

Dante's INFERNO

BY
DENTON
DESIGNS

©1986
BEYOND

•STU•



REVENGE

RETRO EMULATION VISION END GAME

Giugno 2014

• EDITORIALE

In questo numero ho deciso di dare un nuovo stile a questa rivista puntando a qualcosa di più professionale con un impaginatura più pulita e con mega immagini che cercavano di nascondere un po' la qualità amatoriale del progetto.

Anche in questo numero continuerò a parlare di hardware Amiga fino ad esaurimento scorte informative e continuerò con le mini recensioni di giochi e programmi di svariate piattaforme.

I tutorial sugli emulatori non ci saranno anche perché i più difficili come quelli per emulare un PC o un Macintosh sono stati già affrontati nei primi numeri e gli altri emulatori sono molto facili da usare e molto intuitivi.

Per quanto riguarda WinUAE non serve perché oggi chiunque lo sa usare e con le tante opzioni e la sua interfaccia grafica aiuta non poco a creare la propria macchina dei sogni.

Vedrò un po' dai commenti oppure dalla musa ispiratrice se adottare questa o ritornare alla vecchia via :-)

I commenti positivi dei lettori consentono di dimostrare i successi raggiunti e di porre in risalto i valori del progetto,.. “rendendo più interessante il suo contenuto ...”

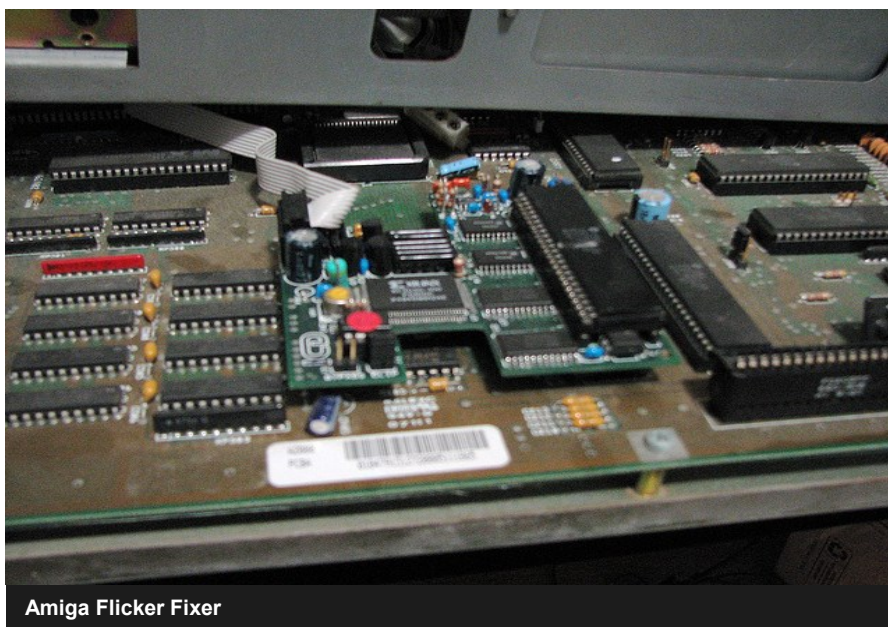
- Seiya

Buona Lettura



In questo numero:

- Hardware Amiga
- Recensioni giochi a 8 bit
- Amiga vs PC
- Commodore 64 vs Nec PC-8801
- Demoscene



E Oggi?

Oggi la situazione è migliorata tanto che sono uscite diverse versioni di questa.

La si può inserire tranquillamente all'interno di A1200, A4000, A500 e CD32 e permette di usare anche monitor moderni su Amiga.

Dall'idea originale questo hardware si è notevolmente evoluto migliorando l'esperienza dell'uso su hardware più moderno.

Una di questa è la famosa scheda di Individual Computers.

IL FLICKER FIXER

La risoluzione interlacciata dello schermo è composta da 2 immagini: una è formata da linee pari e l'altra da linee dispari. Queste due immagini sono inviate successivamente al monitor con una frequenza di 1/50 di secondo ciascuna (invece che a 1/25 di secondo per una risoluzione non interlacciata) e l'occhio percepisce questo rapido cambiamento dell'immagine come una forma di sfarfallio.

Ci sono delle possibilità di limitare questo sfarfallio usando un monitor ad alti livelli di fosforo, ma questi ultimi tendono a creare numerosi problemi in prossimità dei colori e lasciano delle "tracce" in ciascun movimento su schermo.

Come si poteva risolvere il problema?

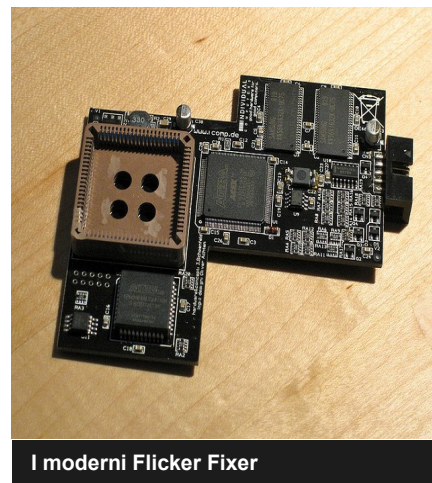
La soluzione ideale era una scheda Flicker Fixer che s'installava nella porta video degli Amiga 2000 e A4000, mentre gli Amiga 3000 ne erano già provvisti di serie.

Certe schede per Amiga 500 e Amiga 1200 s'installavano su Denise o Lisa ed erano supportate..

Funzionamento del Flicker Fixer

Queste schede usavano una memoria speciale di diversi MB nei quali veniva memorizzata l'immagine corrente. Non appena veniva generata la seconda immagine, la scheda inseriva le linee pari nella sua memoria con le linee dispari dell'immagine inviata da Denise o Lisa a 15,75 KHz. Questa nuova immagine formata dall'addizione delle due precedenti veniva restituita a 31,5 KHz sull'uscita della scheda. Era comunque necessario avere un monitor che supportasse queste frequenze.

Un altro tipo di scheda era lo Scan Doubler che semplicemente raddoppiava la frequenza di uscita da 15,75 a 31,5 KHz per permettere l'uso di schermi VGA su Amiga, ma non risolveva il problema dello sfarfallio.



MIRACOLO SU COMMODORE 64?

Su Commodore 64 questo gioco fu realizzato talmente bene e con un incredibile dettaglio grafico e audio che quando fu presentata la prima demo molti non credevano che fosse possibile realizzare questo gioco su C64.

Come già detto nella pagina principale, una delle cose che piace di più di questo gioco è la non linearità di questo titolo che permette un'esplorazione totale del livello in ogni direzione.



Il gioco ha avuto un seguito ufficiale su C64 che si chiama Turrigan II: The Final Fight che è uscita dopo la versione Amiga, ma Manfred Trenz dice che la versione Amiga è basata sulla versione C64.



Versione Commodore 64

TURRICAN (1990, Rainbow Arts)

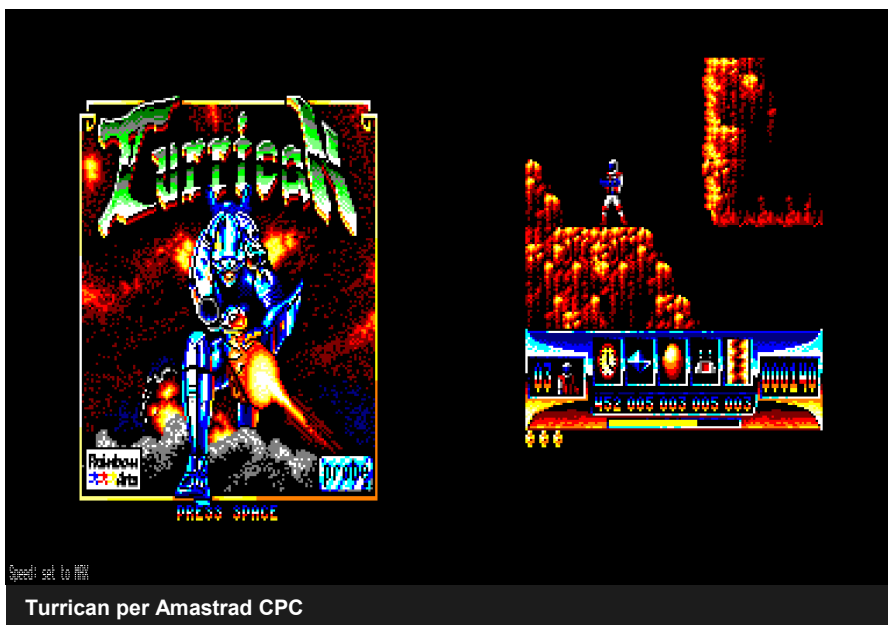
La colonia di Alterra è un mondo vitale completamente artificiale abbandonato e attualmente è formato da cinque colonie in una e gestite da un potente generatore conosciuto come Multiple Organism Unit Link, MORGUL in breve.

Durante un terremoto tutti i sistemi vengono danneggiati compreso MORGUL che si ribella e trasforma tutte le creature in macchine di distruzione per il suo malvagio scopo..

Per fermare MORGUL gli scienziati creano Turrigan, un guerriero mutante con molti poteri che dovrà affrontare tutte i nemici e sconfiggere alla fine il mostro a tre facce.

Turrigan è un gioco misto tra un Beat'em Up e un platform dato che bisogna affrontare e distruggere tutti gli abitanti del pianeta che sono ormai diventati macchine di distruzione e spostarsi tra vari livelli e piattaforme. Una delle caratteristiche più belle di questo gioco è la libertà di movimento dato che si può esplorare ogni livello in qualunque direzione e questi sono enormi e pieni di stanze segrete e armi supplementari.

A differenza di altri giochi i boss di fine livello non sono sempre alla fine di questo, ma è possibile incontrarli anche all'inizio del livello.



E l'Amstrad CPC?

La versione per l'Amstrad CPC è controversa perché da una parte è meglio la versione per Commodore 64, ma anche la versione CPC in altri punti è meglio di quella per C64.

Il design della grafica è basato sulla versione Spectrum, ma l'ottimizzazione per il CPC ha portato una grafica molto più colorata e un fondale meno spigoloso della versione Spectrum.

Rispetto alla versione per Commodore 64 c'è una migliore ombreggiatura, è più chiaro, ci sono più colori, il personaggio è più dettagliato e nella sezione di volo il protagonista ha un jet-pack ben visibile mentre nella versione Commodore 64 non c'è nulla.

Di contro i boss di fine livello sono più piccoli, meno impressionanti e si notano maggiormente i blocchi dato che qui la risoluzione è inferiore a quella del C64.

Ma quanti colori?

Come detto sopra la versione CPC ha molti più colori e questi aumentano mano a mano che si procede nel gioco con le sezioni in acqua davvero strepitosa, molto superiore al Commodore 64, ma il rovescio della medaglia è che in altre sezioni il grigio metallizzato della versione C64 è superiore.

Audio e Animazioni

L'Amstrad non ha musica né durante i titoli né durante il gioco. Per quanto riguarda l'animazione è abbastanza fluida con un po' di parallasse retinato, ma non ai livelli del Commodore 64 che da questo punto di vista è anni luce più avanti e solo le macchine a 16 bit sanno fare di meglio.

Una buona conversione, molto colorata, ma che nei punti più complessi porta a dei rallentamenti dell'azione.

E LA VERSIONE SPECTRUM?

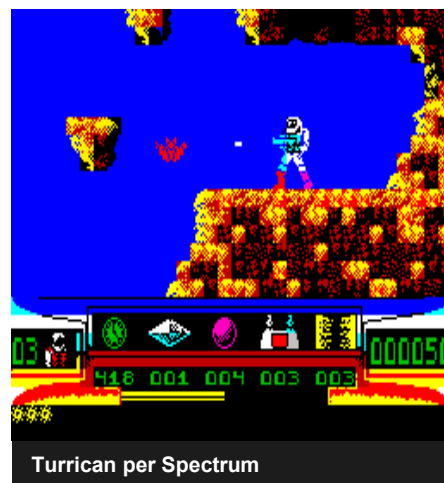
La versione Spectrum come design è uguale alla versione Amstrad, ma qui i programmatori per superare i limiti hardware hanno scelto di lasciare lo scrolling e gli sprite del movimento a 8x8 pixel per cercare di aumentare i colori e hanno fatto un ottimo lavoro.

Le animazioni sono peggiori delle altre due versioni e il parallasse è identico alla versione CPC.

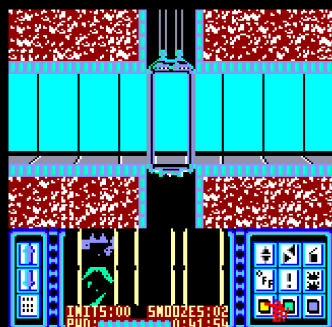
Anche questa versione non ha la musica, ma solo gli effetti e sono fatti anche abbastanza male e poco realistici.

E' una conversione in generale molto simile alla versione Amstrad a parte i colori e la risoluzione leggermente più bassa.

Si tratta tuttavia di una conversione memorabile e tecnicamente la macchina viene sfruttata al massimo.



IMPOSSIBLE MISSION



E' una versione realizzata discretamente bene, ma siamo lontani dall'ottima versione per Commodore 64.

I colori sono molto più vivaci in questa versione, ma il dettaglio è inferiore alla versione Commodore 64 e lo si vede dalla qualità del giocatore dove i blocchi sono fin troppo evidenti.

Il design dei livelli è fatto molto bene e la vivacità dei colori aiuta nel gioco però in generale e giocandoci ci si rende conto che la versione per C64 è fatta decisamente meglio anche se per colori è inferiore.

Non c'è musica nei titoli, né il parlato e ci sono solo gli effetti durante il gioco e anche qui non sono niente di speciale.



Impossible Mission per Amstrad CPC

IMPOSSIBLE MISSION (1984-1988, Epyx)

Il professore pazzo Elvin Atombender è riuscito a violare i computer nazionali di sicurezza e quindi tocca al giocatore riuscire a penetrare nella fortezza tecnologica del professore e cercare in ogni stanza le parti della password per sventare i diabolici piani di Atombender.

Le varie stanze del complesso sono piene di pericolosissimi robot che sparano scariche elettriche mortali, ma anche il solo sfiorarli provoca la morte istantanea e se non bastasse c'è anche un nemico più subdolo: una grossa sfera che segue esattamente ogni movimento del giocatore che deve trovare con astuzia il modo di liberarsi di questo nemico.

Questa sfera può essere distrutta solo se colpisce uno dei robot o viene spinta giù nelle botole di alcune stanze.

Il giocatore ha solo sei ore di tempo per trovare i 36 pezzi per la password e ogni volta che muore vengono tolti 10 minuti dal tempo totale.

L'enigma dei pezzi è molto difficile dato che si possono assemblare solo tre pezzi per volta e questi pezzi possono essere anche capovolti e quindi bisogna trovare la posizione giusta. La soluzione dell'enigma è casuale ad ogni partita.



• DANTE'S INFERNO

In Dante's Inferno il giocatore si ritrova all'inferno e deve cercare di raggiungere il purgatorio attraversando i vari gironi infernali, raccogliendo oggetti e cercando di attraversare senza pericoli queste zone.

Non è un'impresa facile perché ogni girone ha le sue caratteristiche che possono essere positive o negative e per passare al girone successivo bisogna superare degli enigmi con sono rappresentati da uno oggetto oppure una serie di oggetti.

Ad esempio per attraversare lo Stige bisogna farsi dare un passaggio dal suo traghettatore, ma vuole essere pagato quindi bisogna cercare dei soldi che si trovano per il livello iniziale.

Oltre a raccogliere oggetti e sapere come devono essere utilizzati bisogna evitare a tutti i costi i dannati che si trovano nei gironi, o altri esseri perché se il giocatore viene accidentalmente in contatto con questi sarà condannato alla punizione presente in quel girone, per l'eternità.

Se si è in grado di superare tutti gli enigmi e evitare tutti i pericoli si potrà accedere al purgatorio che è la metà di questo gioco.

Un bel gioco

Si tratta di un bel gioco anche perché è basato sulla Divina Commedia di Dante Alighieri e più precisamente sulla prima cantica, quella dell'Inferno.

Il giocatore è Dante Alighieri che inizia la sua avventura in una selva oscura dove si trova l'entrata per l'inferno.

Per quanto riguarda la grafica e sonoro sono su buoni livelli e molto belle anche le animazioni soprattutto dei dannati che mostrano le loro punizioni in base ai peccati commessi e quindi da un'idea di quello che si immaginava leggendo l'opera di Dante. La difficoltà è ben calibrata anche se superato il primo enigma, questa aumenta abbastanza repentinamente.

OLLI AND LISSA: THE GHOST OF SHILMOORE CASTLE (1986, Firebird)

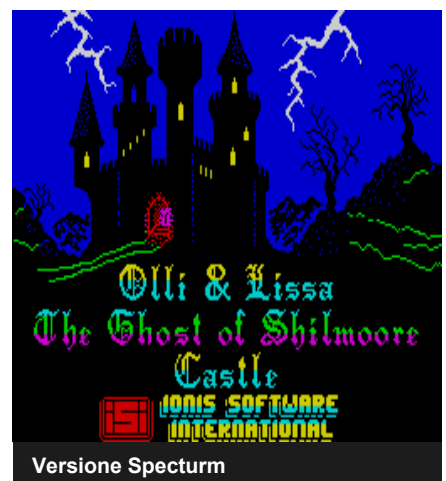
Olli e la sua ragazza Lissa sono prigionieri nel castello dal fantasma di Sir Humphrey che vuole diventare invisibile per essere ancora più pauroso e per farlo sono necessari otto ingredienti sparsi per il castello.

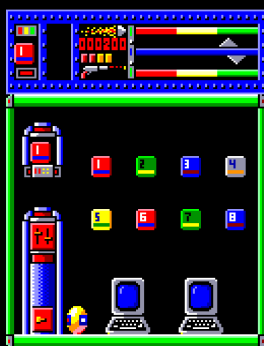
Mentre Lissa è impegnata al calderone, Olli, deve andare in giro per il castello infestato da pericolosi fantasmi a cercare questi ingredienti.

Si tratta di un gioco a piattaforme estremamente difficile dato che ogni stanza è piena di fantasmi e l'unico modo per evitare il loro contatto nocivo è quello di saltare, ma la difficoltà è che questo va fatto in maniera millimetrica e quindi si muore abbastanza spesso senza riuscire nemmeno a prendere un solo ingrediente.

Come se non bastasse la barra di energia cala inesorabilmente e quindi bisogna raccogliere alla svelta gli ingredienti.

Un'altra difficoltà è che cercando di saltare un fantasma si rischia di colpire quello che sta al piano di sopra, quindi bisogna calcolare bene i tempi di salto.





Si vede molto bene in questo gioco l'accuratezza della grafica e dei colori che sono stati ben amalgamati per realizzare un gioco fantastico.

Equinox è uscito per varie macchine dell'epoca anche per il Commodore 64 e Spectrum, ma questa versione è la migliore perché è molto fluida, molto colorata e ben realizzata.

Anche la musica è fatta molto bene seconda solo alla versione per C64.



Amstrad CPC, 1986 - Mikro-Gen

EQUINOX

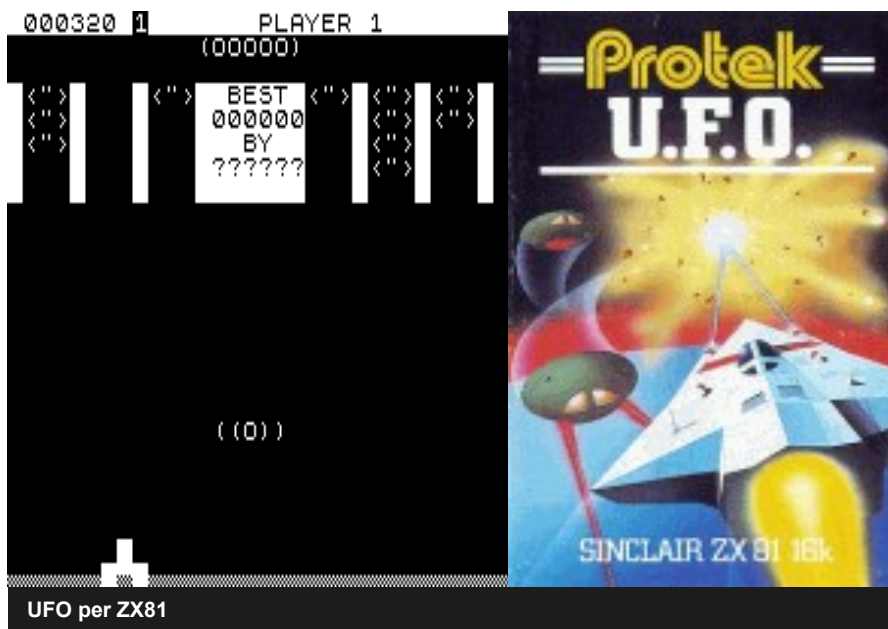
L'asteroide miniera Sury-Ani 7 è stato contaminato da radiazioni da rifiuti tossici e così viene inviato un droide che deve spostarsi negli otto livelli di questo complesso cercando questi contenitori e inviarli allo smaltimento.

Per complicare il lavoro di questo droide, il complesso è infestato da guardiani tutt'altro che amichevoli e bisogna cercare di evitarli.

Questa versione per Amstrad CPC è molto colorata e i movimenti sono davvero fluidi. La musica è presente in questo gioco ed è molto buona.

Giocando a questo gioco si può pensare che sia uno spara e fuggi, ma in realtà non lo è perché bisogna ragionare sul da farsi e usare nel modo giusto gli oggetti che vengono trovati lungo il percorso e poi usare i teletrasporti nel modo giusto.

Si tratta forse di uno dei più bei giochi usciti per questa macchina.



• UFO (1983, Protek)

UFO è un gioco spara e fuggi a scorrimento verticale dove bisogna distruggere gli alieni kamikaze prima che distruggano la nave del giocatore facendo anche attenzione ad evitare i bombardieri neutronici.

Il gioco è basato sull'arcade "Astro Invaders" e sembra una variante di questo gioco anche se ci sono delle differenze sul sistema di attacco dei nemici.

Questi si posizionano in colonna non appena escono dallo schermo e si lanciano verso il giocatore in una modalità suicida e se non vengono distrutti in tempo, colpendo il suolo esplodono con una deflagrazione tale che se il giocatore è troppo vicino muore.

Oltre a questi nemici ci sono di tanto in tanto dei bombardieri che quando colpiscono il terreno l'esplosione devasta l'intero schermo di gioco distruggendo tutto e quindi vanno abbattuti prima che tocchino il suolo.

Ci sono solo tre vite per riuscire a fermare questo attacco suicida.

SINCLAIR ZX 81

Il Sinclair ZX 81 non ha niente a che vedere con lo ZX Spectrum. In realtà si tratta di un piccolo computer basato sul processore Zilog Z80 ed ebbe un successo notevole arrivando a vendere più di 1 milione di copie.

Lo si poteva comprare già assemblato oppure in un kit per crearselo da se e per risparmiare qualcosa sul costo.

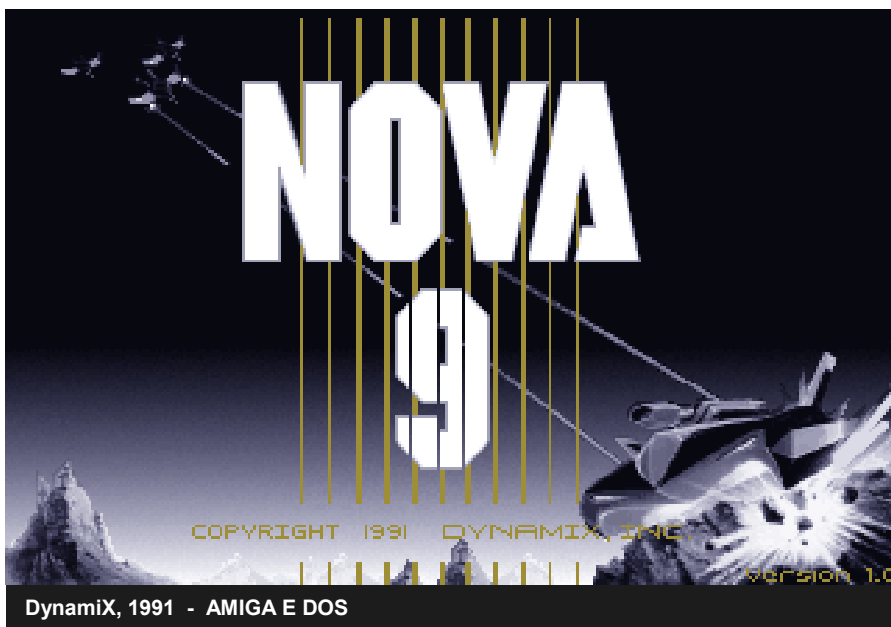
Tra le curiosità di questa macchina è che alcuni giovani con lo ZX 81 riuscirono a penetrare nel super computer Cray-1 che conteneva tutte le informazioni sul test nucleare di Mururoa.

La macchina aveva un registratore di cassette integrato che però creava dei disturbi a video e se il segnale non veniva letto ad un certo volume, il caricamento del programma non andava a buon fine. In questo caso bisogna ricaricare il tutto modificando il livello del volume.

Anche la ROM aveva un grosso bug quando si effettuavano delle Radici Quadrate dando risultati sbagliati. Sinclair però vendeva ugualmente la macchina con il bug della ROM.



Sinclair ZX 81



• NOVA 9

Sono passati due anni dalla guerra di Stellar 7 e il malvagio Sir Draxon è scomparso.

Da Nova 9 giunge una chiamata di soccorso e il capitano John Alex alla guida del nuovo carro armato Raven II parte per investigare.

Azione in 3D

Nova 9 è il seguito di Stellar 7, un gioco di azione di carri armati futuristici in 3D dove il giocatore si trova all'interno del carro con visuale in prima persona e lo scopo del gioco è quello di distruggere i vari nemici sui nove pianeti.

Il carro armato è dotato di numerose armi e uno scanner a lungo raggio avverte il giocatore della presenza di nemici nelle vicinanze e ha anche un sistema per diventare invisibili in caso di evenienza. Armi extra e potenziamenti si possono trovare distruggendo i nemici oppure si possono recuperare in giro per i pianeti.

L'azione di gioco è possibile gustarsela anche con visuali esterne con tutta la grafica poligonale del gioco dove anche se si tratta di semplici poligoni, hanno una sorta di ombreggiature e spostandosi con le visuali esterne i poligoni cambiano colore in base alla luce e alle ombre e nel 1991 era una bella cosa da vedere.

La grafica poligonale però costa in termini di velocità e sicuramente non è il motore 3D più veloce su Amiga, ma fa il suo dovere.

Scontro tra Amiga e PC

Si tratta dello stesso gioco e anche durante l'azione vera e propria si vede chiaramente, ma la versione Amiga sembra essere stata realizzata di fretta e furia tralasciando degli elementi che dovrebbe essere scontati in un gioco del genere.

Potete vedere i due giochi su RetroTrailer sul sito di AmigaPage

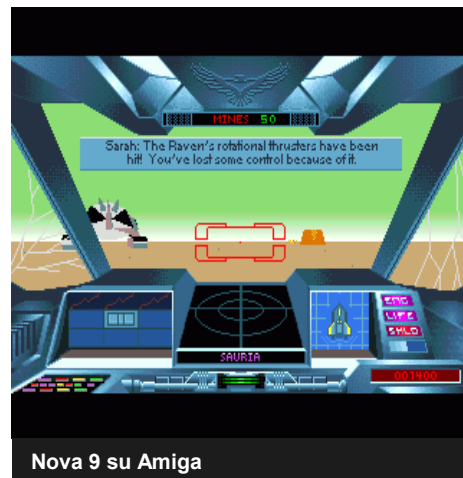
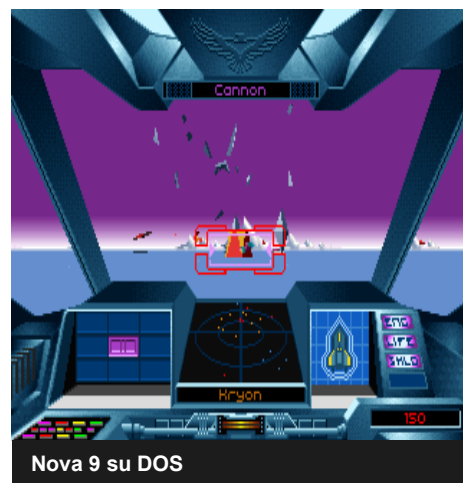
L'introduzione del gioco è fatta molto meglio su Amiga per quanta riguarda gli effetti sonori praticamente assenti nella versione DOS e che danno all'introduzione la voglia di guardarla più volte.

La versione DOS ha in più una sezione quasi avventura in prima persona dove bisogna muoversi per i corridoi dell'hangar e dove ci sono anche le opzioni di gioco con le varie preferenze. Entrati nell'hangar si sale sul carro e inizia l'azione di gioco vera e propria.

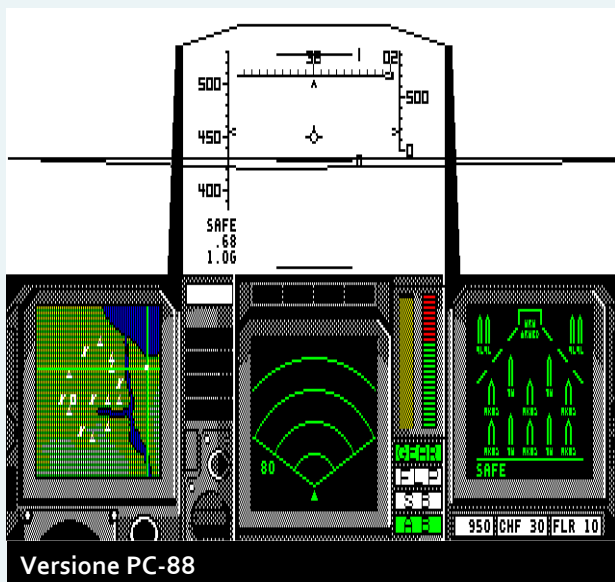
La versione Amiga dopo l'introduzione parte subito il gioco e non c'è modo di uscire. Premendo il tasto "ESC" si può ricominciare la partita e basta.

Nella versione DOS si può uscire, si salva il punteggio e si ritorna all'hangar iniziale dove si può scegliere cosa fare.

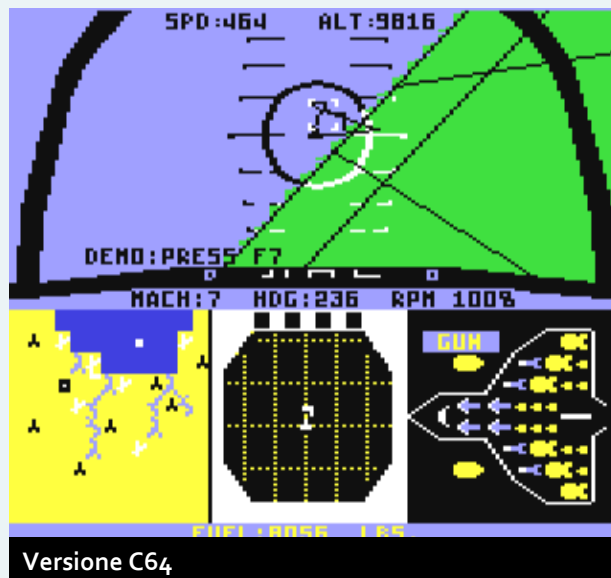
Graficamente sono identici a parte la versione DOS che ha più colori e maggiori dettagli sui poligoni e sulle esplosioni.



F-15 STRIKE EAGLE: PC-88 VS C64



Versione PC-88



Versione C64

Si tratta di un simulatore di volo uscito per più di 10 piattaforme diverse che includono computer e console e il suo successo è dovuto all'estrema giocabilità unita alla simulazione di volo.

Il gioco inizia non appena il giocatore sceglie uno dei tre scenari disponibili: Libia, Golfo Persico o Vietnam.

La visuale del gioco è all'interno dell'abitacolo e quindi in prima persona e chi più bene e chi più male riesce a riprodurre l'abitacolo di un F-15 per dare una migliore sensazione di trovarsi all'interno di un caccia durante una battaglia militare.

Per l'epoca in cui è uscito è un capolavoro perché in tutte le versioni si è raggiunto un ottimo livello grafico e di gioco, ma in questa recensione si vuole esaminare in dettaglio due macchine a 8 bit a confronto: il Nec PC-8801 e il Commodore 64.

Da come si vede da queste immagini, il PC-88 non sembra affatto una macchina a 8 bit perché mostra una grafica molto superiore alla versione C64 che esce con un gioco quasi completamente stravolto e anche l'abitacolo non sembra nemmeno quello di un F-15.

In questa pagina si vuole ancora, per l'ennesima volta, esaltare una macchina a 8bit come il PC-8801 della NEC che riproduce la grafica vista ad esempio nel secondo episodio su computer a 16 bit

Un dettaglio notevole dove ogni particolare viene riprodotto con dovizia di particolare e l'unica cosa che disorienta è la grafica negli esterni che appare monotona nei colori, ma se da una parte questa macchina riesce ad esaltare le schermate statiche dall'altra è una macchina a 8bit e nelle scene di azione si comporta come le altre.

La versione Commodore 64 ha un abitacolo completamente diverso e ridotto molto nel dettaglio, ma l'azione di gioco è frenetica, colorata, veloce, c'è un netto contrasto tra cielo e terra cosa che non è per la versione PC-88 che però mantiene una grafica anche negli esterni molto simile alla versione computer a 16 bit.

Un altro ennesimo applauso per questo eccezionale sistema a 8 bit praticamente sconosciuto in occidente..



• DEMOSCENE

Da questo numero ho deciso di riprendere a far leggere a chi non ha letto il mio sito, un po' di recensioni della demoscene che include delle opere d'arte senza tempo e senza spazio.

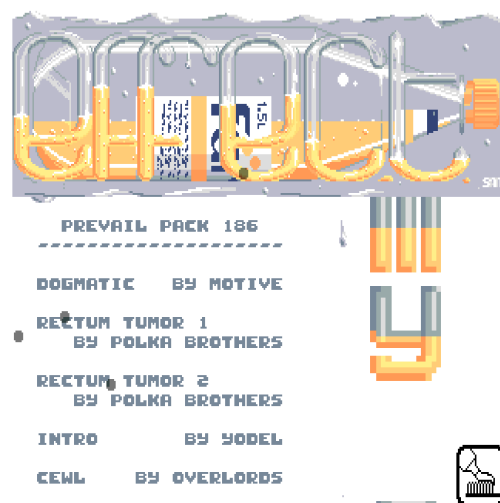
La demoscene ha avuto l'onore di essere ufficialmente riconosciuta come arte e chi realizza delle demo sono artisti a tutti gli effetti.

La demoscene è un'arte particolare perché si tratta di grafica statica, animazioni in 2D e 3D accompagnata da musica e che coinvolge chi le guarda, da delle emozioni che altre animazioni o immagini non riescono a dare.

Questo modo di esprimere musica e grafica porta migliaia di utenti a partecipare ad eventi dedicati alla demoscene sparsi per il mondo e che durano tutto l'anno.

Come non citare The Gathering, l'Assembly, il Tokyodemofest, il Buenzi ecc.. Sono tantissimi i party che si svolgono in ogni paese del mondo e in queste pagine voglio far rileggere le recensioni che scrissi tanto tempo fa e che forse ora si sono dimenticate.

Inizialmente più che recensioni saranno semplici analisi critiche sulla demo, consigli hardware e giudizi emozionali che provai durante l'esecuzione in diretta di queste demo.



LIGHT 2 (Iris)

Gli Iris ci abitua sempre a grandi produzioni e anche stavolta non si smentiscono. Anche se tutta la demo mostra effetti classici senza lasciare la bocca aperta per qualche trovata spettacolare, riescono a tenere chi la guarda ben concentrato sul monitor per scoprire quale sarà la scena seguente, alternando bella grafica, ottime tessiture e effetti leggeri e lisci.

La demo è divisa in due parti: nella prima parte le scene sono un po' lente e monotone, ma si rifà nella seconda parte dove è più viva e scattante.

La musica è realizzata davvero bene, con un uso degli strumenti sempre all'altezza e una voce bella e udibile.

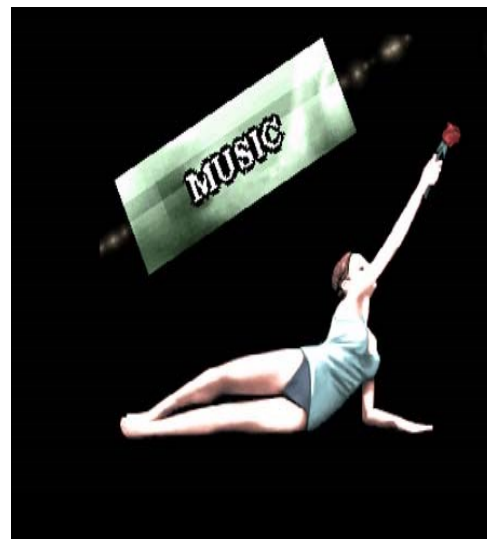
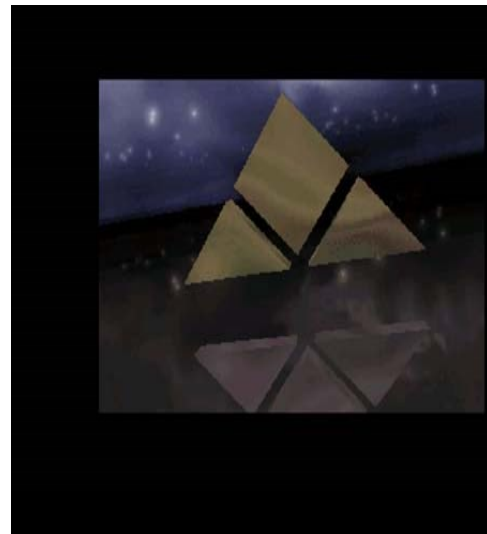
Come dice il nome, tutto è incentrato sulla luce e tutti gli oggetti presenti nelle varie scene sono sempre avvolti dalla luce, da particelle luminose che irradiano gli oggetti illuminandoli in ogni aspetto.

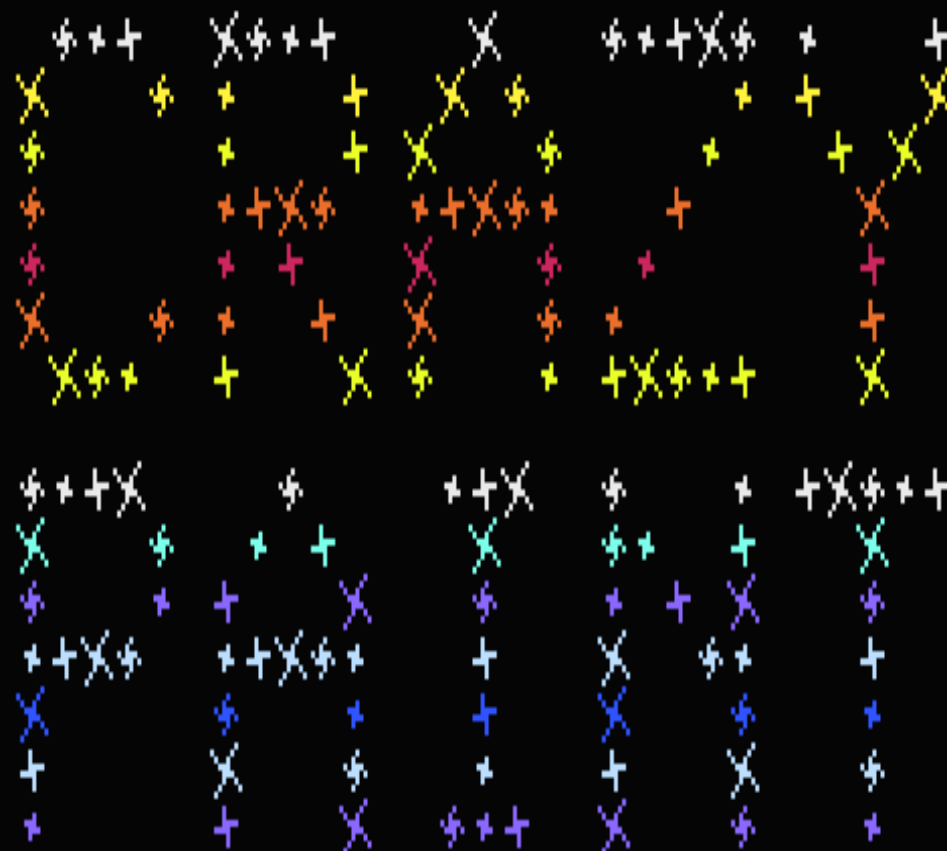
Tra le scene più belle c'è quella delle sfere trasparenti che lasciano intravedere lo sfondo mentre passano, il cuore illuminato da luci che irradiano la superficie di questo al loro passaggio.

In tutta la demo c'è un ottimo uso delle tessiture e sono tanti i poligoni usati per realizzare ogni scena e gli stessi autori raccomandano almeno un 68060.

Non ho potuto provare questa demo su un vero hardware Amiga e quindi non posso confermare che le richieste hardware siano queste, ma credo che per quello che si vede si dovrebbe riuscire ad avere buone prestazioni con un 68040 e 16 MB di Fast RAM.

Per tutti gli altri che hanno 68020 o 68030 non resta che provare..





WRITTEN BY J. BUCHMUELLER
[C] 1984 THE COLOUR CONNECTION
<5> LEVEL HIGH-SCORE:
START 5 J.B. 016430