# REV'n'GE!

#107

Retro Emulator Vision and Game



## Scala IC400

Video Titolazioni televisive con l'Amiga

## I Play 3D Soccer

Il gioco del calcio in vero 3D sul Commodore 64

ALTRE RECENSIONI: Tawara * Jump Jet * Plexar * Golf * Captain Bee-ble * Apoxoly * Jungle Warrior * Super Ski II * HotBall * The Dark Half * Varloc * Donkey Kong Remake * Galaxions * Shanghai * Robo-cop * Rody & Mastico II

RECENSIONI CONSOLE: Battle Chess * Chess * Alex Kidd in Miracle World

0,00 Euro 25 Febbraio 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 2

# EDITORIALE NUMERO 107

Finite le festività Natalizie e quelle di Gennaio si rientra nella normalità del mese di Febbraio anche se è comunque caratterizzato dal Carnevale che non ha un suo giorno di festa come in altri mesi. C'è comunque un aria di divertimento e REV'n'GE! cerca di aiutarvi a tenerlo sempre alto.

E' un numero normale nel quale non ci sono delle novità rispetto agli altri se non per quelle due pagine di introduzione ad un tipo di recensioni che servono solo per farvi riposare un attimo nella lettura. Prima recensivo i giochi a 16/32 Bit e poi tutti gli altri, mentre adesso ho deciso di cambiare l'ordine e iniziare da quelli a 8 Bit e quindi poi inserire quelle cover speciali che ho creato per l'occasione.

Ho notato che alcune fanzine usano una impostazione di scrittura che io avevo usato all'inizio che era quella di dividere con uno spazio i vari paragrafi che era adottato in passato in modo regolare anche per cercare di allungare una recensione e farla stare in due pagine anziché in una. Io ho abbandonato questo sistema perché non va bene con le colonne colorate e poi io uso anche lo sfondo nella pagine e quindi rinunciare ad uno o all'altro mi dispiacerebbe. In futuro, tuttavia, voglio provare a vedere quando incide questo spazio tra un paragrafo e l'altro.

Buona Lettura

# MAIN PREVIEW #108



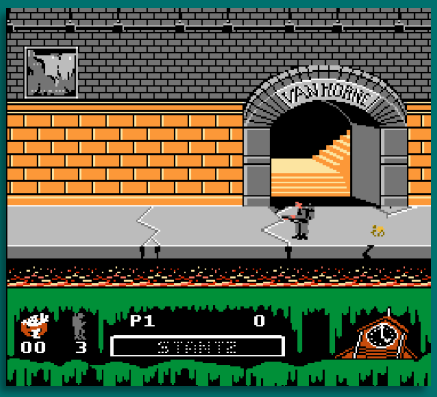
**Commander Blood - PC DOS**

E’ una avventura grafica punta e clicca su CD-ROM grazie al quale ci sono tanti video di qualità per rendere l’esperienza di gioco la più bella possibile.



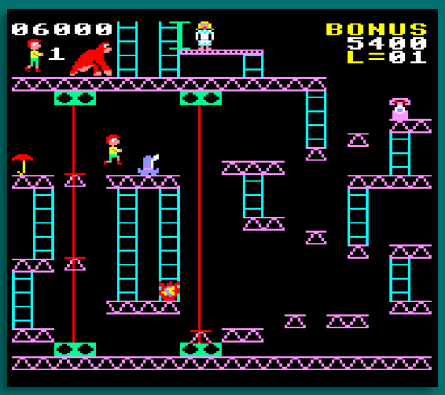

**Dead on Time - Amstrad CPC**

E’ uno sparatutto relativamente recente perché è del 2010 nel quale questi computer Vintage sono sfruttati molto di più che nel passato.



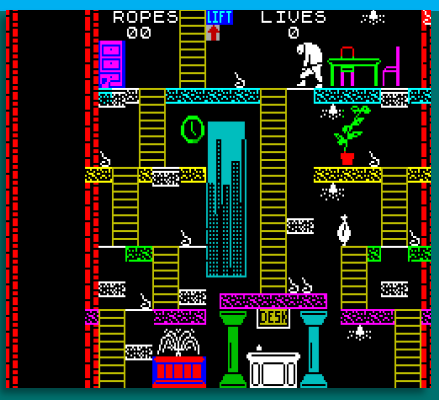

**Ghostbusters II - NES**

Ennesima licenza di questo gioco per svariate piattaforme tra cui anche questa Console che propone una sua rivisitazione per renderlo il più simile al film.



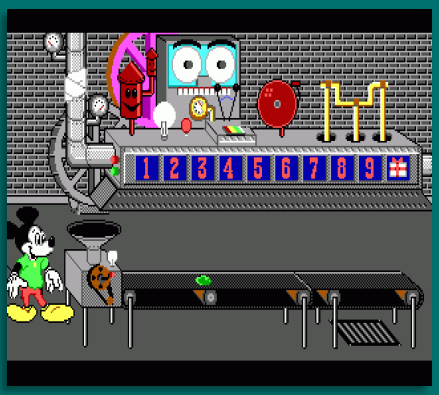

**Killer Gorilla - Amstrad CPC**

Un gioco di piattaforme che è un clone di Donkey Kong che si presenta con una grafica che sembra uscire da un Coin-Op.



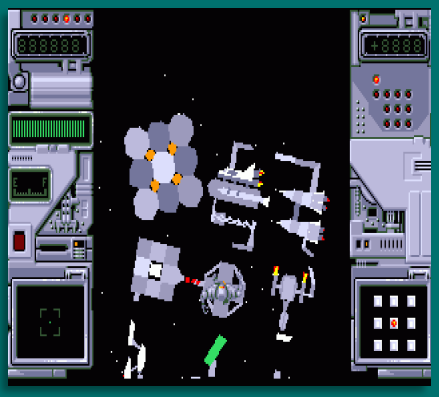

**Plummet - ZX Spectrum**

Ho scelto questo titolo senza nemmeno sapere di cosa si tratta. Ho visto una grafica stupenda per un gioco di piattaforme e quindi ha attirato la mia attenzione immediatamente.



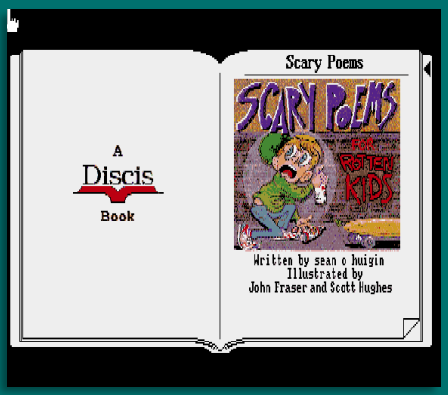

**Mickey's 123's: The Big Suprise Party - Amiga**

Un gioco educativo che usa i personaggi Disney più noti per intrattenere i giovani giocatori.



**Rotox - Amiga**

Uno sparatutto multi-direzionale per Amiga caratterizzato da una grafica vettoriale solida.




**Scary Poems of Rotten Kids - Amiga CDTV**

E' un libro interattivo su CD-ROM.

## Sommario Numero 107 — Febbraio 2020


| | | |
|---|---|---|
| Apoxoly | Commodore 64 | 12 |
| Captain Beeble | Atari 8-Bit | 11 |
| Donkey Kong Remake | ExelVision | 19 |
| Galaxions | Commodore 64 | 20 |
| Golf | ExelVision | 10 |
| HotBall | Atari ST | 16 |
| I Play 3D Soccer | Commodore 64 | 8 |
| Jungle Warrior | Amstrad CPC | 13 |
| Jump Jet | Amstrad CPC | 7 |
| Plexar | ZX Spectrum | 9 |
| Rody & Mastico II | Amiga | 30 |
| Robocop | Commodore 64 / Apple II | 24-25 |
| Scala IC400 | Amiga 1200/4000 | 35 |
| Shanghai | Sam Coupé | 20 |
| Super Ski II | Amiga | 15 |
| Tawara | MSX | 6 |
| The Dark Half | DOS | 17 |
| Varloc | CoCo | 19 |


**IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!**

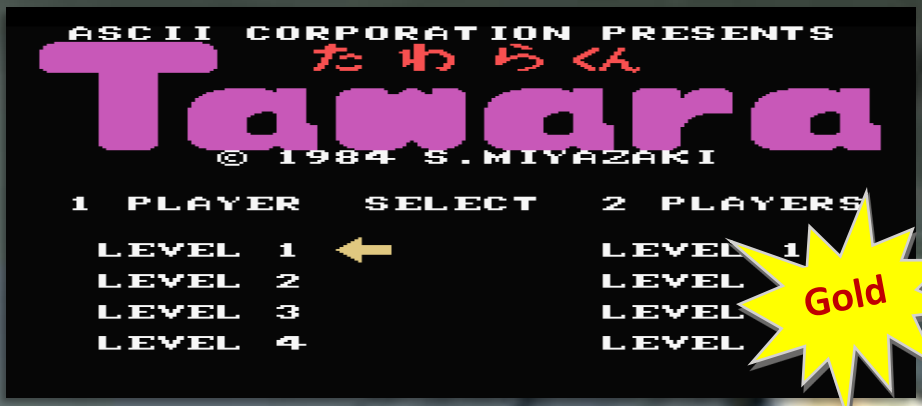
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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

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

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

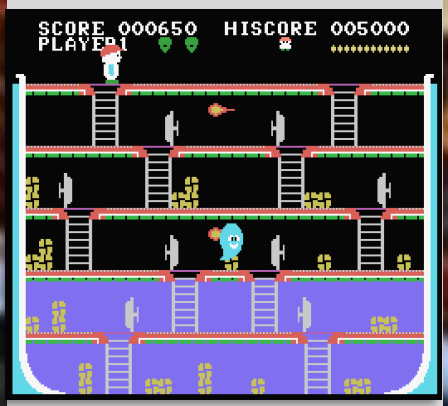





Gold

**MSX (1984, Ascii)**

**Tawara** è il nome di questo gioco che è anche quello del protagonista che è un ragazzo che ha scoperto una falla su una nave che trasporta diamanti.
Il vostro scopo è quello di trovarne uno per ogni ponte che è nascosto dietro una scatola di cereali prima che la nave venga sommersa. Queste scatole vi bloccano il passaggio e quindi dovete sollevarle una ad una per cercare e appoggiarle da qualche altra parte. Dato che sono molto pesanti se le lanciate perdete dell' energia.
Non è solo una vecchio rudere che sta affondando, ma è anche infestato




da fantasmi che sono letali al contatto e quindi dovete evitarli ad ogni costo.
Alcune volte si manifestano come palle di fuoco alle volte nella loro interezza.
Non avete delle armi per difendervi però potete lanciare queste scatole di cereali contro il fantasma per liberarvene, ma per non consumare tutta l'energia meglio non farlo più di tre volte. Finita l'energia non avete più la forza di andare avanti; il tocco con un fantasma vi uccide all'istante.

Mentre la nave affonda potete comunque cercare i diamanti nei ponti ormai completamente sottacqua, ma avete una scorta limitata di ossigeno. Chiudendo i vari portelli tra un piano e l'altro potete tentare di rallentare l'affondamento.




La difficoltà di questo gioco è l'energia che vi serve soprattutto per resistere alle palle di fuoco e per lanciare le scatole. Spostarle da una parte all'altra non ne consuma.
Quando perdete una vita, pur ricominciando dal piano più alto, mantenete i diamanti che avete trovato, mentre tutto il resto rimane esattamente come nell'attimo in cui siete morti.
E' una corsa contro il tempo che è rappresentato dall'acqua che riempie i vari ponti.
Un gioco molto divertente, una giocabilità immediata e difficoltà tutto sommato anche ben calibrata perché vi da la possibilità di imparare a giocare senza mettervi troppa fretta. Nei livelli avanzati nei piani sommersi ci saranno anche gli squali a cui dovete fare attenzione se vi dimenticate qualche diamante in fondo alla nave.
Grafica buona e colorata tipicamente MSX dove tutto è ben curato e avete anche una bella melodia che vi accompagna durante il gioco.

**MSX= 9**

Un divertente gioco di piattaforme caratterizzato da una ottima giocabilità e anche una innovativa idea per trovare tutti gli oggetti prima di poter passare di livello mentre la nave sta affondando lentamente.

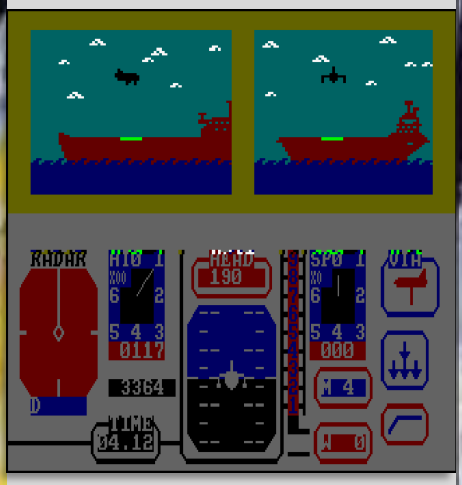



Silver

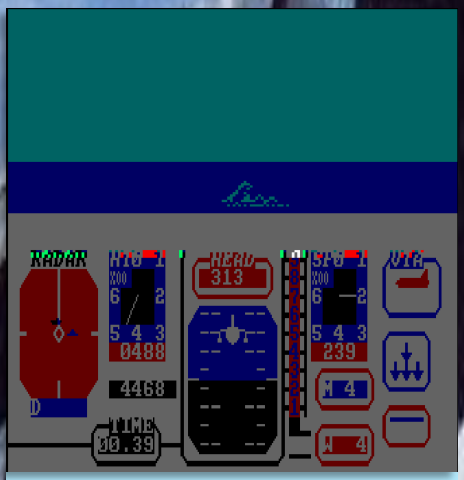
**Amstrad CPC (1985, Anirog)**

Il Sea Harrier vi permette di modificare l'angolazione dei propulsori: indietro, 45°, verticali e in avanti.
Quelli indietro servono per il volo, quelli in avanti per rallentare e quelli verticali e 45° per il decollo e atterraggio.
Nel manuale avete comunque le istruzioni dettagliate per il decollo e l'atterraggio e quindi con la pratica potete impararle fino a quando non le avete imparate, ma il manuale dovrebbe essere sempre davanti a voi.

**Jump Jet** è un simulatore di volo di un tipo di aereo che non ha bisogno di rullare sulla pista per decollare, ma lo fa in verticale. Il vantaggio di questo tipo di aerei è che può atterrare in poco spazio soprattutto nelle portaerei e lo svantaggio è che consuma molto carburante perché in pratica vi fermate in aria come se pilotaste un elicottero e per rimanere in questa posizione i motori devono tenere sospeso l'aereo.
La fase di atterraggio è una delle più difficili perché dovete imparare a centrare la posizione rimanendo sospesi e poi dolcemente scendere.
Questa simulazione vi permette di pilotare uno di questi aerei in cui




vi consiglio di fare pratica soprattutto nell'atterraggio dato che anche se sembra facile non lo è perché avete un limite di carburante per il volo normale e poi dovete usarne tanto per la fase di atterraggio in cui siete fermi in aria. La pratica vi serve per farlo velocemente in sicurezza e consumare il meno possibile.




Il Sea Harrier normalmente ha bisogno di tutta la pista della portaerei per decollare, mentre in questo gioco l'aereo è stato modificato per poter decollare verticalmente e darvi un maggiore interesse a giocare a questo titolo.
La simulazione è completa perché ogni fase è riprodotta in maniera realistica con un cruscotto dove ogni pannello ha un suo significato e funzione che dovete imparare. A differenza di altri simulatori di volo le fasi di decollo e atterraggio sono accattivanti perché sono viste in terza persona per farvi vedere come funziona in questo particolare aereo.
Una volta in volo diventa un simulatore completo in cui dovete raggiungere i vostri obiettivi, distruggerli e poi tornare alla portaerei dove atterrare verticalmente nella posizione indicata.
Avete 5 livelli di difficoltà di cui la prima è la pratica.
Quando siete seduti nell'abitacolo dell'areo siete sulla pista di decollo con i motori accesi e dovete decollare.

**Amstrad CPC= 8**

E' una recensione basata sulla procedura di decollo e atterraggio che è molto particolare dato che dovete angolare i propulsori per il decollo, il volo, il rallentare e non è facile dato che in base alla velocità rischiate in ogni momento lo stallo.
Il volo è più o meno come gli altri simulatori a 8 Bit di questo periodo in cui lo schermo non segue l'inclinazione degli strumenti e quindi questa parte è un po' da comprendere.
Ogni azione sbagliata comporta penalità e quindi anche il combattimento è molto complicato perché spesso questo sistema di volo rallenta la vostra percezione dei nemici.
E' un buon titolo diverso dal solito e per questo va giocato.




**Commodore 64 (1991, Simulmondo)**

Questa versione per il Commodore 64 è molto buona perché ricrea l'ambiente 3D con la visuale in terza persona e funziona molto bene. I Colori non sono realistici perché le maglie ufficiali non sono bene riprodotte e quindi difficilmente le riconoscete.
Prima di iniziare la partita dovete scegliere quale ruolo interpretare scegliendo il numero che rappresenta solitamente la posizione in campo: l'11 è l'attaccante il 2 è il difensore.
In base a queste scelte decidete il vostro ruolo che avete in campo e anche se avrete o no il passaggio di un vostro compagno. Se siete difensore, in attacco non vi passano la palla, mentre se siete un attaccante ve la passano solo se siete vicino all'area di rigore avversaria.
Questo sistema di passaggi non è molto chiaro e non sempre, appunto, lo ricevete quando premente il pulsante del joystick.

**Play 3D Soccer** è un gioco calcistico di Simulmondo che segna una svolta della Software House perché usa una vera grafica 3D in cui ogni personaggio è tridimensionale e il campo può essere ruotato a 360°.
Nel gioco voi controllate un solo giocatore che viene aiutato dai compagni che sono gestiti dal computer, quindi dovete correre per il campo seguendo chi ha la palla, chiedere il passaggio e andare in porta oppure voi a permettere ad un compagno di fare un gol. Allo stesso tempo dovete anche impedire agli avversari di arrivare nella vostra area e difendere il risultato.
Può essere considerato come l'antenato dei moderni giochi calcistici perché questa modalità di controllare un solo giocatore e anche in questa visuale è stata ripresa da FIFA e PES per citare i più giocati al mondo.




L' IA in "I Play 3D Soccer" è molto sofisticata e molto più elevata rispetto a molti altri titoli che si erano visti prima di questo gioco e permette quindi una grande immedesimazione.
La difficoltà è, forse, abituarsi alla visuale perché i giochi precedenti erano visti dall'alto o in con una visuale isometrica, mentre ora siete in terza persona all'altezza degli occhi del giocatore che controllate.
E' come essere realmente in mezzo al campo e osservare come sono disposti i compagni e gli avversari e di conseguenza agire.
Il gioco include diverse squadre di Club che sono le principali dei campionati Europei più importanti e quindi c'è una vasta scelta e una longevità molto elevata.







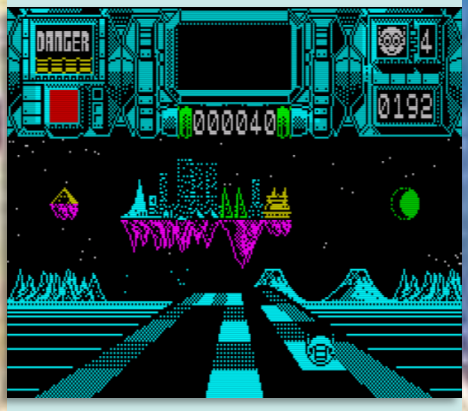
**Commodore 64= 9**

Chi abitualmente gioca a FIFA o PES e partecipa alle carriere di un giocatore vedrà molte somiglianze perché in effetti questi giochi hanno ripreso quello che "I Play 3D Soccer" ha introdotto nel 1991.
La grafica è molto buona per il campo 3D e per l'ambientazione tridimensionale anche se il campo non ruota attorno al giocatore a 360°. La prospettiva funziona bene e scala ottimamente.
Difficile un po' capire come funzionano i passaggi, ma a grandi linee dovrebbe dipendere dal vostro ruolo e dove vi trovate in quel momento.

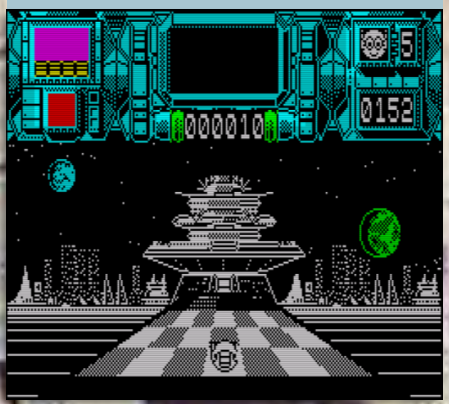



**ZX Spectrum (1987, MAD)**

**Plexar** è un gioco che è fortemente ispirato a "*Trailblazer*" per la meccanica di gioco, ma siete una astronave sferica che corre su un tracciato pieno di ostacoli che sono rappresentati da varie tavole con ognuna una propria caratteristica che può essere positiva o negativa.
Il mondo di Plexar è stato spazzato via da un virus, ma degli ingegneri hanno creato una rete stradale che collega le sue 16 isole con ciascuna una torre di controllo che dovete rendere sicura.
Per raggiungere le isole avete due percorsi stradali: uno è sempre in movimento, l'altro è gestibile manualmente.
La giocabilità, come già anticipato, è molto simile al titolo citato, ma quando entrate nelle torri la visuale cambia e diventa dall'alto a scorrimento verticale in cui dovete evitare i nemici.
La grafica è stata scelta di essere monocromatica per evitare i problemi dei colori trasparenti che in questo gioco sarebbero molto problematici perché le tavole che compongono il tracciato hanno in base al loro colore e disegno




un diverso bonus. Con i limiti dello Spectrum con i colori ci sarebbero problemi nella giocabilità.
Alcuni giochi per lo Spectrum sono in bianco e nero per questi limiti.
All'inizio del gioco avete la scelta di iniziare dalla prima, dalla quinta e dalla settima isola e poi scegliere il controller che più vi aggrada.
Quando avviate il gioco non preoccupatevi perché come detto prima ci sono due tipi di strade di cui una scorre sempre e voi dovete aspettare che finisca questa percorso.
Dopo questa specie di demo o di corsa automatica, avete il pieno controllo della vostra sfera/astronave in cui dovete arrivare alla torre.
Non potete saltare e per superare il vuoto dovete imparare a usare le tavole che hanno dei disegni particolari che vi permettono di fare un salto, uno spostamento laterale oppure un teletrasporto.
Ogni spostamento speciale non è automatico, ma dovete interromperlo quando siete sulla strada al momento giusto. Se sbagliate rischiate di farlo in un buco.
E' un po' da capire e alle volte mi ha lasciato un po' dubbioso su alcune proprietà delle tavole.



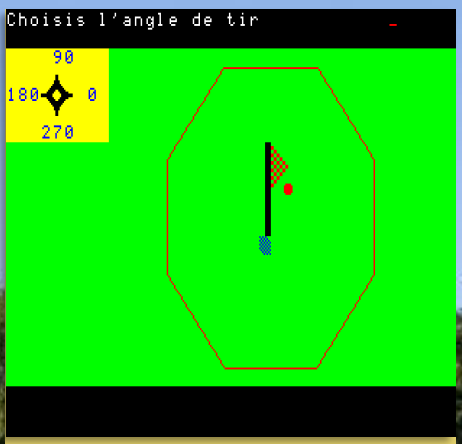

**ZX Spectrum= 7**

E' molto simile a Trailblazer, ma non è un clone perché è diverso. Non dovete andare sempre in avanti, ma fare avanti e indietro sulla strada per trovare il percorso corretto. Alcune tavole in effetti sono un po' ambigue perché cambiano effetto a seconda della direzione in cui ci arrivate.
Inizialmente potreste avere dubbi a giocarci, ma quando poi scoprite come funziona realmente cercherete di arrivare in fondo per vedere l'interno della Torre.




**ExelVision (1985)**

**Golf** è, come dice il nome, un gioco dedicato a questo sport e se lo conoscete sapete bene quali sono le sue regole di base che consistono nell' infilare una pallina dentro una buca facendo meno tiri possibili. Vince chi fa punti negativi.
In questo sport il "-" davanti ad un numero indica che avete impiegato pochi colpi per mettere questa pallina nella buca e quindi un grande numero negativo vuol dire essere dei campioni.
Di regola ogni buca ha un "PAR" che indica il numero massimo di tiri per completarla per avere un punteggio valido per la classifica, ad esempio, se è indicato PAR 4 vuol dire che per fare 0 punti dovete usare 4 tiri per







mettere la pallina in buca. Se usate 6 tiri, avrete un "+2" e se lo fate in 2 tiri avete un "–2" . In questo caso vince il punteggio negativo. Mettere la pallina in buca con un colpo o due colpi ha dei bonus speciali nel punteggio.

Il Golf di questo ExelVision è molto semplificato sulle regole, ma ne sono state introdotte altre per cercare di renderlo realistico, ma anche dare un livello di sfida soddisfacente.
Una volta caricato avete una breve spiegazione delle difficoltà che potete incontrare che sono gli alberi, l'acqua e la sabbia. Con gli alberi la palla si blocca e dovete trovare altre direzioni, con l'acqua perdete la palla, mentre con la sabbia la sua velocità è rallentata.
Giocate solo con la tastiera e in particolare solo con i numeri che sono associati all'angolazione in gradi delle direzioni e alla forza del tiro che va da 1 a 9. Sullo schermo c'è una bussola che vi indica i gradi associati alle 4 direzioni principali e in base a questi dovete trovare tutte le altre.
La visuale confonde perché è in parte laterale e in parte dall'alto e ogni oggetto sulla traiettoria della palla, anche se fosse una foglia di un albero, la blocca e dovete cambiare direzione.
All'inizio del gioco vi viene indicato che ogni buca è PAR 8 e quindi dovete riuscire a completare il percorso con al massimo 8 tiri.
Se la palla finisce in acqua o ai bordi dello schermo anche quando siete vicini al "Green", l'area dove si trova la buca avete perso e dovete decidere se rigiocare o terminare la partita.
Nel "Green" non c'è la forza del tiro, ma dovete indovinare in base alla posizione della palla e dei gradi la direzione per entrare in buca.

**ExelVision= 7**

E' un buon gioco del golf semplificato nell'uso grazie ai soli tasti numerici che vi permettono di impostare una direzione in gradi e poi la forza del tiro.
E' un po' frustrante per il fatto che basta poco per perdere l'intera partita, ma quanto poi capite il meccanismo il livello di sfida è interessante.
La grafica è buona nella sua semplicità e avete tutto quello che vi serve per avere una buona resa estetica.




**Atari 8-Bit, 16k**
**(1985, Inhome)**

**Captain Beeble** è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui voi interpretate appunto questo eroe solitario che deve attraversare pericolose caverne per trovare il cristallo e tornare alla C.P.U. (Unità di lavorazione del Cristallo).
E' un gioco a tempo che viene calcolato, tuttavia, nella quantità di carburante che vi rimane. Non potete rifornirvi e quindi dovete trovare questo cristallo prima di rimanere a secco.
Avete un altro tempo limite per tenere questo cristallo e quindi dovete fare alla svelta a trovarlo e portarlo alla C.P.U.







Per fortuna avete un arma laser che vi permette di distruggere dei fastidiosi insetti e bisogna evitare a tutti i costi ogni cosa che ha il loro colore. Ci sono degli oggetti di grosse dimensioni che sfrecciano in queste caverne che sono letali e non potete distruggerli.

E' uno sparatutto, ma lo scopo finale è il punteggio perché non c'è una trama o un perché vanno raccolti questi cristalli. Distruggere gli insetti e portare il cristallo alla C.P.U. vi da un certo punteggio. Più andate avanti e più il vostro nome sarà in alto nella classifica finale.
La grafica non è delle più belle per l'Atari 8-Bit e richiede un modello con 16k di memoria. Quello che c'è sullo schermo è comunque fatto bene nei colori delle caverne e il personaggio principale è ben colorato e animato.
La giocabilità è molto alta perché ha una difficoltà ben calibrata e vi permette di passare parecchio tempo divertendovi.
Avete abbastanza vite e tempo per poter proseguire nella vostra ricerca dei cristalli e avere un buon punteggio in classifica.

**Atari 8-Bit= 7**

Uno sparatutto molto semplice che comunque ha una buona meccanica di gioco dello stesso livello e che vi permette di passare un po' di tempo con qualcosa di immediato e senza troppi fronzoli. Se perdete quando avete il cristallo lo perdete e dovete ricominciare da capo, ma i nemici distrutti non ci sono più. Almeno quello.




**Commodore 64 (1991, CP Verlag)**

**A**poxoly è uno Shoo't em Up sconosciuto a scorrimento laterale per il Commodore 64 e per questa recensione ho cercato un po' in rete per trovare qualcosa nella trama o nello scopo,




ma l'unica cosa che ho trovato è che è un titolo uscito come Cover della rivista Game On e forse non è mai stato pubblicato separatamente.
E' un classico del suo genere anche se un po' noioso a causa della difficoltà elevata dato che voi vi muovete un po' lentamente rispetto ai nemici e quindi difficile evitare i loro colpi anche quando la vostra mano sta agendo sul joystick per evitarli.
Avete due armi: un laser e un numero limitato di Smart Bomb che sono veramente necessarie per poter superare i cinque livelli che compongono questo gioco.

Alla fine del livello non c'è nessun Boss da sconfiggere ed entrate in un negozio per potenziare la vostra astronave attraverso una specie di Slot Machine e li acquisite fino a quando non vi fermate sul "Quit".

La grafica è mediocre soprattutto nei fondali che sono il peggio che si possa trovare su un Commodore 64. Sono tagliati a metà: 50% sfondo e 50% cielo nero. Può essere una visione dello sviluppatore però capita spesso in quei titoli più scadenti qualitativamente.




La musica è l'opposto perché è molto bella, scritta da Marcus Schneider, che vi consiglio di ascoltare perché forse è l'unica cosa che vi rimarrà in mente di questo mediocre sparatutto.




**Commodore 64= 5,5**

Come sparatutto non vi divertirà per niente perché è molto difficile e poi è noioso dato che è sempre uguale in ogni livello senza delle novità.
E' strutturato bene nel senso che ha anche un briefing che vi mostra il livello in corso e cosa vi attende, c'è un negozio per acquisire potenziamenti, ma non abbastanza per tenervi incollati al gioco per tanto tempo.
C'è una sequenza finale degna di un ottimo gioco che senza trainer non vedrete mai.




**Amstrad CPC (1990, Ziggurat)**

Gold

**Jungle Warrior** è un Beat'em Up in cui voi siete l' avventuriero, Keorg Kraken, che mentre sta sorvolando la foresta Amazonica, il suo areo è costretto ad un atterraggio di fortuna per un guasto al motore nel quale perde la vita il pilota. Gli altri passeggeri per fortuna sono illesi.
La vostra conoscenza di questa foresta è tale che gli altri si affidano a voi per uscirne fuori, ma ad un certo punto scoprite che la famosa Dottoressa Susan Vattan è sparita dal gruppo e forse temete che è stata rapita dalla tribù Ougadù.
Lo scopo del gioco è quello di salvare la Dottoressa.

Per salvarla dovete affrontare quattro guardiani che proteggono degli amuleti, ma questi sono immortali e per sconfiggerli dovete trovare la Pietra Magica di Azte-alk che però è stata spezzata in quattro parti nel territorio della tribù degli Ougadù.
Quando avete raccolto i pezzi potete assemblare la pietra e sconfiggere tutti i quattro guardiani.







Un gioco di azione molto ben ideato perché non solo dovete stare attenti ai veri pericoli che si nascondono nella foresta, ma anche cercare un sistema per raggiungere delle zone dove ci sono i pezzi della pietra.
Ha alcuni riferimenti a Pitfall II perché il modo di superare certi pericoli, certe zone lo ricorda come il nuotare, evitare i serpenti di mare per raggiungere la riva opposta.
Lo scorrimento non è continuo, ma è a quadri statici e ogni zona è formata da pochi schermi. Ci sono però delle porte che vi permettono di spostarvi da una zona all'altra.

Voi siete armati con una pistola a munizioni limitate e un buon salto perché alcuni nemici non li potete uccidere e quindi vanno solo evitati. Quando nuotate non potete usare nessuna arma e quindi solo evitare tutto quello che si muove.
Avete tre vite e una barra di energia per ciascuna di esse perché i nemici sono di vario tipo e alle volte ve li trovate più di uno alle calcagna e non potete spararglì.

La grafica è molto carina, i colori sono ottimamente applicati, le animazioni sono fluide.
La giocabilità è discreta e sicuramente migliora giocandoci varie volte anche se rimane spesso un po' frustrante e tre vite sono poche per questi nemici troppo appiccicosi.

**Amstrad CPC= 9**

Un buon gioco di azione con una trama avvincente e complicata. Tutto questo vi intriga perché partita dopo partita diventa sempre più bello e anche esteticamente fatto bene e un Amstrad CPC sfruttato come si deve.
La giocabilità quindi migliora in continuazione e quindi consigliato.

REV'n'GE!

# RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer




Amiga (1992, Microids)

**Super Ski II** è un titolo sportivo dedicato sa quello che dice il suo nome, ma è anche un po' diverso dai più conosciuti. Si pratica solo da fine Autunno a fine Inverno tra bellissime montagne coperte di neve.
Essendo un appassionato di Sci, ogni gioco che ha a che fare con questo sport mi piace molto e ci passo parecchio tempo.
Super Ski II ha un nome un po' ambiguo perché invece di includere gli eventi dello Sci Alpino ne aggiunge altri che centrano poco, ma vi servono per renderlo longevo nel tempo e fare delle competizioni contro il Computer o degli amici. I sei eventi



sono: Slalom, Slalom Gigante, Discesa Libera, Bob, Salto con gli Sci e Gobbe.
Negli eventi che prevedono l'uso degli sci dovete arrivare al traguardo il più velocemente possibile e passando attraverso delle porte colorate che solitamente sono blu e rosse; questo gioco le ha solo rosse,



ma il concetto è sempre lo stesso.
Nella realtà se passate fuori delle porte o inforcate siete squalificati; nelle versioni per computer vi viene data una penalità che viene calcolata quando raggiungete il traguardo.
Essendo un videogioco che deve intrattenervi e divertirvi si è scelto questo sistema anche per permettervi di arrivare al traguardo. Di certo se volete competere con il Computer dovete imparare a entrare in tutte le porte.
E' un gioco, ma anche realistico perché lo sci si comporta abbastanza bene mentre scivola sulla neve soprattutto nelle curve in cui più veloce andate e più siete spinti verso l'esterno.
**Gobbe** è lo Stile Libero in cui dovete da soli o insieme all'avversario arrivare al traguardo il più velocemente possibile su un tracciato pieno di gobbe di neve e richiede un' abilità elevata.
**Bob** è una corsa a bordo di un veicolo che scorre in una tracciato di ghiaccio a velocità elevatissime in cui bisogna controllare la sua traiettoria con il corpo e le gambe.
Nel **Salto con Sci** partite da una pedana molto in alto e dopo aver preso velocità su una pista di lancio ghiacciata dovete fare un salto e mentre siete in aria dovete rimettervi in posizione per fare un atterraggio perfetto perché in questo caso i punti sono calcolati sulla vostra postura mentre volate e anche come atterrate.

Un gioco sportivo invernale (che non avrei chiamato Super Ski) divertente anche per la grafica di altissimo livello dato che riproduce gli ambiente innevati in maniera molto buona. Con il Bob la grafica del tracciato è a poligoni solidi migliorando ancora di più l'aspetto estetico.
In generale ogni evento è in terza persona dietro l'atleta a parte "Gobbe".
Potete fare pratica o partecipare ad un torneo con tanto di introduzione e assegnazione delle medaglie.

**Amiga= 9**

A parte il nome un po' fuorviante ha degli eventi molto interessanti che vi faranno passare molto tempo divertendovi anche grazie ad una grafica ben curata e realistica come paesaggi.
Alcuni eventi usano anche la grafica 3D poligonale per essere ancora più realistici.
Oltre a questo ci sono anche tante schermate grafiche che vi introducono ai vari eventi.
Da non perdere soprattutto se potete fare una sfida con gli amici per vedere chi è il più bravo e meritevole della Medaglia d'Oro.




**Atari ST, 1 MB (1988, Satory)**

**H**otBall è un gioco del calcio che vanta una idea del tutto nuova perché è una sfida ufficiale uno contro uno con tanto di arbitro.
Le squadre sono formate da un giocatore e un portiere e lo scopo è lo stesso: cercare di vincere la squadra avversaria.
Il vantaggio di questo tipo di sfida è che alcune regole sono state rimosse come, ad esempio, il calcio d'angolo e il fallo laterale.
In pratica potete correre per tutta la lunghezza del campo, usare le fasce laterali come delle sponde che vi aiutano a superare l'avversario e provare a fare gol.
Potreste pensare che perda un po' dello spirito di una partita in cui poter contare sui compagni di squadra e usare tattiche varie per sfruttarli e arrivare alla vittoria, ma il vantaggio è che avete un intero campo tutto per voi per fare quello che volete.
Di contro invece dovete essere molto abili a superare il vostro avversario senza l'aiuto di un compagno e quindi forse la sfida diventa ancora più difficile di quanto possa sembrare.
Non ci sono squadre ufficiali, ma dovete scegliere un nome e poi affrontare il Computer Atari se giocate da soli oppure un vostro amico; la difficoltà e poi la partita.

E' molto difficile in effetti da soli contro il Computer dato che è molto abile a superarvi in uno-contro-uno ed è molto veloce e difficilmente riuscite a prendergli la palla anche a livello più facile.
Dal punto di vista grafico è veramente bello e ottimamente dettagliato per ogni cosa che vedete sullo schermo con il campo ben ricostruito, le pubblicità a bordo campo e anche le animazioni dei giocatori. Quando fate un Gol l'inquadratura passa al pubblico che grida e applaude per l'azione appena conclusa. Dalla foto non si capisce perché è un fotogramma di quella bella animazione.






Con Riserva
Promosso

**Atari ST= 6,5**

Esteticamente ben riuscito con altrettante animazioni varie, ma sono delle cose in più perché il gioco è povero di giocabilità dato che il vostro avversario è fortissimo anche al livello più facile.
Giocando da soli battere un avversario così forte e veloce è dura.




**DOS, 286, 1 MB (1992, Capstone)**

Gold

**The Dark Half** è una avventura grafica punta e clicca che è basata su un thriller di Stephen King e già questo dovrebbe indicarvi il livello di suspance e intrattenimento che vi potrà dare.
E' un gioco che mi ha incuriosito anche per il fatto che era stata prevista una versione per Amiga che poi fu cancellata.
Voi interpretate Thad Beaumont che ha un gemello cattivo che compie ogni genere di crimine e in quanto tale la polizia vi scambia e voi siete accusato di reati che non avete commesso.
Il vostro scopo è quello di raccogliere indizi per dimostrare la vostra innocenza, ma scoprite poi che vostro fratello gemello ha dei piani anche contro di voi e dovete sbrigarvi a risolvere questa situazione.





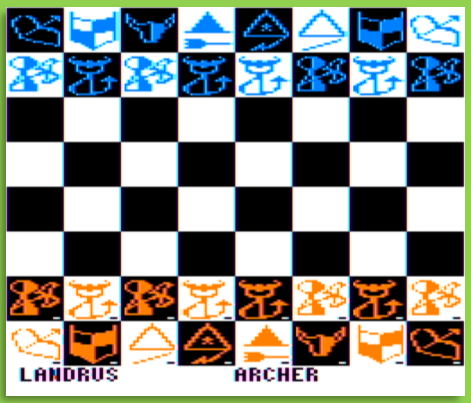


E' una avventura che ha una interfaccia simile allo Scumm di Lucasfilms in cui avete un pannello di controllo sotto l'area di gioco con tutti i verbi a disposizione e vi muovete per le varie locazione in cerca di oggetti e indizi da raccogliere e interagire con i vari personaggi che eventualmente incontrate.
La sequenza introduttiva è degna di una storia di Stephen King e inizialmente abbastanza terrorizzante e continua per lungo tempo per spiegarvi per bene un po' quello che sta accadendo.
Dopo alcune azioni che fate o quando uscite da una locazione può esserci una scena di intermezzo che vi mostra un crimine in corso su cui dovete indagare oppure trovare degli indizi.
Quando cliccate con il mouse su un qualunque punto dello schermo non vi viene indicato nulla. Dovete prima usare il verbo e poi a quel punto il mouse vi mostra l'oggetto o la persona che state indicando. Per aprire una porta dovete cliccare sul verbo "open" e poi indicare °porta".
Non c'è un inventario e gli oggetti che raccogliete automaticamente vi vengono mostrati quando dovete usarli.
Ogni locazione trovata viene salvata in una mappa che potete usare per fare degli spostamenti veloci senza tutte le volte rifare tutto il percorso.
Grafica molto bella, colorata grazie alla VGA e musica sempre presente che vi da quel giusto ritmo.

**DOS= 9**

E' una bella avventura perché è un thriller degno dell'autore su cui è basata e poi lo anche per una trama interessante con anche dei colpi di scena che vedete quando fate qualche cosa.
La grafica e la musica di buon livello aiutano a giocarlo per molto tempo.

# RECENSIONI BREVI

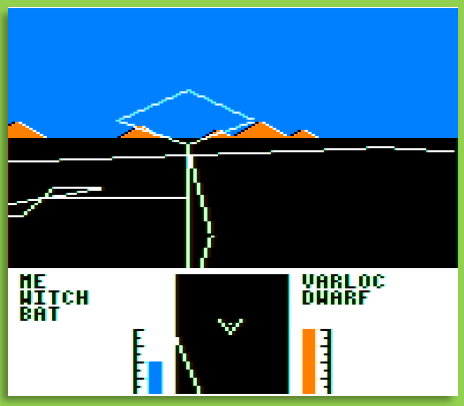



# VARLOC

E' un gioco simile a Archon. Siete su una scacchiera formata da 64 caselle in cui voi dovete confrontarvi con le unità del perfido Mago Varloc e ognuno di voi può controllare 16 personaggi che sono un misto tra soldati del passato, creature mitologiche e leggendarie.
Come negli scacchi avete entrambi delle mosse da fare per ogni turno e quando due pedine si affrontano c'è una battaglia.

La differenza con Archon è che la battaglia è in una grafica vettoriale 3D in wireframe nella quale dovete sconfiggere il vostro avversario.
Ogni personaggio ha una sua specifica arma e anche delle caratteristiche che sono diverse da ogni altro anche come modo di affrontarvi e difendersi.

La grafica della scacchiera ricorda molto il gioco da cui trae ispirazione, mentre le battaglie in 3D sono belle pur usando vettori trasparenti perché comunque danno una buona immedesimazione ed sono affascinanti.




**CoCo= 9**

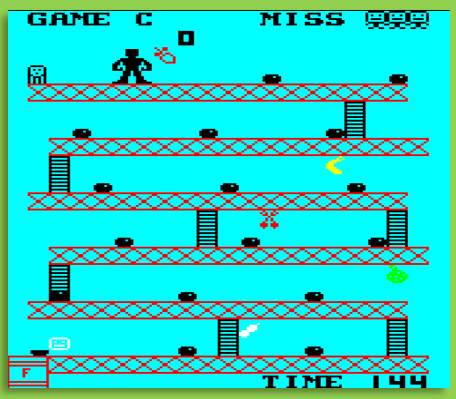
**Ottima re-interpretazione di Archon che diventa anche migliore perché i combattimenti sono ora in vero 3D ed è uno spettacolo giocarlo in questo modo.
L'alternativa migliore dell'originale.**




# Donkey Kong Remake

Come dice il nome è una nuova interpretazione dell'originale per l' ExelVision che non stravolge la meccanica di gioco in cui uno strano "Kong" in cima al palazzo vi scaglia delle palle lungo i vari piani. Dovete evitarle tutte e arrivare in cima per salvare un gatto.
Il remake è questo. Voi siete una gattina e dovete salvare il vostro compagno che è stata rapito dal cattivo di turno.

Il gioco è abbastanza brutto nella grafica, ma peggio ancora la giocabilità che è qualcosa di così frustrante che non crederete che si possa fare di peggio.
In pratica non potete correre e saltare contemporaneamente, ma procedere di un passo alla volta e saltare la palla. Queste ultime sono infinte, ce ne sono quattro per piano e molto ravvicinate l'una all'altra.
La precisione per il salto deve essere quasi millimetrica.




**ExcelVision= 4**

L'idea è buona, ma rovinata da una giocabilità orrenda. La grafica, pur ricordando Donkey Kong, non aiuta a renderlo migliore.




# GALAXIONS

Un gioco fortemente ispirato a Galaxian dove controllate un' astronave in fondo allo schermo che potete spostare solo a destra a sinistra e poi i soliti alieni in formazione piramidale che si lanciano contro di voi per distruggervi con i loro laser oppure come kamikaze.
I titoli basati sul gioco originale non hanno idee innovative e quindi puntano tutto sulla grafica e sulla giocabilità per cercare di essere migliori.

Rispetto a Galaxian questo gioco per il Commodore 64 ha una grafica molto più colorata ed elaborata sia per gli alieni che per la vostra astronave.

La giocabilità è buona ed è come l'originale con alieni che si lanciano contro di voi due alla volta con una traiettoria per colpirvi direttamente e come sempre c'è l'ansia di evitarli e poi effettivamente ci andate contro senza nemmeno rendervene conto.
Anche questo fattore è sempre stato il suo fascino che ha impegnato milioni di giocatori.






**Commodore 64= 9**

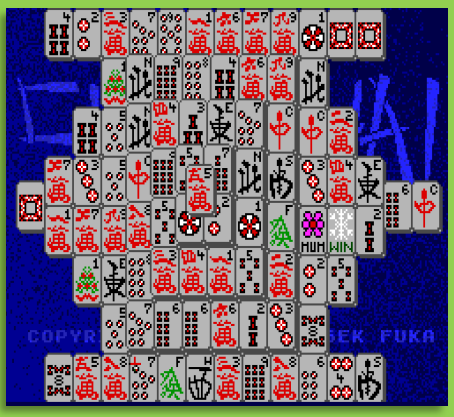
**Secondo me è migliore dell'originale perché ha una grafica incredibile, colorata più di quanto abbia mai visto in questi cloni e poi vi da quelle stesse sensazioni.
Magari come durata non è eterno perché poi dopo un po' vi passa la voglia.
tecnicamente è ineccepibile.**

---




# Shanghai

E' un clone per il Sam Coupé e come tale replica esattamente il gioco originale così come il divertimento e la difficoltà.
Brevemente questo tipo di giochi sono dei solitari in cui ci sono delle tavole che sono messe una sopra l'altra per creare una struttura piramidale, ma non per questo è triangolare. Può essere da qualunque forma, ma costruita in quel modo.
Lo scopo è quello di selezionare due tavole con gli stessi disegni per eliminarle e così fino a che non avete pulito l'interno schermo.
Alcune di queste tavole anche se visibili non possono essere selezionate perché bloccate da altre. Voi potete solo eliminare quelle libere e normalmente quelle esterne. Potete anche selezionare una di quelle che sta in alta e una in basso, ma non troppo bloccate da altre.
Ovviamente è un gioco basato tutto sul tempo e quindi non ne avete molto per stare a pensare o guardare. Bisogna individuare quelle libere e distruggerle.





**Sam Coupé= 9**

Come l'originale è difficile perché i disegni sono quelli Giapponesi e anche se di qualità elevata e quindi ben comprensibili ci vuole pratica a individuarli velocemente.
Non so se questa versione ha effettivamente un tempo limite perché non è indicato da nessuna parte.

# 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.***

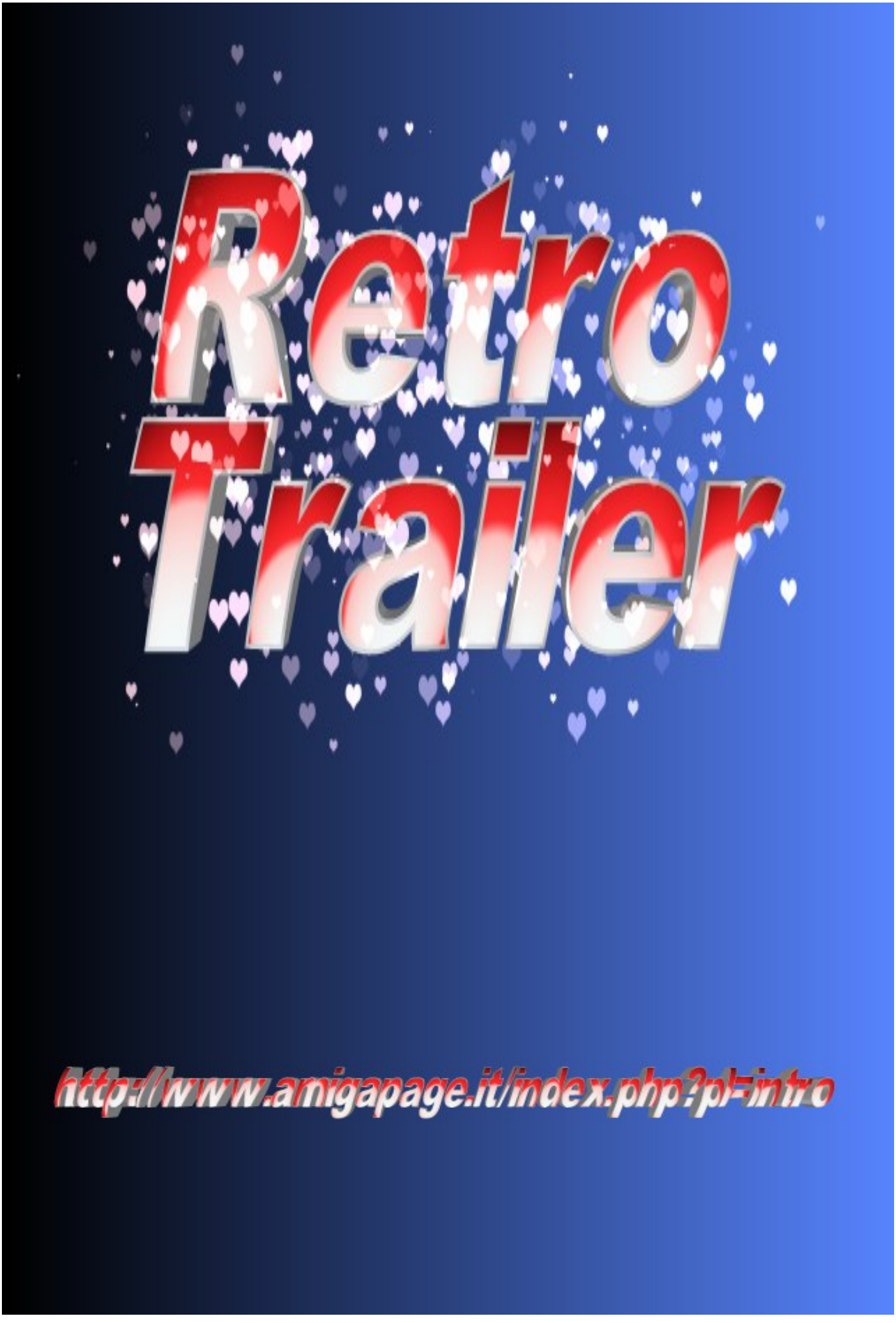
Un grazie a:

**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):






**Apple II (1988, Data East)**

Commodore 64 (1989, Ocean)

Gold

**Robocop** è il gioco che fu creato dopo il successo cinematografico e esce nel 1988 in versione Arcade dove il giocatore impersona il protagonista che deve avanzare per 9 livelli che rappresentano le scene principali del film. In questa prima versione ci sono sequenze bonus e di intermezzo con le voci originali digitalizzate direttamente dal film originale e la sua musica viene riprodotta per intero.

La Ocean si assicura la licenza di Robocop. Per la versione Arcade ne concede una parte alla Data East e il gioco per gli home computer fu convertita dalla Ocean stessa.

Alcune conversioni, soprattutto quelle a 8 bit sono diverse sia dall'originale sia da quelle a 16 bit per motivi hardware o anche per creare qualcosa di innovativo pur rimanendo entro i termini della licenza.

La versione per il Commodore 64 è diversa dall'originale nel disegno dei livelli, nella giocabilità e nell'audio. E' Robocop come personaggio e scopo, ma al tempo stesso completamente diverso e di una difficoltà esageratamente frustrante.

Finito di caricare appare la schermata introduttiva con la bella scritta di Robocop e subito ascoltate una melodia sconosciuta, mai sentita nel film o nella versione Arcade. E' una bella musichetta, orecchiabile, ma cosa centra con Robocop lo sa solo la Ocean.

Dalle opzioni è possibile scegliere se ascoltare la musica durante il gioco o gli effetti sonori che sono limitati agli spari.

E' frustrante perché il gioco ha una giocabilità pessima dove ad ogni finestra che c'è sul fondale è perennemente piena di nemici che sparano all'impazzata e non c'è modo di evitare i colpi. Tra l'altro non ci sono le classiche tre vite, ma una sola.

Una volta arrivati alla fine del livello non c'è un boss da sconfiggere e si passa al successivo che comunque non ha niente a che vedere con la versione Arcade.

La grafica è molto veloce come nello standard della macchina, i colori sono abbastanza buoni anche se non particolarmente vivaci; gli sprite sono definiti bene. I fondali sono ben disegnati anche se ogni tanto regna un po' di confusione per la scelta dei colori.

Per chi non ha mai visto Robocop in vita sua è un bel gioco, difficilissimo, ma ci giocate volentieri perché il personaggio è di forte richiamo.

Per chi ha visto il film e ha giocato l' originale è una scelta di Ocean incomprensibile dato che il Commodore 64 poteva tranquillamente fare una conversione fedele.

La versione per Apple II è strepitosa perché è fedele al film. I livelli sono stati riprodotti uguali sia nella grafica del fondale sia nei tipi di nemici e il loro stile di attacco.

E' una macchina a 8 bit e quindi la grafica è abbastanza semplice, spartana, pochi colori disponibili, ma tutto viene amalgamato e messo su schermo molto bene, decisamente meglio dell' altra versione e alla fine risulta la migliore trasposizione del gioco originale su 8 bit.

La giocabilità è discreta perché il gioco soffre di una certa scattosità, ma l'azione è molto fedele all'Arcade con Robocop che inizia il livello 1 con i pugni e la pistola che esce dall'armatura della coscia, esattamente come l'originale nello stesso punto (fantastico!!).

La difficoltà è più elevata rispetto al Coin-op, ma la buona fedele conversione lo rendono più bello da giocare e l'impegno aumenta di conseguenza per vedere quanto è bella questa conversione.

Di negativo è la mancanza di musica, ma durante il gioco ci sono gli effetti sonori che sono molto buoni.

Tra gli home computer a 8 bit, questa è sicuramente la versione più bella e fedele.









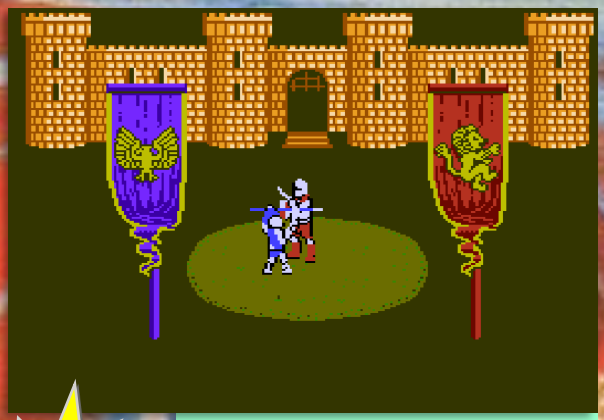

**Robocop= 9 | Commodore 64 = 5 | Apple II= 9**

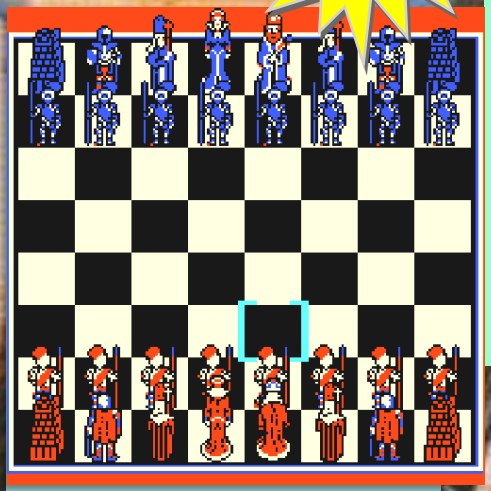
E’ un ottimo gioco che riprende le scene principali del film con una grafica veramente bella e una musica che vi sembrerà di essere di nuovo al Cinema.
La conversione per il Commodore 64 pur graficamente molto ben realizzata ha una giocabilità scarsa, una struttura di gioco completamente diversa dall’originale e una musica che non centra niente.
La versione Apple II è ottima per la sua fedeltà e lo sforzo per renderlo giocabile. La migliore conversione a 8 Bit.

# Console Forever



# Console Forever






Cavalieri, Soldati, Torri, Maghi, Re e Regine che sembrano uscire fuori da un romanzo.
Quando dovete "mangiare" la pedina avversaria si attiva una bella animazione di combattimento il cui esito è in base a chi ha fatto l'attacco vincente.
Lo scopo è quello di mettere in scacco il Re e quindi rendere vano qualunque altra mossa.

Nel film "*Knight Moves*" con Cristopher Lambert si vede una scena dove l'attore gioca a Battle Chess.

**Battle Chess (1990, Data East - NES)**

Un gioco che non ha bisogno di molte presentazioni perché è forse il genere più giocato da chi usa un Computer o una Console perché unisce il mondo degli scacchi con battaglie fantasy anche se sono automatiche.
Le regole del gioco sono quelle ufficiali e quindi le varie pedine si spostano sulla scacchiera in base alle loro caratteristiche in quanto tali e non in base alla grafica che è stata fatta per renderlo più divertente.

La cosa che subito colpisce di questo gioco è la cura con cui sono stati disegnati i personaggi come

**NES= 9**

**Come è facile immaginare è una versione fatta molto bene nella grafica e nel sonoro. Un gioco che è eccellente in ogni versione. Mantiene sempre quella lentezza generale quando le pedine si muovono, ma è davvero grandioso.**
**I combattimenti non si svolgono sulla scacchiera, ma i due duellanti vengono teletrasportati in una Arena dove assistete alla battaglia.**
**Fantastico!!**




**Chess (1998, BS Comp - Mega Drive)**

E' un classico gioco degli scacchi con le pedine originali in cui dovete conoscere le sue regole per affrontare l'IA in 12 livelli di difficoltà per mettere in scacco il Re oppure giocare insieme ai vostri amici per vedere chi è il più forte.
E' un gioco che esiste fin dall'antichità e forse è stato il primo svago che fu inventato e che non solo ha rilassato Re e Regine, ma anche la gente del popolo.
Di certo il Mega Drive è nato per far girare dei giochi molto diversi da questo genere, giochi di azione, di piattaforme, frenetici in qui non ave-




te tempo per stare li a pensare.
Questo è un titolo in cui usare la strategia e tutto il tempo che volete per vincere.
Potete scegliere se giocare contro il Sega e se tenere la visuale in 3D, la più bella, e quella classica 2D. C'è anche un settaggio per accelerare le animazioni quando spostate le pedine.

Ogni tanto ci vuole un gioco rilassante e dove non c'è il tempo che incalza e vi innervosisce.

**Sega Mega Drive= 9**

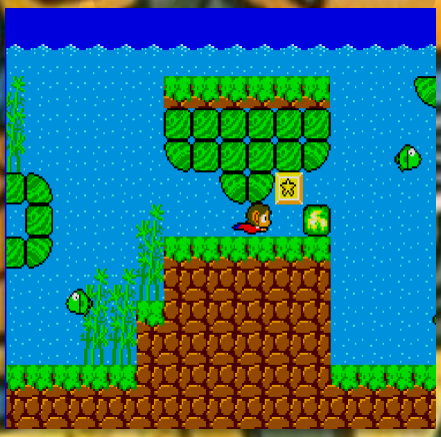
**Il classico gioco degli scacchi dove non ci sono animazioni cinematografiche. Dovete solo spostare le pedine e mettere in scacco il Re avversario.**
**C'è una musica che vi accompagna durante il gioco che però è un po' noiosa e poco adatta agli scacchi che richiedono tranquillità e silenzio.**




**Alex Kidd in Miracle World (1986, Sega - Master System)**

E' un gioco di piattaforme fantasy in cui voi siete il protagonista che ha imparato una speciale arte marziale in grado di spaccare le rocce e dovete usare questa abilità per salvare la città di Radactian. Avete con voi una mappa e un medaglione fatto con la Roccia del Sole.

Gli undici livelli sono tutti diversi in cui in alcuni dovete guidare una bicicletta, in altri nuotare sottacqua, volare sopra le nuvole con una specie di elicottero, ecc.
Tutto questo vi garantisce una longevità incredibile e ogni volta che ci giocate è sempre bello e non vi annoia mai.
La giocabilità assomiglia molto, ad esempio, a quella di Wonderboy in certi livelli e anche Mario Bros in altri.



La sua meccanica di gioco è molto efficace e divertente.
Ogni livello non è semplicemente un correre, prendere i bonus nascosti nelle rocce, ma anche combattere contro i nemici e molti livelli hanno delle difficoltà che dovete scoprire come superarle senza perdere una delle vostre tre vite.

Grafica eccezionale, curata in ogni dettaglio, animazioni fluidissime e una varietà di paesaggi che vi lascerà incantati.

**Master System= 9**

**La serie Alex Kidd è molto famosa e caratterizzata da una cura estetica e musicale senza precedenti. Ogni cosa è studiata per divertire e farvi impegnare.**
**Non è un gioco di piattaforme dove basta raccogliere e raggiungere la fine del livello perché ci sono delle difficoltà che a prima vista sembrano insuperabili, ma c'è sempre una via d'uscita.**


Education
Shift

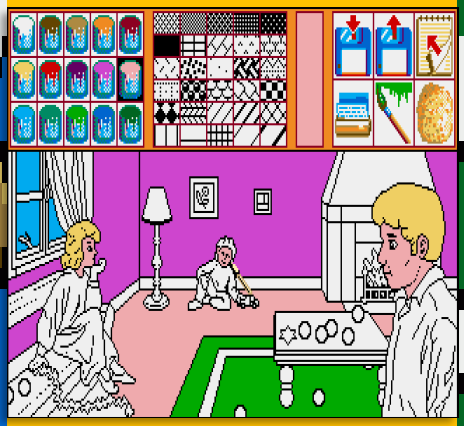
# Educational: Learning

Gold

**Amiga, 1MB (1990, Lankhor)**

## RODY & MASTICO

**Rodi & Mastico** è una serie di favole interattive per bambini che è formato da sei libri in cui in dovete cercare delle stelle colorate e rispondere a delle domande.
La recensione di questo numero è il "secondo libro" che si apre con la schermata di tutte le pagine che compongono questa storia da leggere con l'assistenza di Amiga e poi interagire con quello che vedete sullo schermo.
L'interfaccia è un po' scomoda perché non potete liberamente cliccare sulle pagine e iniziare l'interazione. Ognuna di queste ha un pallino che si colora di rosso e verde. In pratica dovete cliccare su una pagina (il pallino diventa rosso) e poi cliccare sull'icona in alta a destra del libro aperto.
Un po' scomodo per un bambino capire questa cosa perché rispetto ad altri educativi è meno intuitivo.
Ogni pagina può essere letta oppure ascoltata con il "narrator.device" di Amiga; ogni pagina è ben disegnata, colorata e poi c'è anche una bella musica di buona qualità.






Non potete interagire direttamente nella pagina; cliccando sull'icona in alto a destra dell'Orecchio fate parlare Mastico che vi legge la storia; l'icona del Pennello vi permette di ricolorare l'intera pagina come volete voi. Potete salvare, cancellare, stampare e tornare alla pagine per caricarne una nuova. Ogni colore ha il suono di una nota musicale che da anche un certo piacere colorare.
Quando cliccate sulla icona della Pagina, prima di caricare la prossima scena vi vengono fatte delle domande su alcuni oggetti presenti nella stanza che dovete trovare.
L'icona di Mastico è molto grande, ma ha una piccola freccia che è quella che deve indicare gli oggetti. Anche questo particolare non è sempre visibilissimo perché può confondersi con il disegno.

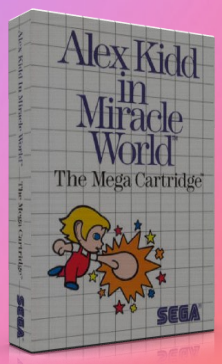
Un ottimo educativo con tanta grafica e tanto sonoro di qualità Amiga e parlato in quantità anche se il "narrator.device" non sempre è comprensibile.

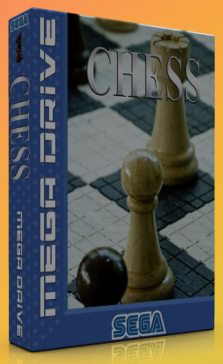


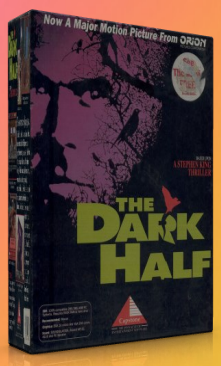

**Amiga= 9**

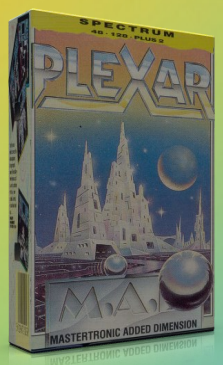
A parte l'interfaccia inizialmente un po' scomoda è un ottimo educativo per i più piccoli che vogliono imparare a leggere, colorare e rispondere a semplici domande che riguardano i disegni.
Lo scopo del gioco è raggiunto perché le interazioni sono essenziali anche se forse più interattività sulle tavole sarebbe stato più divertente.

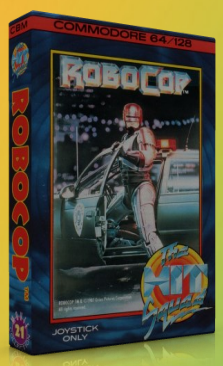
# Box Art: Copertine in 3D






Volume 6, Numero 2
Febbraio 2020

# REV'N'GE!



# Top 3

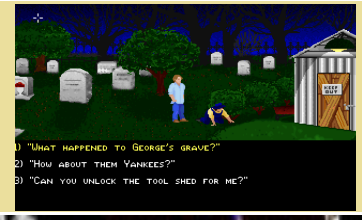
## Tawara



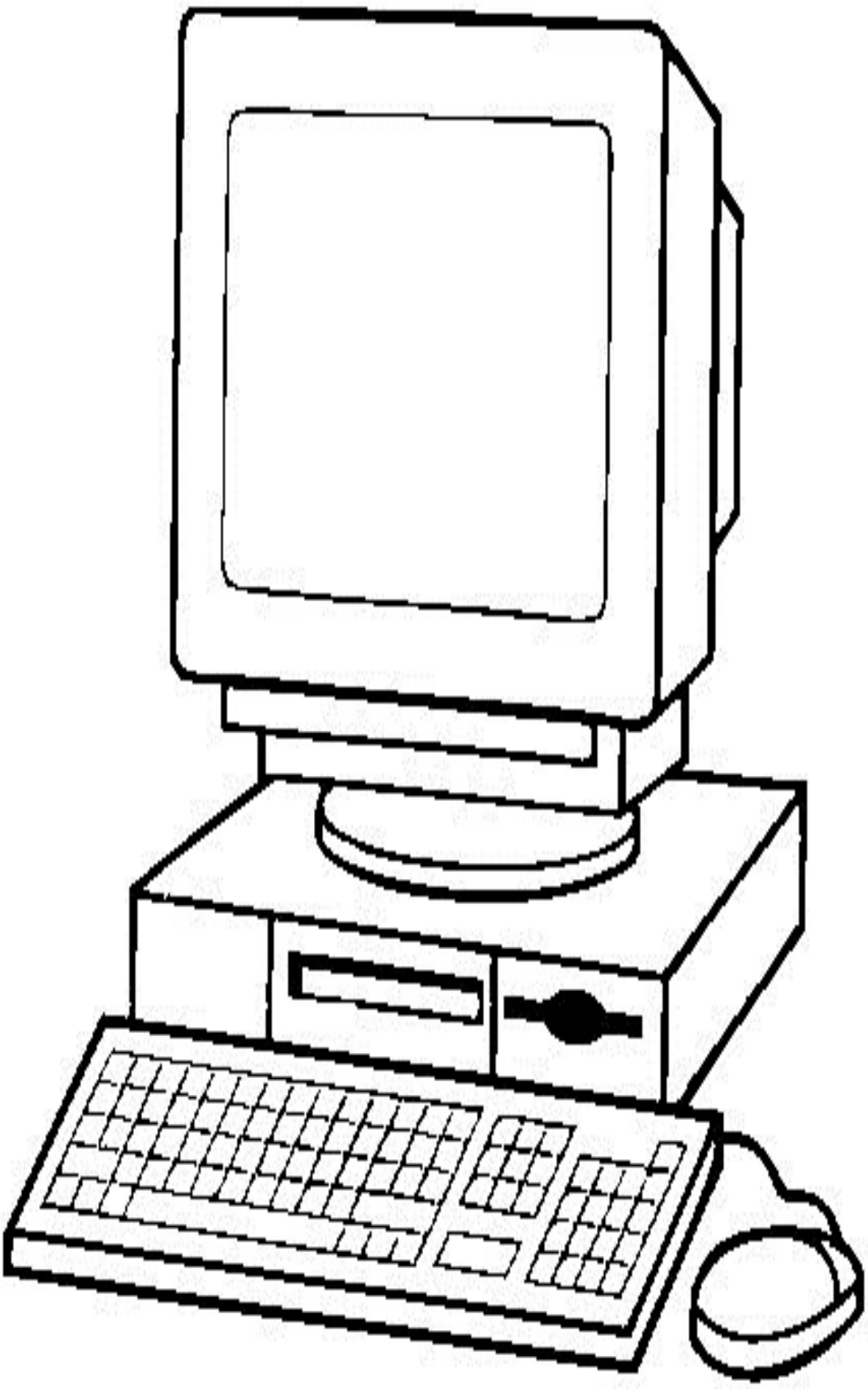

## I Play 3D Soccer



## The Dark Half




Multimedia
Compilation
Office



# WELCOME TO InfoChannel IC400

Gold

Amiga 1200/4000 (1993, Scala)

Scala è una azienda commerciale specializzata nella produzione di "applicativi d'autore" per la comunicazione multimediale su CD-ROM, DVD, in rete e televisiva.
Questa recensione riguarda **Scala Infochannel 400** (IC400) per Amiga uscita nel 1993 e che si focalizza sulla creazione di contenuti multimediali di vario tipo anche se principalmente si tratta di un programma di video titolazione che può essere usato per usi personali per creare dei menu interattivi per immagini o video.
Può essere usato per creare titolazioni durante una trasmissione televisiva sia a carattere Nazionale che Locale.




Il programma è caratterizzato da una interfaccia di una facilità estrema chiama "*HumanTouch*" che permette a chiunque di crearsi contenuti multimediali e se in grado anche di realizzare una trasmissioni televisiva o satellitare perché supporta molte connessioni tra qui appunto queste ultime.

Scala è molto versatile perché supporta ogni piattaforma e nella versione Amiga può girare in modalità PAL e RTG durante l'uso, mentre i menu rimangono in PAL.
Quando lo installate avete già un buon numero di animazioni, immagini e script che potete usare per imparare. Potete però importare qualunque vostra animazione e immagini per crearvi la vostra presentazione, la vostra trasmissione oppure per mostrare le vostri doti artistiche unite in un programma di titolazione estremamente potente e flessibile.




Non va confuso con il Toaster che nasce proprio per produzioni televisive e per la gestione delle immagini anche se nel principio non è diverso perché entrambi possono essere usasti per semplici video titolazioni.




InfoChannel come dice il suo nome è stato pensato più per trasmissioni televisive attraverso l'antenna oppure via internet.
Potete creare qualunque contenuto anche una guida turistica, un menu di un ristorante, una guida sulla scelta degli alberghi di una città.




Infine poi le trasmettete usando la connessione che più vi aggrada.

Questa è una recensione molto generica e non scendo nei particolari perché poi ognuno può scoprire le sue potenzialità per conto proprio. Gli usi sono infiniti e dipendono dalla vostra fantasia e tutto è semplificato grazie a "HumanTouch".

**Amiga 1200/4000= 9**

InfoChannel 400 supporta l'AGA e quindi meglio usarlo con queste piattaforme perché vi permette di inserire video e animazioni che supportano il chipset migliorando notevolmente la qualità della trasmissione e anche dei contenuti multimediali.


Al prossimo incredibile numero
#108
Marzo 2020