'altezza di altri titoli di questo tipo. Le marce sono 6 e sono solo manuali, nelle curve l'alta velocità diventa complicata perchè dovete piagarvi quasi a toccare l'asfalto, ma se vi piegate troppo andate in terra. Dopo un certo numero di giri riusciti o no, avete il vostro posto sulla griglia di partenza.

Un gioco che delude nella parte guida che è limitata solo alla fase delle qualifiche e non potete prenderne il controllo durante le corse che sono noiose per chi vuole partecipare attivamente. Un titolo solo per gli amanti di questo genere dove le corse sono gestite in questo modo.



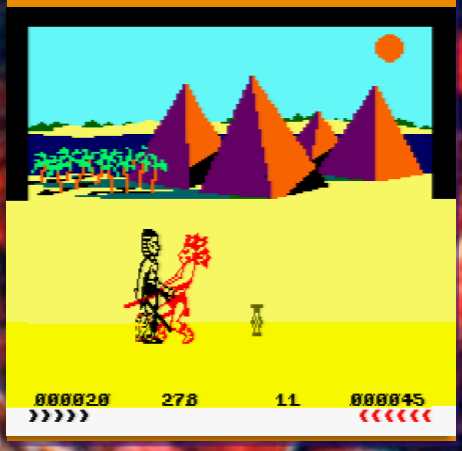
Commodore 64= 9

A parte la guida nella corsa per la qualifica che lascia un po' a desiderare come giocabilità, tuttavia, rimane un titolo davvero ottimo per tutto il resto per quanto riguarda la sua gestione sia dalla creazione della squadra fino alla corsa in cui la scuderia deve, in base alle informazioni che ricevete, guidare il corridore alla vittoria facendo delle scelte che possono essere giuste o sbagliate.



Amstrad CPC (1985, Melbourne House)

Fighting Warrior è un Beat'em Up a scorrimento laterale che ha i combattimenti in stile "*Karateka*" e "*Price of Persia*". Quando incontrate un avversario si crea una arena temporanea in cui dovete sconfiggerlo.
Un Faraone ha catturato una principessa che è tenuta prigioniera all'interno del suo tempio e voi dovete correre a salvarla affrontando una serie di mostri tipici dell'Antico Egitto come mitiche creature alate, mostri con la testa di cane, e mezzi umani.
Questo gioco vuole riprendere il mito che aleggiava sopra questi territori quando c'erano appunto i Faraoni e le





leggende sui loro dei che governavano la vita e la morte.
Ci sono anche dei bonus da trovare che contengono dei poteri magici che, tuttavia, possono essere buoni o cattivi.

Molto carina la schermata del titolo che vi mostra un po' tutto quello che vi serve compresa la classifica dei punteggi e una finestra con una animazione di voi che combattete contro una creatura alata.
Voi camminate molto lentamente, ma è una cosa voluta per avere combattimenti quasi senza fine fino ad arrivare al tempio del Faraone. Sul terreno ci sono delle anfore che contengono questi mostri e quando vi avvicinate si generano.
Dal vostro punto di vista i combattimenti sono ad ogni passo e vi sembrerà di farne pochi e come tipo mi ricordano "*Barbarian*" perché avete tanti tipi di attacco, potete saltare e abbassarvi soprattutto per evitare delle frecce che arrivano dai bordi dello schermo. Per una volta tanto anche i nemici devono evitarle e quindi entrambi dovete fare attenzione.
La grafica è molto bella per gli scenari che riproducono bene quei paesaggi storici con voi e nemici monocromatici e trasparenti però ben dettagliati.
Lo scrolling è lentissimo, ma come detto è fatto di proposito anche se non è fluido. La musica c'è ed è proprio in tema all'Antico Egitto. Gli effetti sonori sono standard e ci sono tutti.

Amstrad CPC= 6,5

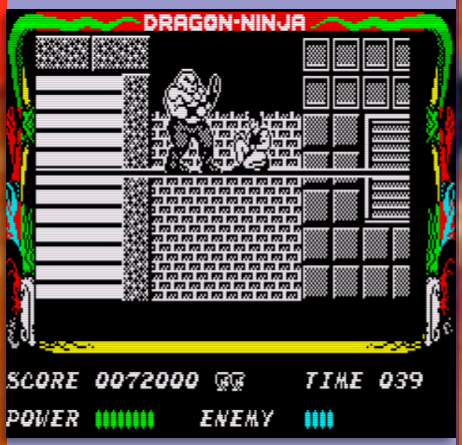
Ha una giocabilità che verrà ripresa in seguito da Karateka che però la migliorerà parecchio soprattutto per la velocità di scorrimento e una trama molto più articolata.
Questo gioco è alla fine un picchiaduro con un avanzamento lento verso lo scontro finale.
La lentezza in cui vi muovete e il continuo arrivare di mostri lo rende un po' stancante perché poi, a parte, le differenze dei nemici, è molto ripetitivo anche nel modo di affrontarli spesso un po' a caso.



Spectrum +3 (1988, Imagine)

Amstrad 6128 (1988, Imagine)

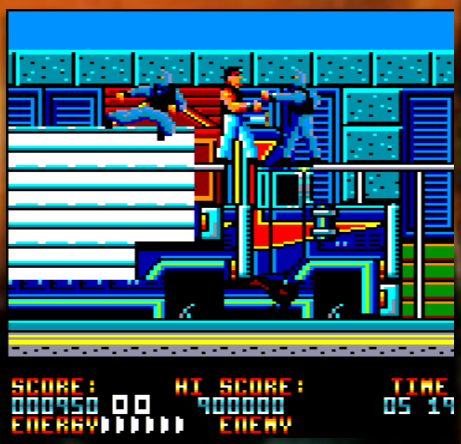
Bad Dudes è un Beat'em Up a scorrimento laterale in cui due esperti di Arti Marziali sono stati assunti dal Presidente degli Stati Uniti per salvare sua figlia da una organizzazione criminale.



Dovete attraversare sei pericolosi livelli della città uccidendo ninja nemici e alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere.
La vostra unica arma sono pugni e calci, ma avete anche un pugno infuocato che viene evocato tenendo premuto a lungo il pulsante di fuoco.

Questa recensione è dedicata a due versioni 128k: Spectrum +3 e l'Amstrad 6128.
Quella +3 l'ho provata perché non sono riuscito a caricare quella a 128k normale e quindi l'unica che funzionava era con questa configurazione.
Quella Amstrad invece l'ho provata perché grazie ai 128k avete il parlato campionato e la versione su cassetta viene caricata tutta in una volta a differenza della versione 64k che invece è multi caricamento.
La versione ZX è monocromatica in bianco e nero, ma con una ottima qualità e uno scrolling molto fluido. La difficoltà è ben calibrata. Alle volte sembra più facile contro i boss di fine livello che con tutti gli altri.
La versione Amstrad riconosce il modello che usate e aggiunge tutti gli extra che furono previsti per i suoi 128k di memoria.
La grafica non cambia in base alla memoria, ma è ben colorata e con animazioni per ogni personaggio davvero fatta bene. L'audio ha il parlato campionato in certi momenti del gioco e in effetti giocare su un titolo multi caricamento che non lo è grazie ai 128k di memoria è davvero fantastico.







Spectrum +3= 9

Grafica in bianco e nero, ma di qualità superlativa con animazioni e scorrimento davvero molto fluidi. Una difficoltà ben calibrata, ma i livelli sono tosti e molto meno i boss di fine livello.
E' un poco meno curata in certi sfondi di alcuni livelli in cui la grafica è molto ridotta.

Amstrad 6128= 9

Con i 128k avete il gioco su cassetta tutto caricato in memoria e avete il parlato campionato.
Fermo restando queste cose in più, la versione Amstrad CPC sia 64k sia 128k ha una grafica davvero notevole, bellissimi colori e animazioni incredibili.
Nel primo livello c'è anche una animazione extra in cui passa il Camion che sarà oggetto del secondo livello.



Amstrad CPC (1988, Codemasters Plus)

Jet Bike Simulator è una corsa su moto d'acqua in percorsi che si svolgono in diversi scenari come porti, laghi e coste.
Non è uno sport da praticare in mare aperto per via delle onde e anche al pericolo di incontrare degli squali e quindi si svolge prevalentemente dove è più sicuro.
Dato che non ci sono delle strade su cui correre, dovete passare attraverso delle porte come quello di uno Slalom Gigante nello sci per completare il percorso e non lo potete fare se non le attraversate tutte.
Non vi basta stare davanti agli avversari, ma anche fare il percorso al meglio possibile.

Terminato il caricamento avete la bella sorpresa di ascoltare il CPC che vi parla in maniera comprensibile il che è tutto molto simpatico.



Non c'è un campionato, ma dovete solo scegliere uno dei tre scenari disponibili e poi fare diverse gare per mettere il vostro nome in classifica.



I percorsi non sono facili perché ci sono sull'acqua degli ostacoli che vi rallentano ed è molto facile rimanere incastrati tra gli elementi del fondale che non sono i ponti dove ci passate sotto.
La visuale è a volo d'uccello e grazie a questo sistema vedete l'intero percorso. La guida della moto è molto buona perché l'accelerazione viene fatta premendo il pulsante del joystick e si gioca veramente bene.
Il problema è il computer che, come al solito, è imbattibile perché non sbaglia una traiettoria e sembra anche che riesca ad evitare le zone dove ci sono dei rallentamenti che fanno parte del percorso.
Potete fare tutto quello che volete, ma il computer non lo batterete mai.
Per andare avanti nel gioco dovete qualificarvi altrimenti termina la vostra corsa con una serie di informazioni sulla vostra gara e poi ritornate al menu delle opzioni per un nuovo percorso.
Malgrado questa visuale e le moto d'acqua stilizzate ha una grafica discretamente buona con i paesaggi abbastanza ben ricostruiti anche se la scelta dei colori mi lascia perplesso: verde, giallo e rosso che identificano gli scenari e tutto quello che c'è sullo schermo.

Amstrad CPC= 6,5

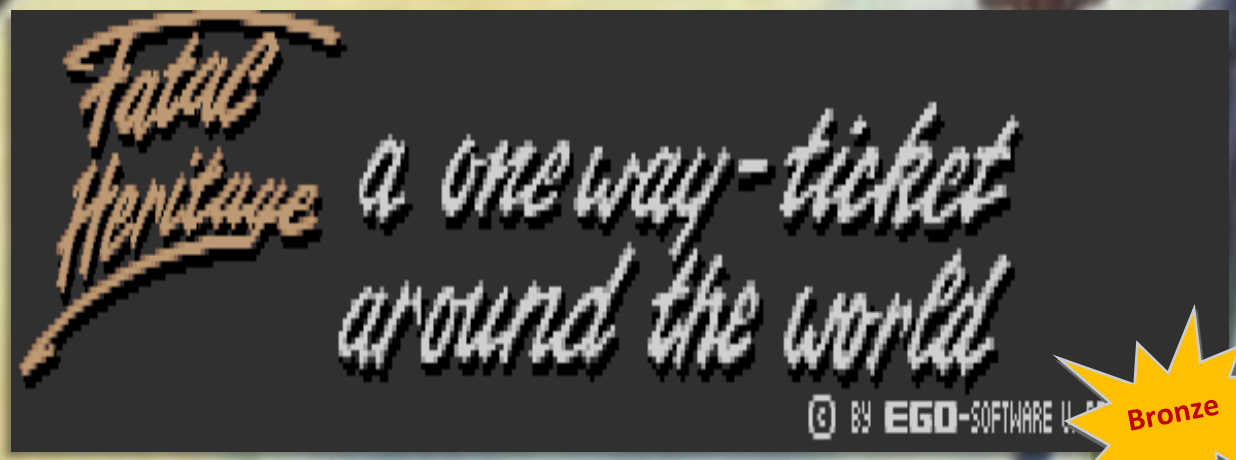
E' la difficoltà di battere un computer che non sbaglia una traiettoria ed evita abilmente zone del percorso che sono messe li proprio per rallentarvi che lo rende stressante.
La giocabilità è ottima e malgrado la scelta cromatica lascia un po' a desiderare, ha anche un buon dettaglio.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Fatal Heritage a one way-ticket around the world



Bronze

Amiga (1990, Delta Komzept)

Fatal Heritage è un' avventura grafica punta e clicca in esclusiva Amiga che però è disponibile solo in lingua Tedesca e quindi forse poco conosciuta e apprezzata dal resto del mondo.
Ho deciso di recensirla perché di fatto diventa un gioco che molte persone non hanno mai visto o mai giocato. Anche per me sarà molto dura riuscire a comprendere quello che farò sullo schermo.
Questo gioco è disponibile su 3 dischetti, ma si può facilmente installare su HardDisk copiando i singoli dischetti e assegnando ciascuno di



essi alla cartella dove lo avete installato.

Voi avete ereditato una fattoria con al suo interno un grande tesoro. Al tempo stesso anche una organizzazione criminale lo vuole e quindi dovete fare di tutto per arrivare prima di loro e anche cercare di trovare gli indizi nelle varie locazioni prima che arrivino i sicari ad uccidervi. Il tempo gioca ancora un ruolo importantissimo.



E' un' avventura grafica vecchio stile e in prima persona, quindi sullo schermo vedete l'icona e cliccando su ogni oggetto vedete se potete prenderlo per usarlo oppure è solo una decorazione.
Gli oggetti possono essere presi e usati per risolvere i vari enigmi che trovate, esattamente come fareste per ogni altra avventura di questo tipo.
Ci sono anche dei personaggi con cui interagire con risposte multiple come ormai siete abituati nelle varie avventure grafiche.
Dopo il caricamento potete ascoltare una bellissima musica introduttiva e subito dopo una breve spiegazione siete nel gioco dove è tutto silenzioso a parte qualche effetto sonoro.
La grafica è davvero buona altamente dettagliata per ogni cosa sullo schermo e l'inventario mostra realmente gli oggetti e non il loro nome.
Il problema principale è la lingua e quindi la prima cosa da fare è quella di crearvi una traduzione per l'interfaccia che contiene i verbi e le azioni principali senza tutte le volte andare un po' a caso.
Le azioni principali sono abbastanza comprensibili dai disegni sulle icone, ma alcuni sono difficili da capire e quindi vanno provati.

E' un titolo riservato ad Amighisti Tedeschi e chi comprende questa lingua. Per tutti gli altri è un affanno.

Amiga= 7

E' avventura in prima persona che è un po' condizionata dalla lingua che mette in difficoltà chiunque non conosca il Tedesco. Il voto è di un Italiano che gioca a questo titolo.
E' carino nella grafica e ogni cosa che fate ha dei risultati, ma c'è troppa roba con cui interagire e non si capisce cosa è utile e cosa no.
Musica solo nelle schermate di intermezzo e durante il gioco solo effetti sonori di qualità poco più che sufficiente.



Bronze

Atari ST, 1 MB (1989, Microids)

High Patrol II è gioco di inseguimenti tra buoni e cattivi in una corsa automobilistica a tutti gli effetti perché iniziate da un punto di partenza e arrivate ad un traguardo.
Voi siete un poliziotto che deve catturare tre malviventi prima che raggiungano il confine dello Stato in cui siete e escano dalla vostra giurisdi-



zione.
Ha una sola visuale che è quella interna all'abitacolo dell'auto e quindi un ampia visione di tutto quello che vi circonda.
Avete due modi per fermare le auto dei criminali: con l'intimidazione attraverso la sirena (**S**) oppure con la forza dei proiettili della vostra pistola (**T**).
Non è una idea innovativa perché questo sistema è già stato adottato per altri titoli, tuttavia, è molto efficace e divertente.
I paesaggi sono poveri di dettagli non per una scelta di giocabilità, ma semplicemente perché il vostro Stato è nel deserto e quindi sabbia, sassi e cactus.
Tutto sembra abbastanza banale perché di fatto dovete correre il più velocemente possibile, ma in realtà essendo una corsa su strada ci sono auto di innocenti cittadini che vanno evitati per non perdere punti promozione e dovete anche tenere conto di dover catturare i cattivi prima che il motore fonda per il troppo calore, prima che finisca la benzina o che veniate uccisi dagli stessi cattivi che inseguite.

Bellissima la musica inziale di introduzione che è campionata e di qualità superiore alla media dei giochi per Atari ST, mentre poi dal gioco è quella sua tipica compresi gli



effetti sonori.
La giocabilità è scarsa perché il gioco non è fluido e scatta vistosamente e non so per quale motivo dato che di 3D c'è solo la visuale e forse la strada vettoriale, ma tutto il resto è bitmap.
Bella la grafica con un cruscotto realistico e funzionale con tanto di mani che fanno girare il volante e le auto che incontrate sono di enormi dimensioni che sembrano molto reali dal vostro punto di vista.
Dato che la guida non è fluida più accelerate e più l'auto diventa ingovernabile ed è molto facile uscire dalla strada. Il cambio è automatico e vi permette di continuare a giocare e cercare di accettare questa guida tutt'altro che bella.

Atari ST= 7

Con una grafica del genere mi sarei aspettato un guida ben più fluida di quello che in realtà è.
Alla prima partenza sono rimasto un po' scioccato da quanto era scattoso e come è facile perdere il controllo dell'auto che è poco stabile e ricorda troppo infelicemente la grafica scattosa di Hard Drivin'.



DOS, 640k (1992, Core

Gold

struito per meravigliare gli occhi con paesaggi incredibili pieni di colori che esaltano ogni schermata e al tempo stesso sono molto realistici e vi sembrerà tutto molto credibile e forse anche di più di altre avventure.

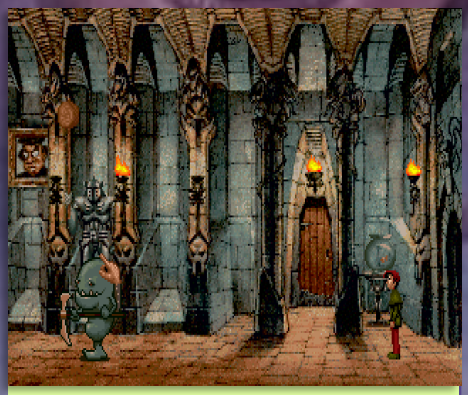
E' un' avventura degli anni 90 e molte erano più o meno tutte demenziali, parodie con tanta comicità per attirare il giocatore. Curse of Enchatia forse non è come la classica punta e clicca e inizialmente vi lascia un po' dubbiosi, ma lentamente esce fuori un titolo da non perdere.

Curse of Enchantia è un' avventura grafica punta e clicca classica in cui dovete spostarvi per lo schermo con il vostro personaggio, cercare oggetti e interagire con i vari personaggi per arrivare alla soluzione finale.



Voi siete un ragazzino che è stato evocato dalla Terra e trasportato su Enchantia da una perfida strega che vi vuole usare come ingrediente per l'eterna giovinezza. Voi non ci state e cercherete di fuggire dal vostro destino e tornare a casa.

Ha una interfaccia molto diversa dalle altre avventure perché l'inventario e i verbi sono nascosti e non hanno una descrizione di come funzionano. Dovete imparare a usarli in base ai loro disegni.



Non c'è testo durante il gioco e quindi non ci sono nemmeno le descrizioni degli oggetti e raramente appaiono delle vignette con battute demenziali per rendere questa avventura non troppo seria. Non si muore e quando ci sono situazioni di questo tipo il personaggio ne esce sempre con una situazione divertente.

Con questa interfaccia non serve combinare un oggetto con il fondale perché tutto viene fatto dal pannello dei comandi. Gli oggetti utili vicini a voi vengono mostrati in questo pannello e da qui combinati tra di loro per, ad esempio, aprire una porta.

Molti oggetti però non sono visibili sullo schermo e quindi dovete spostarvi e usare l'icona "occhio" per trovarli. Questa è forse l'unica cosa che rende questa avventura un po' rognosa.

Il bello di questo titolo è che si trova in un modo fantastico che è stato co-

DOS= 9

Un avventura punta e clicca che mostra una grafica davvero spettacolare nel ricreare dei paesaggi di un regno fantastico condito da una bella melodia in tema (se avete la scheda audio supportata).

E' sufficiente un 8086, 640k di memoria e una VGA per godervi questa bella avventura con una interfaccia un po' scomoda inizialmente, ma che poi vi piacerà.

RECENSIONI BREVI



LEAPSTER

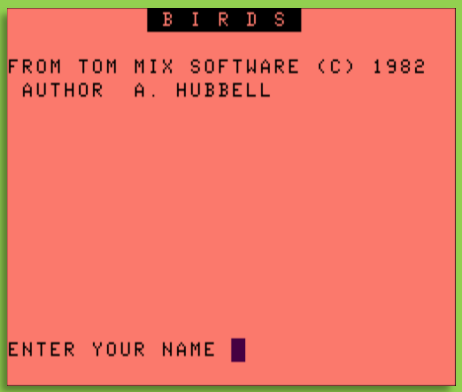
E' un gioco simpatico in cui voi siete Henry Leapster che deve andare a scuola per tempo e per farlo dovete attraversare la città, le Case, una Base Missilistica, un Cimitero e infine la Scuola.
Non vi basta attraversare queste aree, ma dovete raccogliere degli oggetti prima di poter passare allo schermo successivo della locazione in corso e siete perseguitati da essere mostruosi come gli Zombi (*no, non sono gli Insegnanti*).
Arrivati alla scuola dovete entrare nella vostra classe evitando gli aerei di carta e altre cose che cadono dei piani superiori.

E' un gioco divertente perché per arrivare in classe in orario dovete attraversare delle locazioni impossibili da immaginare e pieni di pericoli.
La giocabilità è immediata perché in pratica dovete passare da una piattaforma all'altra per raccogliere oggetti vari per poter proseguire e in alcune zone dovete farvi aiutare.
Esteticamente discreto per una grafica colorata e anche curata in certi aspetti e il tutto condito con una musica decisamente coinvolgente.



Atari 8-Bit= 6,5

**E' un gioco di piattaforme che prevede la raccolta di oggetti per poter proseguire e per raggiungerli in alcune schermate dovete trovare una soluzione che spesso non è così chiara e richiede del tempo.
L'idea è buona e per un po' vi terrà compagnia.**



F.I.R.E.

Il concetto alla base di questo gioco è un clone di Galaxian in cui dovete distruggere degli uccelli che volano in formazione in cima allo schermo e scendono in formazioni in gruppi di due o tre per colpirvi e ridurvi, letteralmente, in cenere.
E' un gioco spaziale, ma non pilotate un' astronave, ma siete a piedi armati di fucile.

Come dal gioco che trae ispirazione siete bloccati sulla superfice e vi poste spostare solo a destra e sinistra.

Graficamente bello e colorato e pur avendo gli sprite un po' pixellosi hanno un' animazione molto fluida e credibile.
La giocabilità è quella che vedete nelle immagini e una volta finita un ondata ricomincia tutto da capo senza nessuna variazione.
Carino per passare un po' di tempo con un qualcosa di alternativo al gioco originale.



CoCo= 7

Ha delle animazioni davvero realistiche e tutto è colorato davvero bene. Le ondate sono tutte uguali nel numero e nella formazione quindi lo scopo è quello di fare più punti possibile.

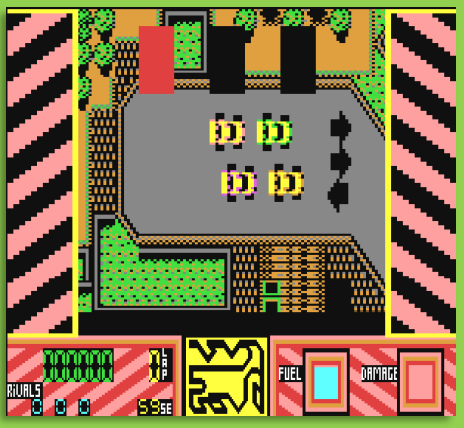


RALLY SIMULATOR

Dal nome è chiaro che si tratta di un gioco di corsa automobilistica simile a Super Sprint per la visuale dall'alto e le tre auto del computer con cui dovete competere.
La visuale è molto più ravvicinata rispetto al titolo citato e quindi gli sprite e i paesaggi sono molto più grandi e questo rende il percorso molto più complicato perché non lo vedete per intero, ma solo una parte che scorre mentre guidate.

Per facilitare la guida ci sono delle frecce sulla strada che vi indicano dove andare perché altrimenti non vi rendete conto che tipo di curva dovete fare.
Se uscite di strada e non rientrate alla svelta la gara termina come se aveste distrutto l'auto o finito il carburante. A proposito di questo ogni scontro contro i bordi della pista o di altro auto provoca danni e il carburante non è infinto. Ci sono delle stazioni di rifornimento e di riparazione.
Nel pannello inferiore allo schermo avete anche una mappa della pista e gli indicatori dei danni e del consumo carburante.

La guida è decisamente diversa da altri titoli di questo genere perché spostate la vostra auto come uno sprite da una parte all'altra (non so come spiegarlo a parole) e non tiene conto di accelerazione o decelerazione. In questo modo anche se il computer non sbaglia mai riuscite sempre a superarlo anche se poi fate tantissimi danni.



Con Riserva
Promosso

Commodore 64= 6,5

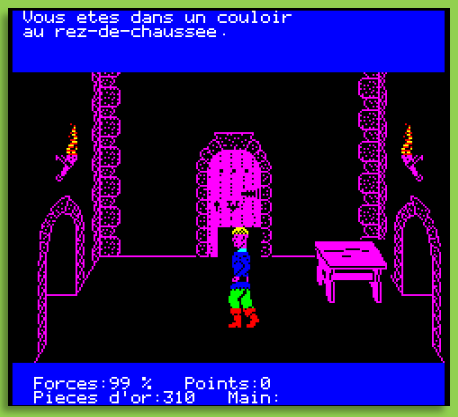
Il sistema di guida non è come ve lo immaginate e anche se facilità la corsa per come è stato progettato non vi entusiasma perché sembra adattarsi poco a questo genere. Dopo un caricamento lunghissimo che sembra non avere fine mi aspettavo un gioco che avrebbe spazzato via la concorrenza.



L'Aigle d'Or

E' il primo capitolo di un gioco che forse molti di voi conoscono per aver giocato il seguito su Amiga e Atari ST.
Dopo aver dato il nome al vostro eroe entrate nel castello che da il nome a questo gioco che in una leggenda locale si narra che abbia dei grandi tesori di valore inestimabile.
Tutti quelli che hanno tentato la fortuna sono morti per via di trappole mortali dato che dovete acquisire tre valori: Fortuna, Saggezza e Potere.
Nel castello vi spostate con i tasti cursore nelle varie direzioni e le azioni da fare per aprire le porte, raccogliere ed usare oggetti le fate usando la prima lettera che compone il verbo.
Se dovete, ad esempio, aprire una porta vi basta premere il tasto "O" davanti ad essa e così via per tutti gli altri comandi. Le armi per difendervi dai mostri e dall'oscurità sono da 1 a 5. Il tasto "0" è per avere le mani libere.
La versione per l'Oric è in Francese e quindi i comandi sono in questa lingua e avete una loro lista prima di giocare e vi consiglio di scriverli su un foglio di carta.

E' un gioco di azione perché vi muovete liberamente per le varie stanze, ma ha anche elementi di avventura perché avete un inventario con oggetti da raccogliere e usare.





Oric= 7

E' un gioco lento perché vi spostate di un passo alla volta con uno scroling tutt'altro che buono. Non è un problema perché ha un ritmo abbastanza blando e vi permette di esplorare le varie stanze e risolvere eventuali enigmi.
La grafica è anche di grosse dimensioni, ben colorata e dettagliata.

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.

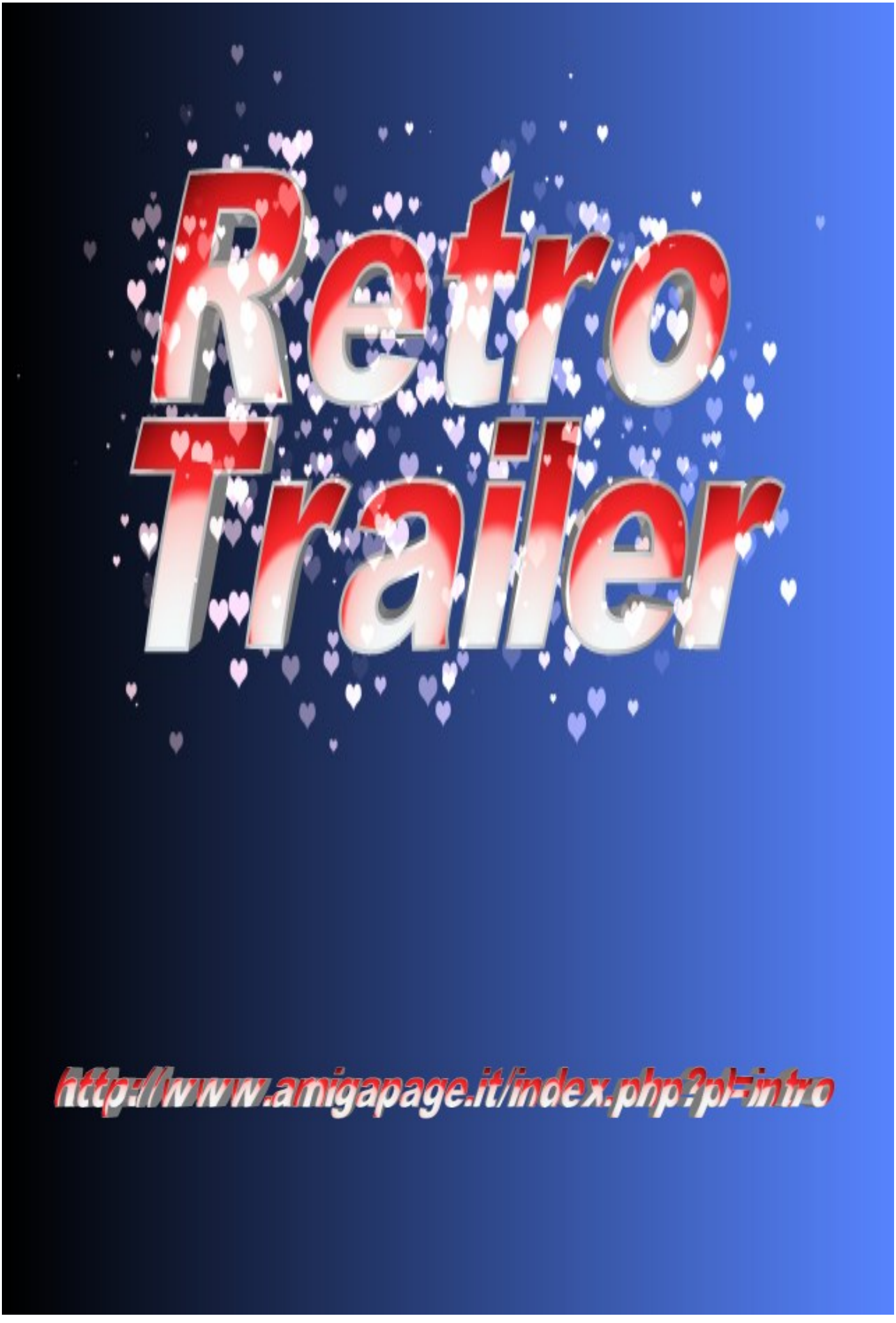
Un grazie a:

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

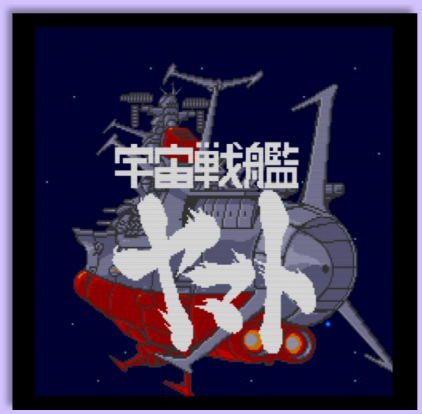
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)


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 questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





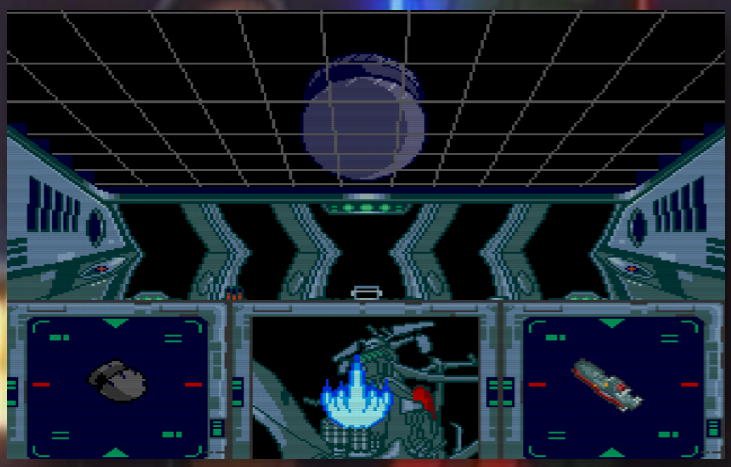
Turbografx 16 (1990, NEC)

Gold

E' il gioco della serie televisiva conosciuta come Star Blazer che vede il pianeta Terra attaccato dai terribili Gamiloniani guidati da Desslock.
La Terra è diventata radioattiva per questi attacchi e per riuscire a salvarla bisogna andare sul pianeta Iskandar a recuperare il Cosmo DNA per riportare il Pianeta al suo antico splendore. Per farlo viene usata la nave Yamato incagliata sul fondo di un mare prosciugato e trasformata in segreto in una nave spaziale che usa il Motore a Onde Moventi che serve a volare e per usare l'arma principale.
Il gioco riprende esattamente la serie TV con un introduzione che racconta la trama che precede la partenza della nave Yamato.
I livelli del gioco sono visti come il passare dei giorni come era nella serie TV e inizia subito mettendo l'equipaggio all'erta e proprio come avviene nel cartone animato.
Nel primo livello (o primo giorno) i Gamiloniani preoccupati della potenza della Yamato gli lanciano contro una terribile bomba che l'equipaggio deve distruggere prima di essere colpiti.
Il giocatore si trova in pratica sulla plancia dell' astronave e qui può prendere il controllo con tutti i personaggi con cui interagire per far muovere la nave, farla sparare, chiedere consigli, usare l'esperto tattico, ecc.
Assomiglia molto come gioco a *Nomad* o *Battlecruiser 3000* con in più l'emozione di giocare con un mito come Star Blazer.
Il gioco è disponibile solo per il Turbografx 16 su CD-ROM e questo supporto serve per la musica che è proprio quella della serie TV non solo per le melodie di sottofondo, ma anche gli effetti sonori.
Le sequenze di intermezzo e di introduzione sono esattamente delle animazioni in stile anime e molte di queste sono immagini statiche per dare un certo ritmo e devo dire che il risultato è davvero notevole.
Non è un laser game anche se ci sono molte sequenze proprio prese della serie e in pratica tutto il gioco viene visto dal ponte principale con comandi ben precisi.
La lingua è solo in Giapponese, ma per come è strutturato non è un problema anche se non si capisce quello che i personaggi stanno dicendo o i suggerimenti, ma i comandi della nave sono abbastanza intuitivi e riuscite comunque ad usarli per navigare e per combattere.







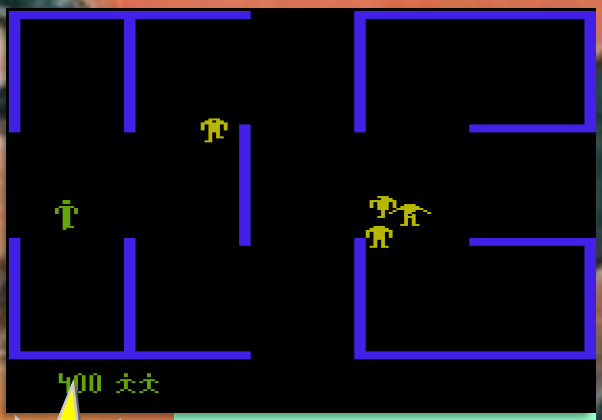
Turbografx-16= 9

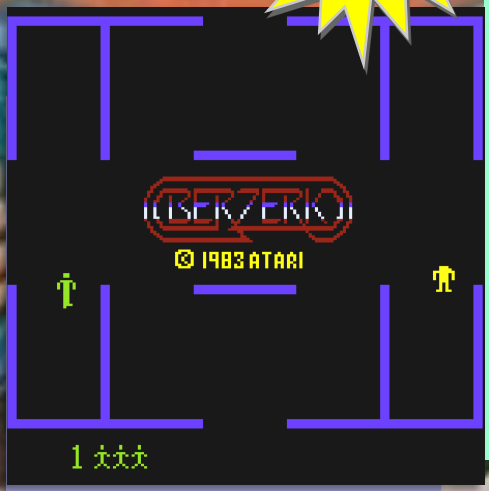
Si tratta di un gioco praticamente sconosciuto perché anche cercando in rete si trovano solo notizie relative alla serie TV, al Live Action o il remake della serie.
Forse grazie a REV'n'GE scoprirete che esiste un gioco dedicato a questa grande serie TV.
Potete vedere il trailer del gioco dalla pagina Facebook linkata ad una di queste immagini.

Console Forever



Console Forever





Gold

vita.

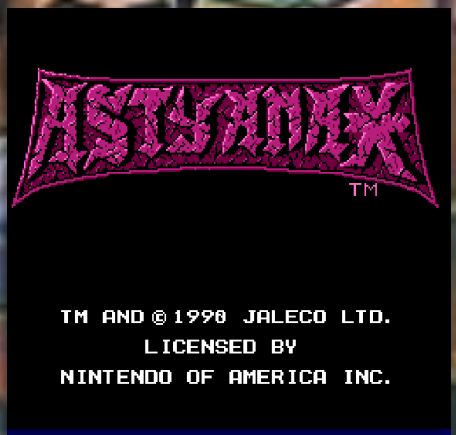
Il vostro scopo oltre a non perire è quello di distruggere dei robot che hanno infestato un edificio e sono molto pericolosi perché a seconda del livello dove siete sembrano fermi e innocui, ma vi attaccano in maniera forsennata appena vi avvicinate.
Un gioco divertente perché dovete uscire da ogni stanza non facendovi uccidere (i robot si distruggono anche tra di loro facendovi fare dei punti) e ogni tanto quando si accorgono della vostra presenza scatta l'allarme e arriva una specie di "Emoji" che vi insegue più velocemente di quanto possiate fare voi.

Berzerk (1983, Atari - Atari 5200)

E' uno sparatutto a scorrimento multiplo con una visuale dall'alto e in pratica voi vi spostate all'interno di un labirinto con varie uscite cercando di rimanere in vita il più a lungo possibile.
Vi avevo accennato ad un gioco "maledetto" perché alcune persone morirono dopo averci giocato nella versione Coin-op e venne creata una leggenda urbana su alcune persone che morirono mentre giocavano quasi colpite da una maledizione. In realtà non era vero niente, nessuno moriva mentre giocava e gli altri casi erano semplici coincidenze della

Atari 5200= 9

Non è la grafica a dare questo voto, ma un insieme di cose che lo rendono davvero bello. Gli effetti sonori sono fatti bene soprattutto il tantissimo parlato quando i robot si accorgono di voi e quando vi uccidono.
Una giocabilità davvero incredibile capace di tenervi incollati al monitor per riuscire ad andare il più lontano possibile. Più perdete e più insistete a giocare.



Astyanax (1990, Jaleco - NES)

Interpretate un 16enne eroe che dopo aver sognato più e più volte una Principessa che lo chiama per aiutarla, venite evocati nel regno di Remmia da Cutie, un folletto, per salvarla. Voi siete l'eroe di una antica profezia di questo Regno.
E' sostanzialmente è un Beat'em Up a piattaforme a scorrimento laterale in cui dovete sconfiggere tutte le orde del perfido Blackhorn e raccogliere bonus per potenziare la vostra energia e quella delle vostre armi.
Tra di queste avete anche 3 magie diverse che servono a spazzare via tutto quello che si muove sullo scher-



mo.
La grafica è tipicamente NES molto ben colorata e disegnata con ambienti credibili del luogo in cui si svolge questa storia. Musica sempre presente molto carina e ben in tema. Devo dire, tuttavia, che è un gioco estremamente frustrante perché alcuni nemici sono molto difficili da colpire, mentre loro vi attaccano e vi distruggono troppo facilmente.
E' un bel gioco, ma la giocabilità è messa a dura prova.

NES= 7,5

Se la parte estetica e musicale è davvero ottima e mostra le qualità tecniche di questa Console, la parte effettiva del gioco lascia a desiderare perché già dopo 20 secondi vi trovate in una situazione paradossale con nemici posizionati in un modo tale che non c'è modo di avvicinarsi per via del tipo di piattaforme e nemici volanti quasi inattaccabili che vi fanno cadere addosso piogge di proiettili.



Champions of Europe (1992, TecMagik Entertainment - Sega Master System)

In occasione dei Campionati Europei di Calcio del 1992 esce per questa Console il videogioco ad esso dedicato in cui ci sono le più forti Nazionali Europee.
Il menu delle opzioni è molto completo e anche se non c'è nessuna indicazione di cosa servono vi basta guardare come sono disegnate per impostare il tipo di campo, le condizioni meteo, il vento, la gestione dei falli e dell'arbitro.
Potete guardarvi una demo di una partita, farne una veloce, partecipare ad un torneo.
Il gioco effettivo credo abbia diviso gli appassionati di questo sport perché il motore è quello di Kick-Off e la grafica è la stessa e forse devo dire anche un poco più det-



tagliata di quanto si è visto nelle versioni per Computer.
Una cosa carina sono delle vignette in cui ci sono le imprecazioni (censurate comicamente) dei giocatori quando sbagliano un gol e poi smorfie di dolore per un fallo subito. Gli amanti dei giochi dei simulatori di calcio lo avranno adorato (la palla non sta attaccata ai piedi), mentre quelli che preferivano una giocabilità arcade (palla attaccata ai piedi) lo avranno odiato (come me).

Master System= 9

**UEFA 92 con il motore di Kick-Off con tutti i suoi pregi e difetti che sono più o meno accentuati in base a chi ci gioca.
Obiettivamente è un ottimo gioco del calcio in ogni sua sfaccettatura e quindi in grado di far divertire tutti quanti. Dal punto di vista tecnico nulla da eccepire perché ogni cosa è al posto giusto e la partita di calcio è quanto più realistica ci possa essere.**


Education
Shift

Educational: Maths



Gold

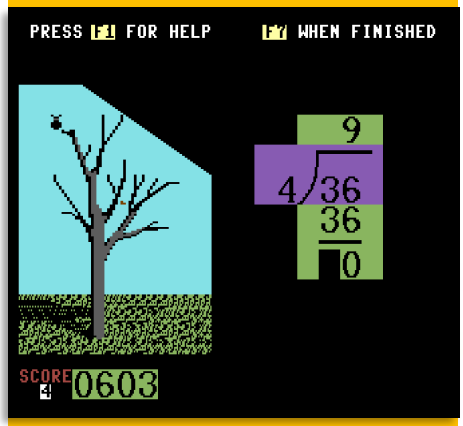
Commodore 64 (1986, Tensoft)

Arithmetician è un programma educativo per il Commodore 64 dedicato alla matematica completa di tutte le operazioni di questo tipo.
Gli esercizi di questo gioco sono:

1. **Addizioni**
2. **Sottrazioni**
3. **Moltiplicazioni**
4. **Divisioni**
5. **Addizioni e Sottrazioni**
6. **Moltiplicazioni e Divisioni**

In pratica vi potete esercitare in tutte le situazioni e migliorare la vostra conoscenza della matematica esercitandovi e anche come un aiuto in più a quello che studiate a scuola.
Ogni esercizio è curato nella grafica in cui ci sono animazioni molto belle che rappresentano il passare del tempo, ma sono fine a se stesse e non servono a voi per rispondere velocemente. Se lo fate avrete un punteggio migliore, ma dovete essere molto e dico di nuovo, molto veloci.
Una cosa che dovete fare attenzione è l'inserimento dei risultati finali o parziali perché per non perdere tempo dovete inserirli prima con le unità, le decine e le centinaia. Potete farlo anche liberamente, ma perdete del tempo che poi viene calcolato quando finite tutti gli esercizi.
Ricordatevi che dopo aver inserito i risultati finali dovete premere "F7" e nel caso di risultati parziali "Return" per passare al risultato finale e poi sempre quel tasto funzione per passare alla prossima operazione.
Quando terminate il tipo di operazione c'è una sequenza finale animata che vi mostra il vostro punteggio.

Ci sono quattro livelli di difficoltà per ogni tipo di operazione matematica che sono molto complesse con anche le "migliaia" e quindi il tempo scorre molto più lentamente.
E' un educativo che ha anche una sua bella melodia che vi accompagna in ogni operazione e sicuramente rende l' apprendimento più piacevole.



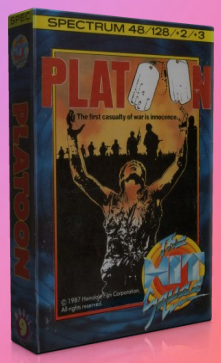


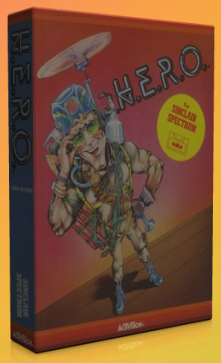


Commodore 64= 9

Anche sul Commodore 64 ci sono dei giochi educativi che hanno una qualità tecnica che vi sorprendono nelle animazioni molto simpatiche e curate e anche nel presentare il foglio su cui viene fatta l'operazione.
Le divisioni sono impostate all'Inglese e quindi bisogna capire dove vanno messi i numeri, ma niente di problematico.

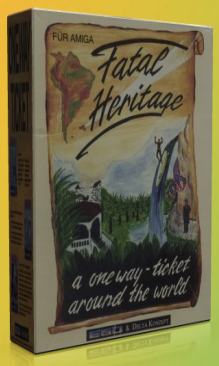
Box Art: Copertine in 3D

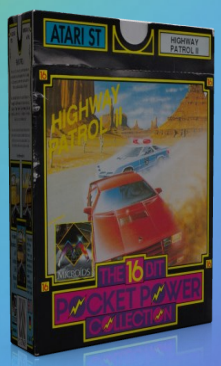












Volume 6, Numero 1
Gennaio 2020

REV'N'GE!

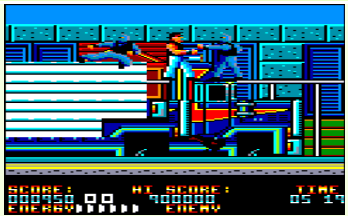


Top 3

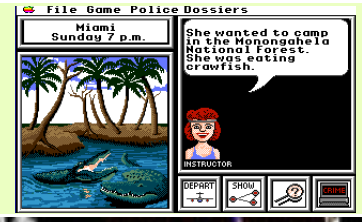
Curse of Enchantia



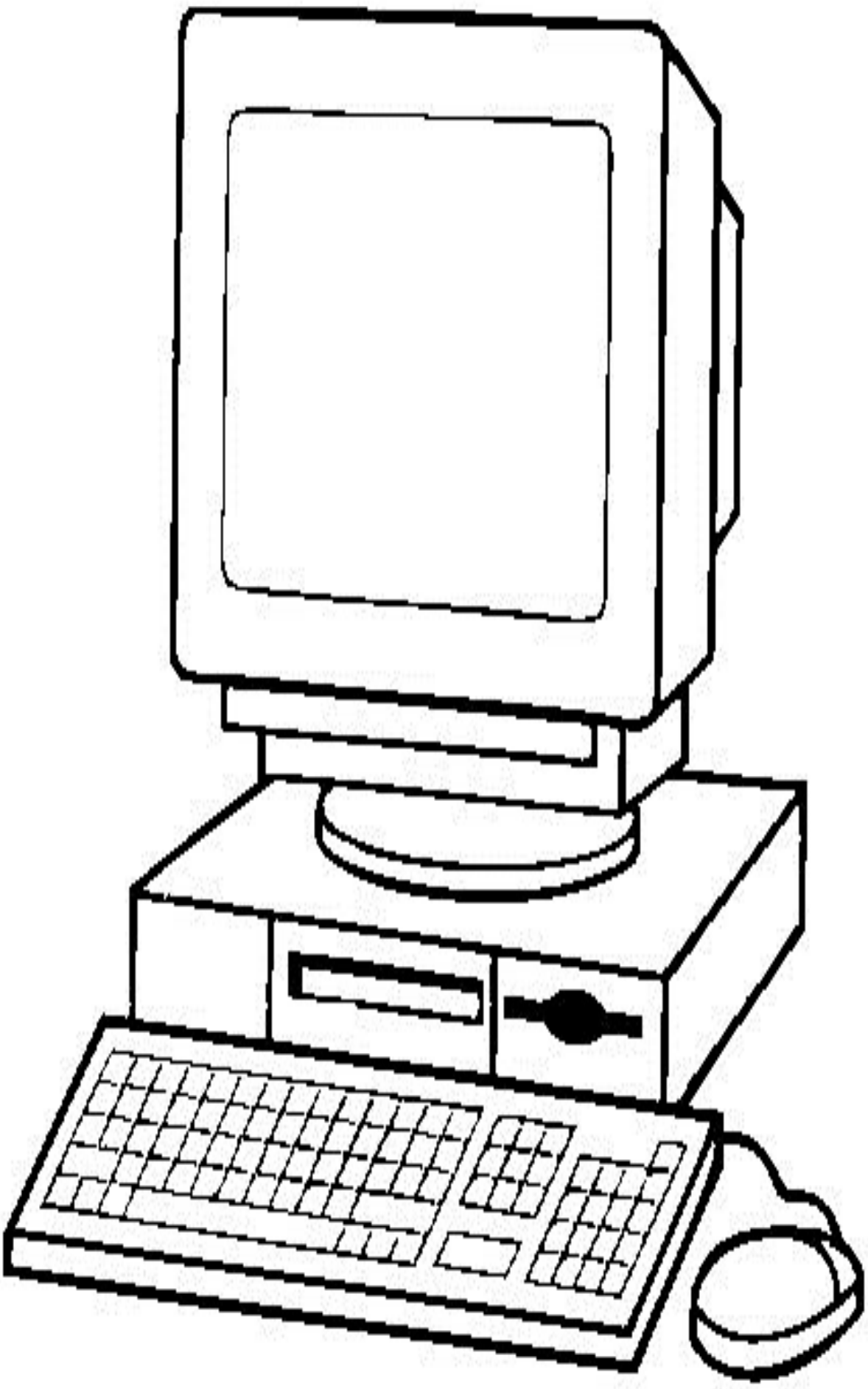
Bad Dudes



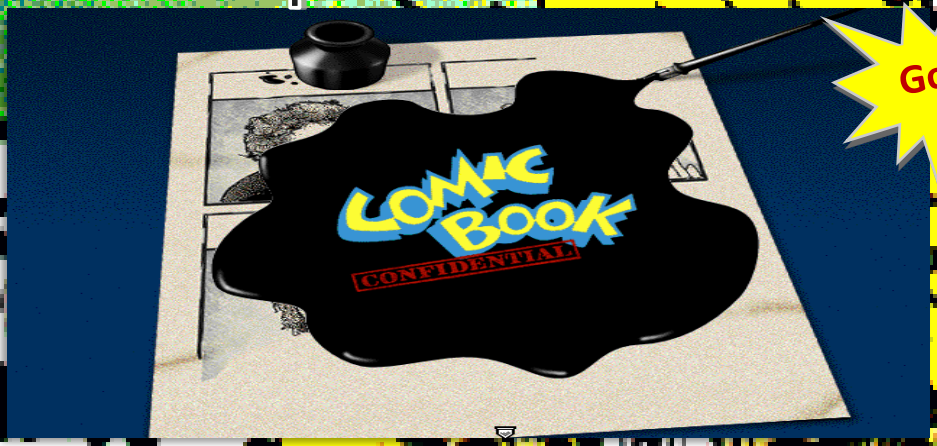
Where in USA ...




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



Gold

Windows 3.x, 486, 4 MB (1994, Voya-

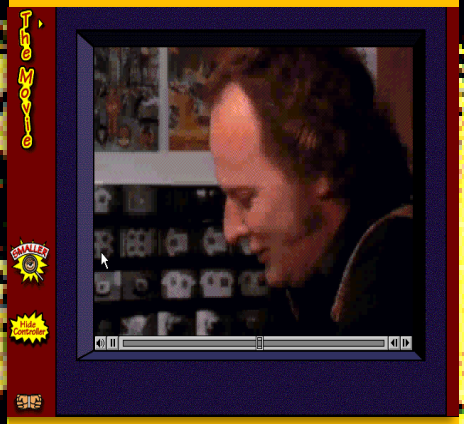
Comic Book Confidential è un CD-ROM multimediale basato sul documentario omonimo realizzato da Ron Mann sui fumetti nel 1988 e che raccoglieva testimonianze e interviste della produzione dal 1930 al 1980. Questo film è stato il primo ad uscire su CD-ROM per i computer casalinghi nel 1994 con in allegato un libro di 120 pagine dedicate ai fumetti.
Con questo programma per Windows 3.x potete guardare l'intero film comodamente seduti davanti al vostro



monitor in due modi diversi: seduti virtualmente in un cinema ricostruito graficamente con poltrone e spettatori oppure a tutto schermo.
Come bonus avete un intervista al registra Ron Mann che è stata realizzata come fosse un fumetto con varie vignette e cliccando su ognuna di queste si avvia una video intervista.

Questo CD è dedicato principalmente al documentario, ma oltre a questo potete accedere anche ad una collezione di fumetti in maniera diretta cliccando su "**Comic Collection**" in cui ne sono stati catalogati 16 e per ognuno di questi potete vedere in quale rivista e in quale numero era possibile leggerli.

In passato i fumetti spesso erano dei fascicoli all'interno di riviste e non dei libri fatti apposta come succede oggi.
I fumetti di questo programma sono accessibili anche attraverso un indice dei loro autori per conoscerli in maniera più dettagliata attraverso le loro biografie e produzioni, vedere le loro video interviste e leggere un episodio

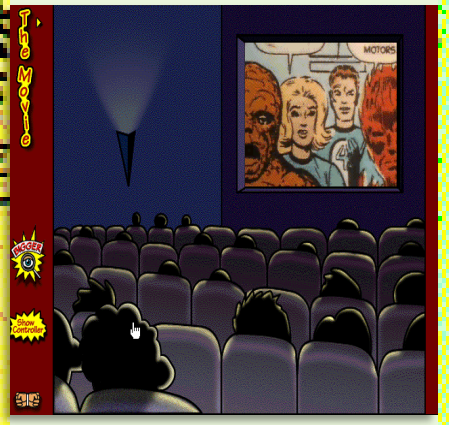


dei loro fumetti e in alcuni casi vedere anche dei filmati su di questi.

E' una raccolta un po' particolare perché riguarda produzioni molto vecchie che però farà felici molti appassionati di una certa età che farà



scendere una lacrima di nostalgia soprattutto su alcuni autori e alcune produzione che sono anche abbastanza famose.
Alcuni fumetti, quelli più vecchi, sono di poche pagine, ma altri invece sono completi.
Non si tratta di leggere una intera



serie, ma solo un episodio e raggiunge lo scopo per cui è stato ideato: un documentario sulla storia dei fumetti che inizia nel 1930 e termina nel 1980, ben 50 anni di avventure disegnate su carta.

Windows 3.x= 9

La cosa più importante di questo CD-ROM è la visione del documentario che rappresenta il primo film su CD-ROM per Computer. Oltre a questo una vasta raccolta di fumetti che molti di voi forse non erano nemmeno nati quando furono creati e quindi una buona occasione per andare a scoprirli.


Al prossimo incredibile numero
#107
Febbraio 2020