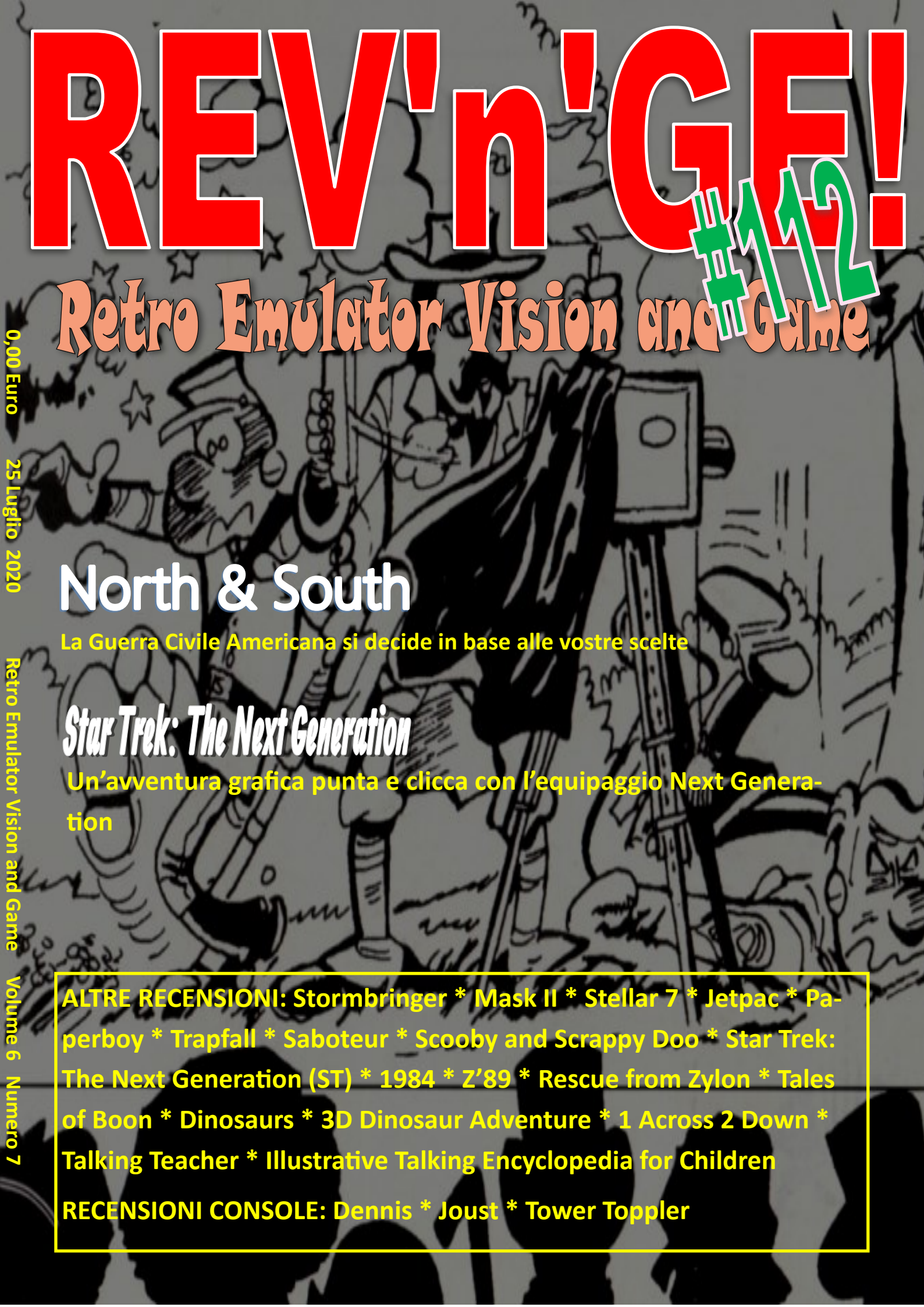
REV'n'GE! #112

Retro Emulator Vision and Game



North & South

La Guerra Civile Americana si decide in base alle vostre scelte

Star Trek: The Next Generation

Un'avventura grafica punta e clicca con l'equipaggio Next Generation

ALTRE RECENSIONI: Stormbringer * Mask II * Stellar 7 * Jetpac * Paperboy * Trapfall * Saboteur * Scooby and Scrappy Doo * Star Trek: The Next Generation (ST) * 1984 * Z'89 * Rescue from Zylon * Tales of Boon * Dinosaurs * 3D Dinosaur Adventure * 1 Across 2 Down * Talking Teacher * Illustrative Talking Encyclopedia for Children

RECENSIONI CONSOLE: Dennis * Joust * Tower Toppler

0,00 Euro 25 Luglio 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 7



EDITORIALE NUMERO 112

L'estate è arrivata e con essa anche il gran caldo. Io parlo della mia regione e devo dire che a parte qualche situazione particolare e che non posso parlarne qui vista la natura della fanzine devo dire che la situazione della pandemia è praticamente finita; la gente va al mare, in piscina e altrove usando il buonsenso, usando la distanza e quindi godiamo di queste giornate soleggiate e calde.

Per quanto riguarda la fanzine, come avete già letto nel numero scorso, riprende ufficialmente tutte quelle recensioni scritte dal primo numero al 24 che erano solo in Italiano e da questo numero ce ne sono tre che sono state riscritte per essere una recensione e non una comparazione come facevo in passato che poi dopo un po' diventava stucchevole e basta. Dato che molte erano scritte in questo modo ora decido quale piattaforma fa da riferimento e tutto verrà corretto in base a questa scelta.

Ho fatto una breve modifica sulle indicazioni delle pagine dato che da questo numero ogni riferimento all'Inglese non ci sarà più proprio per essere totalmente in Italiano.

Buona Lettura

ANTEPRIME #113



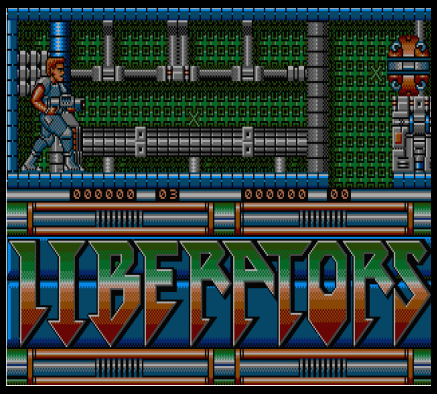
Detector - Amiga

E’ uno sparatutto multi direzionale che fa parte di una serie di giochi poco conosciuti e che forse non hanno lasciato il segno tra gli appassionati.



Fun School 2 - Amstrad CPC

Ritorna tra gli educativi questa serie in una versione a 8-Bit per constatare la qualità intrinseca di questi programmi/giochi.



Hell Raisers - Atari ST

Un Beat’em Up che mi ha colpito molto per la grafica di enormi dimensioni e al tempo stesso molto dettagliata e curata.
Mi auguro solo che la giocabilità sia all’altezza.



Masters of the Universe: The Arcade Game - ZX Spectrum

Questa è la versione arcade del cartone animato che dovrebbe far dimenticare quell’orrido “Masters of the Universe: The Movie” basato sullo stesso film anche questo un vero disastro commerciale.



Mazinga Z - Commodore 64

E’ la versione originale portata sul C64 con scene di intermezzo, introduzione, combattimenti con i quali la maggior parte di noi è cresciuta. Ascoltare la musica originale e vedere i personaggi storici di questa serie vi farà scendere più di una lacrima.



Starfighter 3000 - Archimedes

Questo è un top game perché è un gioco arcade di volo in grafica 3D poligonale solida con paesaggi pieni di texture.



Purple Turtle - Commodore 16

E’ un semplice gioco arcade in cui dovete usare le tartarughe per arrivare dall’altro lato del laghetto.



Tangled Tales - Commodore 64

E’ un’avventura grafica che si gioca solo con il joystick, ma ha tutti gli elementi tipici come il raccogliere gli oggetti, usarli al momento opportuno e interagire con i vari personaggi.
La grafica è buona e l’interfaccia sembra funzionale.

Sommario Numero 112 — Luglio 2020

1 Across 2 Down	Amiga	27
1984	BBC	19
3D Dinosaur Adventure	DOS	26
Dinosaurs	Amiga	25
Illustrative Talking Encyclopedia for Children	Windows 3.x	37
Jetpac	Vic-20	10
Mask II	ZX Spectrum	8
North & South	Amstrad CPC	6
Paperboy	Commodore 16	11
Rescue from Zylon	Commodore 16	20
Saboteur	Commodore +4	13
Scooby and Scrappy Doo	Amiga	15
Star Trek: The Next Generation	Atari ST	16
Star Trek: The Next Generation	DOS	17
Stellar 7	Apple II	9
Stormbringer	Commodore 64	7
Tales of Boon	Commodore 64	20
Talking Teacher	Commodore 64	32
Trapfall	TRS-80 CoCo	12
Z'89	TRS-80 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.

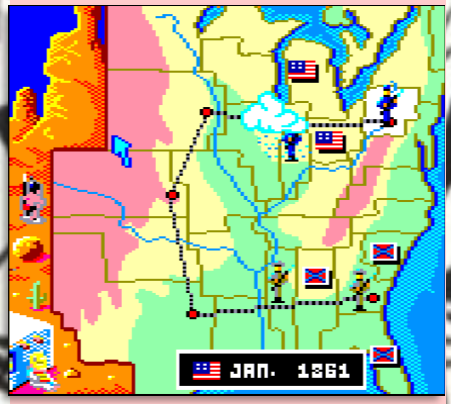
Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una . Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.





Amstrad CPC, 128k (1991, Infogrames)

North & South è uno strategico della Guerra Civile Americana tra Nordisti e Sudisti con un po' di realismo storico e umorismo.
Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere l'avversario qualunque parte decidiate di scegliere rispettando la parte storica oppure fare come volete. Il bello dei giochi di questo tipo è anche di seguire la storia oppure crearne una nuova totalmente diversa.
Questa versione a 8-Bit è un po' complicata perché non avete l'indicazione sullo schermo di come funzionano le opzioni e pur essendo disegnate molto bene dovete un po'



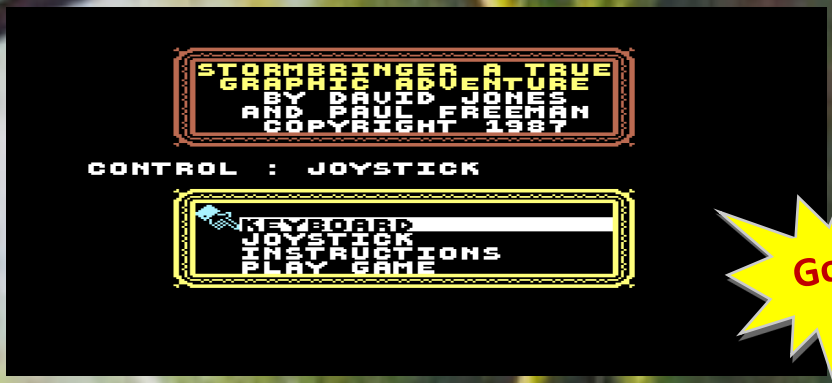
interpretarle; Il manuale per fortuna vi spiega ogni cosa. Tra di queste è interessante la scelta tra la modalità Arcade e Strategica: con la prima alcune sfide le giocate direttamente voi, mentre con la seconda sono risolte dal computer.
L'intero gioco è gestito dalla mappa degli Stati Uniti dove ci sono dei soldati che rappresentano le unità che sono composte dalla cavalleria, dalla fanteria e l'artiglieria.
Quando due unità si incontrano entrate in una arena che rappresenta un tipico paesaggio dell'epoca e dovete cercare di vincere l'altro nella modalità Arcade altrimenti guardate il computer che gioca da solo e risolve la battaglia a sua discrezione.
La mappa ha varie funzionalità perché oltre a cercare i nemici e affrontarli dovete anche conquistare le citta cambiando la bandiera con la vostra semplicemente passandoci sopra e soprattutto quelle che hanno un Forte nel quale c'è una stazione ferroviaria the traporta il denaro che serve per acquistare nuove unità.
Quando raggiungete un Forte, rappresentato da un puntino rosso sulla mappa, si avvia nella modalità Arcade un Beat'em Up a scorrimento laterale in cui dovete sconfiggere tutti i soldati e raggiungere la bandiera, ammainarla e issare la vostra.
Quando attaccate un'altra unità nella modalità Arcade c'è la battaglia in una arena isometrica che vi permette di combattere in tempo reale contro gli avversari e scegliere con la tastiera le varie armate a seconda di come vi attacca il nemico.
I rifornimenti sono diversi a seconda della fazione perché i Nordisti ricevono nuove unità via mare, mentre i Sudisti con il treno che porta il denaro da mettere nelle banche e dopo un certo numero di sacchi d'oro avete una nuova unità sulla mappa.
Nella versione strategica tutto è fatto con la mappa e non vedete nessuna battaglia. Con la versione Arcade ne avete tre da gestire che rendono questo gioco molto interessante.
La grafica è eccellente in ogni sua fase e soprattutto nel campo di battaglia che pur di piccole dimensioni è dettagliato nei più piccoli particolari anche quando i soldati si mettono in posizione per sparare. Il Beat'em Up è un po' scattoso, ma alla fine non è un dramma.





Amstard CPC 6128= 9

Richiede 128k di memoria, ma li usa davvero bene per una qualità incredibile in ogni cosa che vedete sullo schermo soprattutto la mappa strategica e la battaglia tra le due fazioni.
Musica di buona qualità, molti jingle musicali e anche buoni effetti sonori.
Non rimpiangerete le versioni a 16/32-Bit.



Commodore 64 (1987, MAD)

Gold

Stormbringer è un'avventura grafica punta e clicca a tutti gli effetti anche se la visuale è laterale e usate la tastiera o il joystick per muovervi. Avete un inventario, la raccolta degli oggetti, l'uso degli stessi per superare alcuni enigmi, personaggi che vi informano su cosa dovete fare, vi avvertono di pericoli immediati, ma hanno più delle volte un comportamento ambiguo perché vi ignorano, sono arrabbiati o vi uccidono all'istante se chiedete un favore.
Per gli oggetti e per i personaggi avete un lista con tantissimi verbi da poter usare.
E' un gioco difficilissimo e giocavo



con amico per trovare una soluzione che sembrava impossibile da trovare perché avevo suggerimenti sbagliati o strani quasi per farmi perdere tempo.
Questo è il capitolo finale della serie "Magic Knight" in cui mentre



tornate a casa con la macchina del tempo di seconda mano in "*Spellbound*" venite accidentalmente separati in due entità: una buona e una cattiva e dato che non potete uccidere la vostra metà dovete incontrarvi nel suo castello e riunirvi.
L'ambiente iniziale è cupo perché è di notte con la luna che illumina un paesaggio spettrale con la natura morta e personaggi che incontrate che sembrano proprio essere li per terrorizzarvi. Alcuni sono buoni e vi aiutano, mentre altri sembrano essere li solo per disorientarvi ancora di più.
E' un'avventura in cui potete morire in vari modi e quella peggiore è a causa di una nuvola minacciosa, l'arma più potente della vostra metà malvagia, che a seconda di come vi muovete spara un fulmine che vi toglie un po' di energia, ma se per caso fate un salto di qualunque tipo e questa è sopra di voi il fulmine vi colpisce in aria fino ad uccidervi. Quando arriva la nuvola, la cosa da dare è fuggire e non saltare mai perché potrebbe essere l'ultima cosa che fate.
Ci sono 64 schermate, ma è così difficile che molto probabilmente non le vedrete mai perché gli oggetti che raccogliete sono privi di senso, i personaggi vi confondono e uno strano pozzo dei desideri vi dice che ne avete espresso uno quando in realtà non è vero.
Il bello di questa avventura è l' ambiguità in ogni cosa e il cercare di trovare una soluzione che il sistema cerca di non farvi trovare in nessun modo.

Commodore 64= 9

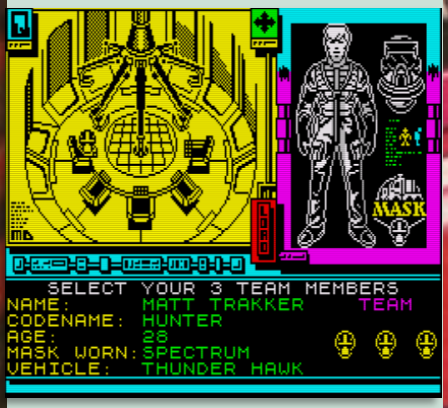
La serie Magic Night è molto bella e vanno giocati tutti i capitoli anche se alcuni episodi sono disponibili solo in alcune piattaforme.
La grafica è bella e curata; la musica è evocativa e comunque se vi da noia potete disattivarla.



Bronze

ZX Spectrum (1987, Gremlins Graphics)

MASK II è il secondo capitolo di una serie di tre giochi basati sulla serie TV a cartoni animati e giocattoli omonimi di metà anni 80.
M.A.S.K. è una organizzazione di eroi che combattono contro V.E.N.O.M., un'altra che vuole dominare il mondo.
La caratteristica di queste due unità sono i veicoli trasformabili come, ad esempio, una moto diventa un elicottero, un camion diventa un motoscafo e così via.
E' un gioco di azione a scorrimento

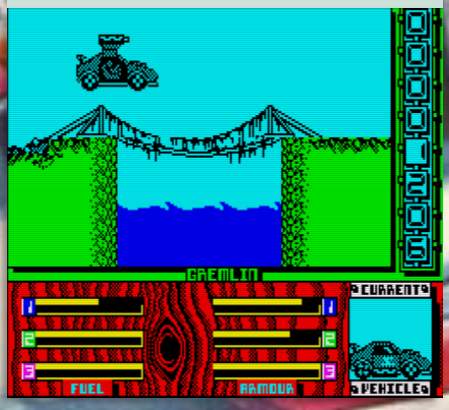


laterale in cui dovete adempiere a tre missioni: distruggere una raffineria di petrolio di VENOM che usa per controllare i prezzi della benzina; distruggere un laser che i nemici stanno potenziando con un rubino rubato ad una tribù nella giungla e riportare il gioiello ai legittimi proprietari; salvare il presidente del P.N.A. in ostaggio di VENOM e portarlo ad un summit dove firmerà un trattato di pace.
I protagonisti non hanno super poteri, ma usano la tecnologia per adattare i loro normali veicoli per difendere la pace e la giustizia. Stessa cosa fanno i nemici, ma per scopi malvagi.



La serie TV era bella perché in parte richiamava un po' quello che era "Transformers", ossia veicoli che si trasformavano in robot e combattevano.
MASK era più realistico perché era una realtà che poteva esistere realmente dato che non c'erano super poteri, non c'erano alieni e non c'erano cose strane, ma solo l'ingegno dell'uomo per migliorare il mondo in cui viveva.

Lo Spectrum 48k cerca di suonare la melodia originale con i suoi limiti e malgrado tanti beep riesce a rievocare nella vostra memoria il cartone animato e chi conosce un po' quella canzone riuscirà anche a canticchiare il ritornello.
L'icona blu in alto a sinistra vi permette di scegliere una delle tre missioni. Una volta fatto questo dovete scegliere tre personaggi posizionando il cursore sopra una delle sedie della sala di comando. L'icona verde in alto a destra resetta la scelta dei tre personaggi.
Durante la missione premendo i tasti da 1 a 3 potete cambiare i personaggi e con il joystick trasformate i veicoli in base al terreno, ad esempio, in mare ci vuole il motoscafo, chi ha l'auto dovrà scegliere di trasformarla in aereo o chi ha la moto in elicottero.
Ognuno dei cinque personaggi disponibili ha un veicolo adatto per ogni missione e dovete imparare a conoscerli.



ZX Spectrum= 7,5

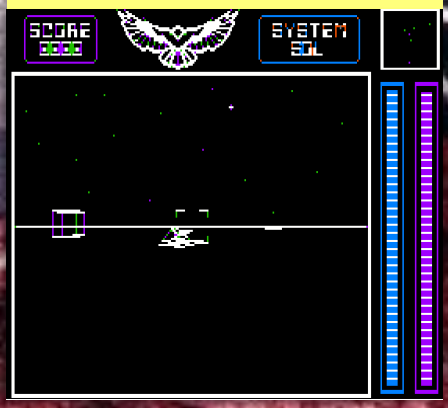
La grafica è bella, di grosse dimensioni e anche ben colorata a parte i veicoli che sono monoscromatici, ma non c'è l'odioso colorclash. I veicoli sono davvero belli anche nelle trasformazioni.
Le missioni hanno scenari diversi anche se comunque il terreno è abbastanza ripetitivo così come gli obiettivi e la difficoltà è decisamente elevata.
Lo Spectrum 48k non ha nessun tipo di sonoro durante l'azione. Totalmente muto.



Apple II (1983, Software Entertainment Company)

Silver

Stellar 7 è un gioco di azione in prima persona con grafica poligonale che assomiglia molto a Battle Zone. Ero sicuro al 100% che fosse un titolo per Amiga, DOS, Mac e 3D0 e invece quello originale è per Apple II e Commodore 64.
Gir Draxon, il Governatore Supremo dell'Impero Arcturan, aveva dichiarato guerra contro la Federazione Terrestre che per intercettarli inviò la sua flotta, ma fu totalmente distrutta. Oggi la flotta nemica ha raggiunto il Sistema Solare e occupato le lune di Saturno.
L'umanità punta tutto su un nuovo veicolo, il Raven, che deve attraversare sette sistemi stellari per raggiungere l'Impero Arcturan e sconfiggerlo.
Voi siete il pilota di questa nuova astronave terrestre che grazie ad un Motore di Curvatura vi permette di fare viaggi interstellari.





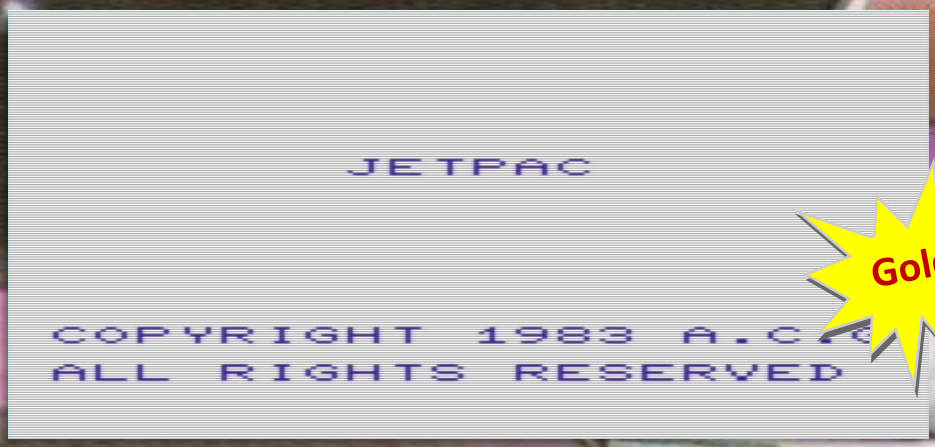
Il vostro scopo è raggiungere un sistema, distruggere tutte le forze nemiche e poi viaggiare verso il prossimo.
Il Raven oltre ad avere un cannone, ha un radar, degli scudi e un sistema di invisibilità che però consuma l'energia che gestisce gli scudi. E' una tecnologia che va usata con moderazione e nei momenti più difficili. Di tanto in tanto trovate delle strutture per recuperare l'energia.
I nemici sono di vario tipo tra cui carri armati, hovercraft, aerei e torrette difensive.

Un motore 3D che funziona bene grazie alla sua grafica in Wireframe che mantiene un eccellente livello di dettaglio per tutto quello che si muove nei vari scenari.
La giocabilità in effetti è davvero bella e ricorda molto il titolo citato all'inizio tanto che sembra un clone, ma questo vi permette di divertirvi ancora di più perché ha una bella storia e un obiettivo importante da raggiungere così come il viaggiare da un sistema stellare ad un altro.

Un Apple II sfruttato bene nella grafica 3D, un po' meno nei font che sono orrendi come leggibilità e un sonoro che fa il suo dovere senza strafare.

Apple II= 8

L'originale Stellar 7 è su Apple II e vi incanta come nelle altre versioni più conosciute perché poi a parte la grafica, le animazioni, le scene di intermezzo rimane un gioco di azione ispirato a Battle Zone che è il punto di riferimento per i suoi cloni.



Vic-20 (1983, Ultimate)

Gold

Jetpac per il Vic-20 è stato uno dei mei giochi preferiti della mia infanzia informatica dato che questo Computer è stato il primo ad entrare in casa mia e con questo titolo ci ho passato tantissime ore.
Semplice come meccanica di gioco, un livello di difficoltà crescente e che invoglia a rimanere incollati al monitor per vedere fino a che livello riuscite ad arrivare.
Voi interpretate Jetman (*che fantasia*) che è precipitato su un pianeta molto distante dalla Terra che ha delle zolle di terreno sospese per aria dove sono sparpagliati i pezzi del vostro razzo spaziale che dovete recuperare uno alla volta e portarlo alla piattaforma principale per ricostruirlo.





Quando è pronto dovete andare a cercare il carburante e poi finalmente decollare per tornare a casa.
I livelli sono la difficoltà, ma rappresentano i vari pianeti che visitate per raccogliere il carburante che livello per livello vi avvicina alla vostra destinazione.

L'astronave è a pezzi solo nel primo livello, sparsi tra queste piattaforme sospese e voi potete raggiungerle usando un jetpac armato di laser per distruggere i nemici che cercano di ostacolarvi.
I pezzi da prendere sono due: la parte centrale e la punta perché il motore è la parte dove gli altri pezzi vanno agganciati e quindi può stare dove si trova. Le parti dell'astronave le prendete una alla volta e quando siete nella posizione giusta queste si agganciano automaticamente.
Il carburante appare dopo che l'astronave è stata completata e cade dal cielo e tra un nemico e l'altro dovete raccoglierlo fino a quando l'astronave cambia colore ed è pronto al decollo.
Nei livelli successivi il vostro scopo è quello di fare rifornimento e e così via fino alla fine.

Per un Vic-20 ha una grafica fantastica, molto colorata e dettagliata con belle animazioni come quella del decollo del razzo spaziale.
Difficolta, come già detto, molto ben calibrata e un livello di sfida che vi porta a giocarlo in eterno.
Da non perdere!



Vic-20= 9

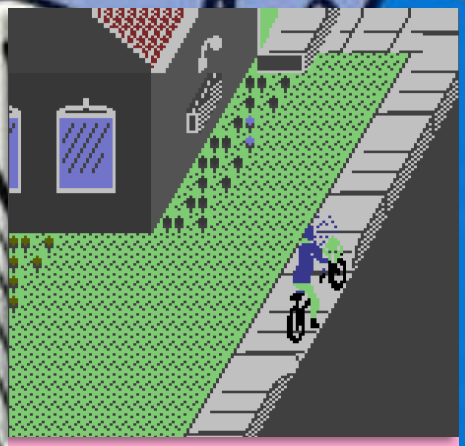
Eccellente gioco di azione che fa quello per cui è stato creato ed è dannatamente divertente.
Una giocabilità che in molti videogiochi è raro trovare.
E', tuttavia, molto difficile perché i mostri possono distruggervi anche mentre state per salire sull'astronave che è pronta al decollo.
Nei livelli ci sono delle zone sicure che dovete imparare a trovare.

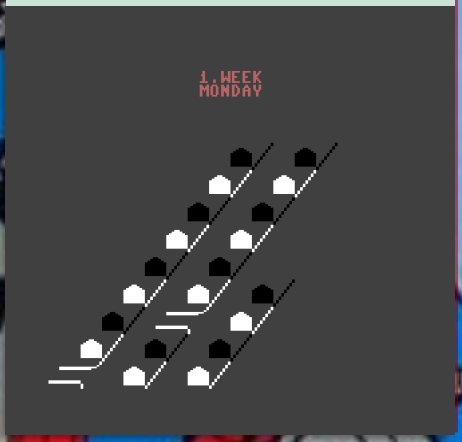


Commodore 16 (1986, Elite)

Bronze

Paperboy è un gioco di azione arcade con visuale isometrica e scorrimento verticale perché andate in quella direzione ed è utile per muovervi per lo schermo evitando di cadere contro i vari ostacoli che sono pedoni, auto e altri oggetti lungo il bordo della strada.
Il mestiere associato a questo gioco è il fattorino che vi porta il giornale direttamente nella vostra cassetta postale nella sua tradizionale visione all'Americana. Quartieri con grandi strade tutte dritte, villette di vario tipo con giardino e cassetta postale sul bordo del marciapiedi.
Il vostro scopo è quello di lanciare il





giornale ai vostri clienti infilandoli perfettamente dentro queste cassette e facendo tutto entro un certo tempo limite.
Gli ostacoli del percorso rendono questo obiettivo alle volte molto frustrante perché dovete stare attenti a tutto quello che si muove per evitare di cadere.
Oltre ai pedoni che passeggiano senza guardare ci sono una serie di incidenti come uno skateboard senza controllo che vi taglia la strada, un auto che passa troppo vicino al marciapiede che vi investe mentre voi state evitando un altro pericolo.
Questo tipo di lavoro è molto complicato perché non dovete fermarvi mai e soprattutto non dovete sbagliare mira perché potreste rompere una finestra della casa facendo imbestialire chi ci abita e rischiando di perdere il lavoro.
Se tutto questo non bastasse dovete fare attenzione perché scendere e risalire dai marciapiedi senza usare le pedane a livello della strada vi fa cadere e stessa cosa i tombini sono letali. Dopo tre incidenti avete perso.

Un gioco da provare anche se in alcune versioni è abbastanza frustrante per l'inflessibilità su certe cose.

Commodore 16= 7

E' una conversione riuscita abbastanza bene per la grafica del fondale, ma ci perde un po' di fascino perché è più semplificato rispetto alle altre versioni con più tagli sugli ostacoli che comunque non lo rende più facile perché per scelte cromatiche sbagliate alcuni oggetti in mezzo alla strada non li vedete.
E' un po' frustrante come tutte le versioni perché il mimino errore vi porta ad un incidente.



TRS-80 CoCo (1983, Tom Mix)

Silver

Trapfall è un gioco di piattaforme che è un clone diretto di Pitfall e lo si trova su altri sistemi sotto nomi diversi, come ad esempio, *Cuthbert in the Jungle*, su Commodore 64 e Dragon32.



Chiunque abbia giocato al quello originale saprà bene cosa deve fare e i vari pericoli che bisogna affrontare.
Voi siete proprio Cuthbert che si è perso nella giungla e dovete trovare un modo per uscire fuori e tornare alla civiltà. La zona in cui siete, tuttavia, è pericolosissima perché sembra quasi che tutti gli abitanti della giungla abbiamo deciso di riunirsi intorno a voi per mangiarvi o uccidervi.
Laghi infestati da coccodrilli, fiumi con serpenti, strani oggetti che vengono lanciati contro di voi e altri pericoli che sono sulla superficie.
Molto spesso dovrete imitare Tarzan usando le liane per superare affamate creature e altre volte nuotare velocemente e dimostrare di avere aria nei polmoni per scendere in profondità per evitare i morsi letali degli abitanti di questi laghi e fiumi.
Una piccola chicca è che voi sapete nuotare perfettamente, ma affogate letteralmente in una pozzanghera!
In tutto questo marasma di difficoltà c'è una via di fuga che si trova sotto la superficie e che sarebbero le caverne che vi permettono di passare da una zona all'altra evitando quindi gli animali più pericolosi.
Queste zone sotterranee, tuttavia, non sono libere perché trovate degli scorpioni velenosi che richiedono un'altra vostra abilità: saltarli al momento giusto.



Se tutto questo non vi basta ancora sappiate che dovete uscire dalla giungla in 20 minuti reali altrimenti diventerete un buon pranzo per questi animali.

Una giungla rossa, verde, blu e gialla che ricopia fedelmente Pitfall e tutta la sua eterna bellezza e giocabilità.
Leggermente meno attraente dal punto di vista grafico rispetto all'originale, ma nel complesso non vi mancherà più di tanto.
Una buona alternativa da provare.

TRS-80 CoCo= 8

Il difetto maggiore di questo gioco è la precisione al pixel perché basta un niente per perdere punti oppure una vita. Bisogna immediatamente capire come usare il joystick soprattutto quando dovete imitare Tarzan dato che non è scontato come si usa una liana.
Tutte le altre trappole che non sono animali, vi tolgono punti per la classifica.

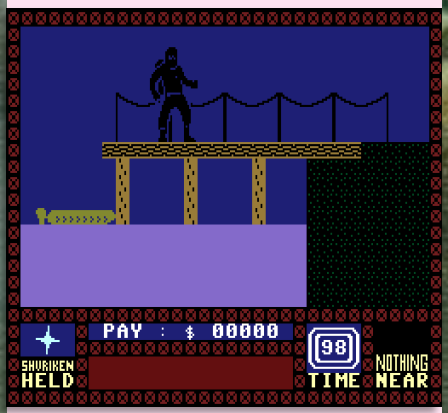


Commodore Plus 4
(1986, Durell)

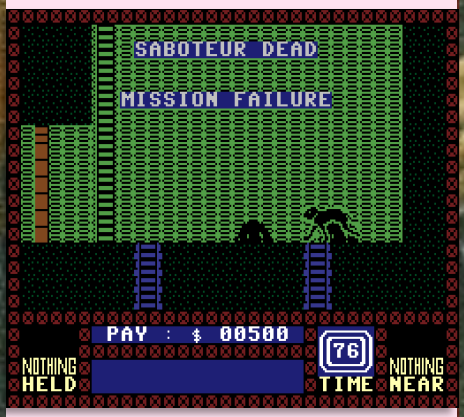
Silver

Saboteur

è un misto tra un gioco di piattaforme, un Beat'em Up e uno furtivo.
Voi siete un ninja ben addestrato in grado di combattere corpo a corpo, lanciare armi, saltare su varie piattaforme e nascondersi talmente bene da diventare invisibili.
Per adempiere alla vostra missione non è richiesto obbligatoriamente combattere contro un nemico perché potete nascondervi dietro una cassa e aspettare che se ne vada e trovare un'altra via per raggiungere un altro piano.
Alle volte non si può fare nulla e dovete usare le vostre abilità di ninja per sconfiggere il vostro nemico.
L'ambiente dove siete è una struttura missilistica formata da diversi piani labirintici in cui è facile perdersi e in più ci sono anche guardie armate e temibili cani.



Io credo che la cosa più frustrante di questo titolo sono questi animali che hanno una ferocia davvero realistica perché sono quelli realmente addestrati per queste situazioni e non è facile affrontarli anche da un ninja bravo come voi.
Il vostro scopo è quello di distruggere questo edificio innescando una bomba e poi fuggire prima che esploda.



E' un gioco che vi da la libertà di fare quello che volete perché potete prendere qualunque direzione per raggiungere il piano dove piazzare la bomba e decidere cosa fare quando vi trovate di fronte ad un nemico, ma tutte queste cose sono comunque a rischio perché avete il contatore del tempo.
Non siete esattamente l'esempio del buon eroe dato siete un mercenario che si guadagna il suo lavoro con i soldi che ruba dai nemici sconfitti. Più ne uccidete e più ne guadagnate (in realtà questi soldi rappresentano il punteggio). I cani non vi danno soldi e quindi è inutile affrontarli se potete evitarli. Come già detto sono molto aggressivi.
Non avete delle armi con voi, ma queste possono essere trovate in giro e raccolte una alla volta e usate quando è strettamente necessario.

Graficamente molto bello per le dimensioni davvero notevoli che mostrano un dettaglio curato in ogni particolare e se le figure sullo schermo sono monocromatiche il tutto è armoniosamente ben amalgamato con buoni fondali dando meraviglia per gli occhi e garantendo anche una buona giocabilità.

Commodore Plus 4= 8

Essenzialmente è un Beat'em Up che non richiede per forza uccidere gli avversari e quindi ecco il perché è anche un gioco furtivo. Potete nascondervi tra le casse o altri oggetti e ignorare i vostri nemici. Su questo Plus 4 non c'è differenza con il Commodore 64 e quindi ne prende anche la totale giocabilità.

REV'n'GE!

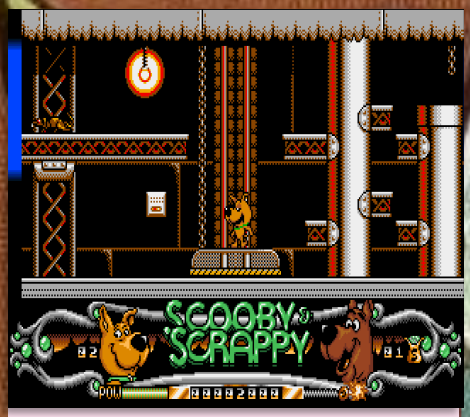
RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, 512k (1991, Hi-Tec)

Scooby and Scrappy Doo è una delle tante avventure di questi due personaggi e questa storia passa dal cartone animato al videogioco in cui questa volta controllate il coraggioso Scrappy.
Finalmente Scooby è contento perché non deve affrontare case stregate e pericolosi fantasmi; è in crociera sulla "Bluebell" e vuole riposarsi e mangiare.
Il suo destino, tuttavia, è quello di avere a che fare con fenomeni strani, tenebrosi e anche paranormali e mentre sta dormendo e sognando di mangiare il suo cibo preferito, un ombra rapisce lui e l'amico Shaggy portandoli nell'Isola del Dolore.
Si tratta del loro acerrimo nemico, il Barone Von Drak.
Sulla nave rimane Scrappy che da solo, deve andare a salvarli e quindi si trova di fronte a nemici molto pericolosi e che sono in tema con l'ambiente: polpi saltellanti, pesci assassini, pirati, mostri marini, occhi con le gambe, Frankenstein Jr e tante altre mostruosità che spaventerebbe il più coraggioso degli eroi tranne Scrappy che non ha paura di nulla (*chi conosce la serie TV lo sa molto bene*).





Essendo un gioco di piattaforme per uccidere o stordire i nemici è sufficiente saltargli in testa (come tanti altri titoli di questo tipo) oppure tirare i pugni normali e potenziati (tenendo premuto il pulsante del joystick), ci sono molti oggetti da raccogliere e usare e ciascuno dei nove livelli che compone questa avventura ne ha uno bonus che richiederà tutta la vostra abilità per essere trovato.
Avete una barra di energia per ciascuna delle tre vite che vi serve per resistere agli attacchi di questi mostri, ma anche per altri pericoli che potete incontrare lungo il percorso.

Una versione Amiga che nella scatola mostra in grande il logo "16-Bit" e lo fa per giusta causa perché in effetti la grafica è veramente bella, molto colorata e animata in maniera impeccabile. Ci sono anche livelli di parallasse. La musica è di qualità incredibile; peccato che manchino gli effetti sonori.
L'Amiga del resto in questo genere di giochi difficilmente aveva dei rivali.

Amiga= 9

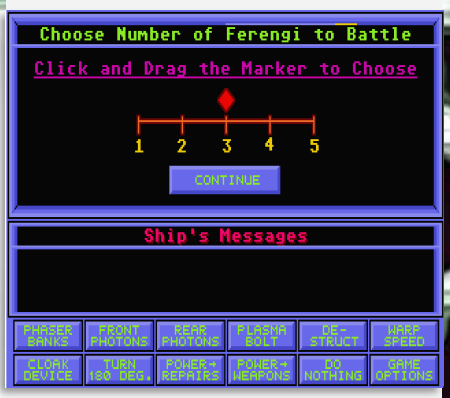
Un eccellente gioco di piattaforme che sfrutta l'Amiga come pochi altri giochi e per questo sono rimasto un po' deluso dal fatto che non hanno incluso l'introduzione e le sequenze animate di intermezzo della versione Atari ST. Per il resto ha una buona giocabilità e non ci sono grossi difetti da riportare.
Buona cosa che funziona con 512k di memoria.

Star Trek

The Next Generation

Atari ST, 1MB (Wicked)

Star Trek: The Next Generation è un titolo che richiama moltissimi appassionati di questa serie soprattutto su Computer perché i giochi basati su di essa erano concentrati solo sulla serie Classica in generi diversi. La chiave di questo successo è che era la serie che si adattava meglio ai Computer tra gli anni 70 e fine anni 80.
Questo gioco non era commerciale,



ma nemmeno gratuito dato che era shareware.
Ha delle caratteristiche interessanti per il fatto di avere l'audio sintetizzato con le voci dei personaggi, degli effetti sonori e della musica originale per renderlo più affascinante di quanto non sia mai stato fatto prima e per un appassionato di questa serie è un titolo da non farsi sfuggire.
Pur essendo nell'universo di Star Trek è basato su una battaglia strategica solo contro i Ferengi scegliendo da 1 a 5 avversari.
Lo scopo è quello di imparare e scoprire la vostra abilità nell'affrontare uno o più di questi loschi avversari in battaglia.
Non ci sono grafiche o animazioni e tutto è fatto testualmente con degli effetti sonori quando usate le armi.
Per spostarvi potete usare il Motore a Curvature e girare l'astronave a 180°.
Per rendere le cose più interessanti la vostra astronave ha un sistema di occultamento che malgrado la Federazione non l'abbia mai usato chi ha visto la serie TNG saprà che c'era un progetto per avere l'occultamento e quindi questa opzione non è del tutto strana.
Dopo un po' che giocate a caso nella speranza di colpire gli avversarsi



cominciate a capire come funziona il sistema di guida e di puntamento delle armi.
In pratica i nemici si spostano indicando un numero in gradi e voi usando l'opzione di virata dovete allinearvi con loro e in questo modo li colpirete in pieno. E' molto semplice farlo perché dopo qualche click siete esattamente davanti a loro.
Fintanto che scegliete un solo avversario le cose sono abbastanza semplici anche se comunque i Ferengi non stanno a guardare, ma se provate ad affrontare 2 o 3 vascelli nemici le cose sono più complicate perché non potete colpirli tutte insieme.
Per gli appassionati di Star Trek TNG è doveroso giocarci anche se poi il fascino iniziale di ascoltare le voci e la musica originale sparisce perché durante la battaglia ci sono solo effetti sonori delle armi e delle esplosioni.
Con un solo nemico inizialmente è divertente vincere e poi capite che è troppo facile. Con più avversari è complicato, ma poi a lungo andare non vi terrà molto incollati al monitor. Visto una volta visto per sempre.

Atari ST= 6,5

La musica di TNG e la voce di Picard vi entusiasmano, ma poi durante il gioco non c'è nulla di loro e solo una serie di effetti sonori di qualità scarsa di armi ed esplosioni.
L'idea è carina, innovativa perché su ST non c'è niente di questo universo Next Generation, ma il divertimento dura molto poco.



DOS, 086, 512k (1989, Simon & Schuster Interactive)

Star Trek: The Next generation - The Transinium Challenge è un'avventura grafica punta e clicca dedicato a questa serie e come già visto su Atari ST anche questo si focalizza su un evento solo.
Voi siete nel sistema solare Aquila perché un gruppo di terroristi ha attaccato la base mineraria "El Dorado" che si trova in quel remoto Sistema Stellare. C'è anche una nave Ferengi e questo aggrava la situazione.
Potete spostarvi fra tutti i suoi pianeti, potete teletrasportarvi sulla superfice oppure nella stessa base in orbita per cercare una soluzione al problema.



Il fascino di questo gioco è che ci sono tutte le immagini e tutte le animazioni digitalizzate dalla serie TV originale in bianco e nero e pur in questo modo è fantastico e vi sembrerà, per come sono usate, di guardare un episodio televisivo.

Voi siete il Comandante Riker e in ogni missione potete portare con voi solo due persone a scelta tra i membri del ponte di comando, a parte Picard che lui è automaticamente escluso, ma che vi da assistenza continua.
Come avventura grafica parlate con i vari personaggi e vi consultate con i vostri compagni per avere indicazioni se i personaggi che incontrate vi mentono, se nascondono qualcosa o bisogna indagare di più.



Ognuno dei personaggi dell'Enterprise ha il suo punto di vista e vi darà la sua opinione personale e quindi sta a voi decidere come comportarvi.
Alcuni personaggi che incontrate pur chiedendo il vostro aiuto sono ambigui, hanno paura, la voce è tremolante, altri vi guardano in maniera estasiata come se non avessero mai visto un altro essere umano e vi consigliano addirittura di farvi un giro per i vari pianeti di questo sistema solare per rilassarvi. Comportamenti strani da chi ha chiesto aiuto alla Federazione.



Come avventura la trama ha tanti nodi da sbrogliare perché ogni pianeta, ogni asteroide e ogni base ha qualcosa da nascondere e dovete indagare su ogni cosa.
Chi conosce la serie sa che la consultazione tra i propri compagni in missione e sulla nave è importante per trovare una soluzione.
Mentre state indagando su un pianeta potete mandare un vostro compagno sulla nave per fare altre indagini incrociate e poi confrontarle con quello che trovate voi.
La difficoltà di questo titolo è proprio le tante sfaccettature che ci sono tra i misteri e i vari personaggi e le situazioni che come in una soap-opera si mescolano per dare vita a qualcosa di inaspettato.

DOS= 9

I giochi di Star Trek quando sono avventure grafiche sono davvero incredibili e questa in particolare lo è per la grafica digitalizzata della serie TNG originale.
Durante le battaglie le opzioni cambiano e potete inseguire e attaccare i vascelli nemici.
Peccato che come sonoro c'è solo l'introduzione con il PC-Speaker e durante il gioco qualche jingle in alcune situazioni, ma per il resto silenzio assoluto.

RECENSIONI BREVI



1984

Come sottotitolo è “A Game of Government Management” per far capire che si tratta che è un gestionale finanziario Nazionale.
Voi siete il Cancelliere del Tesoro di Inghilterra e dovete gestire il bilancio di questo Stato in equilibrio amministrando il denaro pubblico senza creare tensioni con la gente attraverso le tasse.
La vostra missione inizia nel 1984 e la difficoltà aumenta gradualmente perché mese dopo mese succedono situazioni varie in cui dovete prendere delle decisioni importanti per chiudere l’anno bene e ripartire da quello successivo.

A parole è facile, ma è un gestionale finanziare di un intera Nazione e come tale ha delle voci che potrebbero non essere di facile comprensione dato che non è un’amministrazione di un’azienda o una patrimonio personale.
Le decisione che prenderete si rifletteranno sulla vita economica delle gente, ma anche delle Aziende e dello Stato rispetto agli altri Stati.
E’ un gioco e quindi imparate sbagliando perché alcune operazioni le assimilerete con il tempo.





BBC= 9

E’ un gestionale sulla finanza di uno Stato e le decisione che prenderete avranno effetti positivi o negativi che potrebbero portare alla bancarotta Nazionale.
Il gioco procede con delle scelte che richiedono tempo per essere comprese e assimilate.



Z'89

E’ una variante di Zaxxon che è stata sviluppata dallo stesso autore del gioco originale e quindi una doppia versione venduta una da Game Point e l’altra direttamente da SRB.
Lo scopo è quello di distruggere tutti i robot Zaxxon alla fine delle due fortezze spaziali volanti e difendendovi da ogni genere di attacco nemico.
Il grande successo del gioco originale e di conseguenza anche di questo è la sua visuale isometrica che da una reale sensazione tridimensionale e anche il volo ne risente perché dovete alzarvi e abbassarvi di quota per colpire i nemici in volo e sulla superficie; al tempo stesso evitare muri e altre strutture.





TRS-80 CoCo= 9

E’ il gioco originale con tutto il suo fascino con una bellissima grafica colorata e molo curata.
Questa versione alternativa merita come l’altra e quindi cosa aspettate?



Rescue from Zylon

All'interno delle caverne sul pianeta Zylon ci sono 28 geologhi che sono rimasti intrappolati con il rischio di affogare perché lentamente l'acqua le sta riempiendo.
Voi dovete salvarli pilotando una mongolfiera entro un certo tempo limite che viene rappresentato dall'acqua che lentamente riempie queste caverne.
La visuale è laterale e le caverne sono mostrate sullo schermo nella loro interezza e questo vi permette di vedere dove andare e come affrontare eventuali pericoli come le pareti che vi danneggiano.
Quando avete salvato tutti i geologhi presenti in quell'area dovete tornare alla base per la prossima missione di salvataggio.

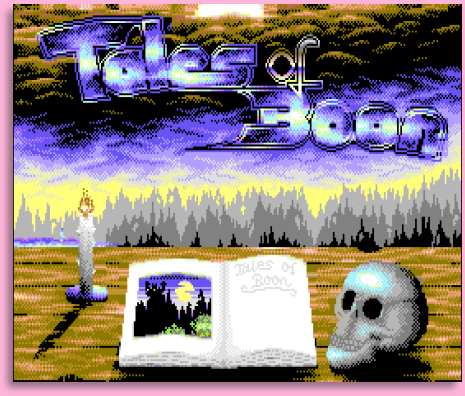
Il veicolo che pilotate è l'ideale perché potete accelerare e rallentare fino a fermarvi in aria e questo è un vantaggio per evitare i pericoli e anche per salvare le persone intrappolate.





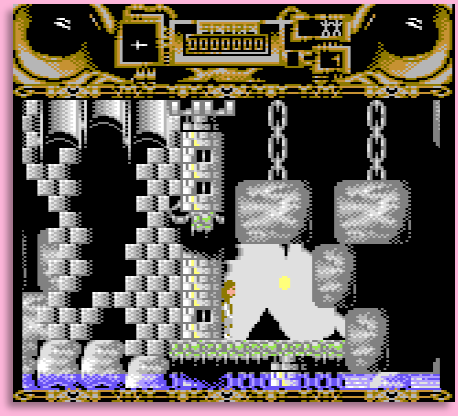
Commodore 16= 8

Un bel gioco di azione per salvare persone intrappolate con una giocabilità veramente ben riuscita anche dal punto di vista estetico.



Tales of Boon

E' un gioco ispirato a Hawkeye (il pannello in alto lo dimostra nettamente) che mostra il grande talento degli sviluppatori per quanto riguarda la grafica e il sonoro e su quest'ultimo vi consiglio di ascoltarlo prima di iniziare a giocare perché merita per le sue indubbie qualità.
La grafica è veramente bella e ci sono anche vari strati di parallasse, malgrado i colori sono sfumature della stessa tonalità.
La giocabilità è zero perché è ripetitivo allo sfinimento, i nemici sono fin da subito ostici e molto resistenti alle vostre armi e riappaiono subito appena distrutti e non vi danno il tempo di fuggire.
Il contrasto dei colori alle volte non vi permette di capire bene dove state camminando e nel cercare di evitare quei mostri rischiate la vita con delle trappole poco chiare.
Se andate subito a destra è impossibile perché c'è un mosto che saltella che richiede un sacco di colpi per essere distrutto e al tempo stesso ne arrivano altri. Se andate a sinistra le cose sono migliori, ma dopo un po' vi trovate di fronte a dei nemici che vi mettono in seria difficoltà dopo 10 secondi di gioco.





Commodore 64= 5

La grafica e il sonoro sono da 8, ma è tutto il resto che manca e questo vuol dire che la bravura nello sfruttare il Commodore 64 esteticamente non combacia con il trovare una giocabilità inattaccabile.

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.

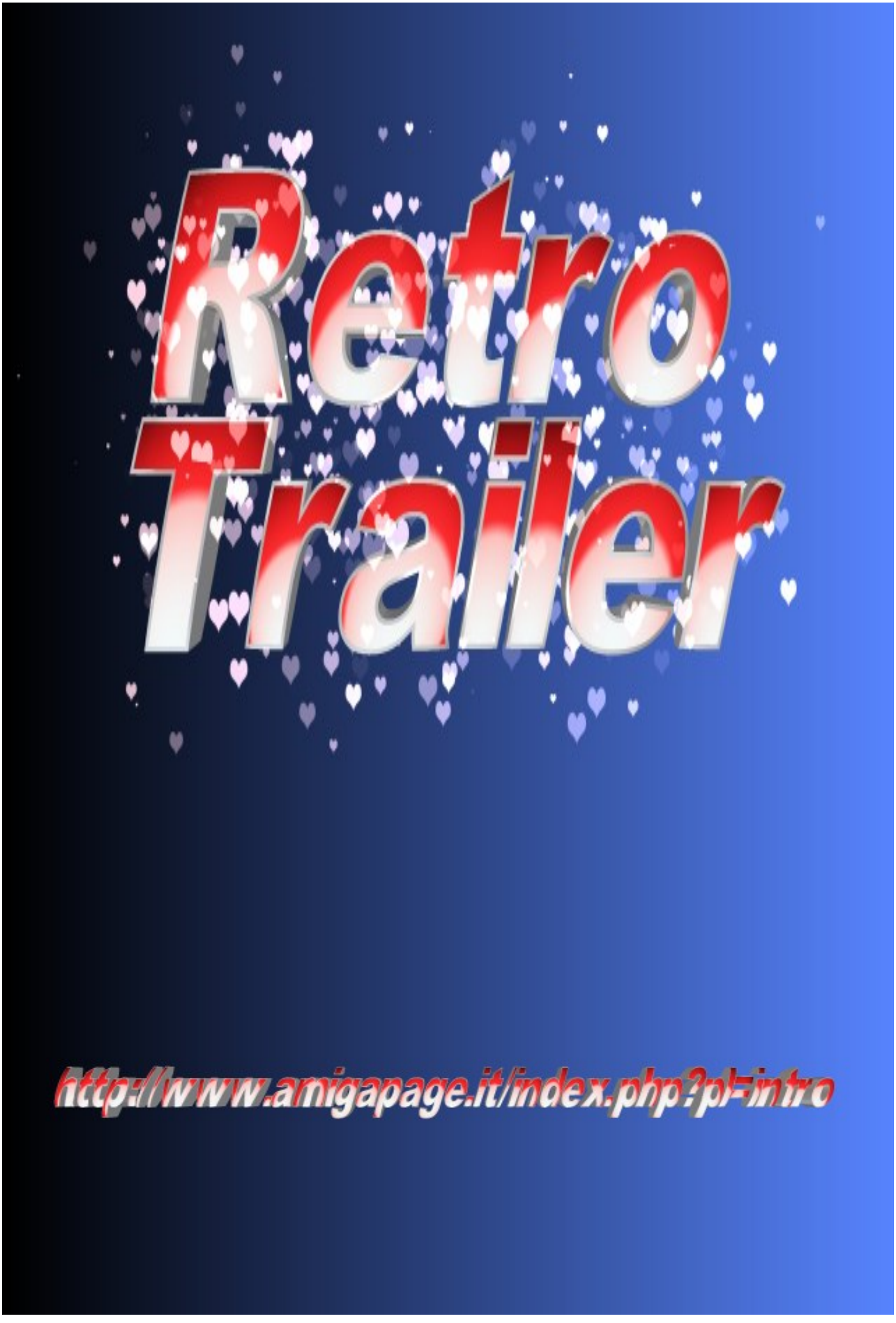
Un grazie a:

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


retro-gamers

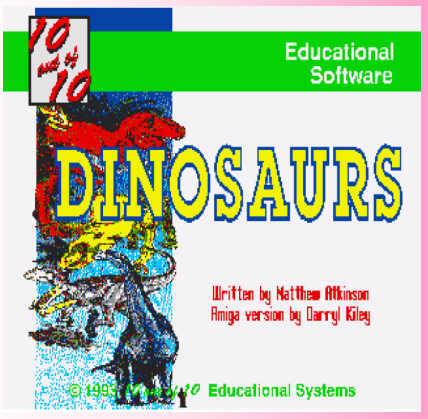

www.retro-gamers.it

Ripescaggi

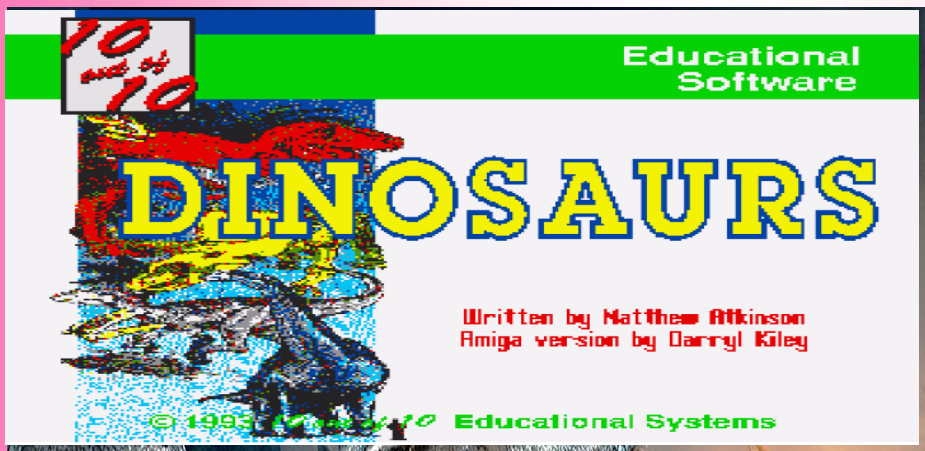
E’ una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

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):









Amiga, 1 MB (1993, 10 out of 10 Educational Systems)

Dinosaurs è un titolo educativo che cerca di far conoscere il mondo di queste creature attraverso un gioco mescolando elementi puramente arcade, soluzioni di enigmi, quiz e anche un po' di multimedia che riguarda i Dinosauri.
Questo gioco è formato da otto mini giochi:
In T-Rex interpretate questo grande carnivoro che deve andare a caccia delle proprie prede cercando di mangiare quelle più adatte alla sua dieta.
In Tracker avete delle informazioni su un particolare Dinosauro e dovete indovinare di chi si tratta da una tabella con sei animali e se sbagliate vi viene data una ulteriore informazione per riuscire a trovarlo.
In Raptor dovete colpire dei Dinosauri che hanno delle caratteristiche che vi vengono suggerite.
Spare Ribs è un Quiz su queste creature.
In Missing Link dovete collegare dei Dinosauri alla loro caratteristiche e alla fine avete un punteggio sulle vostre scelte.
Lost Island è un gioco arcade in cui guidate una Jeep con lo scopo di uccidere i Dinosauri più grossi di voi.
E' un prodotto educativo che unisce una serie diversa di generi in un unico titolo che ha lo scopo di insegnare qualcosa su queste creature e al tempo stesso è adatto a tutte le età.



Non è, tuttavia, esente da difetti che di tanto in tanto potrebbero obbligarvi a resettare l'Amiga.
Quando uscite da un mini gioco i punteggi devono essere salvati su disco che se è protetto dalla scrittura e voi vi rifiutate di farlo non si esce più da questo requester che vi obbliga a resettare il computer.
I caricamenti tra l'altro sono anche abbastanza lunghi e noiosi.
La cosa migliore sarebbe quella di crearsi un backup del gioco, sprotetto, in modo tale che il salvataggio dei dati non vi obbliga a resettare ogni volta che provate un mini gioco.
Sicuramente questo sistema poteva essere gestito meglio anche perché è una produzione del 1993, non di certo della prima era storica di questa piattaforma.

Tecnicamente è carino, niente di speciale e la sua grafica assomiglia un po' troppo ad un EGA del PC.
Non è un prodotto malvagio, ha buone caratteristiche educative e quindi una prova vale la pena farcela, ma non aspettatevi un gran gioco.



Amiga= 6,5

Generalmente gli educativi sono fatti bene e fanno il loro dovere.
Sicuramente da un Amiga del 1993 mi aspettavo una qualità generale decisamente migliore mentre sembra quasi di vedere un PC con l'EGA e un disegno generale abbastanza povero.
Come produzione è più che sufficiente per farvi passare un po' di tempo a scoprire questo mondo grazie all'Amiga,



DOS (1993, Knowledge Adven-

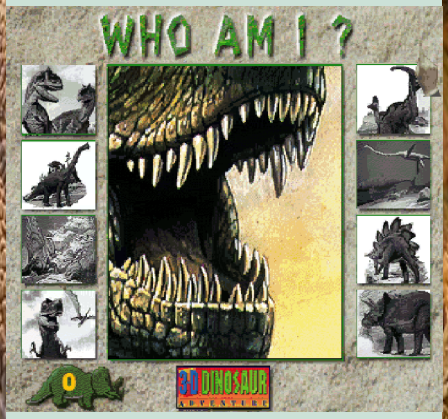
Gold

3D Dinosaur Adventure è un programma multimediale che vi porta nel mondo di queste creature e cerca di farle conoscere nel modo migliore attraverso immagini, video e testo.
Questo titolo si chiama 3D perché la presentazione è un video in tre dimensioni tanto che richiede l'uso di speciali occhiali per poterlo vedere uscire dallo schermo.
L'ho provato con degli occhialini di cartone (quelli che trovate nella scatola di Shreck in 3D) e devo dire che c'è proprio la sensazione che il Dinosauro stia per uscire dal monitor.

Una eccellente introduzione che poi di 3D non ha più nulla a parte un museo dove ci sono delle immagini fatte in questo modo.
Le varie sezioni del programma e le regole per visionare i vari sotto giochi vi vengono dette da un narratore che tra l'altro parla molto bene in Inglese ed è quindi abbastanza comprensibile.



Il programma vi permette, attraverso una linea temporale, di vedere dalla nascita dell'Universo fino ai giorni nostri e nelle varie epoche si sofferma sul mondo dei Dinosauri e la loro evoluzione.
Potete partecipare ad un Dino-Safari

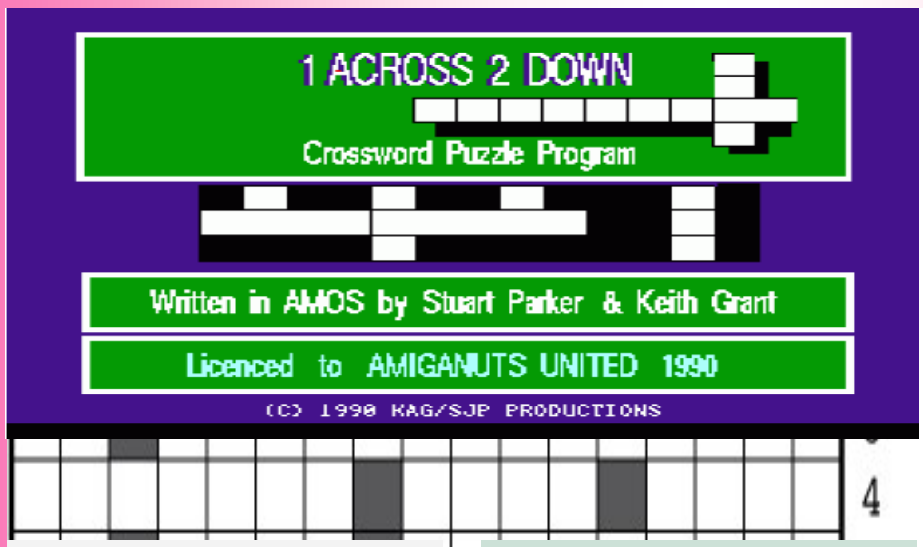


dove più che altro si tratta di indovinare i loro nomi dalle loro immagini e da quello che vi dice il narratore; potete leggere o meglio ascoltare uno story book (un libro parlato) che letteralmente vi descrive il mondo dei Dinosauri e delle loro caratteristiche.
Come ogni produzione multimediale non può mancare la sezione video che in questa versione su dischetto ne ha solo 6 che vi mostrano questi animali nelle loro più tipiche azioni.
Questi prodotti multimediali hanno sempre e comunque dei mini giochi e in questo ce ne sono tre: creare un dinosauro personalizzato, indovinare il genere dal suo nome e indovinare il suo genere da una sua caratteristica.
3D Dinosaur Adventure è un prodotto multimediale ben fatto e curato sotto ogni aspetto.
Il parlato digitalizzato vi immerge ancora di più nella multimedialità del programma e peccato che la versione su dischetto ne abbia poca in quantità, ma sappiate che ci sono due edizioni su CD-ROM (l'ultima è l' "**Anniversario**" del 1997) che hanno molto più materiale da mostrare.

DOS= 9

Eccellente prodotto multimediale curato sotto ogni aspetto con una qualità delle immagini, dei video e dei testi da massimo punteggio.
Si chiama 3D perché l'introduzione animata e alcune immagini del museo richiedono degli occhiali di questo tipo.
Vi consiglio di cercarli perché ne vale la pena.

© www.mickeyviews.com

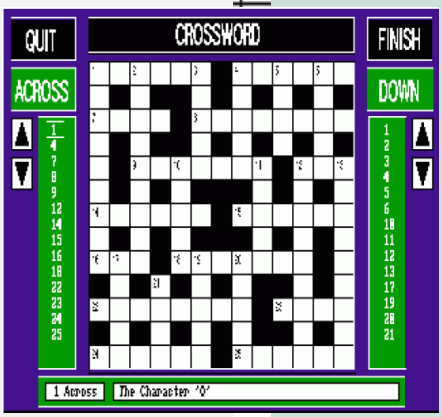


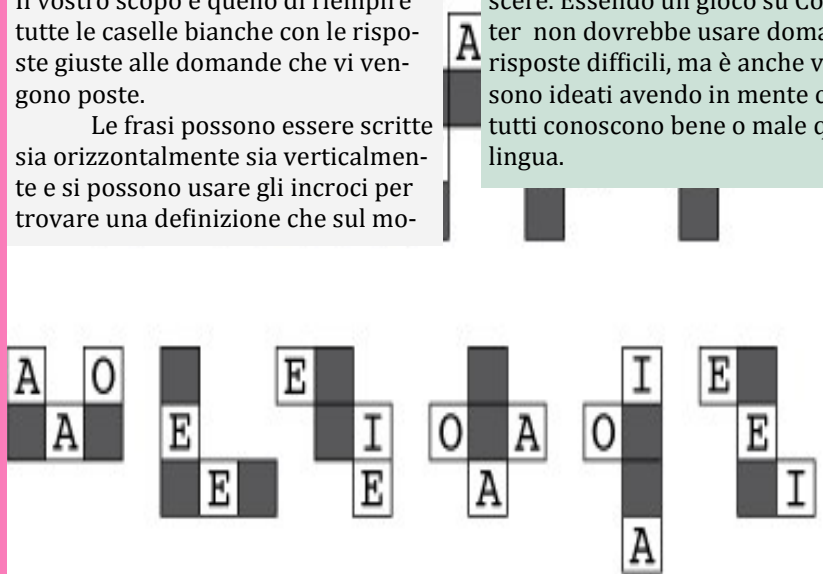
Amiga (1990, KAG/JSP Productions)

Si tratta di un gioco di enigmi e più precisamente del classico cruciverba che molti di voi conoscono e sicuramente più di una volta avrete provato a risolverlo.
In questa versione digitale su Computer vi trovate di fronte ad una tabella con varie caselle bianche e nere disposte non in modo casuale, ma in base al testo che deve essere riempito con termini appropriati.
Le caselle bianche devono includere delle frasi o del testo di senso compiuto, mentre quelle nere servono a dividere le frasi e dare anche un aspetto estetico più attraente alla tabella.
Il vostro scopo è quello di riempire tutte le caselle bianche con le risposte giuste alle domande che vi vengono poste.

Le frasi possono essere scritte sia orizzontalmente sia verticalmente e si possono usare gli incroci per trovare una definizione che sul momento non sapete trovare. Esattamente quello che fate con la versione cartacea.
Le caselle bianche hanno dei numeri che si riferiscono alle domande che sono divise in orizzontali e verticali e in questo modo sapete esattamente dove andare a mettere la risposta e se non la sapete vi aiutate con altre definizioni e, lentamente, riuscite a completare il cruciverba.

Se la domanda 3 orizzontale vi chiede: quale è la città dell' Impero Romano? La risposta è ROMA che va inserita dove c'è questo numero in orizzontale.
Il problema con questo titolo specifico è che è solo in Inglese e questo comporta una conoscenza abbastanza approfondita della lingua con dei termini alle volte anche tecnici o dialettali che non tutti possono comprendere o conoscere. Essendo un gioco su Computer non dovrebbe usare domande e risposte difficili, ma è anche vero che sono ideati avendo in mente che tutti conoscono bene o male questa lingua.





Raccomando questo gioco lo stesso perché è bello poter vedere la versione cartacea portata sul computer in maniera davvero bella e con una qualità grafica molto curata per riprodurre il cruciverba nel modo migliore.



Amiga= 7

Per chi ama i cruciverba questo titolo è importante per poterci giocare sul computer liberandosi della carta.
Sarebbe stato meglio se fosse multi linguaggio perché in Inglese favorisce solo chi conosce bene questa lingua.
Per chi ha un livello superficiale o scolastico forse non è l'ideale, ma io lo consiglio lo stesso anche per imparare qualche frase utile per il futuro.

BIALA
BIELSKO
BYDGOSZCZ
CHELM
CIECHANOW
CZESTOCHOWA
PLOCK
RZESZOW
SIEDLCE
WARSAW
WROCLAW

Console Forever



Console Forever



Bronze

ambienti. Le vostre azioni faranno arrabbiare Mr. Wilson.
Alla fine di ciascun di essi dovete sconfiggere una specie di Boss di fine livello.

E' un buon gioco di piattaforme che sfrutta il CD32 solo nella musica perché il resto è rimasto uguale alla versione AGA su dischetto.
Il gioco è stato realizzato nel 1993 in concomitanza con l'uscita del film.



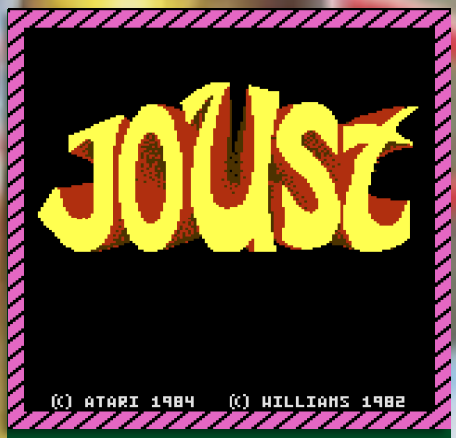
Dennis (1993, Ocean - CD32)

E' un gioco di piattaforme basato sul personaggio di un cartone animato in cui voi interpretate Dennis, un ragazzo che ne combina di tutti i colori contro il povero Mr. Wilson.
Un titolo che sfrutta la Console per le tracce audio che già nella schermata del titolo potete ascoltare un bella musica che vi farà capire il ritmo di questo gioco.

Essenzialmente dovete completare i vari livelli che sono le fogne, il parco e la casa raccogliendo monete ed evitando i vari mostri che poi sono persone, animali e oggetti delle varie zone e pericoli di questi

CD32= 7

E' un titolo che sfrutta la Console solo per la qualità della musica.
E' comunque un gioco di piattaforme basato su un famoso personaggio di cartoni animati e film e quindi può dare la voglia di giocare per molto tempo.
E' un po' difficile e per questo avete ben 9 vite come i gatti e tante altre ne trovate.



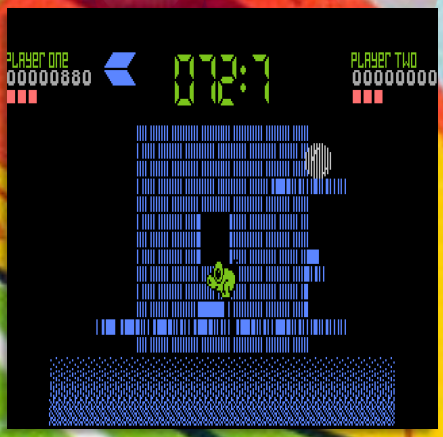
Joust (AtariSoft, 198? - Colecovision)

Come è strutturato il gioco sembra uno di piattaforme, ma in realtà può essere un Beat'em Up un po' atipico.
Voi siete un cavaliere che cavalca una ostrica volante, i vostri avversari delle poiane e lo scopo è quello di sconfiggerli tutti cercando di essere nel punto più in alto quando entrate in contatto con loro.
Se lui è sopra di voi perdete una vita; se siete in linea non succede nulla; se voi siete più alto lo sconfiggete.
Nei livelli più avanzati arriva uno pterodattilo che cerca di mangiarvi e per salvarvi dovreste lanciare un av-



versario direttamente nella sua bocca in modo tale che voi siate salvi fino al suo prossimo ritorno.
Avanzando nei livelli aumentano anche i tipi di nemici perché oltre a quelli che volano sulle poiane ci sono anche gli abitanti del pianeta che sono dei troll che vi catturano se volate troppo vicini al terreno. Vi liberate scuotendovi freneticamente.
Il volo non è automatico e quindi dovete sbattere le ali del vostro uccello e con il joystick volare sopra gli avversari.





Gold

re, mentre per i mostri dovete usare la strategia legata alla rotazione della torre.
Un bellissimo gioco per l'epoca con un idea veramente geniale di scalare una torre girando intorno ad essa a destra e sinistra ingannando i mostri in questo modo. Ci sono delle porte che quando entrate fanno ruotare la torre e voi dovete calcolare i tempi perché potreste uscire da una porta nel momento che arriva uno di loro.

Tower Toppler (1988, Atari - Atari 7800)

In un mare tossico del pianeta Nebulus ci sono otto torri rotanti che sono state costruite da un malvagio scienziato che vuole conquistare l'universo e il vostro scopo è distruggerle tutte arrampicandovi su ciascuna di essere e innescando una bomba.
Dopo aver distrutto una torre entrate nel vostro sottomarino monoposto e raggiungente la prossima affrontando dei pesci mutanti.
Scalare una torre non è una cosa facile perché dovete sfruttare la sua rotazione per ingannare i nemici, aggirandoli e facendogli credere che voi siete in un punto e dopo un attimo siete alle loro spalle.
Potete sparare delle palle da una pistola solo per distruggere dei mattoni che vi impediscono di proseguire.



Colecovision= 7

Un gioco di azione e piattaforme molto carino con una una giocabilità e meccanica di gioco al tempo innovativa.
Con un amico diventa un duello e forse è anche più divertente che affrontare il computer.
Non è un genere di giochi che mi piace molto, ma è indubbio che è un classico molto ben riuscito e fedelle all'originale.
Questa versione è un prototipo e non so se è completo nelle varie fasi.

Atari 7800= 9

Eccellente su ogni piattaforma dove è uscito per una cura estetica molto ben curata soprattutto i livelli sottomarini tra una torre e l'altra, mentre la grafica della Torre non è proprio così bella perché ha un colore solo e alcuni nemici usano la stessa tonalità.
A parte questo la giocabilità è pari ad un Arcade e davvero manca la fessura del gettone.


Education
Shift

Educativo: Ortografia



Commodore 64 (1985, Imagic)

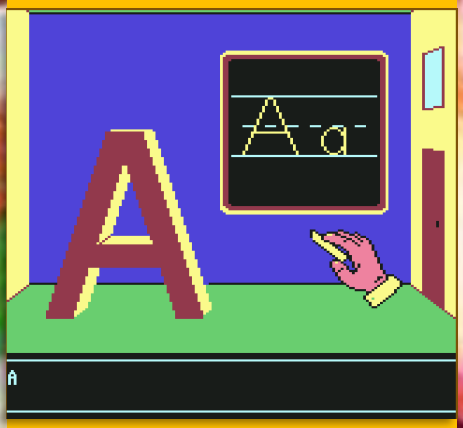
Gold

Tutti questi esercizi/lezioni/giochi sono indirizzati a certe età che vanno dai 2 agli 8 anni. Alcuni sono più difficili e altri molto semplice ed intuitivi.
Il Commodore 64 è un Computer per tutte le età e con questo educativo lo dimostra ancora una volta ed è una scelta importante anche oggi.
L'unico difetto che ha è la lingua Inglese e quindi il bambino la deve conoscere oppure può essere una buona occasione per fargliela imparare.

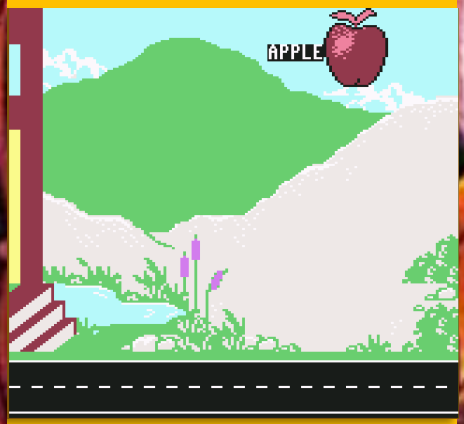
Talking Teacher è un programma educativo dedicato alla grammatica e all'ortografia per bambini da 2 agli 8 anni con tre esercizi (mini giochi):

- **Pronuncia e visualizzazione**
- **Pronuncia e creazione**
- **Identificazione lettere**

Il primo di questi è molto semplice perché dovete cliccare una qualsiasi lettera della tastiera per vederla rappresentata sullo schermo in ogni forma e ascoltare la sua pronuncia



Il secondo è un'avventura attraverso l'alfabeto per creare delle parole che vi porteranno a scoprire fantastiche creature e oggetti.



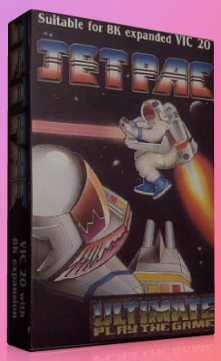
Nel terzo dovete identificare la prima lettera che compone le parole che avete trovato nel secondo esercizio. Se sbagliate non succede nulla, mentre se date la risposta esatta ci sarà un jingle musicale.



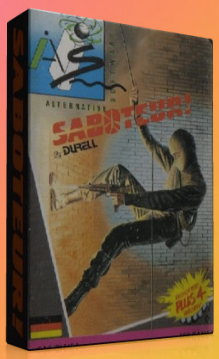
Commodore64= 9

Come già riportato altre volte questi giochi sono eccellenti sotto ogni punto di vista perché fanno quello che per cui sono stati creati: insegnare e incrementare la conoscenza.
Il difetto che ha è che gli esercizi sono accessibili sepaprata-mente nella schermata delle opzioni come difficoltà.

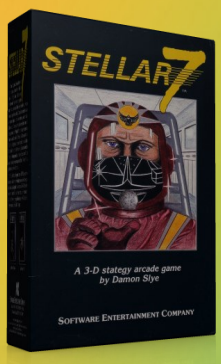
Box Art: Copertine in 3D

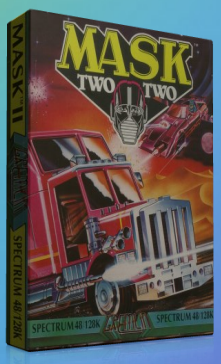












Volume 6, Numero 7
Luglio 2020

REV'N'GE!



Top 3

North & South

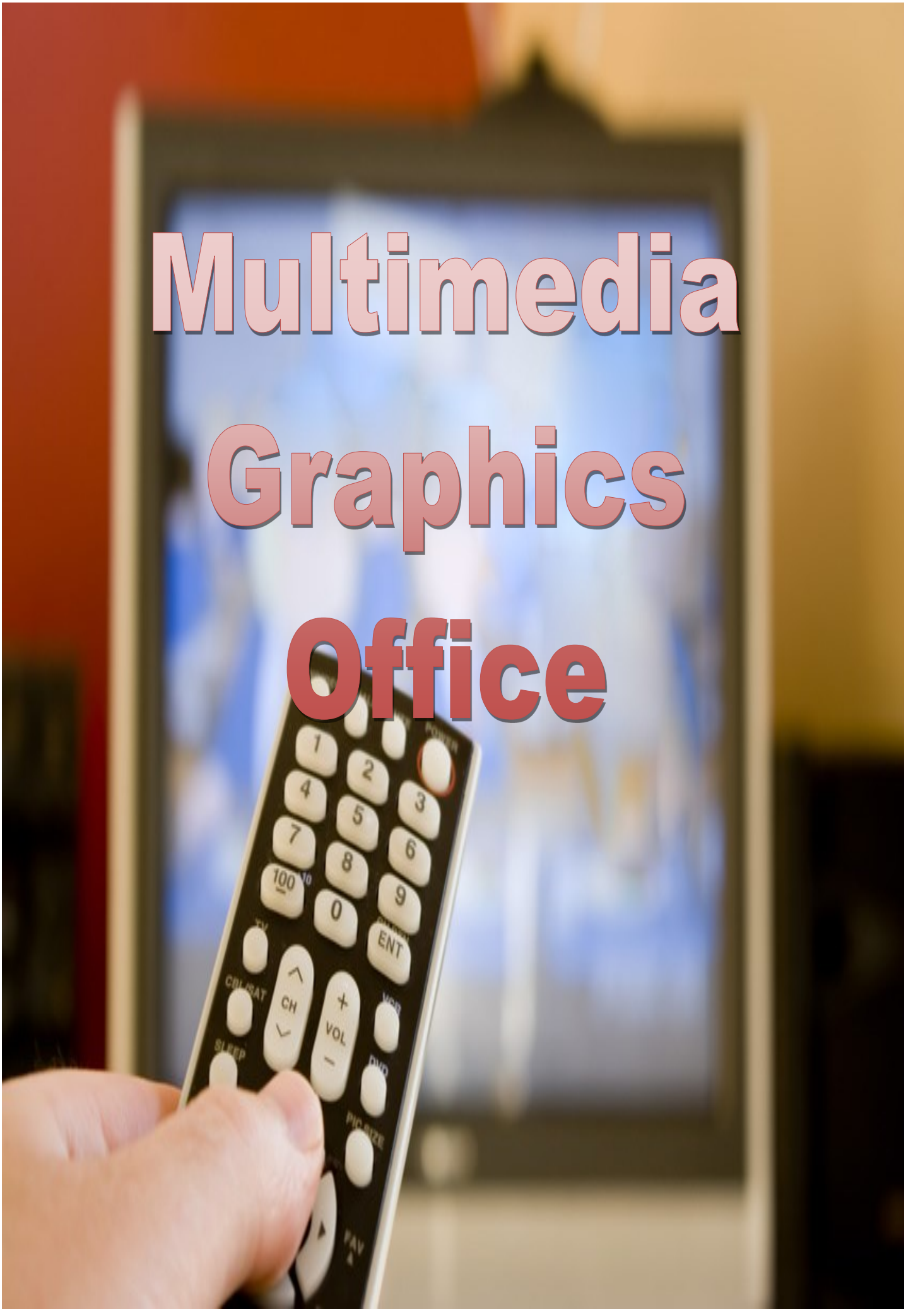


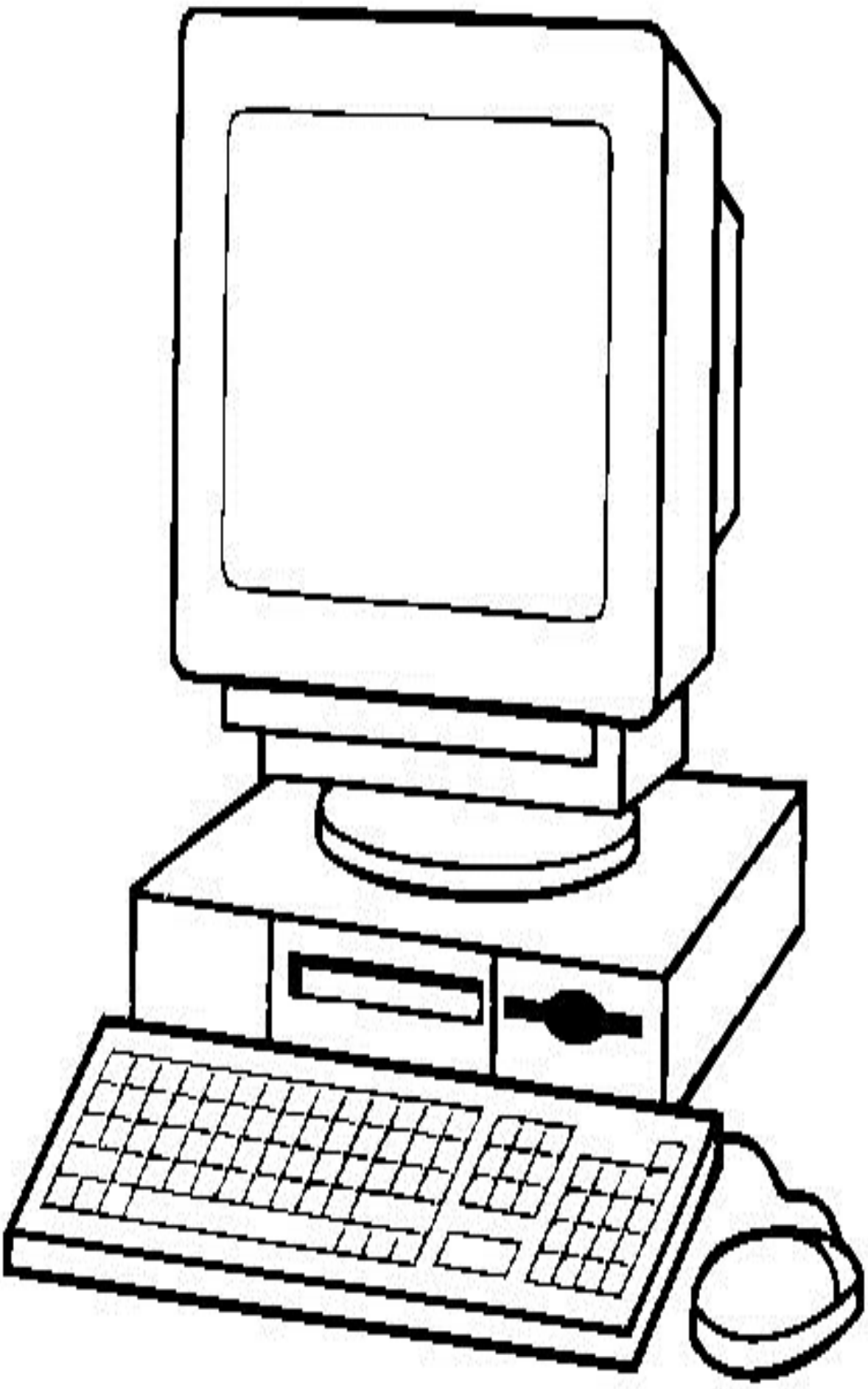
Scooby and Scrappy Doo



Star Trek TNG




Multimedia
Graphics
Office



The Aztecs

386, 4 MB (1995, Checkboard Press)



Gold

Illustrative Talking Encyclopedia for Children è una di quelle uguale alle altre, ma costruita per essere adatta ai bambini, quindi ogni volta che cliccate su una categoria accedete solo alla parte multimediale in cui ci sono immagini e la voce di un narratore che spiega cosa vedete sullo schermo.
Il testo da leggere sull'argomento, come in ogni altra enciclopedia è presente, ma è disattivato e solo se ne avete bisogno per avere maggiori informazioni lo potete richiamare con il



pulsante sulla barra principale delle opzioni.
Da questa ultima potete anche accedere al materiale multimediale che sono immagini, animazioni e video che non sono una lista di file, ma è stata creata una interfaccia molto comoda con tutte le voci ordinate e chiare ad ogni click del mouse.
Potete poi accedere alle impostazioni per la stampa e l'audio.
Una cosa molto importante è la stampa perché il materiale può essere usato per delle ricerche scolastiche e migliorare un compito.
Il materiale, i contenuti e il testo sono ufficialmente confermati e quindi utili per un uso anche di questo tipo.

Le categorie che trovate sono:

- **Biologia**
- **Geografia**
- **Astronomia**
- **Storia**
- **Natura**
- **Preistoria**
- **Computer**



Ogni categoria è divisa per capitoli e ognuno di questi accede direttamente alle informazioni visive con il narratore.
Solitamente sono diverse pagine che potete spostare con il lettore nel pannello sottostante.
Ogni icona ha i sottotitoli, tutto è scritto in maniera molto chiara e precisa.



Non è una produzione localizzata in varie lingue e quindi è solo in Inglese, ma non è difficile comprendere quello che c'è scritto e quello che viene narrato.



Windows 3.x= 9

Una eccellente produzione che pur pensata per essere usata da un bambino la potete usare a qualunque età per la facilità di accedere alle informazioni visive che sono predefinite e da una interfaccia pulita e chiara ad ogni livello di interazione.


Al prossimo incredibile numero
#113
Agosto 2020