

# REV'n'GE!

#27

## Retro Emulator Vision and Game

### Ritorno nel Golfo

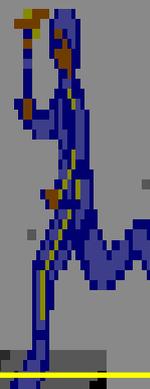
Un nuovo dittatore minaccia la terza guerra mondiale

### Overclock

Questa volta mettiamo il turbo al Pentium II

### Giochi dall'Oriente

Scopriamo brevemente il papà degli RPG



RECENSIONI: Desert Strike - Amazing Spider-Man - Galaga - The Hunt for Red October - Hunter's Moon - Dog Fight - Crazy Cars II - Diabolik 1 - In 80 Days Around the World - Winter Games

# EDITORIALE NUMERO 27

Ed eccoci arrivati all'ultimo numero di Febbraio, uno dei mesi più freddi dell'anno e proprio in occasione di aspettare la neve che quest'anno non vuole venire dalle mie parti dopo 6 anni consecutivi di nevicata, ho voluto recensire almeno un gioco dedicato a questo evento, quindi tanta neve da guardare e vedere anche se quella virtuale non sarà mai come quella vera.

Febbraio è anche il mese di San Valentino, ma non ho trovato un gioco a tema anche perché le principali piattaforme non hanno giochi per donne, diciamocela tutta. E' vero che ci sono giochi dove ci sono le donne come protagonista come Lorna e Vixen, ma non sono proprio giochi per celebrare il sentimento del 14 Febbraio.

Anche questa volta è un numero ricco di giochi da leggere e guardare sempre grazie a Retro Trailer che non mancherà da questa fanzine anche se purtroppo non ha nessun video sulle console, quindi per quelle vi dovete fidare oppure provare voi stessi come girano sulle vostre console vintage preferite.

Qualche difficoltà a cercare qualche gioco per gli "Oriental Games" mentre fanno il loro ingresso tante altre piattaforme lasciate nei numeri scorsi un po' abbandonate a se stesse.

Ancora Overclock, ma credo che dal prossimo numero se ne potrà fare a meno anche perché alla lunga sono argomenti che stancano e anche perché non tutti hanno in casa una macchina con cui verificare se sia possibile aumentarne le prestazioni.

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 27

Febbraio 2015

Desert Strike	4-5
Amazing Spider-Man	6
Galaga	7
The Hunt for Red October - The Movie	8-12
Hunter's Moon	13
Dog Fight - 80 Years of Aerial Warfare	14-16
Crazy Cars II	17
Diabolik - L'Inafferrabile Criminale	18
In 80 Days Around the World	20
Winter Games	23-25
Coinnoseur	30
Art Gallery	31-32

1992, Electronic Arts

Amiga



“Si ritorna nel Golfo Persico, ma questa volta più armati che mai!”

Desert Strike è un gioco arcade di guerra dove il giocatore deve guidare un potente e ben armato elicottero Apache AH-64A contro i vari nemici, affrontando pericolose missioni e salvare civili in difficoltà.

Un anno dopo la fine della prima guerra del golfo, un generale chiamato Kibaba conquista gli Emirati Arabi e minaccia di iniziare la terza guerra mondiale contro i paesi occidentali. Il mondo teme le minacce del generale e il presidente degli Stati Uniti decide di distruggere il generale e il suo esercito prima che possa sferrare il suo attacco verso il mondo.

Bisogna subito dire che il gioco necessita di 1 MB di memoria in totale ed è molto simpatica la scenetta che viene mostrata se si avvia il gioco con solo 512k di Chip RAM.

Appena finito di caricare viene subito mostrata l'introduzione animata che spiega bene la trama del gioco e usa una grafica molto bella e colorata che mette in risalto i vari dettagli soprattutto dei primi piani con una musica molto buona che cambia in base alle scene.

Il menu di gioco è essenziale ed esteticamente molto elaborato. Qui è possibile scegliere il co-pilota, scegliere il tipo di controller da usare, decidere di disattivare l'audio durante il gioco e anche di disattivare le sequenze di intermezzo per velocizzare l'azione.

Non c'è un sistema di salvataggio su file, ma c'è un sistema di password.

Prima di iniziare a giocare c'è un briefing di missione con la stessa grafica animata della presentazione che non fa altro che migliorare di molto la cinematografia di questo gioco, ma come detto è possibile dal menu disattivare queste sequenze.

I livelli sono caricati una volta sola, sono un po' lunghi e infatti c'è una melodia che allietta un po' l'attesa.

L'azione vera e propria inizia sulla pista di decollo di un incrociatore e dopo essere decollati si deve procedere verso la terra ferma. Le armi nelle vicinanze della nave non sono attive, ma queste diventano usabili solo quando ci si avvicina verso la costa. Le armi sono tre: la mitraglia e due tipi di missili che però



hanno munizioni limitate e quindi di tanto in tanto bisogna cercarne e si trovano sul terreno di gioco o dopo aver distrutto delle costruzioni.

Per farlo bisogna avvicinarsi all'oggetto e automaticamente esce un gancio che le porta nell'elicottero. Stesso sistema anche per salvare i civili e fare rifornimento di carburante, anche questo non infi-



nito.

Molto ben fatto anche l'arrivo sulla costa dove ci sono le forze alleate rappresentati da alcuni soldati, il punto dove scaricare i civili salvati e anche un punto di riferimento per ritornare alla nave appoggio.

L'area di gioco è piena di nemici di vario genere che vanno dai soldati a terra, difese anti-aereo, carri armati e varie altre postazioni che sparano senza sosta contro l'elicottero. Ci sono anche i civili che cercano aiuto e infatti spesso si sente un "Help" o "I'm Here" per attirare l'attenzione. Quando ci si avvicina ad una di queste persone cala una scaletta per farle salire.

E bisogna anche fare in fretta perché i guerriglieri uccidono senza pietà queste persone, quindi se è possibile vanno salvate eliminando prima tutti i pericoli che ci sono attorno.

La grafica è a tutto schermo e non ci sono indicazioni di nessun genere, ma quando si è a corto di benzina c'è l'avvertimento parlato che bisogna provvedere al rifornimento, quindi cercare delle taniche di benzina che sono in giro per l'area di gioco o trovarle distruggendo delle costruzioni.

Con il tasto F10 si entra in un menu dove c'è un pannello di controllo molto dettagliato per controllare le munizioni disponibili, il numero delle vite rimaste e anche usare la mappa per localizzare i bersagli principali della missione.

La grafica del gioco è davvero bella e dettagliata perché riproduce molto bene lo scenario con tutti gli elementi tipici di questo, ma anche del tipo di costruzioni, palazzi, postazioni nemiche e gli stessi nemici che sono proprio tipici di quel tipo di scenario.

L'elicottero poi è davvero spettacolare perché anche se non di dimensioni esagerate mantiene un dettaglio incredibile dove tutto è ben riprodotto soprattutto il movimento del rotore principale.

Anche gli sprite più piccoli come i soldati o i civili si muovono per lo schermo in maniera credibile malgrado le loro ridottissi-

me dimensioni ed è stato riprodotto bene anche lo spazientirsi dei civili quando aspettano di essere salvati.

Durante il gioco però niente audio, ma solo effetti sonori e parlato che sono comunque di ottima qualità.

La grafica però ha un difetto sulle esplosioni. Quando esplode un edificio, una postazione o anche quando si lanciano i propri missili si ha un'esplosione che non ha i colori giusti nell'impatto o nella distruzione.

Solo la versione Amiga ha questa scelta cromatica che non è stata adottata da nessun'altra versione.

### Amiga= 8

*Davvero spettacolare questa versione perché ha una grafica e un dettaglio davvero notevole. La giocabilità è molto alta come la longevità dovuta al fatto di non avere una difficoltà impossibile.*

*Buona musica di presentazione, bella introduzione animata ed effetti sonori durante il gioco ottimi con vario parlato digitalizzato.*

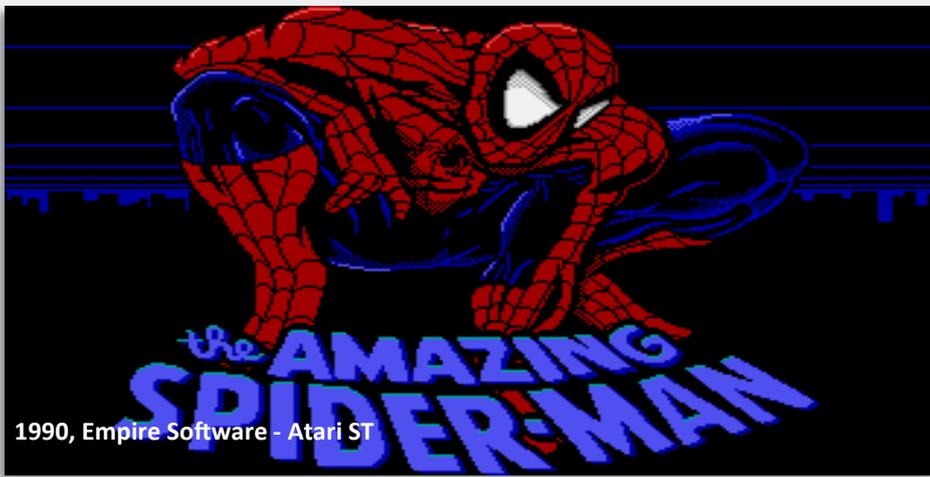
### E le altre versioni?

**Megadrive:** Questa è praticamente quasi uguale a quella vista su Amiga anche se quest'ultima sembra qualitativamente migliore soprattutto per l'audio, mentre le esplosioni sono spettacolari ed è quello che manca su Amiga.

**Master System:** Versione drasticamente ridotta ai minimi termini in tutto, ma il gioco è presente. A primo impatto sembra di vedere un tipico gioco per Commodore 64 molto vivace nei colori. Buona conversione in 8 bit che data la sua complessità era impensabile.

**PC:** Questa versione è la migliore di tutte perché usa una grafica a 256 colori e la presentazione lascia a bocca aperta. Il gioco è davvero ben fatto. Non ha parlato digitalizzato, ma effetti speciali soprattutto nelle esplosioni davvero grandiosi.

**GBA:** E' praticamente identica alla versione Megadrive



Si tratta di un gioco basato sul personaggio di Spider-Man e l'eroe deve salvare Mary-Jane che è stata rapita da Mystery. Questi lo aspetta nel vecchio studio cinematografico pieno di trappole di ogni genere e dove i suoi sensi di ragno sono temporaneamente paralizzati.

Il gioco è un arcade dove in pratica spider deve muoversi per lo schermo, sulle varie piattaforme, arrampicarsi sui muri, camminare sui soffitti o lanciarsi con la sua ragnatela.

A complicare la missione è il fatto che ci sono pericolosi robot nemici che vanno evitati o temporaneamente bloccati dalle ragnatele. Ci sono tanti pulsanti per aprire porte e molti degli enigmi presenti sono basati proprio su di questi che vanno attivati e disattivati per riuscire a passare determinati settori.

La versione ST di questo gioco è davvero bella perché ha una grafica molto colorata e dettagliatissima malgrado gli sprite siano piccolissimi e i vari personaggi come Spider-Man sono riprodotti davvero bene con un'animazione davvero buona.

Ottimi anche i fondali che sono realizzati anche questi molto in dettaglio e con colori vivaci e credibili.

La parte audio iniziale è discreta con una qualità leggermente meglio del solito anche per le parole cantate. Durante il gioco qualche effetto sonoro nella norma.

Buona la giocabilità per la difficoltà ben calibrata, per la velocità della grafica e



buona longevità per un gioco ricco di enigmi da risolvere con nemici da superare usando l'ingegno.

Tra i vari giochi usciti per Home Computer basati su questo personaggio, questo gioco è il migliore.

### Atari ST= 8

Davvero un buon gioco innovativo per gli enigmi diversi dal solito.

Buona la grafica e il dettaglio malgrado le dimensioni davvero piccole e una lunga longevità o almeno fino a quando non lo finirete, ma non sarà facile.



Galaga è un gioco Arcade basato sul celebre Space Invaders, ma ne migliora notevolmente il gioco apportando dei cambiamenti che lo rendono sicuramente migliore.

Tra le migliorie c'è l'astronave che ora può sparare più rapidamente di prima e in particolari situazioni può diventare anche doppia.

I nemici ora si posizionano su schermo quasi come un schema militare, quindi con i boss che stanno in cima e tutte le altre posizionate al di sotto secondo una formazione ben precisa.

I quattro boss presenti sono dei grossi insetti verdi e che vanno colpiti due volte per essere abbattuti e questi possono anche rubare una vita al giocatore.

Queste navi usano un raggio traente che letteralmente ruba l'astronave del giocatore che deve quindi usare quella di riserva, ma questa che è stata rubata può essere recuperata distruggendo la nave nemiche che l'ha catturata.

Sembra facile, ma non lo è per il fatto che bisogna fare attenzione perché si rischia di distruggere anche la propria tentando di distruggere il boss.

Se l'operazione va a buon fine, questa nave si aggancia a quella in uso e quindi potenza di fuoco raddoppiata che rimane così fino a quando non la distruggeranno.

Se si sta giocando con l'ultima vita e



questa nave viene catturata termina il gioco.

Un'altra miglioria di Galaga è stata l'introduzione dei livelli bonus per aumentare il punteggio del giocatore.

La versione MSX è fatta molto bene perché ha una grafica davvero molto fedele all'originale sia nei colori sia nella modalità di gioco; è talmente simile che diventa la versione migliore di questo gioco per Home Computer a 8 bit.

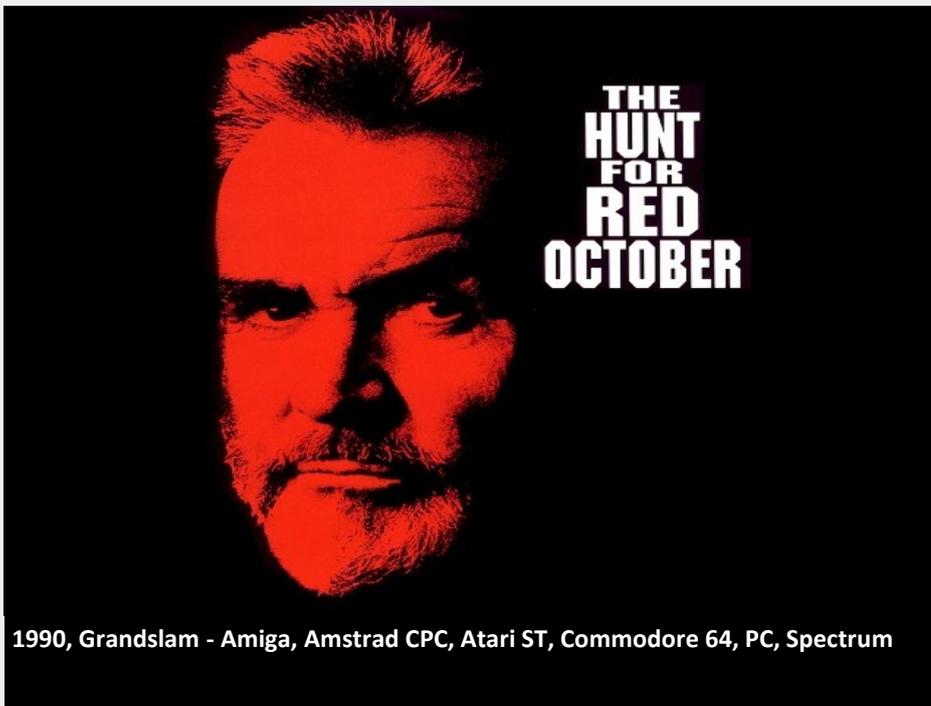
Ci sono delle differenze con la versione Arcade per i colori e le animazioni, ma giocando con la versione MSX per quanto riguarda l'audio, la giocabilità e gli effetti speciali si rimane davvero stupiti dalla ottima conversione.

### MSX= 8

Davvero un'ottima conversione a 8 bit di questo classico da sala giochi che nella versione MSX sembra aver raggiunto quasi la migliore conversione mai vista su queste architetture.

Bella la grafica, ben colorata e soprattutto una musica davvero molto simile all'originale.

Da non perdere su MSX!



1990, Grandslam - Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, PC, Spectrum

E' un gioco arcade a scorrimento orizzontale che si svolge sotto il mare dove il giocatore controlla un sottomarino, l'Ottobre Rosso che deve superare i vari livelli per raggiungere la libert .

Il gioco segue la trama del film dove il capitano del sottomarino russo ha deciso di tradire il suo paese per andare in America e la Russia cerca di distruggerlo con ogni mezzo.

Il giocatore deve destreggiarsi attraverso cinque livelli che rappresentano praticamente i punti essenziali del film e della novella di Tom Clancy: abbordare il sottomarino dall'elicottero e poi prenderne il controllo per distruggere i vari nemici rappresentati da grandi e i piccoli vascelli stando anche ben attenti al fondale e alle mine.

Dalla superficie ci sono navi che lanciano bombe di profondit  che vanno evitate o distrutte.

In alcune versioni del gioco sar  anche possibile attaccare queste stesse navi anti sommergibile.

### Commodore 64 (1990, Grandslam)



La versione C64 si presenta in grande stile con una bella animazione del sottomarino che arriva nel mare artico con l'accompagnamento musicale che ben riproduce il tema del gioco e del film con una buona qualit  audio.

La prima scena   in visuale 2D dove bisogna calare Jack dall'elicottero nel sottomarino e va fatto in modo tale da riuscire a centrare l'obiettivo senza subire troppi danni, ma questo prima parte influisce solo sul punteggio. A complicare le cose c'  un temporale in corso davvero ben fatto con lampi, pioggia e tanto vento.

Le fasi successive saranno invece sotto il mare a bordo del sottomarino in un classico spara tutto a scorrimento orizzontale dove bisogna evitare il con-

tatto con il fondale, evitare i siluri degli altri sottomarini, evitare eventuali mine ancorate sul fondo e bome di profondit .

In questa fase purtroppo si nota la qualit  scadente di questa conversione che mostra una grafica molto semplice dell'Ottobre Rosso uguale a tutti gli altri sottomarini a parte qualche leggera differenza nelle sfumature dei colori, un fondale tutto sommato abbastanza credibile inizialmente diventando poi ripetitivo non variando mai in base allo scenario in cui ci si trova. Nel mare artico ci sono gli iceberg, ma qui il fondale dice che questi non ci sono.

I sottomarini non hanno nessun tipo di animazione, sono oggetti statici che si spostano per lo schermo come se fossero astronavi. Si capisce che   il mare dal colore, perch  in realt  sembra un arcade di volo. Dal "cielo" cadono delle mine di profondit  e non avrebbe guastato mettere almeno una linea di galleggiamento con qualche grafica di superficie per far vedere che si   in fondo al mare.

Questa fase   anche noiosa perch  alla lunga diventa talmente ripetitivo che scappa la voglia di andare avanti e bisogna aggiungere una elevata difficolt  malgrado le tante vite a disposizione.

Niente effetti sonori in gioco, ma solo audio che comunque non aiuta molto nella longevit .

Dopo aver visto quella bella animazione iniziale ci si aspettava un gioco ben diverso..



## Amstrad CPC (1990, Grandslam)



La versione CPC mostra subito la locandina del film e dopo poco si arriva alla schermata introduttiva che mostra quello già visto su C64 anche se l'animazione non è così ben curata. La musica in questa presentazione è discreta, ma ricorda poco la ben nota melodia.

La fase di gioco iniziale è davvero brutta come grafica e molto stilizzata. La parte di gioco arcade a scorrimento è difficile da giudicare.

La grafica è decisamente meglio di quella vista su C64 per via di un disegno più preciso dei sottomarini e del fondale in generale. Fondale che ora assomiglia veramente ad un paesaggio ghiacciato per i colori usati più in tema con lo scenario.

Ci sono tre tipi diversi di sottomarini nemici, quindi quelli piccoli, quei medi e quelli grossi che sono ben definiti, ma con una colorazione a tinta unita. Al primo impatto sembra la grafica tipica dello Spectrum, ma non è monocromatica.

L'Ottobre Rosso è rosso, mentre quelli nemici sono blue scuro, verde e un colore misto tra verde e rosso.

Ci sono pochi colori in realtà e tutti gli oggetti di un solo colore. I siluri e le palle di fuoco (*perché così sembrano*) sono verdi, i missile che partono in verticale sono blu e idem per quelli nemici, ma sono curati nel dettaglio.

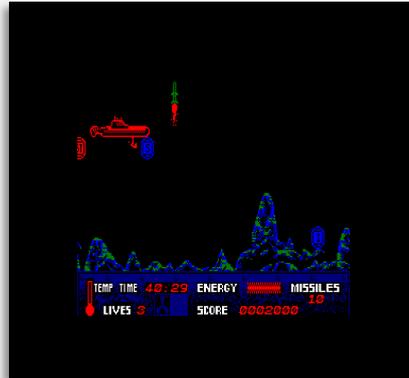
Le mine sono rosse, ma questa volta si vede che sono ancorate al fondale con un cavo e non volanti come nella versione C64, i missile anti sommergibile sono tutti verdi.

Altra cosa stramba sono le esplosioni dell'Ottobre Rosso che non ci sono. Quando si perde una vita, il sottomarino lampeggia tra il rosso e il verde, guarda caso i colori del giocatore e degli avversari.

A condire il tutto niente musica, ma solo effetti sonori.

Scrolling scattoso e movimenti in generale poco fluidi e una esasperante difficoltà che non poteva mancare.

Le prime due versioni a 8 bit viste non hanno entusiasmato nella parte di gioco più attesa e probabilmente anche la più complicata da realizzare, a quanto pare, su questi sistemi.



## Spectrum (1990, Grandslam)



La versione Spectrum salta i convenevoli di presentazioni complesse o animazioni cinematografiche concentrandosi sul gioco vero e proprio. Dopo la scelta del tipo di con-

troller che si vuole usare si entra subito in azione.

In questa versione la prima fase ora è più chiara perché si capisce qual è il vero obiettivo. Bisogna cercare di scendere nei pressi del sottomarino, quindi meglio puntare al mare. Se si cade direttamente sul mezzo ci si fa male e se si muore il gioco termina subito.

La fase a scorrimento è davvero interessante perché anche se mostra la stessa grafica vista sul CPC ha un fondale molto più colorato e durante lo scrolling da proprio la sensazione che via sia del parallasse, grazie proprio alla scelta dei colori usati che danno profondità tra i suoi vari strati. Un effetto forse voluto e centrato perfettamente.

Per il resto è tutto uguale alla versione CPC anche se con colori più piacevoli.

Molto bella, molto definita la prima scena e un gioco arcade che anche se non colpisce per una coloratissima grafica, attira per un ambiente sottomarino davvero ben fatto.

Anche su Spectrum la difficoltà è davvero molto elevata.

Un bel gioco anche se abbastanza ripetitivo come tutte le altre versioni fino a qui provate.

## Amiga (1990, Grandslam)



La versione Amiga si apre con la sequenza animata vista su Commodore 64 e accompagnata dalla nota melodica davvero di qualità ottima soprattutto sui bassi che ricordano proprio quella vista in TV.

Non appena si preme il pulsante di fuoco si entra subito in azione con la prima scena davvero spettacolare che sfrutta bene le potenzialità della macchina dove si assiste a scene animate degne di un gioco di alta classe.

La visuale cambia perché diventa in soggettiva dall'elicottero con gli operatori che guidano jack verso il sommergibile e qui stavolta bisogna solo scegliere la direzione per avvicinarsi al sottomarino.

La parte di gioco vera e propria è finalmente come ce la si aspettava con un sottomarino fatto molto bene e che lo ricordasse nel dettaglio con un fondale ora più ricco con anche gli iceberg più grandi sotto che sopra a dare noia durante il viaggio. Ci sono dei passaggi così stretti che ci vorrà tutta la destrezza del giocatore a evitare mine, sommergibili avversari e contatti fatali contro gli iceberg e le rocce del fondale.

C'è anche una linea di galleggiamento che mostra la superficie del mare con rende più realistico la scenografia sottomarina.

La versione Amiga è difficilissima, molto più di quello visto nelle versioni a 8 bit perché lì c'era oltre alle vite

anche una barra di energia. Nella versione Amiga basta il semplice contatto con il più insignificante oggetto in movimento o del fondale per esplodere il mille pezzi.

E' di certo, almeno per ora, un gioco che mostra tutta la potenza e la creatività avendo a disposizione un buon



hardware.

Il gioco funziona perfettamente con un Amiga 500 con soli 512k di memoria.

## Atari ST (1990, Grandslam)

Il gioco per la macchina rivale per antonomasia all'Amiga è identico in tutto e per tutto a parte la qualità audio nettamente inferiore pur mantenendo una buona melodia, nelle dimensioni dello schermo e meno



colori.

La parte sotto il mare è invece molto lenta ed è come se il sottomarino na-

vigasse nell'olio anziché nell'acqua.

Tutto il resto vale quanto detto per la versione Amiga e quindi una ottima conversione che si farà giocare abbastanza bene

## PC (1990, Grandslam)



La versione PC si apre con la locandina del film molto bella e solita sequenza animata che è più lunga delle altre perché continua anche dopo aver premuto il pulsante di fuoco (o il tasto corrispondente).

La musica non è come quella sentita su Amiga e ST, ma più simile a quella sentita sul CPC per quanto riguarda il motivo della melodia.

La parte iniziale è diversa in questa versione con una mappa di briefing davvero buona ed elaborata come mai vista in nessuna versione. La scena di attracco al sottomarino è davvero complicata perché qui si tiene conto dell'acqua gelida, quindi morte per congelamento, ma serve solo a fare punteggio.

La fase arcade mostra una grafica davvero stilizzata per quanto riguarda il sottomarino, sprite molto semplici, ben peggio di quelli visto su C64.

I fondali sono abbastanza semplificati anche se però danno bene la sensazione di dove ci si trova. Anche il colore del mare aiuta a capire perché è più



chiaro verso la superficie e diventa più scuro andando in profondità.

Usa una grafica VGA molto semplice, ma con qualche tocco di classe come ad esempio dei passaggi in grotte che in altre versioni non ci sono.

Per certi versi è anche abbastanza realistico nelle esplosioni che essendo sottacqua devono essere caratterizzata da bolle di aria e acqua.

Per scelte cromatiche si fa però fatica a vedere i siluri che si confondono parecchio con il fondale rendendo il tutto abbastanza complicato.

Come per le versioni a 8 bit, anche per la versione DOS, c'è una barra di energia che dovrebbe aiutare ad accettare questo gioco.

Longevità un pò bassa per una estrema difficoltà (*tanto per cambiare eh?*) e in più per colori che tendono a confondere un po' la situazione.

Tuttavia il consiglio è di giocarci un pò perché forse dopo qualche ora di roddaggio potrebbe essere migliore di quanto possa sembrare al primo avvio.

### NES (1991, Hi-Tech Expression)

Il gioco è uscito anche per la piccola console 8 bit di Nintendo dove come al solito stupisce per una bella presentazione con la melodia russa ben suonata, quindi una sequenza decisamente diversa e molto piacevole.

Il gioco è un po' diverso anche nella giocabilità dato che permette una maggiore libertà di movimento anche per il fatto che il gioco non inizia in mare aperto sotto i ghiacci, ma in un porto dove deve superare le barriere difensive della città. Città avvolta dalla neve quindi dovrebbe essere il porto russo di partenza.

Musica e effetti sonori ben fatti e una



giocabilità davvero ottima anche se si perde una vita si ricomincia tutto da capo.

Tanti bonus per vite extra e armi supplementari e controller che sfrutta i due tasti, uno per i siluri e l'altro per i missili che sono utili perché li si può usare quando serve.

Una console che lascia sempre buone sensazioni anche se il gioco è un po' diverso rispetto alle versioni su computer.

### SNES (1993, Hi-Tech Expression)



Con questa versione non ce ne è per nessuno perché straccia la concorrenza con un gioco davvero spettacolare che mantiene la stessa libertà di movimento visto nella versione NES. Qui il tutto viene esaltato da una grafica davvero convincente perché il sottomarino è ben realizzato, si svolge in mare aperto, come nelle versioni per computer e in più ha una grafica del fondale molto più elaborata di quanto si è visto tra tutte le versioni in prova.

Il fondale, essendo sotto il mare, ha l'effetto della distorsione, che lo rende credibile, più vero e la giusta sensazione di essere dentro l'acqua. A migliorare il fondale ci sono diversi strati con colori diversi che rendono il fondo marino più vero.

A differenza della versione NES qui ci sono più tasti per le armi, quindi ognuno è associato ad un tipo di arma. C'è una superficie del mare con navi ed elicotteri che attaccano. L'Ottobre Rosso può usare missili verticali che escono dall'acqua per colpire eventuali attacchi aerei e navali.

C'è una sola vita, ma il sottomarino ha una buona dose di energia e nel pannello di controllo vengono segnati in rosso i danni che subisce ad ogni attacco e quando questi sono troppo gravi esplode.

Molto belle le esplosioni che tengono conto di essere sotto il mare perché c'è una fiammata iniziale e poi bolle d'acqua.



Quando ha raggiunto il limite di sopportazione, l'Ottobre Rosso esplose e si apre una bellissima sequenza del sottomarino che va in pezzi e l'equipaggio che esce di fretta prima che precipiti a profondità troppo elevate per essere salvati.

Come tradizione non è facilissimo perché è pieno di sottomarini di ogni tipo che attaccano da tutte le direzioni e bisogna imparare ad usare i vari tasti per colpire i nemici.

L'energia del sottomarino è comunque buona perché permette di supportare molti danni e in aiuto ci sono dei bonus che aiutano nelle riparazioni.

E' una versione rivista per questa console che ne fa la migliore di tutte.

#### ST= 7,5

Praticamente è uguale alla versione Amiga, ma ci perde nella qualità audio e nei colori. Si muove molto lentamente, ma è tutto sommato un buon gioco anche esteticamente.

#### Commodore 64=5

Brutto gioco che dopo una presentazione davvero spettacolare delude per grafica grezza, priva di animazioni credibili con un fondale ripetitivo e iceberg che sembrano scogli.

Difficoltà davvero esasperante, ma ha la musica durante il gioco.

#### Spectrum= 6,5

Non cambia molto dalla versione Amstrad però ha una grafica più curata in gioco, una prima fase davvero carina e difficoltà accettabile anche se alla lunga stanca.

#### PC= 6

Brutta la grafica, ma si salva per una sufficiente giocabilità. Grafica e sonoro erano importanti per questo gioco, ma almeno c'è stata una cura sul fondale tipico e alcuni tocchi di realismo.

Scelta cromatica che complica un po' l'azione.

#### Amstrad CPC= 6

Grafica in gioco ben definita, ma scelta cromatica un po' discutibile.

Buono il fondale che ricorda bene uno scenario artico, ma azione alla lunga molto noiosa.

#### Amiga= 8

Il gioco su Amiga raggiunge un ottimo livello sia dal punto di vista sonoro e grafico con un fondale ora molto realistico, buona velocità, giocabilità molto elevata anche se allo stesso tempo difficile.

#### NES= 7,5

Questa console a 8 bit colpisce ancora con un gioco davvero stupendo per giocabilità e longevità perché si lascia giocare molto bene regalando libertà di movimento al giocatore.

Non è proprio una fedele conversione però è un bel gioco con un bell'audio e anche una bella animazione introduttiva.

#### SNES= 9

La versione migliore in assoluto. Grafica spettacolare con un fondale che usa le distorsioni per rendere credibile il mondo sottomarino. Grafica nel complesso da oscar. Grande libertà di movimento come nella versione NES e una difficoltà equilibrata che non farà stancare nessun giocatore.

1987, Thalamus

Commodore  
64



Si tratta di un gioco spara e fuggi spaziale per il Commodore 64 ed è un gioco molto vasto che conta più di 128 livelli divisi in 32 sistemi stellari, occupando solo 64 kb.

Il segreto di queste dimensioni è che come "The Sentinel" usa degli algoritmi procedurali.

Lo scopo del gioco è quello di recuperare delle stelle che sono contenute o inglobate all'interno di strutture indistruttibili, ma temporaneamente i mattoni che costituiscono questa struttura possono essere distrutti e permettere così di recuperarle.

Dopo aver preso un certo numero di stelle si passa al livello successivo.

Una volta distrutti questi mattoncini bisogna anche fare alla svelta a prendere queste stelle perché le strutture vengono ricostruite da un cursore e se la nave rimane intrappolata durante la ricostruzione esplose ricominciando il livello da capo.

Quando si supera una zona, appare un pannello dove bisogna sceglierne un'altra e una volta finite tutte si passerà ad nuovo settore.

Un gioco che sfrutta molto bene l'hard-

ware del piccolo di casa Commodore soprattutto la parte audio con un SID sfruttato molto bene e lo si sente durante il caricamento del gioco su cassetta.

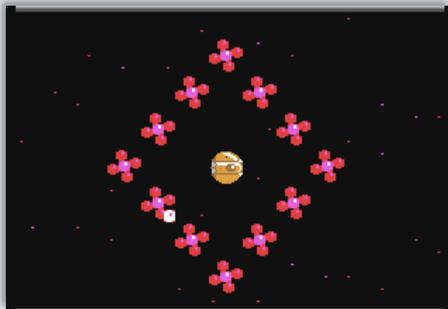
La grafica in gioco è molto buona soprattutto l'astronave che mostra dettagli davvero sorprendenti con la luce dei motori, lo scafo definito con una colorazione che rende bene l'idea di un materiale metallico.

Anche le strutture che contengono gli oggetti da recuperare sono fatti molto bene con tanto cura del dettaglio.

Giocabilità davvero altissima

unità ad un longevità davvero lunga perché 128 livelli sono tantissimi e già del terzo livello le cose si complicano parecchio.

Uno spara e fuggi con elementi di strategia, rompicapi via via sempre più difficili, ma con una longevità davvero lunghissima.



#### Commodore 64= 8

Bellissimo gioco spaziale e rompicapo con una grafica notevole e che sfrutta l'hardware come pochi altri giochi. Musiche ed effetti sonori di ottima qualità. Qualità audio che si può ascoltare anche durante i caricamenti soprattutto su cassetta che sono abbastanza lunghi.

Giocabilità e longevità da primo della classe.



1993, Microprose - Amiga, Atari ST, PC

Dog Fight - 80 Years of Aerial Warfare (DF da ora) è un simulatore di volo di guerra che dà la possibilità al giocatore di pilotare aerei degli ultimi 80 anni, quindi aerei dalla prima guerra mondiale fino all'era moderna.

Gli aerei sono diversi e ognuno di questi ha le sue caratteristiche peculiari e un proprio HUD.

In DF si possono pilotare 12 aerei: il Sopwith Camel, il Fokker DR1 Triplane, il Supermarine Spitfire, il BF109, l' F-86 Sabre, il Mig-15, l'F-4 Phantom, il Mig-21, l'F-16 Fighting Falcon, il Mig-23, l'FRS1 e il Mirage III.

Il gioco permette di giocare alle missioni storiche, ai duelli e una modalità di gioco "What if?".

Per la modalità "Duel" e "Mission" la procedura è di scegliere l'era in cui giocare, l'aereo da pilotare e dove posizionare il giocatore sull'area di gioco. Per la modalità "What if" invece si può scegliere se giocare una sfida tra giocatore e computer o il volo libero.

Non c'è una campagna vera e propria ma si possono affrontare sei missioni storiche.

Con il volo libero si hanno disposizione tutti e 12 gli aerei e anche la scelta dello scenario.

Nelle modalità "Duel" e "Mission" il gioco rispetta il periodo in cui si gioca e gli aerei disponibili dipendono da questo.

In "What If" il gioco permette di variare queste impostazioni e fare duelli tra aerei della prima guerra mondiale e aerei moderni aumentano così il livello di sfida e difficoltà.

### Amiga (1993, Microprose)



La versione Amiga si presenta subito bene con la schermata introduttiva ben disegnata accompagnata da una musica che ricorda bene il tema del gioco e la sfida che si sta per intraprendere.

Il gioco sta su 3 dischi, ma una volta caricato il gioco il cambio disco non c'è più perché tutto sta sul disco 2 e 3 rispettivamente in DF0 e DF1. Il primo disco serve solo per caricarlo. Se non bastasse è installabile su HD. Se la macchina ha abba-

stanza memoria i caricamenti ci sono solo quando si cambia area o scenario ed è molto buono in mancanza di un harddisk.

Il menu di configurazione è completo di tutte le opzioni possibili sul dettaglio di gioco, sull'accuratezza del volo, del decollo, sulla difficoltà e la gestione delle armi.

Il gioco è anche multi lingua compreso l'italiano.

Ogni modalità ha il suo pannello di configurazione quindi prima di iniziare il duello o la missione si possono variare queste impostazioni.

Dal punto di vista grafico è un gioco poligonale con superfici piene per quanto riguarda gli aerei che sono anche ben riprodotti e nelle visuali esterne si vedono, per i vecchi aerei, anche le eliche girare.

Per gli aerei che hanno i missili, c'è la scia di fumo quando partono che rende ancora più accurata la simulazione.

E' un gioco però abbastanza piatto perché lo scenario non ha nessuna asperità, quindi niente colline o montagne e nessuna costruzione di alcun tipo. Quindi si vede un vasto terreno verde o marrone con righe nere per le strade, alcuni fiumi e macchie grigie che rappresentano i centri urbani.

C'è da dire che questo gioco è incentrato sugli scontri aerei in quota quindi il paesaggio è solo per completezza della simulazione e non è punto di riferimento anche per il fatto che non c'è una campagna né una mappa strategica.



I colori sono messi bene sugli aerei che ne riproducono bene le somiglianze con quelli reali, ma è sempre presente quella patina retinata sulle visuali esterne che in alcuni casi serve ad aumentare le sfumature di colore, in altre a togliere grafica per la velocità. In questo gioco così privo di tanta grafica poligonale se ne poteva fare a meno.

Con dettaglio medio e alto il gioco è abbastanza scattoso e lento su Amiga 500, ma questo non pregiudica la buona giocabilità e si riesce tranquillamente a divertirsi. Con il dettaglio basso e un paesaggio semplice il gioco è davvero fluido. E' sufficiente però un Amiga 1200 anche di base con i suoi 2 MB di Chip RAM per godersi il gioco al massimo dettaglio.



Il dettaglio però riguarda solo il terreno di gioco che malgrado sia così povero di dettaglio è invece determinante sulle prestazioni.

Audio di buona qualità presente solo durante il menu e durante il volo solo gli effetti sonori che riproducono bene il ronzio dei motori e delle mitragliatrici.

### Atari ST (1993, Microprose)



La versione ST è identica alla versione Amiga a parte un 3D leggermente più fluido, ma ha meno colori e lo si nota bene nelle schermate statiche e meno durante le scene di volo anche se però nelle visuali esterne si nota una grafica un po' sfocata.

Audio discreto come musica e effetti sonori in gioco, ad essere sinceri, non di grande qualità.

Una buona simulazione 3D anche per l'ST e merita di essere provato.



### PC (1993, Microprose)

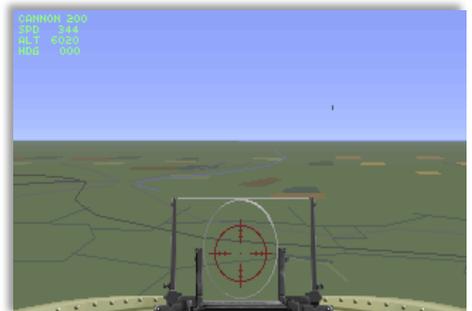


La versione PC è la versione migliore di tutte perché esteticamente è superiore nel dettaglio.

La grafica è a 256 colori con il cielo a gradiente per renderlo più realistico, un sole più presente che nelle altre due versioni che acceca in maniera più credibile. Gli aerei hanno un dettaglio superlativo perché ci sono gli adesivi dello squadrone, la serigrafia stampata sui telai tanto che sembrano delle texture.

Le schermate statiche sono a 256 colori e sono davvero belle. Se quelle su Amiga sembravano delle opere d'arte queste lo sono di più. Anche i font sono più dettagliati, più nitidi e si vede una cura davvero elaborata in ogni parte di questo gioco.

Anche i paesaggi piatti sono molto più ricchi di dettaglio e più precisamente in appezzamenti di terreno di vario colore che rendono la piattezza dello scenario in qualcosa da ammirare anche durante



il volo.

Tutto questo dettaglio si paga perché mette in crisi l'hardware PC: su un 286 di fascia bassa non c'è speranza di riuscire a giocare se non con il dettaglio al minimo. Disattivando anche il cielo è scattoso e le visuali esterne non subiscono riduzioni di dettaglio sugli aerei che rendono impossibile godersi i primi



piani.

Per giocare a questo gioco su PC ci vuole un 286 veloce o un ottimo 386.

Buonissima la parte musicale nei menu e stessa cosa anche per gli effetti sonori in gioco.

La versione PC è sicuramente la versione meglio riuscita; richiede un hardware troppo esagerato, ma la grafica in gioco è così notevole che vale la pena qualunque sacrificio.

### **Amiga= 7**

Simulazione di volo davvero carina con una bella grafica anche se sporcata da troppe retinature. Lenta e scattosa su A500, ma già buona su Amiga 1200.

3 Dischi che sono gestiti bene dal sistema di caricamento ed è possibile anche installarlo su HD.

### **ST= 7**

Stessa valutazione perché vale quando detto per la versione Amiga.

E' leggermente più fluido, ma una grafica a 16 colori.

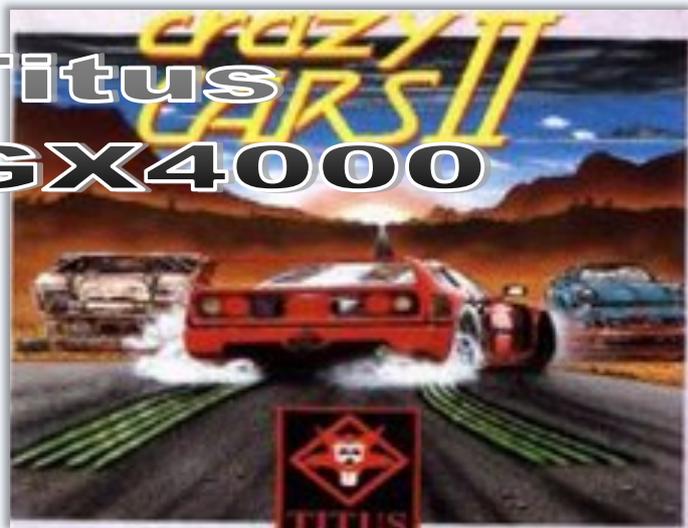
In generale però le due versioni si equivalgono.

### **PC= 9**

Davvero spettacolare questa versione per l'uso dei 256 colori e un dettaglio di aerei e paesaggio davvero notevole che rende la piattezza dello scenario esteticamente molto valido e credibile.

Richiedeva un potente 286 per giocare a dettaglio massimo, ma è un gioco da non perdere per chi volesse rivederlo su queste macchine vintage.

# 1990, Titus Amstrad GX4000



Crazy Cars II non entrerà di certo nella storia come miglior gioco di macchine, ma aveva delle caratteristiche abbastanza innovative che lo hanno messo in evidenza rispetto agli altri due titoli di questa serie.

Lo scopo del gioco è molto semplice: arrivare al traguardo su una lunga rete autostradale pilotando una Ferrari F40.

La difficoltà più ardua è quella di non farsi prendere dalla polizia perché se si supera un certo limite di velocità il pilota sarà inseguito dalla polizia stradale che cercherà di fermarlo e quindi di impedirgli di proseguire.

La rete autostradale si svolge tra quattro Stati degli Stati Uniti: Utah, Colorado, Nuovo Messico e Arizona.

Non ha una grafica strepitosa nel paesaggio però ha il passaggio dal giorno alla notte e qualche dettaglio a bordo strada migliore della versione base.

Il gioco in questione è in versione GX4000, ossia per la console Amstrad che dovrebbe sfruttarla per i caricamenti e per altre migliorie in gioco.

Rispetto alla versione standard per il CPC qui c'è un peggioramento della musica iniziale che è meno curata, mentre la grafica in gioco è leggermente meglio, ma ci si aspettava molto di più.

La versione GX4000 permette di scegliere all'inizio del gioco se ascoltare la musica durante la gara o solo gli effetti sonori e sinceramente pensavo che fossero disponibili entrambi in questa versione che dovrebbe essere migliore anche per il fatto che è su cartuccia.

Il paesaggio è fatto bene con un bel cielo a gradiente e anche più ricco di particolari rispetto alla versione normale.



C'è da dire che però rispetto alla versione per il CPC la giocabilità va a farsi benedire. Si sbatte contro oggetti presenti sullo schermo senza risentirne gli effetti. Quando si raggiunge la macchina della polizia ci si passa letteralmente in mezzo come se non ci fosse. Ogni tanto capita di finire fuori strada e di non capirci più nulla perché il sistema non riporta l'auto in pista, ma lascia al giocatore cercare la strada giusta..

La versione per il CPC è peggiore un po' nella grafica, ma ha un audio iniziale davvero bello e buoni effetti durante il gioco. Ci sono gli incidenti, se si colpisce un ostacolo la macchina esplode e la polizia può fermare l'auto.

Un GX4000 sfruttato per delle piccolezze

di poco conto perdendo però la giocabilità presente nella versione su cassetta o disco.

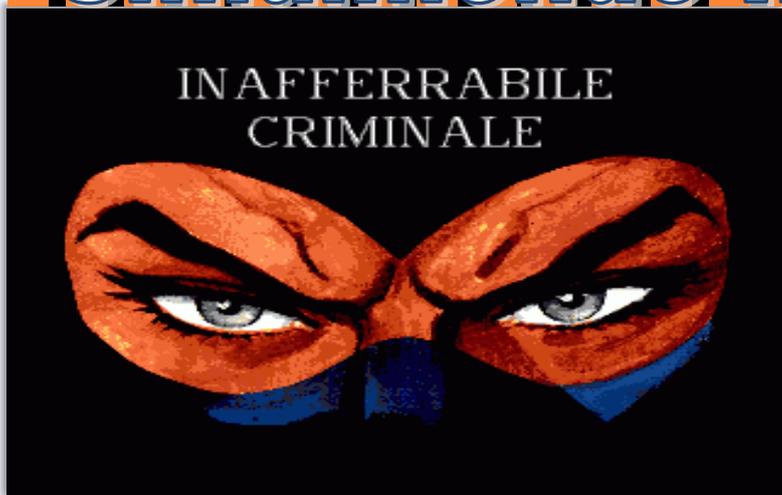
## GX4000= 5

Davvero brutta questa versione che perde completamente la giocabilità vista nella versione per Amstrad CPC. Ha una grafica del paesaggio più colorata, ma l'elemento più importante quale la giocabilità non esiste.

Altro particolare è che la versione base ha anche delle asperità nel terreno, mentre sulla versione su cartuccia è tutto pianeggiante. Ci sono delle deviazioni da prendere, ma non portano nessuna novità.

Sono stato davvero generoso nel voto perché si meriterebbe un bel 4 secco e forse anche meno.

# Simulmondo Interattiva



“1993

*Simulmondo*

*Amiga”*

Nel numero scorso si è visto il primo capitolo di questa serie di giochi dedicati alla Simulmondo da edicola e ora si vede il primo capitolo di Diabolik.

Bella presentazione animata per presentare il personaggio con la solita cura sulla grafica, sulle animazioni e la musica che contraddistingue i giochi di questa casa.

In Spider-Man si era visto un gioco bello, ma blando e poco coinvolgente malgrado la grafica e l'audio fossero di buona qualità.

Anche qui i caricamenti non sono di certo il punto forte di questa serie interattiva, però i risultati valgono l'attesa per poter assistere a scene animate con musica di ottima qualità e davvero belle da ascoltare.

Dopo una lunga presentazione in cui si può ammirare l'arte di Diabolik di travestirsi in chiunque si entra subito in azione e ovviamente di notte.

In Diabolik la musica è sempre presente e non si ferma mai quindi aiuta molto nel gioco e l'ho trovato meno blando e meno monotono rispetto al primo episodio di Spider-Man. C'è più azione e si riesce quasi sempre a trovare una via per superare certi ostacoli.

Diabolik può saltare, correre e strisciare nei cunicoli e ogni volta che trova qualche cosa che impone un'azione vengono mostrate delle scelte e la



stessa cosa quando deve parlare con dei personaggi.

In questo primo numero sono riuscito a trovare una via per passare da una stanza all'altra, ho usato l'acido per fondere una grata e trovarmi faccia a faccia con una guardia e vincerla per passare alla stanza successiva.

Alla fine sono stato ucciso perché non ho risposto correttamente o non ho trovato la risposta giusta da dare al primo vero ostacolo che ho trovato.

Sicuramente “L'Inafferrabile Criminale” ha molta azione e l'ambientazione quasi sempre di notte e in ambienti buoi o in condotte strettissime danno quella sensazione di oscurità che ruota attorno a questo personaggio.

Come già detto ottima qualità musicale, buone animazioni, buon dettaglio generale, ma niente effetti sonori che comunque non sono nemmeno richiesti.

**Amiga= 7**

E' un bel gioco basato su Diabolik e almeno in questo primo capitolo e nelle prime fasi di gioco sembra ricco di azione e bisogna essere veloci a imparare a interagire con chi ci circonda per non fare una brutta fine.

Caricamenti non veloci, ma l'attesa vale la candela. Buona la musica che accompagna Diabolik in ogni circostanza

# Giochi dall'Oriente

A NEW TYPE

REAL TIME ROLE-PLAYING ADVENTURE

DRAGON SLAYER IS UNLIKE ANY OTHER GAME

YOU HAVE PLAYED ON YOUR COMPUTER !

CREATED BY FALCOM

DRAGON SLAYER - Sharp X1

1986, Nihon Falcom

Dragon Slayer è considerato il padre del genere RPG ed è molto simile a Roguelikes.

Il giocatore controlla un cavaliere che deve combattere diversi nemici all'interno di sotterranei.

I combattimenti sono puramente arcade dove il giocatore deve colpire gli avversari ed evitare i loro attacchi e si svolge direttamente nella stessa area di esplorazione.

Oltre che uccidere avversari, il cavaliere può anche recuperare vari oggetti per ripristinare le forze o anche trovare del denaro.

Essendo un RPG ogni volta che uccide un nemico aumenta il suo livello di combattimento e può anche usare delle magie che però non servono per combattere, ma per farsi strada tra i vari passaggi.

Il gioco parte dalla base che è rappresentata da una casa e se durante lo scontro con i nemici cala l'energia a punti critici, lo schermo diventa rosso. Se siamo vicini alla casa questa può ripristinare tutti i valori alla normalità. I nemici però possono anche attaccare mentre si è al-

la base e ucciderci. Per ripristinare l'energia il giocatore non deve avere nessun nemico intorno.

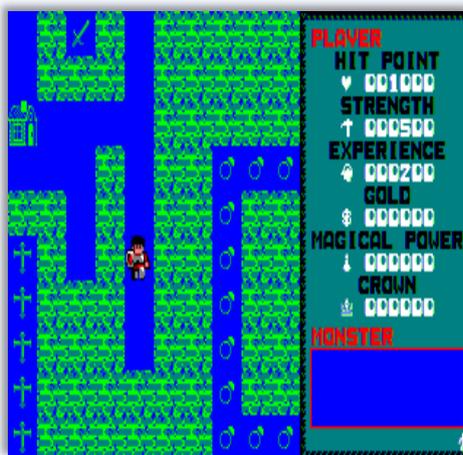
Il gioco per lo Sharp X1 è davvero carino con una bella musicchetta introduttiva prima di iniziare a giocare e con pochi effetti durante il gioco.

Graficamente è molto colorato e il cavaliere e gli avversari

sono definiti così bene che si notano tutti i particolari e quanto sia tutto molto curato.

Devo dire che non ho ben capito come si gioca anche perché non ha armi visibili, quindi a parte spostarsi per lo schermo sembra completamente disarmato.

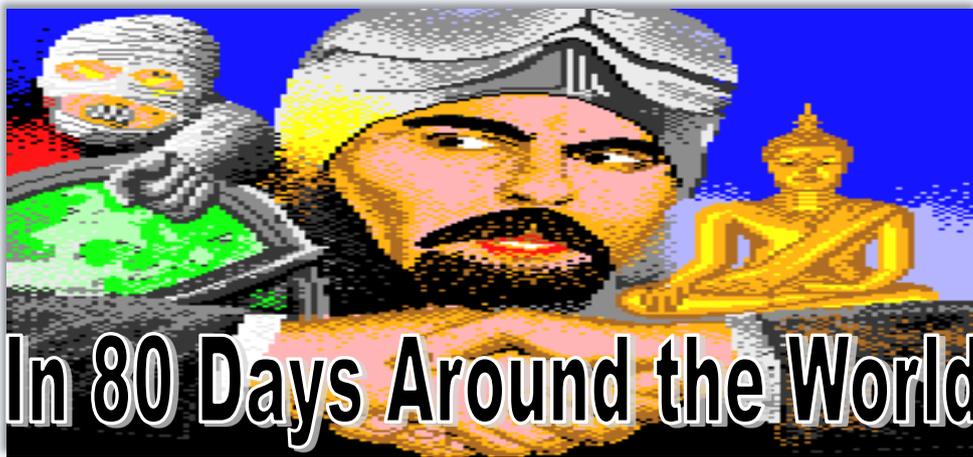
Comunque il consiglio è quello di giocarci per scoprire l'antenato del genere RPG.



E' un gioco da riscoprire anche per conoscere come sono nati gli RPG. Graficamente molto curato nei personaggi, un po' meno l'area di gioco anche se fa il suo dovere.

Poco usato l'audio se non per il jingle iniziale e qualche effetto durante il gioco.

Giocabilità avvincente, ma complicato sistema di controllo per sferrare gli attacchi.



### Commodore 64= 7

Un gioco arcade/strategico interessante con una buona longevità anche per il fatto che ha una bella grafica e tanta giocabilità.

1987, Rainbow Arts

Commodore 64, Amiga, Atari ST

Si tratta di un gioco basato sul libro di Jules Verne dove il giocatore controlla Phileas Fogg che dichiara al Reform Club di Londra che è in grado di fare il giro del mondo in 80 giorni e scommette 20.000£ che riuscirà nell'impresa.

Fogg parte la sera stessa dell'annuncio.

Il gioco ha due giocatori: Phileas Fogg e Butler Passepartout e il giocatore li impersona entrambi nel corso di questo gioco in un rapporto di 50 / 50.

Non è completamente un gioco di azione perché c'è anche una fase strategica dove bisogna, tramite una mappa, controllare l'itinerario, tenere d'occhio le finanze e quando queste diminuiscono, bisogna ripristinarle attraverso un gioco di carte: il Poker.

Il gioco si avvia dopo una breve sequenza introduttiva che vede Fogg lasciare il Club per iniziare immediatamente il viaggio. Si apre il menu con le varie opzioni. Il giocatore può interagire con la parte finanziaria e il pulsante per iniziare la partita o mettere il gioco in pausa.

Se non si fa nulla, il gioco si avvia automaticamente sulla prima destinazione che è l'India. Raggiunta la prima area, il gioco diventa un arcade a scorrimento

orizzontale dove bisogna arrivare in fondo al livello e sconfiggere i vari nemici tipici di quella regione. In altre località ci saranno altre sfide da completare.

In India, ad esempio, bisogna affrontare gli indigeni locali, le bestie feroci tipiche della regione, statue dorate, fachiri, sacerdoti.



Graficamente è un bel gioco perché ha tanta grafica e tanto dettaglio e un fondale davvero molto ricco che dà anche un senso di buona profondità. Nelle scene più avanzate il fondale è anche usato da

alcune sacerdoti per nascondersi e poi sbucare fuori all'improvviso. Si nota anche che sono nascosti tra il fondale.

Le animazioni dei personaggi sono fatte molto bene anche se un po' sgrunate.

Il giocatore non ha delle vite a disposizione, ma ha una carica di energia che è sufficiente per rifare il livello molte volte, ma se questa scende a zero il gioco termina e la sfida è persa.

Buono anche l'audio e gli effetti sonori durante il gioco.

La longevità è alta per le tante località da visitare, per le diverse sfide che ogni posto potrà offrire e non è detto che siano tutte di azione. Alcune potrebbe essere anche prove d'ingegno.

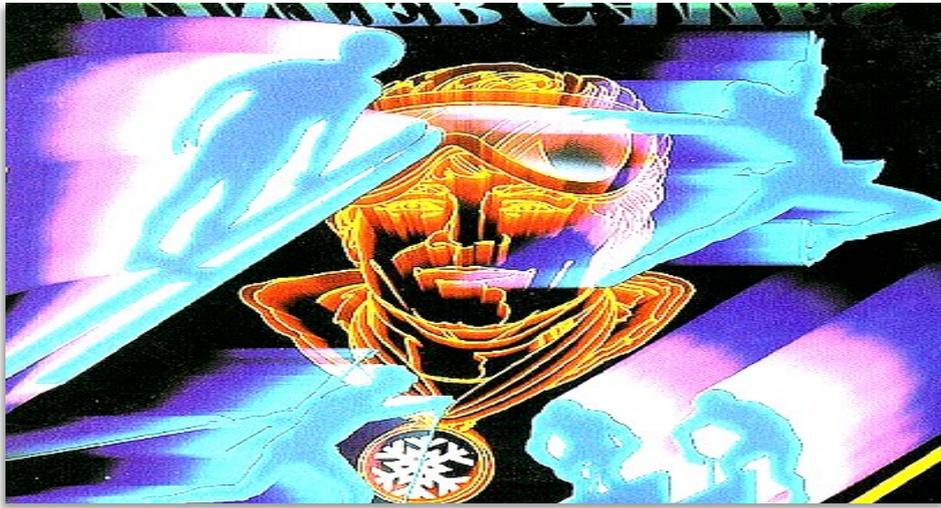
### Amiga= 8

Se la grafica su C64 ha stupito, quella su Amiga è davvero stupenda con fondali ancora più realistici e personaggi più veri tanto che Fogg ora assomiglia più ad un esploratore che al guerriero su C64.

Anche su Amiga solo effetti durante il gioco, ma una difficoltà molto elevata..

### ST= 8,5

Versione migliore su ST con una grafica che sembra anche più colorata della versione Amiga e con musica presente durante il gioco, mentre non ci sono gli effetti. I livelli sono più corti, o meglio sono state tagliate delle parti. La difficoltà assomiglia molto a quella vista su C64, quindi non impossibile e comunque più divertente proseguire.



1985, Epyx  
Amiga, CPC, Apple II, IIGS,  
Atari 2600, Atari 7800, ST,  
C64, Macintosh,  
MSX, NES, PC-88,  
PC Booter, Wii,  
ZX Spectrum

E' il mese di Febbraio ed è uno dei mesi più freddi dell'anno e in cui spesso arriva la neve sui monti, nelle città e anche sulle coste.

Non poteva mancare un gioco dedicato alla neve con uno degli sport più belli, ma non solo sci, ma un'intera olimpiade sugli sport invernali, quindi con i suoi principali eventi.

Un gioco uscito per tante piattaforme, forse è uno dei giochi più convertiti, ma è chiaro il motivo: è un gioco che trova sempre degli appassionati degli sport invernali.

Chi non è mai andato a sciare o pattinare sul ghiaccio?

E' un gioco completo in cui si assiste alla cerimonia di apertura e di chiusura, cerimonie per le medaglie con inni nazionali.

Il giocatore deve scegliere un nome e una nazionalità e la scelta farà ascoltare l'inno nazionale scelto. E' uno dei più bei giochi che adoravo su Commodore 64 solo per ascoltare i vari inni nazionali davvero ben riprodotti.

Gli sport inclusi in questa olimpiade in ordine di gara sono: [Hod Dog](#), [Biathlon](#), [Figure Skating](#), [Ski Jump](#), [Speed Skating](#), [Free Skating](#) e [Bobsled](#).

### Commodore 64 (1985, Epyx)

Si parte subito con la scelta del nome del giocatore, della nazione con l'ascolto dell'inno nazionale e subito dopo parte la cerimonia di apertura molto semplice dove un tefodoro corre con la fiamma olimpica ad accendere il braciere e le colombe che vengono rilasciate.

Il gioco è multi-caricamento quindi ogni prova viene caricata a parte e sono nell'ordine già visto.



Ogni sessione ha tre prove e dopo ognuna di queste viene assegnato un punteggio dai giudici. Il punteggio finale è il migliore dei tre.

La versione C64 usa una grafica davvero buona, molto dettagliata e con fondali che ricreano bene l'atmosfera di una gara invernale; ogni prova ha una

sua grafica caratteristica come torrenti ghiacciati o in fase di scongelamento, neve fresca, montagne e foreste ricoperte di neve.

Le animazioni sono molto buone e ogni atleta è ben animato con tanti frame a disposizione, buona la grafica e i colori che riproducono le tute, le magliette dei vari atleti che sono diverse per ogni disciplina. Ottimi i colori dei fondali che arricchiscono la loro accuratezza.

Le prove artistiche come il ballo sul ghiaccio usano atlete femminili davvero bene animate e si danza con una musica classica riprodotta dal C64 in maniera egregia.

Musiche sempre presenti di ottima qualità ed effetti sonori molto buoni.

Un bellissimo gioco da non perdere assolutamente se ancora avete un Commodore 64.

## Amstrad CPC (1986, U.S. Gold)



La cerimonia di apertura sul CPC è vista da un'altra prospettiva ed è davvero bella perché mostra molti dettagli dell'arena anche se con un tedeforo davvero grezzo che sembra quasi formato da dei cubetti messi insieme a caso che corrono per la pista.

Niente selezioni della nazione e niente inno nazionale, quindi subito in azione con la prima specialità.

Graficamente è molto buono e colorato con un fondale molto più elaborato di quello visto su Commodore 64; fondale anche più ricco di particolari che aggiunge più verde, più abitazioni e il disegno delle montagne innevate è davvero molto credibile. Se però i fondali sono strepitosi non lo sono gli spritte e le loro animazioni che sono spartane e troppo grezze e controllo via joystick poco preciso

Non è un brutto gioco, ma se avessero curato tutti gli aspetti del gioco come il fondale sarebbe stata una versione davvero interessante anche per future comparazioni con le versioni a 16 bit.

## ZX Spectrum 128k (1986, U.S. Gold)

Anche la versione Spectrum si basa molto sulla versione CPC anche se con una grafica decisamente più glaciale rispetto alle altre versioni. Perde un po' di fondale, ma le montagne sono davvero spettacolari non solo nella colorazione, ma nell'accuratezza di come sono disegnate e sembrano più vere che in ogni altra versione, almeno tra quelle a 8 bit viste fino ad ora.

La giocabilità è la stessa vita sul CPC come stesso sistema di controllo che non rende come quello su C64 e ne pregiudica un poco la giocabilità.

Anche se la grafica è poco colorata e tendenzialmente punta al colore blu che è predominante è un buon gioco e tutto sommato mi piace di più della versione CPC.



## Apple II (1985, Epyx)



La versione per Apple II è praticamente identica alla versione Commodore 64, quindi stessa grafica, stesso tipo di fondale, stessa giocabilità e di nuovo scelta delle nazioni e ascolto degli inni nazionali. Le uniche differenze sono l'audio decisamente inferiore e una grafica meno definita, ma per il resto è un altro gioco rispetto alle versioni CPC e Spectrum dove forse si è puntato troppo ad arricchire il fondale.

## NES (1987, Acclaim)



Anche questa versione è praticamente convertita fedelmente dalla versione migliore tra le macchine a 8 bit e anche qui c'è la scelta delle nazioni e gli inni nazionali anche se però ci sono meno scelte disponibili.

Anche le specialità non sono le classiche sette, ma solo quattro. Graficamente ricorda molto la versione Apple II e C64, ma meno colorata e meno definita tranne gli atleti che sono davvero ben fatti. Non tutto gira perfettamente fluido, ma un gioco sul NES ben convertito anche con una qualità audio molto buona.

### Atari 2600 (1987, Epyx)



E' Winter Games, ma adotta un altro sistema decisamente più arcade, quindi meno fronzoli come cerimonie o premiazioni e si lancia subito nell'azione. Visuale completamente diversa e anche specialità diverse da quelle viste sui computer più noti. Il gioco si è adattato all'hardware in questione e tuttavia non è neanche malvagio.

### Atari 7800 (1987, Atari)



L'impostazione di gioco ritorna ad essere quella vista su C64 anche come grafica e dettaglio del fondale con atleti ben disegnati e ben animati. Audio davvero buono.

Anche su questo Atari ci sono solo quattro specialità e sembra proprio di giocare su Commodore 64 se non fosse per il numero di colori.

Da provare per credere.

### Atari 2600= 6

Completamente riadattato per questa console che cambia radicalmente la visuale e riduce anche il numero delle specialità.

Rimane tuttavia un bella conversione.

### Atari 7800= 8

Identica in tutto e per tutto alla versione C64 a parte i colori e tre specialità in meno.

### MSX (1986, U.S. Gold)

La versione MSX è la copia sputata della versione Spectrum in ogni dettaglio sia del fondale che della grafica degli atleti e animazioni varie. E' leggermente meglio colorata. Buono anche l'audio e gli effetti in gioco, ma generalmente le due versioni si equivalgono quasi in tutto.



### PC Booter (1986, Epyx)



Il gioco è la versione sputata della versione C64 in ogni più piccolo dettaglio comprese le animazioni buffe delle cadute. Stessi fondali, stesso dettaglio di questi e grafica degli atleti uguale, quindi ricchi di un dettaglio superiore a tutte le macchine fino a questo momento provate.

Controllo via joystick eccezionale come lo era su Commodore 64 così come l'audio che anche se suonato tramite il cicalino interno è fatto davvero bene.

Grafica solo in CGA, ma non toglie niente alla bontà della grafica, del dettaglio e delle animazioni.

La versione C64 e PC Booter sono le versioni migliori in assoluto tra questa serie di piattaforme provate in attesa delle versioni a 16 bit.

### PC Booter= 8

Grafica in CGA, ma identica in tutto e per tutto alla versione C64 compresa l'eccellente giocabilità. Audio su PC-Speaker, ma molto buono.

## Amiga (1987, Epyx)



Su una macchina a 16 bit il buon gioco visto su C64 viene esaltato dalla potenza del nuovo hardware.

Questa versione per Amiga è notevole fin dalla presentazione che mostra una cerimonia di apertura in grande stile e con una qualità audio che mancava e che fa suonare gli inni nazionali così bene che prima di giocare si cerca di ascoltarli tutti.

La grafica non viene stravolta completamente, ma rimane molto fedele al dettaglio visto su C64, ma esaltato nei colori e nei particolari. Il fondale ne è l'esempio più tipico: il disegno di questo rimane molto simile alla versione C64, ma migliorato, quindi più realistico, gli alberi colorati davvero bene con la neve che ricopre le foglie come nella realtà; le montagne in primo piano nitide e quelle più lontano meno colorate e sbiadite per dare la sensazione di profondità e lontananza.

L'acqua che scorre dai torrenti era bella su C64, ma su Amiga è ben tutt'altra cosa e ora è davvero realistica.

Ogni specialità ha un proprio jingle prima di iniziare durante il caricamento che enfatizza ulteriormente la sua indiscussa qualità.

Animazioni fluide e accurate.

### Amiga= 9

Semplicemente perfetto. Audio da capogiro, grafica spettacolare il tutto unito da una giocabilità praticamente esente da punti deboli.

### Atari ST= 9

Stessa cosa anche per l'AT dove la grafica sembra in alcuni punti anche meglio di quella Amiga.

## Atari ST (1985, Epyx)

Ottima anche questa versione che vanta una buona qualità audio e anche una dettagliata grafica soprattutto nel fondale che in certi punti sembra decisamente più colorato e definito della versione Amiga. In altre circostanze invece sembra peggiore, ma è comunque un gioco che dimostra che con un buon hardware si può avere tanta grafica e anche tanta giocabilità.

Alcuni fondali di questa versione sono molto curati e sono presenti anche più elementi per immedesimare bene il giocatore. Davvero buone le animazioni dello scorrere dell'acqua nei torrenti ghiacciati.



## Apple II GS (1987, Epyx)



Anche la versione II GS della Apple è un gioco che mostra una parte grafica davvero buona come quella vista su ST e poi su Amiga anche se è molto più simile a quella Atari.

Buona la grafica del fondale, ottime tutte le animazioni presenti in gioco e vale quanto detto per le due versioni a 16 bit migliori.

Nota particolare per l'audio che sul II GS sembra anche meglio come qualità della versione Amiga.

### II GS= 9

Eccellente anche questa versione identica alle due versioni a 16 bit migliori anche se più simile a quella ST. Audio forse leggermente meglio di quello Amiga.

### **Commodore 64= 8,5**

Davvero bella questa versione per l'accuratezza grafica, la buona qualità audio e un gioco che una volta iniziato difficilmente si riuscirà a smettere anche perché giocando con un amico la sfida diventa ancora più interessante.

Da non perdere su C64

### **Amstrad CPC= 7**

Buona grafica e dettaglio nei fondali con colori davvero belli, mentre invece i dettagli principali degli atleti e la loro definizione non è molto bella che alla lunga potrebbero anche rovinare la giocabilità.

### **Spectrum / MSX= 8**

Sono in pratica la stessa versione con la stessa grafica davvero bella per i fondali e anche il gioco vero e proprio mostra buon dettaglio unito ad buona fluidità che garantisce un buon gioco anche se perdono completamente la selezione delle nazioni.

### **Apple II= 7,5**

Davvero bella anche questa conversione che è praticamente identica a quella C64 sia per il disegno dei fondali sia di ogni altro aspetto compresa l'ottima giocabilità.

Patisce una colorazione peggiore che non si ripercuote sul gioco.

### **NES= 7**

Patisce parecchio il numero limitato della palette, ma ha un dettaglio davvero buono per gli atleti. Ha meno specialità e movimento non sempre molto fluido.

Per essere un NES è un ottimo gioco con un buonissimo audio.

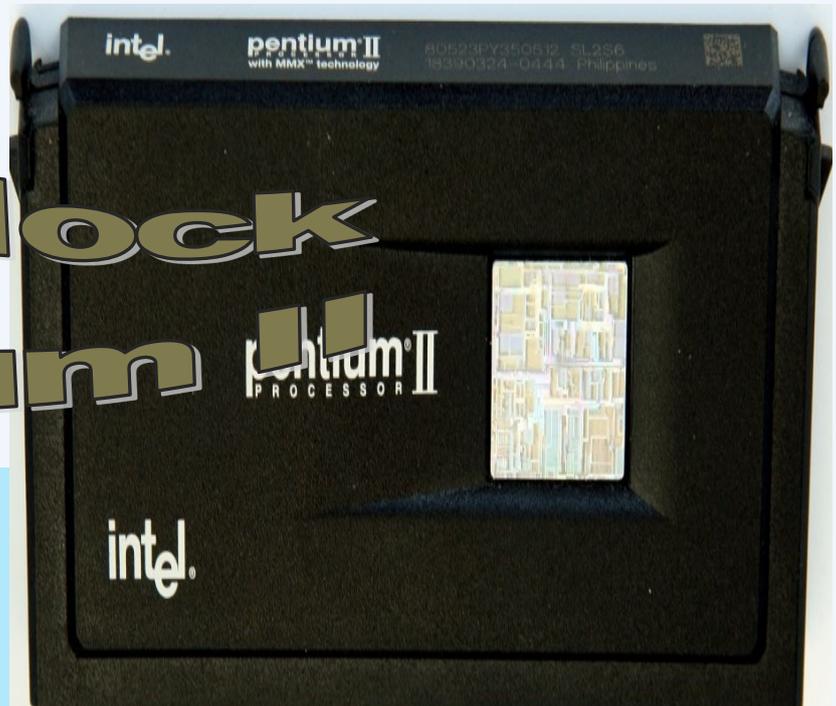
**HARDWARE**

**VINTAGE**

**Overclock**

Overclock

# Overclock Pentium



## OVERCLOCK Pentium II

Quando è uscito il Pentium II era la famiglia di processori più veloci che c'era sul mercato.

Con questo nuovo tipo di processore INTEL vende la CPU vera e propria, la cache L2, circuiteria varia e anche un dissipatore tutto in un'unica cartuccia, denominata SEC (Single Edge Contact).

Il Pentium II era complicato da overclockare perché alcune versioni SEC creavano problemi agendo sul BUS, mentre altre versioni più recenti non ne davano con frequenze di BUS maggiori di 66 Mhz.

L'overclock di questa cpu quando viene fatto bene c'è e si nota.

La difficoltà di overclock fu anche ostacolata dalla stessa INTEL che in alcuni modelli decise di bloccare il fattore di moltiplicazione, ma agendo sul BUS il problema venne facilmente aggirato.

Con una configurazione base, ad esempio, 66x3.5, 66x4.0 o 66x4.5 si può aumentare il bus a 75 o 83 Mhz.

Con l'overclock non bisogna mai dimenticare di controllare i timing dell' SDRAM quando ci sono delle instabilità, quindi bisogna entrare nel BIOS e alzare questi valori se necessario.

Per quanto riguarda il riscaldamento non ci sono problemi con il SEC originale perché alcuni hanno un dissipatore di grosse dimensioni, ma per quelli che invece non ne erano provvisti bisogna metterci una bella ventola che va piazzata al centro del dissipatore. La soluzione migliore sarebbe mettere 2 o 3 ventole.

Normalmente il dissipatore del SEC è di dimensioni abbastanza generose e fa il suo dovere, però se si aggiungono delle ventole male non fa di certo.

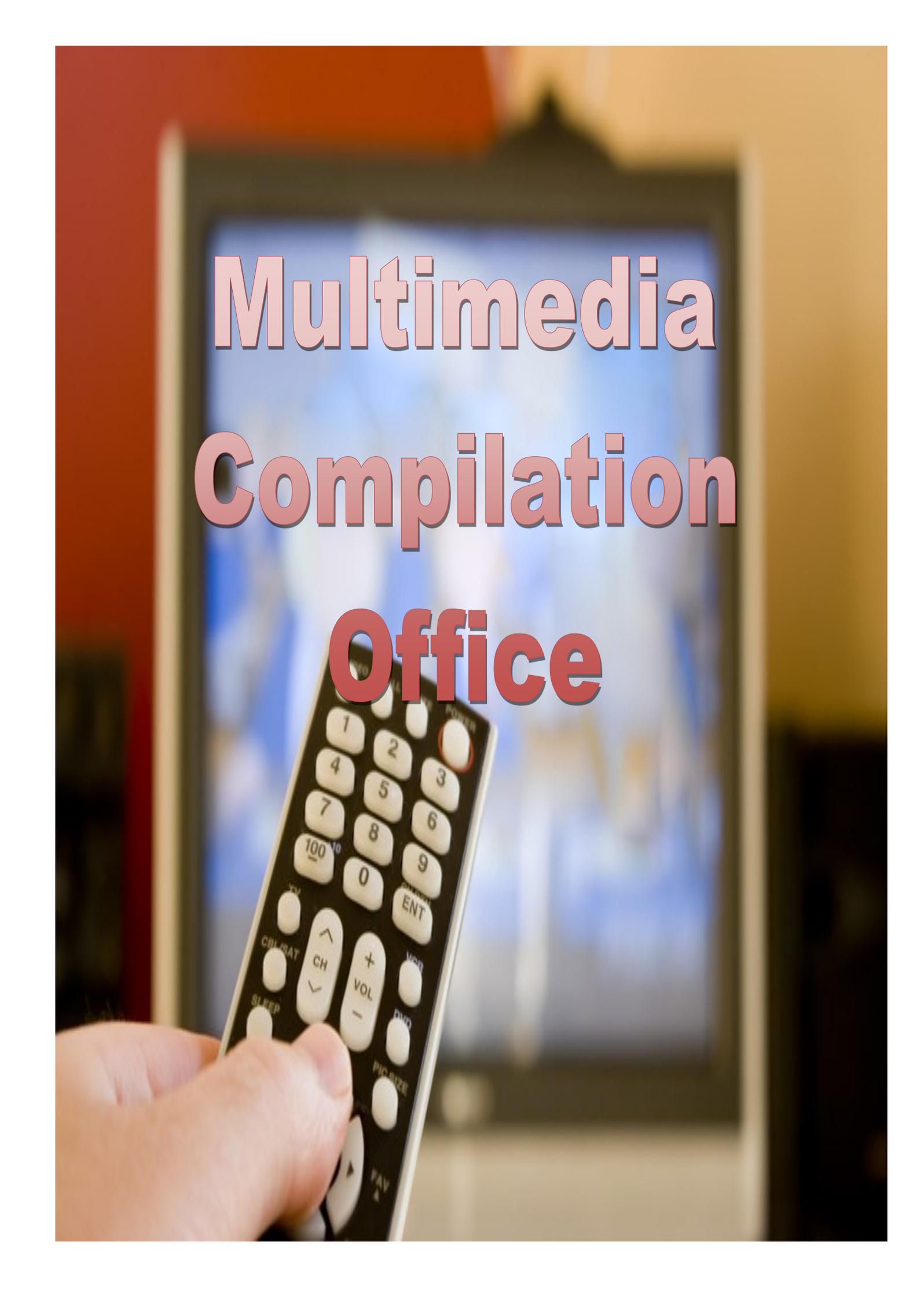
Seiya

# Retro Trailer



**Retro  
Trailer**

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



# Multimedia Compilation Office



## 1992, Lascelles Productions - CDTV

TCFAC (The Connoisseur Fine Art Collection) è un titolo che raccoglie le opere d'arte pittoriche e di scultura nelle varie epoche culturali quindi nel periodo Classico, Primo Rinascimento, Quattrocento, Barocco, Romantico, ecc.

L'enciclopedia viene vista tramite un comodissimo menu con i vari periodi e cliccando su ognuno di questi si entra in una parte descrittiva di questo periodo culturale dove viene spiegato che tipo di arte si poteva trovare e quali erano gli artisti più conosciuti.

Questo prodotto ha anche un menu "Musica" dove è possibile impostare 10 tracce audio come sottofondo musicale e sono musiche che ricordano i vari periodi culturali, quindi musica da chiesa, classica; melodie tipiche per essere di accompagnamento a queste opere medioevali e classiche.

Non solo pittura, ma anche gallerie di vasi decorati, sculture, ecc.

Ci sono diversi modi di ricerca e principalmente sono due: Ricerca per Artista e ricerca attraverso la galleria.

La Ricerca per "Artista" permette di visionare la biografia dello stesso e vedere la sua produzione e in ogni momento è possibile leggere le informazioni su quell'opera specifica.

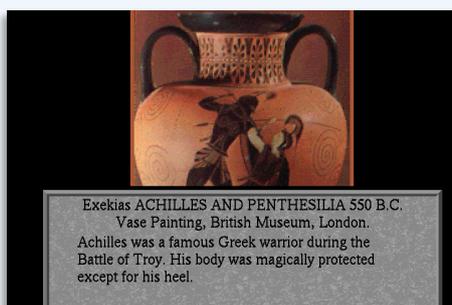
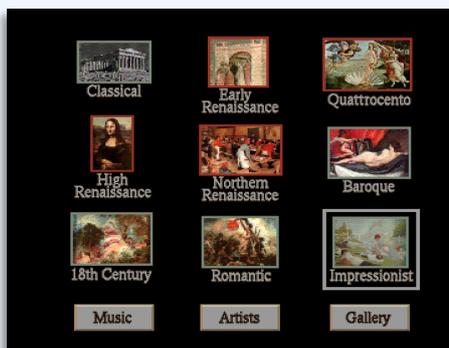
La ricerca invece per galleria è più generica perché si vedono tutte le opere di un determinato periodo.

TCFAC è un ottimo prodotto che riproduce molte opere che si possono vedere nei vari musei in un unico CD.

La qualità delle immagini è superlativa e non fa rimpiangere la visita in un museo anche perché quando farete una foto alla "Mona Lisa" non avrete mai la qualità della stessa opera che potete vedere in questo prodotto.

Le musiche di accompagnamento sono davvero belle ed evocative che ricordano

molto il contesto e immergono l'utente nella visita.

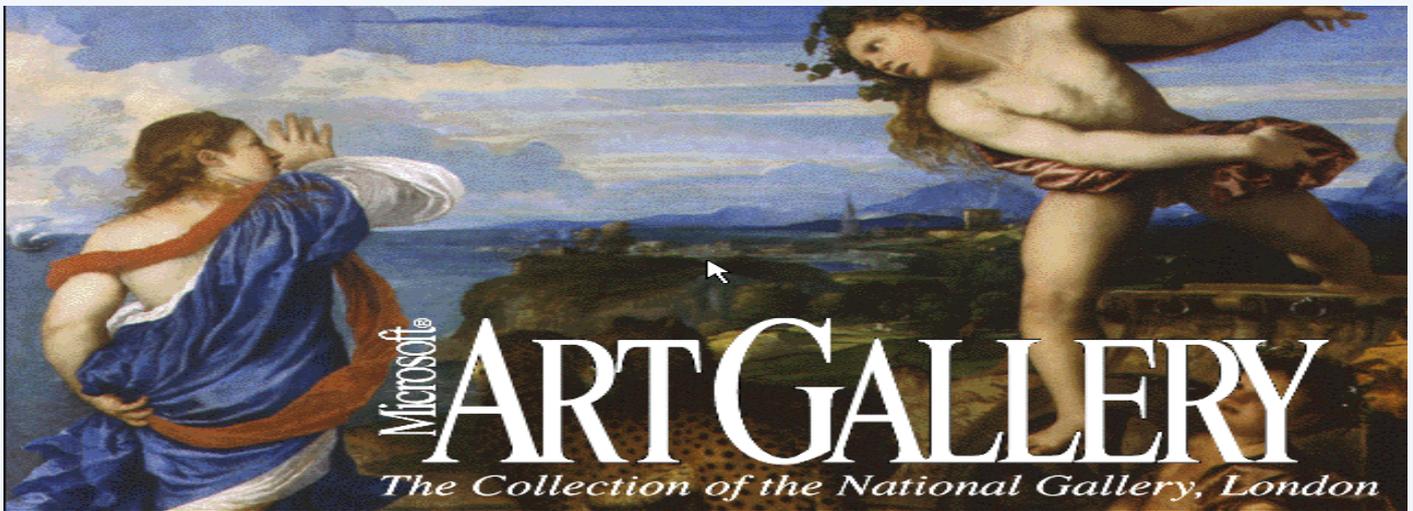


### CDTV= 9

Uno o più musei d'arte racchiuso in un unico CD con tantissimi dipinti, sculture, vasellame decorato e accompagnato da 10 tracce musicali evocative e ben integrate nel contesto.

Menu di navigazione ottimo e intuitivo come pochi altri prodotti.

Raccomandato per chi ama l'Arte, ma piacerà anche a tutti gli altri.



## 1993, Microsoft Home - Windows

Dopo aver visto su Amiga CDTV un titolo multimediale che parla di Arte, anche la Microsoft realizza un CD dedicato all'arte e più precisamente alla Collezione Nazionale di Londra.

Questo titolo multimediale ha tanto contenuto e di facile consultazione perché viene diviso in: ricerca per artisti, ricerca tramite mappa storica, ricerca per immagini e visita guidata.

La ricerca per nome permette di trovare l'artista attraverso un menu iniziale dalla A alla Z e poi una volta scelto l'iniziale del cognome ci sarà una lista di artisti tra cui scegliere.

In questo caso ho scelto PIERO della Francesca che mostra le informazioni sull'artista, in questo caso gli sono dedicate 3 pagine con le cose principali da conoscere su questo personaggio che riguardano la sua professione e anche delle miniature delle sue opere principali.

Per ogni personaggio è possibile ascoltare la pronuncia del suo nome senza troppe storpiature perché la pronuncia dell'Italiano in Inglese può essere complicata, ma non in questo caso.

Cliccando sulle sue opere si arriva a visionarle con tutte le descrizioni relative a questa e non solo. L'Opera viene

esaminata in ogni sua parte e spiegato perché una parte è fatta in un certo modo, perché è stato usato un certo colore, ecc. Un esame completo per ogni opera presente in questo CD come se stesso ascoltando una lezione all'università.

Tra le analisi dei dipinti che potete vedere in questo prodotto c'è, ad esempio, la

*"Geometria delle Superfici"* che viene

spiegata via testo, ma è presente anche un'animazione che fa vedere come funziona.

Ogni opera è incrociata con altre di altri artisti perché ad esempio

un autore potrebbe essere stato influenzato da altri e quindi è possibile scoprire, ad esempio, tutto quello che c'è da sapere sul *"Battesimo di Cristo"* di PIERO della Francesca nella sua pagina principale e come è stato influenzato l'autore a realizzarlo.

E questo è solo un briciolo delle potenzialità di questa enciclopedia.



La ricerca tramite l'atlante storico serve per cercare i luoghi dove sono stati dipinti i quadri o le opere più complesse e sono rappresentate le zone dove si è avuta la massima concentrazione, quindi in Europa tra Germania, Italia e Olanda.

La ricerca per immagini è vista attraverso i periodi artistici più importanti come le immagini religiose, i ritratti, i paesaggi, la natura morta, ecc.

La visita guidata invece è un giro per scoprire le tecniche che furono usate per realizzare certi dipinti, certe opere d'arte e anche per conoscere delle curiosità su di queste.

La visita guidata si può leggere e anche ascoltare.

Un CD multimediale dedicato all'Arte con una qualità delle immagini davvero notevole e una nitidezza del testo anche a basse risoluzioni come la classica 640x480.

Il poco audio presente è di ottima qualità.

#### Windows 3.x= 9,5

La scoperta dell'arte come meglio non poteva essere fatto con una consultazione di facile comprensione, con una qualità delle immagini davvero sorprendente. Tutte le opere sono analizzate in maniera professionale e permette di imparare cose nuove da un dipinto visto di sfuggita in qualche museo.

# Nel prossimo numero...



Il prossimo numero sarà un numero davvero da non perdere perché sarà recensito uno dei giochi più belli in assoluto uscito per tutti i computer e console conosciute.

Ci sarà tanto da leggere e per preparare una bella recensione mi dovrò studiare bene questo gioco fin da subito per fare una buona recensione con tante comparazioni e raffronti.

Ci leggiamo al prossimo numero

**Al prossimo imperdibile numero**

**#28**

**Marzo 2015**

