

REV'n'GE!

#26

Retro Emulator Vision and Game

I Difensori

Difendere la terra e la Corona

Overclock

Questa volta mettiamo il turbo ai 6x86

Giochi dall'Oriente

Il primo video gioco dedicato a Dragon Ball

RECENSIONI: Das Boot - Alien Breed - Afterburner II - Aliens I e II - Defender of the Crown - Defenders of the Earth - Spider-Man: Il ritorno di Hobgoblin - The Detective Game - Deliverance - Roller Coaster Rumbler - SplayMaster - Illustrated Dictionary - How Multimedia Computers Work

EDITORIALE NUMERO 26

Eccoci al primo numero di Febbraio 2015, un numero che pensavo di non riuscire a completare col solito numero di pagine anche perché avevo perso un poco d'ispirazione.

Con questo numero ho deciso di aumentare il numero di recensioni, quindi fare meno comparazioni e analizzare i giochi sulla singola piattaforma e comunque ridurre il numero di raffronti. A tempo di record sono riuscito a mettere dentro bei titoli da leggere tutto d'un fiato perché non ci sono pause tra una recensione e altra.

Tra le piattaforme che REV'n'GE! Prende in esame ogni numero c'è sempre il buon Commodore 64 che ormai sta diventando una delle piattaforme preferite soprattutto perché ci sono così tanti titoli che molti utenti magari non conoscono e che nemmeno io conoscevo.

Non manca la sezione hardware vintage con nuovi overclock; questa parte andrà avanti ancora un paio di numeri e poi la toglierò se non trovo qualche alternativa sull'hardware.

Ho deciso di togliere le "Riflessioni" che tanto erano solo momenti di svago temporanei e anche perché in questo numero non avevo niente di cui parlare. Ho eliminato anche i giochi in breve perché da leggere ce ne è abbastanza.

Rimane ancora la parte dei giochi orientali che sono talmente vasti come quantità che due al mese sono sufficienti per riempire la pagina a loro riservata.

Ho anche deciso di allungare l'editoriale e fare il sommario nella pagina successiva perché il numero di recensioni è aumentato e non ci stavano tutte nella vecchia versione.

Buona Lettura

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.

RETRO TRAILER VIDEO

Alcune immagini sono linkate a Retro Trailer che si trova su Amigapage.it, spezzoni video tratti dai giochi..

Sommario Numero 26

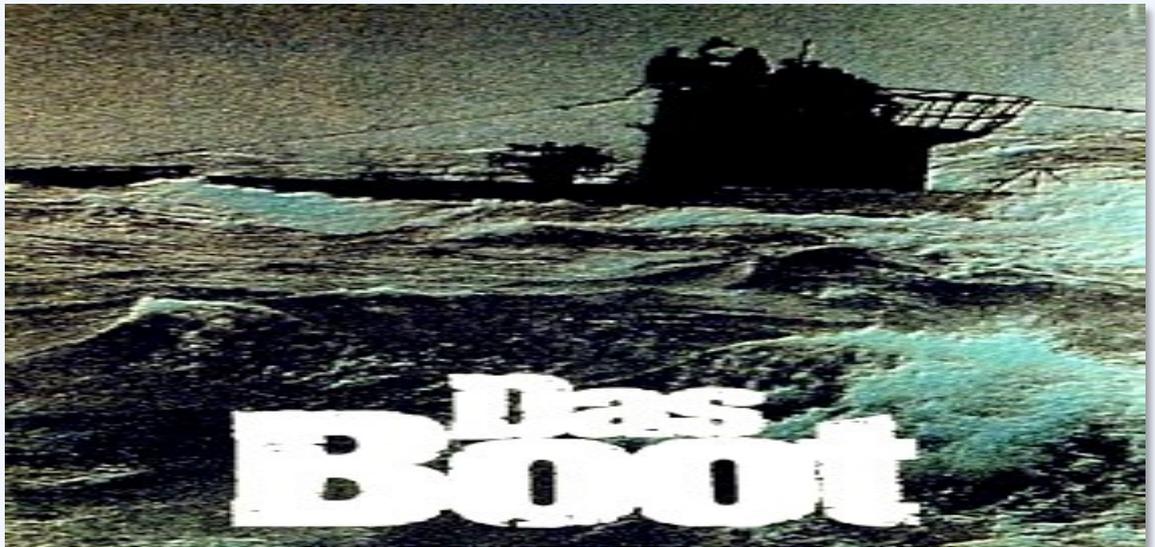
Febbraio 2015

Das Boot	4-5
Alien Breed	6
After Burner II	7-8
Aliens & Aliens 2	9-10
Defender of the Crown	10-16
Defenders of the Earth	17
Spider-man: Il Ritorno di Hobgoblin	22-23
Dragon Ball	19
The Detective Game	20
Deliverance	21-23
Roller Coaster Rumbler	27
SplayMaster	28
American Heritage Illustrated Encyclopedic Dictionary	31
How Multimedia Computers Work	32

1990, Three Sixty Pacific

Amiga

PC



Quando nuotate al mare, guardatevi sotto i piedi perché potrebbe esserci un sottomarino sotto di voi!

Das Boot è un gioco di simulazione navale dove il giocatore è il comandante di un sottomarino Tedesco U-Boat di tipo VII che deve portare a termine delle missioni contro i nemici durante la Seconda Guerra Mondiale.

Si tratta di una simulazione a tutti gli effetti perché si ha il pieno controllo di tutti i sistemi del sottomarino ed è possibile aumentare o diminuire il livello di realismo. Tuttavia anche impostando il gioco nel modo più facile possibile, il controllo globale dell'U-Boat rimane completo.

La simulazione prevede tutto quello che c'era nella realtà, quindi controllo dello spazio aereo a vista o tramite radar per gli attacchi frequenti degli aerei, evitare le bombe di profondità lanciate dalle cacciatorpediniere, evitare le mine, ma anche ingaggiare battaglie sottomarine o attaccare a sorpresa bersagli rimanendo ben nascosti sotto il mare.

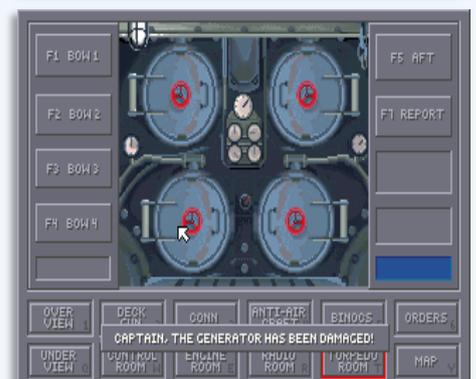
Il gioco ha anche una parte strategica perché non ci si lancia a caso contro un bersaglio, ma bisogna studiare un modo per colpirlo senza poi essere oggetto di contro attacchi.

Fra le battaglie navali, quelle con i sottomarini sono le più affascinanti perché danno proprio quella sensazione di claustrofobia nel vivere dentro una lattina nelle profondità del mare, avvicinarsi di nascosto ai bersagli senza che questi siano in grado di rilevare il pericolo, lanciare il siluro e poi fuggire e guardare la nave nemica esplodere e affondare.

Das Boot migliora queste sensazioni grazie alla grafica in 3D poligonale renderizzata per tutto quello che riguarda le visuali esterne quindi il sottomarino stesso, gli aerei, le altre navi, le esplosioni, le coste con i paesaggi.

Anche senza usare nessun tipo di texture c'è un ottimo dettaglio ed è possibile anche disattivare la grafica renderizzata dai poligoni e togliere tutto il dettaglio per farlo girare praticamente su ogni macchina.

Anche alcuni scenari sono stati riprodotti bene come i fiordi con le loro pareti scoscese da una parte e dall'altra e collegati da ponti sospesi, le navi e gli aerei tutto intorno rendendo la simulazione più vera e realistica possibile.



Il gioco ha solo due opzioni: l'allenamento che prevede 4 prove in superficie e 4 prove sottacqua e la scelta delle missioni singole.

C'è da dire che queste saranno le missioni più giocate perché si entra subito in azione e viene mostrata subito la tanta grafica disponibile davvero buona e dettagliata in tutte le situazioni.

Non c'è una vera e propria campagna, ma solo cinque missioni che però sono enormi perché coprono ciascuna delle aree molto grandi, come i fiordi Norvegesi, il pattugliamento del Nord Atlantico, le missioni Artiche, il Mediterraneo e poi la baia di Biscay.

Prima di iniziare una di queste missioni viene chiesto un livello di difficoltà che si basa sul realismo, il tipo di sottomarino tra i tre tipi di U-Boat VII disponibili e infine l'accuratezza storica delle missioni per migliorare ulteriormente la simulazione navale.

E' vero che non ci sono tantissime missioni, non c'è una vera e propria campagna, ma ognuna di queste è talmente vasta che impegnerà il giocatore per tante ore come se fosse una campagna vera e propria.

Il gioco non ha introduzione o sequenze di intermezzo, ma solo una breve descrizione della missione e poi subito in azione sopra o sotto il mare.

Le prestazioni sono buone anche con il dettaglio massimo un 386SX dovrebbe essere più che sufficiente a rendere il gioco sempre fluido. Nella sezione "preferenze" è possibile modificare alcuni dettagli di gioco se ci dovrebbero essere problemi di questo tipo.

L'audio è buono, con una musica ben orecchiabile nella schermata introduttiva e buoni gli effetti sonori.

Un gioco raccomandato a tutti quelli che amano le simulazioni navali e soprattutto per chi ama colpire stando nascosto sottacqua.

PC=8

Davvero bella questa simulazione che anche se non ha tante missioni, queste sono così vaste che sembrano proprio delle campagne vere e proprie.

Tanta grafica 3D renderizzata e dettagliata che riproduce molto bene tutto quello che ci si aspetta. Belle le sequenze distruttive e di affondamento delle navi con fiamme e fumo che solo per queste vi farà andare a cercare navi su navi per affondarle.

Ci sono anche ben 7 opzioni di realismo tra difficoltà e accuratezza storica per rivivere grandi emozioni.

E la versione Amiga?

La versione Amiga è davvero strepitosa perché ha la stessa grafica vista su PC con un audio davvero ottimo.

Gli effetti sonori dei cannoni sono proprio reali e sembra davvero di essere lì con l'assordante rumore del colpo. Anche il rumore delle onde è davvero realistico. Solo con 1 MB di memoria però ci sono tutti gli effetti sonori, perché con 512k molti effetti sonori non ci sono e quelli presenti sono ridotti anche di qualità.

Graficamente è molto colorato e non si notano troppe differenze dalla versione DOS a parte la scattosità della grafica che comunque anche durante il caricamento viene spiegato che per goderselo è meglio avere almeno un 68020.

Se per la grafica si riesce a trovare il giusto equilibrio con le opzioni di dettaglio, i caricamenti da disco sono continui e l'azione viene spezzata in ogni momento anche per le piccolezze più disparate.

Funziona anche con solo 512k, ma meglio avere anche i 512k di Fast per avere l'audio completo.





Ogni missione è accompagnata da una breve descrizione su quello che bisogna fare e il gioco permette al giocatore una libertà di esplorazione e quindi anche trovando la via d'uscita si può continuare a girare per trovare munizioni, chiavi e vari altri bonus.

La difficoltà è elevata per il gran numero di nemici e anche perché ci vuole una bella raffica di colpi per buttarli giù e spesso attaccano in gran numero.

Alien Breed è un gioco di azione pura e semplice realizzato nel 1991 dal Team 17 per Amiga ed è un gioco di azione pura e semplice il cui scopo è quello di superare tutti i livelli cercando di sopravvivere alle infinite orde di alieni che infestano l'area.

Il giocatore può recuperare vari oggetti come armi, munizioni o anche oggetti bonus per incrementare il punteggio.

Il gioco è fortemente ispirato al film di Aliens anche se tiene le distanze sul gameplay, quindi riprende la forma degli Alieni visti nel film e qui ben riprodotti e nei livelli più avanzati il giocatore rimarrà intrappolato in alcune stanze dove ci sarà un enorme alieno che ricorda molto la Regina di Aliens.

La visuale di gioco è dall'alto con le zone che sono caratterizzate da ambientazioni labirintiche e claustrofobiche senza apparente via d'uscita con orde di alieni che cercano di impedire una via di fuga.

Il gioco ricorda molto Gauntlet per il gameplay perché è molto simile, quindi la ricerca di oggetti, di armi, di chiavi per aprire le porte e di passaggi per i livelli successivi. Come in Gauntlet ci sono ambientazioni labirintiche che confondono il giocatore nella ricerca di una via d'uscita e Alieni che sembrano interminabili.

Come si presenta sembra un gautlet con il tema di Aliens, ma Team 17 ha fatto in modo che il gioco sia molto più profondo di come si presenta.

Hanno realizzato un disco "0": in pratica

Amiga= 8
 La saga di Alien Breed è sicuramente una delle migliori su Amiga perché sfrutta la macchina come pochi altri giochi in tutti i reparti e dando una giocabilità senza pari.
 Tuttavia alla lunga può stancare perché la visuale non permette una grande varietà di azione.



si tratta di una introduzione animata del gioco che spiega la trama e lo scopo, finito il quale viene chiesto di inserire il disco 1 e iniziare così a giocare.

Tecnicamente è uno dei migliori giochi del genere su Amiga perché la macchina viene sfruttata sia dal punto di vista grafico che audio.

La grafica è buona, molto colorata e con la fluidità tipica di Amiga in questi giochi e da quella sensazione di oscurità, di paura e di ansia come se fossimo davvero lì, perduti tra labirinti bui infestati da pericolosi Aliens.

Gli effetti sonori sono buoni sia per il rumore delle armi, dei versi degli alieni e sempre presente in sottofondo un motivo cupo che ricorda quasi il battito del cuore che serve a rendere il gioco più oscuro, più pauroso, tenebroso.

La giocabilità è elevata, ma può piacere e non piacere perché alla lunga è un po' ripetitivo come lo era Gauntlet e la difficoltà nei livelli avanzati è molto alta come consuetudine dei giochi Team 17.



1988, Activision - Atari ST

E' un gioco arcade di volo dove il giocatore guida un F-14 Tomcat dove nei vari livelli di gioco deve distruggere i nemici di vario genere.

L'areo è dotato di mitragliatrici e una serie di missili a ricerca automatica del bersaglio.

La visuale è da dietro l'areo con un mirino che serve per puntare e agganciare i bersagli e poi colpirli con i missili a ricerca.

After Burner è solo questo e alla lunga non si fa assolutamente nient'altro che sparare missili e mitragliare gli aerei avversari che aumentano la difficoltà nei livelli avanzati, ma diventa presto noioso.

Quando il giocatore finisce i missili si assiste ad una sequenza automatica di aggancio con l'aereo di supporto per il rifornimento di armi.

La versione ST ha il fuoco automatico per la mitraglia, mentre il giocatore deve cercare di puntare gli aerei e colpirli con i missili a ricerca.

La grafica in gioco è abbastanza buona, ma con un fondale povero dove se si poteva azzardare di più come alcune versioni "Sega". Questa è Veloce, ma scattosa e in certi momenti risulta davvero arduo riuscire a puntare qualche aereo.

Musica ed effetti presenti durante il gio-



co non di grande qualità, una longevità un po' bassa per una certa ripetitività e un aspetto grafico soprattutto del fondale un po' povero.

La grafica c'è, il gioco è quello, ma ci sono lacune sulla fluidità, sul divertimento in generale che non ne fanno di certo una versione da ricercare.

ST= 6

Gioco carino, bella grafica e con scene in notturna dove anche il pannello di controllo si adegua a questa visuale, ma è un gioco ripetitivo e con una grafica troppo scattosa che danneggia anche quella poca giocabilità che offre.

Activision vs Sega

Questo gioco è disponibile per alcune versioni distribuito dalla Sega che è molto più simile all'originale, a tutto schermo e con una giocabilità davvero molto più alta. Graficamente molto più dettagliato e più definito.

La versione Activision però ha tanto parlato digitalizzato.

Activision vs Sega: Afterburner

After Burner è un altro di quei titoli che subisce un restyle praticamente da zero da una versione all'altra cambiando radicalmente anche la giocabilità e non solo la grafica.

Questa volta Amiga e Commodore 64 hanno ben due versioni distinte di questo gioco che sono anche completamente diversi sia come grafica, come audio, come effetti e come disegno dello scenario.

Un'altra cosa inquietante è che alcuni famosi portali di videogiochi non riportano la versione Sega per i computer, ma solo quella Activision così come le immagini del gioco in questione.

Si vede bene che la versione Amiga e C64 Sega sono praticamente la copia sputata della versione Megadrive e NES, con le dovute differenze qualitative.

Ci sono differenze di giocabilità: La versione Activision ha tanto parlato digitalizzato, quando parte il missile si vede la scia di questo con una bella esplosione, ma ha una grafica più grezza e anche un'area di gioco più piccola.

La versione Sega è a tutto schermo, la grafica in generale è decisamente migliore, più colorata e più fedele al gioco arcade, ma quasi per dispetto perde uno degli effetti più spettacolari come la scia di fumo quando parte il missile.

In questa pagina potete vedere le differenze tra la versione Activision e Sega per la versione Amiga e Commodore 64.

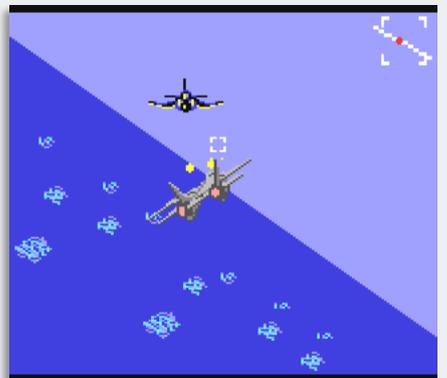
Si noterà anche che la versione Sega sia per C64 sia per Amiga è molto più vicina alla versione Nes e Megadrive di quanto non lo sia l'altra versione.

Misteri di produzione!

Versione Amiga: Activision vs Sega



Versione Commodore 64: Activision vs Sega



Megadrive e NES nell'unica versione Sega





1987, Square - MSX

Square, proprio quelli di Final Fantasy, realizzano su MSX un gioco di azione basato e ispirato dal celebre film "Aliens".

Il gioco ha tutti gli elementi tipici del film a partire dalla protagonista, "Ripley" che deve affrontare i vari tipi di Alieni e i "girini" che cercheranno di impiantare un alieno nel suo corpo.

Per aiutare il giocatore c'è un radar che ricorda il segnalatore visto nel film che mostra quando c'è un pericolo nella vicinanze.

Il gioco è fatto molto bene con una grafica colorata, ma mono colore per ogni singolo oggetto, ma che è molto piacevole da guardare e giocare grazie ad un disegno davvero dettagliato e movimenti molto credibili.

Bella la musicchetta durante il gioco che anche se non è proprio quella del film da una mano al gameplay che tra l'altro rimane davvero buono.

Unico difetto è che se si perde una vita si ricomincia tutto da capo e questo lascia davvero l'amaro in bocca soprattutto dopo essere arrivati molto in avanti nel livello.

Un gioco che comunque riprende bene il tema di Aliens, che si fa giocare molto bene e quindi consigliato a tutti quelli che amano questo genere di

giochi e ai fan della serie.



Aliens (1987, Mr. Micro)

Aliens è un gioco per MSX che riprende il primo film.

In questo gioco non si impersona un solo giocatore, ma i sei personaggi che erano presenti nel primo film ricordando che prima di cambiare giocatore bisognerebbe spostare quello in uso in un posto sicuro.

Il gioco è molto fedele tanto che bisogna stare attenti a dove si uccide un alieno perché quando muore fa uscire dell'acido e se lo si fa fuori davanti ad una porta non si potrà più passare di lì.

Gli alieni possono distruggere passaggi o rendere impossibile passare da altri, ma il giocatore attraverso i vari personaggi, può ripristinarli.

In questo gioco tutto è presente e anche l'interfaccia è costruita proprio per rendere la sensazione di paura del film e con il segnalatore che avverte se si avvicina un alie-

Aliens 2= 7

Davvero un bel gioco di azione a piattaforme che riprende bene il tema del film con una grafica piacevole da guardare, ben colorata nello stile MSX con una buona giocabilità. Buona la musica e un pò di rammarico per il fatto che bisogna ricominciare tutto da capo quando si perde una vita.

Aliens= 7

Un gioco che riprende bene la storia del primo film della serie e che ripropone le stesse sensazioni di paura e di impotenza contro alieni quasi invincibili. Tutto gli elementi tipici del film sono stati ben riprodotti.

Bellissimo gioco.



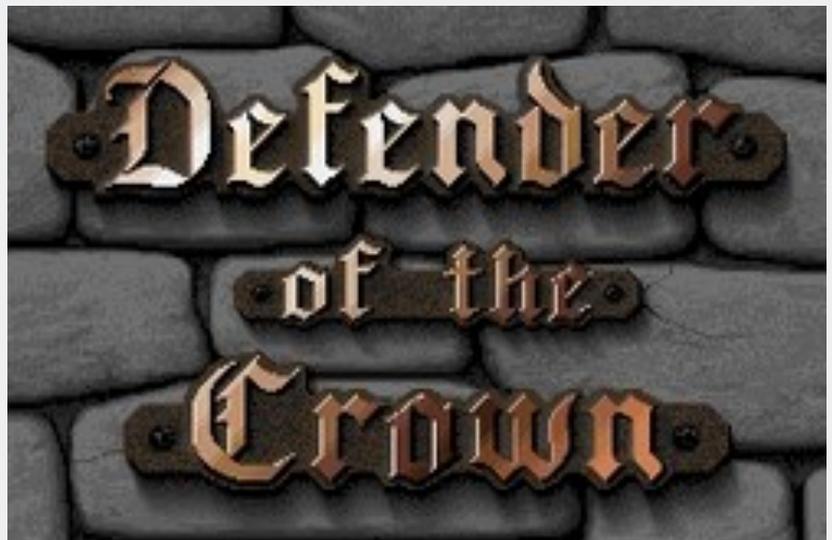


no. Davvero un bel gioco, difficilissimo anche per il fatto che l'alieno può uccidere con un colpo solo e che può anche catturare i personaggi lasciati da soli in zone pericolose.

Quando ci si trova di fronte al nemico bisogna colpire bene e ben centrato perché se risponde fa molti danni e può quindi eliminare facilmente uno dei sei protagonisti.

Il gioco usa anche un livello di stamina quindi per rendere questa avventura ancora più realistica e coinvolgente. Quando finisce questa energia bisogna cercare un posto tranquillo lontano dai pericoli per poterla ripristinare.

Un bel gioco di azione in prima persona da giocare perché rende bene tutte le sensazioni di paura e terrore che ha regalato la versione cinematografica. Sono pochi i giochi che sono ben convertiti da film e che ne riproducono al meglio i momenti principali.



1986, Cinemaware

PC DOS / Windows, NES, Apple II GS, Atari ST, Mac, ZX Spectrum, Commodore 64, Amiga

AMIGA (1986, Cinemaware)

Si tratta di un gioco di genere strategico caratterizzato da dei sotto giochi arcade, ma principalmente è un gioco di strategia dove lo scopo principale è di conquistare tutta l'Inghilterra e diventare il nuovo Re.

Il giocatore è uno dei quattro contendenti a battersi per il controllo della nazione e infatti all'inizio del gioco bisogna scegliere uno dei 4 Sassoni disponibili.

È un gioco strategico perché ci sono tutti gli elementi che lo caratterizzano: il giocatore deve costruire un proprio impero, quindi costruire o potenziare il castello, gestire le risorse economiche, costruirsi un esercito per potersi difendere dagli attacchi degli altri pretendenti e anche attaccare quando si sente pronto a farlo.

Una caratteristica geniale di questo gioco è che introduce dei momenti di svago durante la battaglia come i tornei cavallereschi organizzati tra i

vari stati confinanti, ma questi possono anche incidere sulle sorti della battaglia perché se uno dei Sassoni confinanti muore o rimane



ferito possono cambiare le forze in campo e questo vale anche per il giocatore stesso.

Il Sassone scelto dal giocatore non deve per forza attaccare le altre fazioni che rappresentano il regno, ma è possibile convivere pacificamente o allearsi per affrontare i nemici comuni che sono i Normanni. Non corre buon sangue tra le fazioni e quindi può scatenarsi in ogni momento un attacco tra le parti.

Defender of the Crown (DotC) cita anche personaggi come Robin Hood che viene subito contattato dopo aver iniziato il gioco per garantirsi il suo appoggio. Questa sequenza serve come introduzione al gioco per spiegare al giocatore che il Re è

stato ucciso e il regno è preda al caos dove ogni Sassone accusa l'altro dell'omicidio. Nel frattempo però bisogna anche unire le forze per combattere i Normanni.

E' un gioco strategico, ma abbastanza semplice perché non richiede tante conoscenze e tutto si svolge con poche azioni: si può organizzare un torneo dove si sceglie come avversario un altro Sassone, si può iniziare la conquista di un territorio e costruire un'armata.

Inizialmente i soldi sono molto pochi quindi si può solo costruire un armata di soldati mentre per costruire armi più potenti o addestrare altri cavalieri viene richiesto del denaro che si accumula vincendo battaglie o conquistando castelli altrui.

E' con questa versione, la versione Amiga, che si segna una nuova era nella qualità grafica dei video giochi.

La grafica era davvero spettacolare con una risoluzione di 320x200 a 32 colori e con varie tecniche come quella del Color Cycling era possibile creare effetti dell'acqua che scorre e oggetti riflessi negli specchi.

Quando si cerca di conquistare un castello all'inizio del gioco si entra in un gioco arcade con visuale 2D a scorrimento dove tre soldati del giocatore affrontano tre soldati del castello; due di questi sono in realtà parte dello scenario di battaglia e il giocatore deve controllarne uno solo.

Se si riesce a superare questa prima fase si procede all'interno del castello dove c'è lo scontro finale: il giocatore contro il computer. Se il giocatore vince diventa proprietario del castello con tutte le sue risorse economiche e anche del territorio. Questo è importante perché si può aumentare l'armata con cavalieri e costruire le catapulte per abbattere le mura dei castelli.

Se si perde, si viene catturati, si perdono soldati e soldi.

La grafica in questa parte è semplice-



Amiga= 9

Il gioco dei giochi, una pietra miliare nella storia dell'Amiga che ha messo un punto fisso nel miglioramento della qualità grafica nei videogiochi.

Grafica superlativa, animazioni cinematografiche, riproduzione minuziosa di dettagli davvero maniacale per immergere il giocatore nell'epoca medioevale.

E' un gioco strategico, ma è così immediato che bastano pochi minuti per imparare a giocare e spingere a fare sempre meglio per vedere tutte le animazioni e scene di guerra sempre più complesse.

Cosa si può dire di più?

Sta tutto su 2 dischetti da 3,5" ed è sufficiente un A500 con 512k di memoria per un'esperienza davvero superlativa.

CDTV=9,5

La magnificenza della versione Amiga esaltata da voci di persone reali, musiche su tracce audio ed effetti sonori di sottofondo davvero realistici

mente straordinaria perché i castelli sono stati disegnati come dovevano essere nel periodo medioevale, riprodotti minuziosamente così come i soldati a difesa del castello, con le loro maglie ed elmi tipici del periodo.

La scena interna è ancora più incredibile perché la luce delle torce proietta l'ombra dei contendenti verso il muro e questa è ingigantita e si muove perfettamente sincronizzata con i giocatori e crea proprio la profondità reale tra il personaggio, la fonte di luce e il muro alle loro spalle.

Il torneo cavalleresco è ancora più esaltante perché si inizia con i trombettieri in primo piano che suonano le trombe per annunciare il torneo, i cavalli che sono decorati come non si potrebbe immaginare e i cavalieri con la loro armatura, lo scudo e lance pronti a sfidarsi in un torneo davvero spettacolare.

Tutto è animato alla perfezione e davvero sembra di assistere allo scontro soprattutto perché questo è visto dagli occhi del cavaliere.

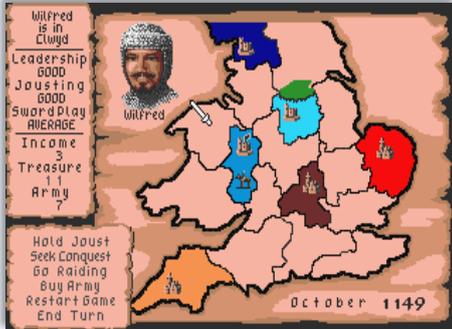
E questo non è niente perché nel gioco sono previste altre scene spettacolari quando si avranno a disposizione le catapulte per abbattere i muri dei castelli.

Un gioco strategico che mostra animazioni e sequenze di combattimento degno di un film cavalleresco di prima classe dove ogni cosa è stata riprodotta minuziosamente come ogni singolo mattone che costituisce un castello. Davvero epico.

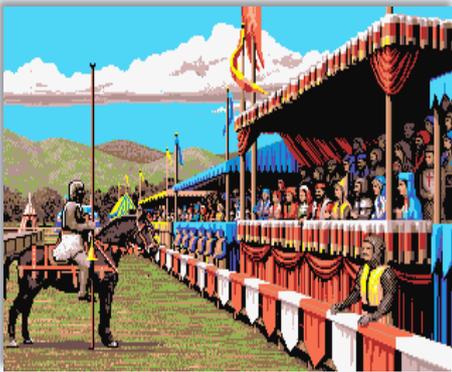
Anche il reparto audio è davvero ottimo con musiche di trombe e strumenti musicali tipici dell'epoca suonati molto bene ed effetti sonori, soprattutto delle spade che si incrociano davvero realistici.

Atari ST (1987, Cinemaware)

Non poteva di certo mancare sull'ATari ST questo capolavoro che però subisce dei cambiamenti nella gameplay quindi una fase gestionale diversa. Fin da subito ci sono più risorse per comprare soldati e cavalieri e in ogni momento del gioco qualunque dei Sassoni può organizzare



un torneo anche quando meno ce lo si aspetta.



Gli assalti ai castelli degli avversari sono gestiti in modo diverso, ma anche proprio nelle parti arcade guidate dal giocatore via mouse.

In questa parte c'è una barra di energia tradizionale per il giocatore e il computer e bisogna consumare tutta quella del computer per avanzare e poi affrontare l'ultimo soldato all'interno del castello che è molto arduo dato che ha più energia del giocatore e una buona abilità.

Durante la parte strategica si può anche saltare il turno senza fare nulla e la fase di conquista tramite l'armata ha più opzioni tanto che si può muovere un'armata, trasferirla, fare visita a Robin Hood. Il trasferimento dell'armata serve per spostare i soldati in territorio a

fianco a quello del giocatore che non è sotto controllo di un altro signore Sassone.

Le battaglie con le catapulte sono gestite tramite alcune scelte che se si vincono si potrà vedere l'animazione, mentre se non si passa vince il computer e si perdono soldi e territori.

La versione ST è molto buona e difficile, forse più complessa per certi aspetti della versione Amiga, ma graficamente ne è molto distante pur essendo fatta molto bene. Molto meno colorata, meno definita e particolareggiata con anche meno personaggi su schermo durante le battaglie. Quest'ultime però sono più difficili da portare a termine e non sempre ci si riesce.

I tornei sono molto frequenti e spesso sono organizzati a caso dagli altri signori del Regno e alla lunga diventano un po' noiose queste frequenti interruzioni.

La parte più debole di questo gioco è l'audio davvero non all'altezza della macchina e troppo simile ad un SID.

E' di certo un bel gioco che vanta una grafica rispetto agli 8 bit davvero notevole, ma rispetto alla versione 16 bit di Commodore non c'è storia.



Il gioco è strutturato esattamente come la versione Atari ST in ogni sua parte, ma la versione PC ha una voce in più che sono le opzioni per attivare o disattivare il suono o abilitare l'uso del joystick che di certo è meglio che usare la tastiera.

Ci sono delle sequenze in più in questa versione soprattutto quando si inviano dei soldati a conquistare dei territori liberi e si può interagire decidendo l'intensità di attacco. Tuttavia questo scontro non è sempre determinante perché se si inviano 5 truppe e ne vengono sconfitte 3 si conquista lo stesso il territorio.

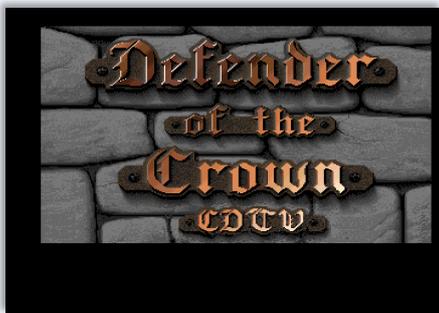
La grafica è in CGA ed EGA, quindi decisamente stilizzata e spartana, ma il gioco ha tutti gli elementi visti nelle versioni migliori. L'audio è rigorosamente suonato via PC-Speaker, ma riproduce la melodia del gioco ascoltata nella versione per Amiga e sembra meglio ascoltare questa che quella per ST.

PC DOS (1986, Cinemaware)

La versione PC risente del periodo, quindi un gioco che usa una grafica CGA o EGA che malgrado tutto mantiene tutti gli elementi vincenti visti nelle altre versioni a 16 bit.



Per quanto riguarda la prestazione non richiede un computer potente (con un 386 è troppo veloce nelle sequenze arcade).



CDTV (1991, CDTV Publishing)

Il gioco è uscito anche per la console Amiga e più precisamente per il CDTV dove può usare il supporto ottico per migliorare ancora di più la versione migliore, ossia quella Amiga.

La versione CDTV usa le tracce audio, la voce di un narratore per l'introduzione e altre migliorie soprattutto grafiche con animazioni più fluide, più realistiche, ma anche la grafica delle costruzioni sembra più vera.

Un CD sfruttato bene, ma principalmente serve solo per la parte audio con parlato di vere persone, musica su tracce audio che lo rendono ancora più cinematografico di come non lo era prima.

Il torneo è davvero incredibile non per la qualità grafica che rimane inalterata, ma per l'audio e gli effetti sonori della gente che guarda lo spettacolo, i rumori di fondo che sono davvero entusiasmanti.



Commodore 64 (1987, Cinemaware)

La versione per Commodore 64 a 8 bit si presenta subito in grande stile con una schermata introduttiva davvero sbalorditiva con una musica riprodotta dal SID come pochissimi altri giochi hanno saputo fare.

Ovviamente la parte grafica del gioco non può assolutamente paragonarsi alle versioni a 16 bit e adotta un sistema grafico più semplice, ma fun-



zionale ed essenziale.

Le schermate statiche sono davvero eccezionali e molto dettagliate anche se sono prive di animazioni, non che le altre versioni lo fossero esageratamente.

La mappa di gioco è uguale alle altre versioni anche se non molto dettagliata, ma i dettagli ci sono per quanto riguarda le icone su di questa e che aiutano a capire chi è il giocatore e chi i suoi possibili avversari.

Devo dire che sono rimasto di stucco con questa versione perché ha le stesse animazioni viste sulla versione CDTV, musica accattivante e impostazione davvero ben fatte che mettono il giocatore in grado di affrontare le varie campagne in maniera così naturale che sembra di avere un'esperienza decennale in questo genere di giochi.

La grafica durante gli scontri nei castelli è davvero fatta bene e tutto è stato riprodotto molto bene, non come i dettagli visti nelle macchine superiori, ma tutto c'è. C'è addirittura la stanza dove la fonte di luce ingigantisce le ombre sul muro che rimangono ben sincronizzate con i personaggi lasciando chiunque giochi alla versione C64 davvero a bocca aperta.

Fantastica e veloce anche la grafica durante i tornei e anche se è, giustamente, inferiore all'Amiga o all'ST è qualcosa di mai visto su una macchina del genere. Era impensabile, impossibile immaginare cosa fosse in grado di fare una macchina con tutti i suoi limiti.

Ad un esame più attento si notano i limiti soprattutto nel numero dei colori degli sprite in movimento che rimangono abbastanza limitati, ma le scene statiche sono da medaglia d'oro.



Obiettivamente non so come catalogare questa versione che forse è anche migliore della versioni a 16 bit non tanto per la grafica, ma per una giocabilità davvero superlativa, soprattutto per la versione su cartuccia che raccomando.

Amstrad CPC

1987, Ubi Soft

Spectrum

1989, Mirrorsoft

Apple II GS

1988, Cinemaware

NES

1989, Ultra Soft



La difesa della corona in rosa e in giallo

Queste due versioni sono caratterizzate da una scelta cromatica che si basa molto sul rosa e sul giallo, già da come si può vedere, ma questo non vuol dire nulla su come potrà essere il gioco.

Amstrad CPC (1987, Ubi Soft)

Questa versione si mantiene molto simile alla versione ST anche come grafica statica e design generale con un buon audio che riproduce molto bene la melodia tipica di questo gioco e sta dietro solo alla versione per C64.

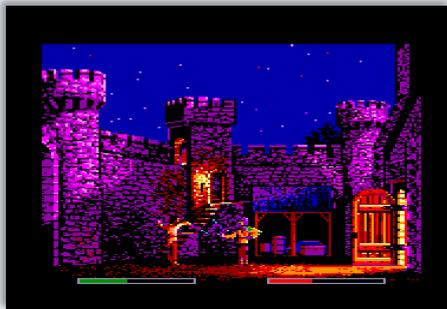
Le schermate statiche sono abbastanza carine (peggiori comunque rispetto alla macchina

Commodore a 8 bit), ha la scelta dei personaggi e una mappa davvero ben fatta, colorata e dettagliata anche se, come si era già detto, il colore predominante è un rosa/violetto.

Incominciando a giocare si notano i grandi limiti di questa conversione e lo si vede nell'attacco al castello dove sono stati ridotti il numero di personaggi su schermo, quindi ora solo 1 per parte contro i due e tre delle altre versioni. In più una esasperante difficoltà impedisce di proseguire. Le animazioni di questi sono ridotti ai minimi termine so-



prattutto il movimento delle gambe che non è molto naturale, quindi pochi fotogrammi disponibili.



La giostra invece è più colorata della versione a 8 bit di riferimento, quindi la versione C64, ma è stata semplificata perché

prima di iniziare la sfida bisogna con il mirino scegliere una parte del corpo dell'avversario e dopo parte l'animazione automatica. Anche questa animazione non è molto realistica perdendo sia fotogrammi sia l'asta impugnata dai due contendenti nella visuale in prima persona.

Un DotC non male in versione CPC, ma che per una esagerata difficoltà e un impatto visivo deludente in molti aspetti non lo faranno ricordare come la migliore trasposizione su questo computer.

ZX Spectrum (1989, Mirrorsoft)

Davvero brutta questa conversione e non è per la grafica monocromatica, ma



proprio perché è stato tolto tutto per rendere questo capolavoro un incubo.

Non ci sono le schermate statiche che sono state sostituite da file di testo e anche le fasi di azione sono ridotte ai minimi termine e con una difficoltà senza pari. Durante l'attacco al castello c'è solo l'assalto finale, ma i colpi del giocatore non arrivano mai a segno.

La giostra perde praticamente l'animazione che la rese celebre e poi il sonoro

è quasi inudibile e comunque poca quantità di musica ed effetti.

La struttura di base c'è, il gioco nella sostanza è presente, ma non è il Defender of the Crown conosciuto. Sulla grafica, sulle animazioni ci si può anche soprassedere, ma manca la giocabilità, l'audio, la sensazione di partecipazione che era una delle caratteristiche del gioco.

NES (1989, Ultra Soft)

La piccola console Nintendo a 8 bit riesce a stupire ancora una volta con un gioco davvero impensabile per questa console e riesce davvero a fare un buon lavoro.



Il gioco è strutturato praticamente come la versione Commodore 64 nella selezione dei personaggi però poi prende una sua vita indipendente.

Buono l'attacco ai castelli nemici che a differenza di tutte le altre versioni adotta un nuovo sistema di attacco dove il giocatore deve affrontare e vincere tutti e tre i soldati che si trovano nella parte esterna e poi affrontare l'ultimo soldato all'interno con una difficoltà non esagerata, ma dipende anche da quale castello si assalta.

La giostra è molto simile graficamente alla versione C64.

Sempre di grafica ci sono tutte le schermate statiche che sono disegnate molto bene, ma con una palette assai limitata.

ST=8

E' un buon gioco, ma è inevitabile il confronto con la macchina rivale e con questa ci perde sia nella grafica, nell'audio e anche un po' di giocabilità per una difficoltà molto alta.

Non è un brutto gioco, ma rimane il dubbio che si poteva forse fare di più e ci si è accontentati di quello che si vede giocandoci.

PC=8

Subisce un peggioramento grafico e audio a causa dell'hardware PC del periodo, ma non influisce più di tanto sul gioco perché questo rimane comunque molto giocabile.

La grafica e l'audio sono importanti, però se viene meno l'elemento più importante è solo grasso che cola e la versione PC perde grafica e audio, ma recupera nel gameplay.

Commodore 64= 9

E' semplicemente arte. Non ha la qualità grafica e audio dell'Amiga, ma ha il gioco, la grafica, le animazioni e non è stato sacrificato praticamente nulla.

Ha delle differenze di qualità, ma è una delle versioni in assoluto più belle da giocare.

Anche la parte audio è molto buona perché ci sono tutte le musiche presenti nell'originale ed è presente anche una discreta giocabilità.

Apple II GS (1988, Cinemaware)

La versione, per una potenziale super macchina della Apple prima del suo abbandono in favore del Macintosh, ha delle buone potenzialità perché è molto simile alla versione Amiga per quanto riguarda l'audio davvero ottimo con una qualità davvero simile.

Anche la grafica è davvero buona, colorata nelle varie fasi anche se le schermate statiche viste su Amiga rimangono le migliori anche per il fatto che usano la tecnica di "rotazione del colore" per creare animazioni che non ci sono in nessun'altra versione.

In pratica si tratta di una versione che sta in mezzo tra le due versioni Amiga e ST, ma di negativo c'è la grafica un po' lenta soprattutto nelle animazioni.

Il gioco è molto buono e sicuramente è tra le versioni migliori dopo quella per Amiga, ma la lentezza delle animazioni non è molto gradita.

Amastrad CPC= 6,5

E' un gioco discreto per via di una difficoltà molto elevata nella fasi di azione e una grafica mediocre dopo aver visto la versione C64.

Le animazioni non sono molto entusiasmanti e le schermate statiche sono ben disegnate, ma una scelta cromatica molto discutibile le rende poco attraenti.

Defender of the Crown c'è e si difende a denti stretti, ma le versioni Commodore sono tutt'altra cosa.

Spectrum= 5

Sono generoso perché davvero non ha più nulla che rendeva questo gioco strepitoso.

Manca tutto, non ci sono più le schermate statiche, le animazioni sono state completamente tagliate o ridotti ai minimi termini, sono state rimosse delle scene e quelle presenti ridotte nella giocabilità. Aggiungo una estrema ed esasperante difficoltà nelle scene di azione che lo rendono una delle peggiori conversioni.

NES=8

Davvero bella questa versione che per i limiti della macchina poteva essere un disastro e invece diventa un'opera d'arte perché tutto è presente ed è molto simile alla versione C64 anche se ci perde nella grafica. Ha un bel disegno, pochi colori anche se pochi sono stati usati come meglio non si poteva fare.

La difficoltà non è né troppo facile né troppo difficile e farà divertire.

Apple II GS= 7,5

E' una conversione che sta nel mezzo tra la versione Amiga e quella ST, ma non convince molto sulla grafica perché anche se ben colorata è molto lenta. Davvero buono invece l'audio che è praticamente ottimo sulla musica e sugli effetti sonori.

A guardarlo sembra non distante dalle versioni migliori, però la giocabilità non è sugli stessi livelli.

Di questo gioco esiste un seguito chiamato "Defender of the Crown II" che è uscito solo ed esclusivamente per Amiga CD32 e che porta dei miglioramenti soprattutto nelle fasi arcade che nel primo erano molto semplici e qui diventano più complessi.

Dal 2003 esce una versione rimasterizzata del gioco per PC e sempre per questa piattaforma esce anche Robin Hood: Defender of the Crown che è basato sulla leggenda di Robin Hood, ma che si ispira fortemente al successo della Cinemaware.

Defenders of the Earth

1990, Enigma Variations -
Sam Coupe



I Difensori della Terra, Flash Gordon, Lothar, The Phantom e Mandrake devono correre in aiuto dei loro figli che sono stati catturati dal perfido Ming.

Il giocatore impersona Flash che deve percorrere le varie stanze del castello di Ming facendosi aiutare dai suoi amici che hanno delle doti speciali per superare determinati enigmi.

Tra gli sgherri di Ming ci sono anche le difese automatiche di alcune stanze che metteranno a dura prova anche il più resistente dei joystick.

La versione Sam Coupe è davvero fatta bene con la musica originale della serie TV ben riprodotta e anche di discreta qualità.

Il chip sonoro Philips SAA 1099 integrato in questa macchina fa davvero un lavoro molto buono perché riproduce molto bene la musica della serie TV e buoni anche gli effetti sonori.

Durante il gioco però ci sono solo gli effetti sonori, ma alla fine sono solo gli spari dell'arma e le esplosioni dei nemici.

La grafica è più che buona con tanti colori che mettono in risalto tutti i dettagli sia dei personaggi che dei vari nemici. Anche il fondale, non che ce ne sia tanto, è fatto molto bene.

Grafica fluida e veloce senza mai impuntamenti.

E' un gioco abbastanza difficile perché anche se ci sono tre vite a disposizione e una barra di energia, ci sono tanti nemici che sbucano da ogni direzione e arrivare in fondo sarà davvero dura.

Alcuni nemici come certe torrette difensive sono indistruttibili, quindi vanno evitate e al

tempo stesso sparare contro altri nemici che arrivano da ogni direzione.

La cosa che colpisce molto è che pur essendo una macchina a 8 bit ha una grafica ben superiore allo standard delle macchine di questo tipo. Quando fu prodotta lo scopo del Sam Coupe era di rivaleggiare con Amiga e Atari ST; con questo gioco si nota la buona qualità della grafica che anche se ben inferiore alle macchine a 16 bit offre però un dettaglio notevole rispetto agli altri Home Computer a 8 bit.



Sam Coupe: 7

Davvero una conversione con i fiocchi per questa macchina a 8 bit molto ambiziosa. Grafica coloratissima, dettagliata e veloce senza mai nessun tipo di problema. Audio suonato bene, ma durante il gioco solo effetti sonori.

Giocabilità molto alta anche se la difficoltà è abbastanza elevata e le tre vite a disposizione sembrano davvero poche.

Un buon arcade, ma niente di nuovo sotto il sole

Simulmondo Interattiva



“1994

Simulmondo

Amiga”

Simulmondo realizza dei giochi interattivi per le edicole e i titoli di questa collana furono Spider-Man, Dylan Dog, Tex, Simulman e Mandrake.

Sull’Uomo Ragno sono usciti tre capitoli che sono una via di mezzo tra un gioco arcade e un’avventura grafica punta e clicca.

Si gioca principalmente con il joystick come un gioco di azione in cui Spidy può camminare, correre, fare a pugni e fare salti mortali, tipici del suo repertorio.

La parte punta e clicca viene fuori quando si raccolgono gli oggetti che sono messi in un inventario che poi potranno essere usati per risolvere degni enigmi quando si presenteranno oppure quando si trovano delle stanze da esaminare in cui cambia la visuale e appaiono le icone delle avventure grafiche in cui l’Uomo Ragno può interagire: guardare, prendere, eseguire o usare l’inventario.

E però un’avventura alquanto blanda dato che non c’è molto da fare durante l’esplorazione dato che spesso si fa avanti indietro senza incontrare nessun altro personaggio e non si sa mai cosa fare di preciso.

Un altro particolare che rallenta il gioco allo sfinimento sono i caricamenti da disco che anche se 1 solo carica di continuo ogni volta che si passa da un



quadro all’altro.

Il gioco è scorrimento orizzontale, ma non è continuo, ma a quadri, quindi ogni volta deve caricare e quando entra in certe stanze questi caricamenti diventano abbastanza lunghi.

La grafica è fatta molto bene per quanto riguarda Spider-Man anche nelle scene di interattività punta e clicca anche se è ben poco animato. In generale però è disegnato abbastanza bene anche se però è difficile individuare gli oggetti da raccogliere. Per farlo bisogna analizzare centimetro per centimetro ogni parte.

La musica è molto buona, di buona qualità, ma i campioni sono cortissimi e durante il gioco c’è silenzio e ogni tanto riparte un campione audio che dura qualche secondo e poi ritorna tutto muto.

Se non si fa nulla si possono ascoltare questi campioni audio che si attivano e si

disattivano ad libitum.

Tutto sommato non è un brutto gioco, una buona idea per sfruttare la licenza su questo personaggio e che può piacere agli amanti dell’amico di quartiere preferito.

Peccato solo che non c’è la ben nota musica della serie TV originale. Solo con questa sarebbe stato da non perdere.

Amiga= 6,5

E’ una discreta avventura-arcade basata sull’Uomo Ragno con scene di azione un po’ blande e parte punta e clicca che non aiuta molto a capire cosa fare.

Di buono è che è tutto Italiano.

Giochi dall'Oriente

EPOCH TV-GAME

ドラゴン
大激境

HIGH SCORE

000000

PUSH SELECT KEY !

©1986 EPOCH CO LTD

©BS/S.F.T

Dragon Ball- Dragon Dai Hi-kyou

(1986. Epoch)

E' un gioco spara e fuggi a scorrimento verticale dove il protagonista è Goku sulla sua nuvola Speedy (Nimbus) che devo sconfiggere ondata su ondata diversi avversari usando il suo bastone allungabile e le onde energetiche (ki).

Si tratta del primo video gioco mai prodotto dedicato a Dragon Ball e quindi molto semplice senza nessuna trama o scopo se non distruggere i vari nemici.

Se durante lo scontro Goku viene in contatto con i nemici perde dell'energia e quando finisce cade dalla nuvola e precipita. In aiuto ogni tanto arriva un bocchetta energetica che ridarà l'energia, ma durante il percorso trova anche del cibo per recuperare un po' di quella che perde durante l'azione.

I principali nemici non sparano, ma si avvicinano sempre di più e ogni tanto arriva un nemico che spara delle palle di fuoco oppure si mantiene a distanza dal bastone. In questo caso si può usare il Ki per distruggerlo.

Un bel giochino che non solo usa una grafica simpatica, ma c'è anche l'audio originale della prima serie ed è veramente bello, ma soprattutto piace ancora di più perché si tratta proprio del primissimo titolo dedicato a questa fortunata serie.

Tutti i fan di Goku e amici devono giocarci almeno una

partita perché merita moltissimo.



Gioco molto divertente soprattutto perché è basato su un personaggio che piace a tutti, a grandi e piccini e anche se graficamente non è di certo all'ultimo grido, ha un dettaglio davvero alto e il tutto è condito dalla musica di Dragon Ball.

Difficoltà discreta, non difficilissimo e grazie al bastone magico e al Ki i nemici non hanno nessuna speranza contro il mitico Goku.



1986, Argus Press Software

Si tratta di un gioco di strategia, ma di sottogenere giallo, quindi si impersona un detective che deve indagare su un omicidio e trovare in un determinato tempo il colpevole.

Di solito la colpa è sempre del maggiordomo, ma non sarà così semplice in questo gioco di indagini e colpi di scena sempre pronti a saltar fuori.

Il giocatore impersona l'Ispettore Snide di Scotland Yard che viene inviato alla villa

MacFungus per investigare sulla morte del proprietario, Angus MacFungus.

Lo scopo del gioco è di investigare sulla sua morte, interrogare tutti gli ospiti della villa, ottenere informazioni e infine trovare il colpevole.

Anche se è un gioco di investigazione può essere considerato anche un'avventura punta e clicca perché quando si trova un oggetto o si deve interagire con qualcuno appare un menu con 6 comandi da eseguire. Quando l'Ispettore si trova vicino a un oggetto o qualche prova rilevante lo schermo lampeggia attirando l'attenzione sul giocatore.

La presentazione dopo aver caricato il gioco è molto simpatica e ricorda quasi un film poliziesco con la presentazione dei vari personaggi che si troveranno in

gioco con immagini e informazioni principali. Tutto è accompagnato da una musica adeguata alla situazione.

Il gioco ha una grafica isometrica e permette di spostare Snide ovunque per lo schermo e questo sistema permette di andare a cercare oggetti praticamente in ogni angolo della villa.



Questo titolo si comporta proprio come un film anche appena si inizia la partita dove il maggiordomo, tipico Inglese, ci accompagna alla nostra stanza e sarà sempre lui che invierà inviti o

richiederà l'intervento dell'ispettore.

Il menu con le azioni principali è a icone e si usa il joystick come se fosse un mouse e appaiono altre icone quando bisogna interagire con un personaggio.

Il gioco non è statico perché va avanti indipendentemente da quello che facciamo perché l'assassino non si ferma ad Angus, ma potrebbe uccidere ancora e ogni volta che succede sarà il maggiordomo ad avvertire l'ispettore.

I personaggi della casa sono ambigui, restii a parlare e spesso rispondono in modo tale che ognuno di loro è il possibile assassino, ma prima di accusare bisogna raccogliere tutte le prove che sono sparse in giro.

Alcuni di queste persone renderanno complicata anche la ricerca delle prove

perché impediranno di entrare in certe stanze, non si faranno trovare, o cercheranno di sviare le attenzioni su di loro.

Nella stanza dell'Ispettore c'è una busta e ce ne vogliono 10 di queste prove per inchiodare o aiutare a capire chi è l'assassino.

Durante il gioco niente musica, ma solo sporadici effetti sonori e effetti del menu delle icone.

E' un bel gioco che mette a dura prova gli amanti di questo genere e invoglia a scoprire il colpevole anche se però si ha un tempo limitato per finire il gioco, tempo che non è ben evidenziato.

Commodore 64= 7

Un'avventura punta e clicca a tutti gli effetti, ma con elementi di strategia investigativa per riuscire a consegnare l'assassino alla giustizia.

Bella la grafica che mette in risalto il dettaglio dei personaggi con belle animazioni e buffi modi di fare di alcuni di questi.

Il resto della grafica non è superlativa, ma fa il suo dovere anche perché tutto è incentrato sui personaggi e sugli indizi.



1990, Hewson
Amiga, Amstrad
CPC, Atari ST,
Macintosh, Spec-
trum

In questo affascinante seguito di Stormlord non cambia molto lo scopo del gioco che rimane quello di recuperare quante più fate possibili, ma questa volta aumenta la difficoltà di prenderle perché alcune sono messe in punti davvero complicati che se si sbaglia si rischia di perdere una preziosa vita.



Commodore 64 (1990, Hewson)

Di questa versione bisogna partire dal fondo, ossia la musica che è presente anche durante il caricamento del livello che nella versione su cassetta è molto lungo e questa allietta l'attesa con una grandiosa melodia che fa sentire di nuovo la potenza di questo chip audio che se sfruttato non c'è ne è per nessuno.

Solo Myth e Turrigan gli stanno alla pari o davanti, ma le musiche di Stormlord e Deliverance sono davvero spettacolari per l'orecchio.

I commenti sono superflui davanti a queste melodie che oltre ad essere tecnicamente buone sono proprio orecchiabili e questo gioco meriterebbe di essere caricato solo per ascoltare questa musica.

Per quanto riguarda la grafica è in linea

su quanto già visto per il primo capitolo e qui non fa altro che confermarsi come molto buona e con uso di tanti colori anche se come al solito sembrano un poco scoloriti, ma ormai ci si è fatta l'abitudine.

È un gioco molto ed estremamente

difficile perché basta sfiorare un qualunque oggetto letale che si viene letteralmente fatti a pezzi ed è anche complicata la

gestione del controller perché bisogna fare un po' di pratica per i salti e per lanciar le bombe che si trovano sparse per i livelli. 9 vite sembrano tante, ma non lo sono.

Un gioco che esalta tanto il reparto audio anche se però durante il gioco bisogna scegliere se usare musica o effetti sonori, ma sarà scontato per molti scegliere la musica. Grafica molto buona con buoni colori, non eccessivamente vivaci e una difficoltà molto alta.

Commodore 64= 8

Il voto è per l'audio davvero da prima della classe. Giocabilità messa a dura prova da un'eccessiva difficoltà anche per il controller per eseguire determinati movimenti.

Un gioco da ascoltare sicuramente soprattutto durante i caricamenti su cassetta.

Amstrad CPC (1990, Hewson)



Su CPC a differenza della versione C64 ci sono colori molto più vivaci, ma una grafica molto spartana, grezza, troppo pixellosa che fa perdere parecchio dettaglio, mentre non si pone proprio il problema dell'audio in gioco perché non c'è proprio, ma sono gli effetti sonori.

La musica è presente solo durante la schermata introduttiva e anche se molto carina, non è assolutamente paragonabile a quella ascoltata nella versione per Commodore 64.



Durante il livello ci sono delle armi supplementari come le bombe che possono tirare fuori d'impaccio il giocatore nelle situazioni più incasinate.

Prima di passare ad una nuova zona c'è una specie di fase in cui bisogna eliminare alcuni nemici che vengono da ogni parte.

Anche questa versione è buona perché una volta preso confidenza con il sistema di controllo diventa un buon platform anche se la difficoltà rimane molto alta e questo è confermato dalle ben 7 vite a disposizione.

ZX Spectrum (1990, Hewson)

Questa versione non è monocromatica e non è trasparente quindi sicuramente è stato fatto un lavoro enorme per riuscire a tirare fuori il meglio della macchina.

La grafica è colorata anche se di un colore unico per ogni elemento, ma ha una definizione davvero elevata sicuramente migliore sia della versione C64 sia della versione CPC

Per una volta tanto si vede un gioco per Spectrum davvero bello graficamente anche se è stato semplificato in alcune parti e modificati altri parametri del gioco. Questo non cambia perché rimane lo stesso con la sua alta difficoltà dovuta soprattutto nel cercare di recuperare le fate che sono sempre messe in posizioni



impossibili da raggiungere o se le si raggiunge bisogna sacrificare almeno 1 o 2 vite.

Niente musica durante il gioco ne durante la schermata introduttiva, ma poco male perché la giocabilità c'è tutta.

Anche questo è un bel gioco e vario perché ci sono anche armi extra che hanno effetti diversi che aiuteranno il protagonista nella sua impresa.

Amiga (1992, 21st Century)

Le versioni a 16 bit di questo gioco sono completamente diverse da quelle a 8 bit.

Se prima il seguito era praticamente uguale come grafica e scopo, la versione Amiga è quasi irriconoscibile per via di una grafica sbalorditiva e un dettaglio di gioco spaventosamente bello e le parole per questo gioco non bastano.

Questa volta il protagonista sembra un guerriero Vikingo che usa come arma un'ascia che può lanciare o usare a due mani per colpire i nemici che vanno da piccoli ragni striscianti a demoni che assomigliano un po' agli alieni di Aliens e giganteschi dragoni che occupano quasi tutto lo schermo.

Ci sono anche qui le fate da prendere, ma per farlo bisognerà girare per il livello a lungo che non è più all'esterno, ma si svolge all'interno di un castello. I livelli sono continui perché si può continuamente andare da tutte le parti. Bisognerà anche trovare delle chiavi per aprire delle porte.



La musica è presente solo durante la schermata introduttiva e solo effetti durante il gioco. Una musica più cupa meno fantasy di quella ascoltata nella versione a 8 bit.

Ci sono solo tre vite a disposizione, ma non si muore subito perché c'è una sorta di energia, quindi la longevità si allunga notevolmente.

Tra gli ostacoli da superare oltre i nemici ci sono piattaforme da superare con

Amstrad CPC= 7

Buon gioco con una bella grafica anche se è abbastanza grezza e poco definita, ma con colori davvero vivacissimi.

Bella la melodia, ma qualità non eccelsa e niente musica durante il gioco lasciandolo solo agli effetti sonori di cui si poteva fare a meno.

Difficoltà elevata.

ZX Spectrum= 7

Buon gioco che vanta una grafica davvero definita anche se abbastanza semplificata nel design generale, ma non per questo meno divertente delle altre. Peccato la mancanza di una qualunque genere di musica.

salti ben calibrati (non c'è più il sistema di salto visto sulle versioni a 8 bit) e gigantesche braccia e mani che cercano di impedire il passaggio.



Amiga= 8,5

Davvero eccezionale questa versione che esalta la grafica come mai visto su Amiga.

Un dettaglio grafico che trasforma il gioco in un cartone animato per i colori, la definizione e i fotogrammi di animazione davvero spettacolari.

Tanti nemici diversi, piccoli, medi e anche giganteschi con sequenze statiche davvero impressionanti.

Giocabilità davvero elevata per una difficoltà non impossibile anche se difficile, ma ben migliore in questa versione a 16 bit.

Audio buono, ma niente musica durante il gioco.

Anche se il titolo per Amiga è Deliverance sembra un gioco completamente nuovo fermo restando lo scopo. Anche lo scenario dove si svolge il gioco è ben integrato con il nuovo guerriero.

HARDWARE

VINTAGE

Overclock

Overclock

Overclock 6x86



OVERCLOCK 6x86

Queste CPU (prodotte da Cyrix e IBM) hanno un architettura interna molto più vicina al Pentium PRO che al Pentium stesso.

Un 6x86 funzionante a 120 Mhz eguaglia le prestazioni di un P150 (ecco il nome P150+), ma purtroppo è molto deludente per la sezione FPU.

Per l'overclock di questa CPU è vivamente consigliato usare un dissipatore apposito per Cyrix

Un overclock classico per questa CPU è quello P166+ →P200+ e si esegue mandando la CPU a 150 Mhz, dati da 75x2.

Bisogna fare molta attenzione alla temperatura perché i 6x86 tendono a scaldarsi parecchio (soprattutto quelli a singola alimentazione).

Nota:

I Cyrix supportano solo fattori di moltiplicazione 2.0X e 3.0X

Tra le schede madri ci sono anche alcune che funzionavano ad una frequenza di 75 Mhz al contrario di quello più diffuse che sono a 66 Mhz usate dai Pentium a 100, 133, 166 e 200 Mhz.

Inizialmente montavano il chipset Triton 430VX, ma in seguito questa caratteristica fu estesa anche ai chipset 430HX o 430TX. Il modello più conosciuto era l'Asus P55T2P4 (disponibile anche in ATX), che oltre a supportare i Pentium MMX (addirittura permetteva di abbassare la tensione a 2,5Volt) supportava gli AMD K6 166+ e 200 Mhz e non ufficialmente anche il Pr233, dalla revisione 3.0 in poi; montava un chipset 430HX funzionante a 75 Mhz e 83 Mhz.

Più che per le prestazioni si è portato il bus a 75 Mhz per supportare il Cyrix 6x86 P200+

Tale CPU deve funzionare *internamente* a 150 Mhz e fino ad allora poteva essere ottenuta solamente da 60x2,5 (150 Mhz).

Purtroppo i 6x86 *NON* possono funzionare con fattore di moltiplicazione non intero (2.5), ma solo con fattore con 2x o 3x.

Da qui l'idea d'*innalzare* il bus esterno a 75 Mhz, ottenendo così 150 Mhz da 75x2.

E il bus PCI come si comporta a questa frequenza?

Nonostante sulla carta il PCI potrebbe funzionare sino a notevoli frequenze di clock, allora il massimo era 33 Mhz, ma aumentando da 66 a 75 Mhz anche il PCI ne risente e sale così a 37,5 Mhz. INTEL non ha mai commentato questi "aggiornamenti" anche perché sulla carta i chipset 440VX e 430HX non superavano i 66 Mhz, ma la cosa sarebbe cambiata con il 430TX.

Se avete una di queste schede madri bisogna tenere a mente che:

Avendo come base 75 Mhz si possono "creare" frequenze di clock molto strane

Un P166 potrebbe così essere spinto a 187,5 oppure un P200 portato a 207,5 Mhz.

Inoltre, se si considera che alcune CPU possono supportare solo il fattore di moltiplicazione per il quale sono state vendute, allora i più attenti si renderanno conto che, sfruttando l'innalzamento del BUS, si mantiene costante il fattore di moltiplicazione, ma la CPU aumenta.

Quindi, per "fregare" INTEL, un P133 (66x2) può essere portato a 150 (75x2).

Ma in fin dei conti a cosa serve tutto questo?

In maniera più che ovvia tutto questo fa aumentare la frequenza della CPU, aumentando in modo inequivocabile le prestazioni (anche solo di un 5%, ma di sicuro non calano) e questo è dovuto anche al fatto che si innalza la frequenza della cache di 2° Livello. Purtroppo c'è un aspetto importantissimo da tenere in considerazione: la RAM.

Al tempo c'erano le memorie a 70ns e stavano scomparendo in favore di quelle più veloci a 60ns e le EDO (che erano comunissime Fast Page con un buffer latch in uscita).

La RAM è una delle parti più lente del sistema (escludendo HD e CD) e che in una percentuale inversamente proporzionale alla quantità di cache montata "frena" ogni operazione.

Ovviamente avere una scheda madre a 75 Mhz potrebbe migliorare l'accesso alla memoria, ma l'aumento di velocità del BUS con il quale la RAM è messa in comunicazione col sistema NON IMPLICA ANCHE l'aumento della velocità della RAM stessa.

Anche perché solo EDO a 50 ns o BEDO possono sfruttare al meglio le schede madri a 83 Mhz.

Questa parte sulle schede madri non è proprio collegata all'overclock dei 6x86, ma se avete una di queste schede madri a 75 Mhz e un 6x86 ora potete fare qualche esperimento come esercizio.



1989, Tynesoft - PC

A differenza del nome non si tratta di un gioco per la creazione di montagne russe, ma il giocatore sta seduto su un vagone di queste e deve sparare con il suo cannoncino a tutti i bersagli che trova sul percorso.

Il gioco ha una visuale in prima persona e usa una grafica poligonale piena abbastanza buona che rende bene l'idea di trovarsi su una giostra del genere e sfrecciare velocemente in tutte le direzioni cercando anche di colpire i vari bersagli.

Questi vanno eliminati tutti perché altrimenti colpiscono il vagone provocando dei

danni che alla fine provocheranno l'uscita dai binari e la morte.

Un gioco che usa buona grafica EGA con dei colori buoni nella grafica 3D che però non è molto veloce, anzi è abbastanza lenta su macchine vintage davvero vecchie. In più c'è anche una difficoltà ad usare il cannoncino perché si usano i tasti che si usano bene, ma non si ha la stessa velocità che avrebbe un joystick o un mouse.



Per quanto riguarda l'audio è supportato solo il cicalino interno e quindi non c'è molto da aggiungere su questo punto.

La giocabilità anche su macchine lente c'è comunque anche senza la velocità tipica di un giro su una veloce e stratosferica montagna russa. La longevità non è alta perché non c'è tanta varietà.

La velocità buona si ottiene su un 386SX per chi volesse cimentarsi con una macchina vintage.

Questo gioco è uscito anche per Amiga e Commodore 64.

PC= 6,5

Sparatutto in prima persona 3D che si svolge sulle montagne russe che è abbastanza innovativo anche se la longevità non è molto elevata perché non c'è tanta varietà

Un gioco da provare se avete ancora per casa un 286 o un 386.

SPLAYMASTER

Player 1: HUMAN

Player 2: COMPUTER

Skill: NORMAL

▶ Start

Quit

Version 1.10 Copyright 1993-1996
by Chris Elsbree

1996, Chris Elsbree - PC

Si tratta di un gioco spara e fuggi che assomiglia molto a Space War, ma questo invece è una versione più colorata con molti più effetti.

In realtà si tratta di un gioco per due giocatori umani o contro il computer e bisogna sconfiggere l'avversario in due round.

Ci sono diversi tipi di astronavi con diverse caratteristiche ed armi.

Graficamente è molto bello perché usa una grafica molto dettagliata, molto colorata e tanti effetti speciali davvero degni di un gioco spaziale come i



frammenti che si perdono nello spazio ogni volta che un missile o un colpo raggiunge lo scafo, l'effetto degli scudi difensivi e l'esplosione finale davvero carina.

Bella anche la musica e gli effetti sonori sono davvero ben realizzati.

Un gioco carino nella sostanza, ma ideato per giocare con un altro avversario umano perché contro il computer dopo

un pò stanca.

Stanca anche il sistema di controllo che prevede l'uso della tastiera con dei tasti davvero incasinati che richiedono parecchio tempo per prenderci la mano.

E' la migliore alternativa a Space War e simili, ma richiede un hardware molto potente per girare al meglio. E' stra consigliato l'uso in DOSbox.

PC= 6,5

Duello per due giocatori con una grafica ed effetti davvero ben realizzati, ma una longevità non molto elevata perché alla fin fine si tratta di un duello spaziale.

Contro un giocatore umano la longevità potrebbe essere ben più alta.

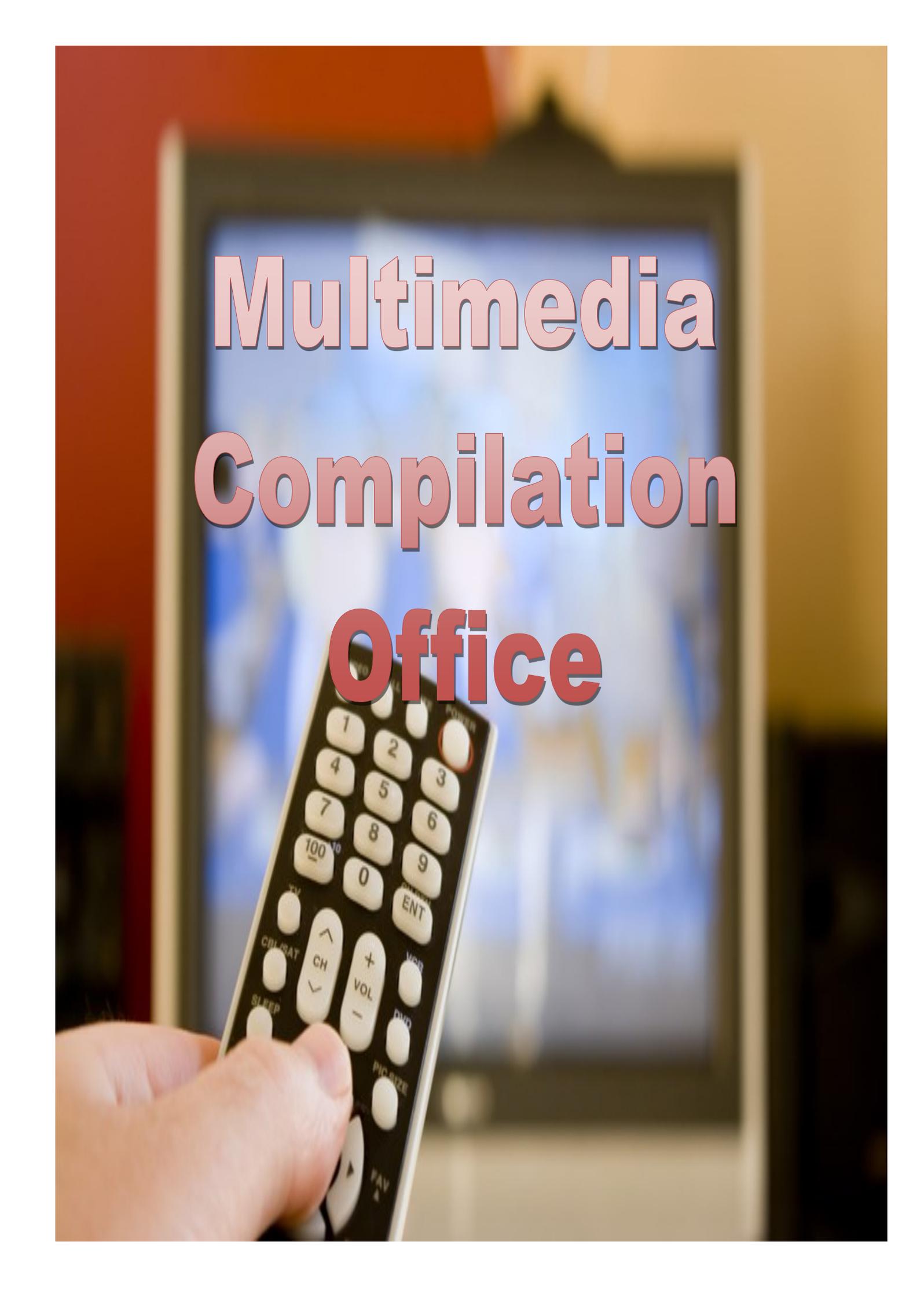
Seiya

Retro Trailer



**Retro
Trailer**

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>



Multimedia Compilation Office



AMERICAN HERITAGE ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIA DICTIONARY ON CD-ROM

1991, Xiphias - CDTV

American Heritage Illustrated Encyclopedic Dictionary (*meglio abbreviarlo in AIED, perché mi vengono i crampi a scriverlo ogni volta*) è una enciclopedia completa dalla carta al CD con un menu completamente rinnovato come grafica che le da un aspetto più moderno e con pochi comandi che sono specifici e semplici che impediscono di perdersi nei meandri delle opzioni come avviene per altre enciclopedie.

Per cercare i termine che interessano bisogna scriverli direttamente nella tabella di ricerca, ma essendo un prodotto per CDTV il tutto va fatto con la tastiera presente sullo schermo. In questo menu ci sono i tasti dalla A alla Z e i pulsanti di ricerca "Help", "Clear", "Backspace" e "Search". Altri di questi si aggiungeranno quando si entrerà nel menu del termine trovato, quindi "Spelling", "Pronounce", "Image", "Return"



Questi sono i comandi principali di questa enciclopedia multimediale e che sono di facile comprensione.

Se si mette un termine che non è presente nel database si sente, tramite una voce, che il termine non esiste.

Quando si trova il termine si entra nel menu di descrizione di questo con tutto

quello che lo riguarda proprio come si stesse sfogliando un classico dizionario su carta, quindi tutti i significati possibili.

Essendo un dizionario digitale è possibile ascoltare tramite il narrator device la pronuncia e lo spelling che rendono questo prodotto davvero interessante.

Se il termine ha delle immagini, con il pulsante relativo si può vedere l'immagine o le immagini relative al termine.

In questo titolo non c'è nessuna voce riferita alla parole Amiga e non si troverà assolutamente nulla, ma anche come Commodore non c'è niente.

Non c'è assolutamente nulla nemmeno di altre aziende di computer o legate a questi hardware.

Se si mette "Amiga" non trova nulla, se

si cerca "Commodore" trova le informazioni sul termine usato in Marina, se si cerca Apple trova solo i frutti e stessa cosa se si cerca il termine PC trova tutto tranne la definizione di computer..



E' una bella enciclopedia che in pratica non tiene conto su che macchina sta girando, quindi una neutrale conversione da carta a CD. Su questo punto nulla da dire perché almeno rimane obiettiva, ma essendo un titolo Amiga, qualche citazione non avrebbe guastato.

CDTV= 7

Un classico dizionario del 1991 trasportato dalla carta al CD con l'aggiunta di immagini e di parlato che aiuta nella pronuncia e nello spelling.

Comandi molto semplici e intuitivi aiutano a sfogliarla come un buon libro

PC Computing HOW MULTIMEDIA COMPUTERS WORK

1994, Seattle Times Company - PC Windows 3.x

Questo CD-ROM è basato sul meglio del libro "How Computers Work" di Ron White.

Questo titolo vuole spiegare in maniera molto dettagliata sia con testo scritto che con video e parlato come funziona un computer PC in dettaglio come non ha praticamente fatto nessun altro in questo modo.

Di certo su una rivista cartacea viene spiegato bene, ma vederlo con i propri occhi è sicuramente più gratificante.

Il programma si apre su una stanza di un classico ufficio e con in prima persona il tavolo di lavoro con il PC davanti dove si può analizzare ogni elemento che lo compone sia internamente sia esternamente.

Quindi si può vedere come funziona un mouse, una tastiera, un modem, le casse stereo, oppure andare

direttamente dentro il computer per vedere il funzionamento della CPU, della RAM o dei vari chip e varie schede che compongono la scheda madre.

L'analisi è spesso vista come animazione in 3D oppure filmato per spiegare in dettaglio il loro funzionamento.

Per alcuni componenti la spiegazione viene fatta sotto forma di interviste

a personaggi della scena, a tecnici, a sviluppatori con domande e risposte: l'utente fa la domanda e poi si sceglie chi far rispondere a questa domanda per ascoltare le diverse spiegazioni che i vari tecnici danno su di questa.

Quando si sceglie di analizzare un componente si vede, come già detto, un'animazione che spiega il suo funzionamento sia hardware che

software e alcune di questi possono essere visionati in maniera generale e anche in modo dettagliato.

Tutto viene spiegato a video a parole in Inglese.

Il sistema di visione è molto semplice, basta cliccare con il mouse su ogni elemento cliccabile in modo da far avviare l'animazione o il testo, ma è anche possibile visionare il funzionamento di un computer leggendo l'almanacco, un libro virtuale che sta sul tavolo di lavoro che serve a sorreggere la cassa audio di sinistra.

Questo Almanacco tra l'altro è anche molto esauriente su ogni argomento che tratta, quindi altre importanti letture per capire come funziona in dettaglio un PC.



Windows 3.x= 9

La migliore guida digitale per scoprire come funziona un PC in ogni più piccolo dettaglio con animazioni, video, testo e anche un libro da sfogliare per passare del tempo divertendosi su argomenti che su carta diventano spesso molto noiosi.

Al prossimo imperdibile numero

#27

Febbraio 2015

