REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

Super Vintage

0,00 Euro 10 Giugno 2016 Super Vintage Special Volume 2 Numero 57

Creatures

Un avventura tra piattaforme e camere di torture

Impossible Mission

Un gioco antico su una Console moderna in versione speciale

ORIC-1

Tomorrow's micro...today!

ALTRE RECENSIONI: 3D Fongus * Quazzia * Thai Boxing * Kane * Pole Position * Ultima: Escape from Mt. Drash * Super Cobra * Traffic * 3D Grand Prix * Car Race][* 3D Road Race * Atlantis * Skyhawk * Prince of Persia * Varie Utilità e tanto altro

EDITORIALE SUPER VINTAGE

Questo è un numero dedicato principalmente al Super Vintage, ossia dei giochi molto vecchi per piattaforme sconosciute o dimenticate dai ricordi. Qualcuno se le ricorderà, qualcuno avrà anche avuto una di queste piattaforme, ma oggi forse sarà un pensionato.

La mia prima esperienza con il mondo del computer tradizionale, di quello casalingo, è stato con il Commodore Vic-20 che mi ha fatto entrare in un modo che poi non ne sono più uscito e forse non ne uscirò mai. Tanti giochi, programmi con cui divertirsi. Ero comunque in ritardo rispetto alla sua uscita, come in tutto il resto dato che il Commodore 64 me lo sono preso anni dopo la sua uscita ma è durato fino alla fine del 1994. L'ho usato parecchio e ho conosciuto praticamente molto del suo parco software. Il migliore che potessi trovare e provare.

Ci sono però dei computer coetanei del Vic-20 che erano meno famosi, più sconosciuti e anche poco esportati in Italia o in Europa, quindi sono rimasti nel loro paese di origine e oggi grazie all'emulazione o anche alla facilità di reperire l'hardware attraverso le varie aste si riesce a riscoprire queste piccole chicche che tra la loro creazione e il loro fallimento hanno permesso lo sviluppo di altre più longeve.

Un numero che sarà ricco di questi giochi, qualche altro più recente e ho scoperto da poco l'esistenza di un mito tra i videogiochi che è stato portato su una Console moderna e lo scoprirete nella sezione Console tra altre chicche del passato.

Buona Lettura

Sommario Numero 57 **Giugno 2016**

3D Fongus	Oric-1	6
3D Grand Prix	ZX-81	14
3D Road Race	TI-99/4a	19
Atlantis	Vic-20	20
Car Race][	Commodore PET	15
Creatures	Commodore 64/Amiga/Atari ST	17
Invasion	EACA EG2000	21
Kane	Commodore 16	9
Local Bomber	Aquarius	21
Pole Position	Vectrex	11
Prince of Persia	SamCoupe	23
Skyhawk	Vic-20	20
Super Cobra	Casio PV-1000/2000	12
Thai Boxing	Commodore 128	8
Traffic	ZX-81	14
Quazzia	Memotech MTX	7
Ultima: Escape from Mt. Drash	Vic-20	11

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

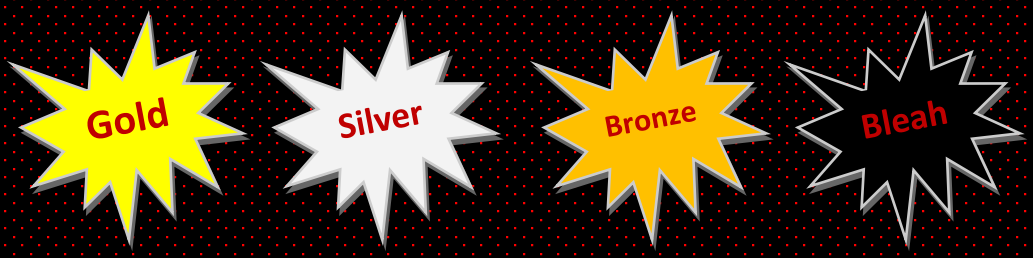
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

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.

Direi che è ora di usare bollini di giudizio classici.

Tornano i link di Retro Trailer

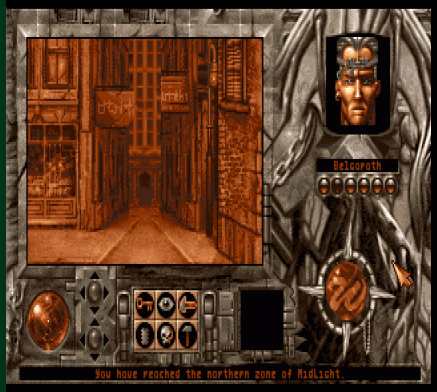


PREVIEW #58



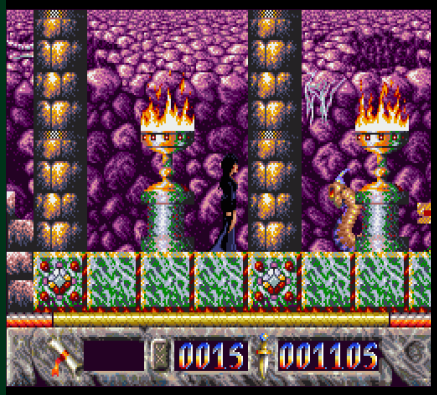
Sea Sardine

Uno shoot'em up a scorrimento laterale per MSX2 e che dall'immagine sembra promettere davvero bene.
Una grafica che sembra ottima.
Non vi resta che leggere il prossimo numero per vedere se anche la giocabilità sarà allo stesso livello.



Perihelion: The Prophecy

Un avventura RPG 3D uscita solo per Amiga con una grafica davvero bella e cupa.
A guardare questa immagine vi viene la voglia che sia Luglio per scoprire qualcosa di più.



Elvira: The Arcade Game

Un gioco dedicato ad un personaggio davvero interessante e che non passa inosservata per le sue splendide curve.
E' protagonista di ben 3 giochi, 2 avventure RPG e in un arcade di pura azione al cardiopalma.

E ci saranno altre novità che non vi voglio svelare subito, ma che potrebbero essere interessanti.
Se in questo numero ho voluto parlare di giochi molto vintage nel prossimo numero potrei parlare delle stesse piattaforme, ma con giochi più recenti.

Al prossimo mese

Errata Corrige

Nello scorso numero ho detto che Links: The Challenge Golf per Amiga usa 32 colori, ma in realtà usa la grafica HAM.

Non è specificato bene come e dove viene usata questa modalità HAM però si vede nella qualità del golfista che non ha differenze con la versione PC.



REVIEW



Silver

3D Fongus è una corsa di volo tridimensionale in terza persona dove voi siete un pilota che deve volare nel deserto in un tracciato formato da delle bandiere.

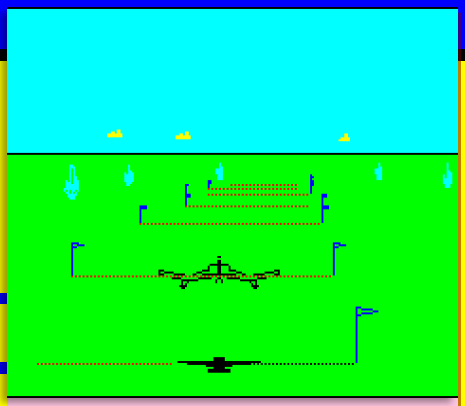
Un azione molto semplice perché dovete semplicemente girare a destra e sinistra seguendo il percorso. Guadagnate dei punti ogni volta che volate in mezzo a queste coppie di bandiere.

Sembra tutto facile, ma non lo è perché ogni tanto lungo il percorso ci sono degli ostacoli come rocce e rinoceronti che vi possono danneggiare il velivolo. Dopo 5 colpi il gioco termina.

La gara non si svolge però sempre all'esterno perché ogni tanto trovate dei buchi nel terreno e potete entrare e volare all'interno di caverne per trovare una specie di meccanici che vi riparano i danni subiti.

In queste caverne c'è però un fungo (il titolo del gioco è riferito proprio a questo) che deve essere evitato a tutti i costi perché il contatto è letale.





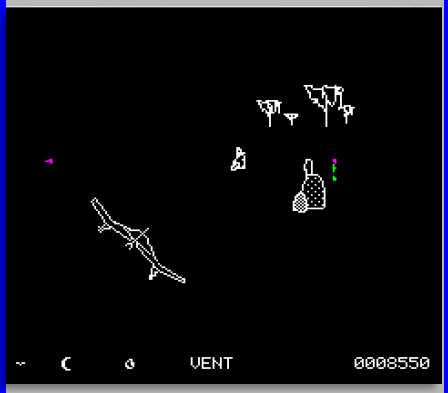
Ci sono 4 livelli di difficoltà che vanno da 0 a 3, ma ognuna di queste è ottimamente calibrata perché aumenta mano a mano che si procede nel gioco.

Non ci sono livelli, ma è un continuo volare per fare più punti possibili tra il passaggio nelle bandiere e altri oggetti che vanno raccolti per avere punti in più: le bandiere vi danno 50 punti, i cactus 100, i porcospini 300 e così via con altri oggetti che trovate nella legenda nella schermata del nome.

Gli oggetti letali sono due: le rocce sempre presenti e i rinoceronti che appaiono durante il livello casualmente che rappresentano il passaggio di questa mandria che attraversa il tracciato.

Il vostro aereo è molto agile e potete fare virate molto secche anche a 90° per evitare gli ostacoli.

Non è una gara vera dove il passaggio nel tracciato è obbligatorio; qui è solo per segnare i punti e darvi un direzione ideale per prendere gli oggetti utili.



Avete un pannello di controllo molto semplice che vi mostra il punteggio, la forza del vento e i danni che subite: dopo 5 colpi avete perso e si vede il vostro aero che sale in paradiso.

Molto buona la grafica 3D poligonale per ogni cosa sullo schermo a partire dall'aero con grafica vettoriale trasparente, ma ben disegnata e definita così come le rocce e altri oggetti.

Lo scrolling è buono e non solo del terreno, ma anche del cielo con le nuvole che scorrono verso di voi per dare ancora di più un buon senso prospettico.

Come audio ci sono solo gli effetti sonori del motore, di quando si prende un oggetto o ci si schianta contro un' ostacolo.

Oric-1= 8



Davvero bello questo titolo per l'Oric-1 che è divertente grazie ad una difficoltà ben calibrata per ogni sua impostazione.

La grafica è ben fatta, ben colorata e questo sistema di volo così semplificato non fa che aumentarne la giocabilità e la longevità.

C'è tanto da scoprire e tanti punti da fare.

Quazzia

1984, Memotech MTX

Quazzia è un clone di Scrambler per il computer Memotech MTX prodotto nel Regno Unito tra il 1983 e 1984, molto simile ad un MSX, ma non c'è nessuna compatibilità.
Un computer interessante per il fatto che usava delle ROM che si inserivano come sul BBC Micro.



Questo computer fu anche visto nel film "La donna esplosiva" perché lo usavano i protagonisti; una buona pubblicità vederlo subito protagonista al cinema.

Tornando al gioco ha un azione arcade a scorrimento laterale in cui bisogna superare indenni i vari livelli e distruggendo i silos con la benzina per recuperare il carburante.
Rispetto a Scramble avete un diverso controllo della vostra astronave perché è sufficiente solo il movimento in alto e in basso, mentre per spostarvi a destra e sinistra per accelerare o evitare i missili o le astronavi nemiche avete un tasto per l'accelerazione.

Premendo questo tasto durante l'azione avete una forte accelerazione in avanti e una forte decelerazione.



Dovete usare questo sistema per fare quello che nell'originale facevate con il joystick per evitare tranquillamente i nemici con un po' strategia spicciola.
Dovete giocare con la tastiera per postarvi in alto e in basso, sparare orizzontalmente, sparare le bombe e usare l'accelerazione.
Fare tutto questo mentre giocate diventa difficilissimo.

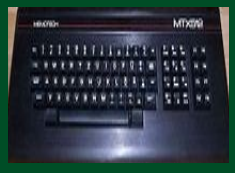
Graficamente è bello, molto colorato, sprite di grosse dimensioni e ben visibili, ma la giocabilità non c'è proprio. Questa impostazione di usare così tanti tasti rende l'astronave ingovernabile dato che quando bisogna usare l'accelerazione e la sua automatica decelerazione per superare degli ostacoli dovete sparare in tutte le direzioni con due altri tasti separati.



Della grafica c'è ancora da dire che mentre ci sono delle esplosioni quando usate lo sparo orizzontale, quando usate le bombe gli oggetti vengono cancellati dallo schermo. Tanto audio durante la schermata delle opzioni, demo automatica che vi mostra tutti i livelli del gioco, la loro struttura e i nemici così come i loro tipici attacchi.

Come clone di Scrambler non è poi così ben riuscito e se le intenzioni era buone, non lo è stato il risultato ottenuto.

Memotech MTX= 5



Grafica di grosse dimensioni e molto colorata con anche una buona musica di qualità anche se dopo un po' diventa noiosa come decibel.
La giocabilità è inesistente per questo sistema di usare i tasti in modo incomprensibile

Thai Boxing

Commodore 128



Thai Boxing è un gioco di combattimento uno contro uno visto con una grafica isometrica molto bella che da una



buona prospettiva e anche una bella qualità.

Il Commodore 128 fu una piattaforma dalle indubbie qualità rispetto al Commodore 64, ma uscì tardi e praticamente quasi insieme all'Amiga che gli era superiore in tutto.

Aveva un processore molto più potente di quello del predecessore e compatibile al 100% che gli permise di usare tutto il parco software del C64.

Il C128 ha anche un secondo processore, lo Zilog Z80, che è quello che si avvia subito all'accensione del computer per controllare se ci sono software che lo richiedono, altrimenti se si inserisce una cartuccia o un disco C64 si avvia la modalità relativa.

Si può avviare direttamente in modalità C64 dall'utente premendo all'accensione il tasto "CBM".

Inutile dire che fu un grosso flop anche per il fatto che il chip grafico del Commodore 128 era molto meno potente di quanto ci si aspettava.

Questo titolo è espressamente uscito per il Commodore 128 e dovrebbe sfruttare bene o male le sue caratteristiche hardware.

In Thai Boxing dovete cercare di sconfiggere l'avversario con calci e pugni. La cosa più affascinante di questo titolo è che i danni subiti dai lottatori sono visibili sullo schermo.

Avete due finestre con le loro facce che ad ogni colpo vengono evidenziati gli



ematomi, i tagli, il sangue che cola sul viso dal naso, dalle sopracciglia. Alla fine dello scontro uno dei due avrà un viso orrendamente tumefatto dai calci e dai pugni.

E' così ben preciso che vedrete anche le gocce di sangue colare su viso e dal viso.

Il vantaggio di avere questo grafica isometrica è anche dovuta al fatto che ad ogni round cambiate la posizione in modo da combattere nelle varie angolazione tipo dall'alto verso il basso e viceversa sfruttando bene questa visuale.

Alla fine di ogni round i medici intervengono per ripulirvi la faccia dal sangue e medicarvi.

Vincete la sfida dopo averne vinto più round sui 3 che ci sono.

Anche se dal punto di vista grafico non cambia niente con la versione C64 per quanto riguarda i fondali e i due lottatori ci sono delle differenze e anche buone come le animazioni supplementari.

La sfida si volge in strada e ad un certo punto arriva un vecchio con il bastone che si ferma a guardarvi, arriva un cane che si accuccia a sta a vedere.

Durante lo svolgimento di questo combattimento il cane se ne va e così pure il vecchio molto più lentamente.

E' questa la differenza tra la versione C128 e C64.

Devo dire che la differenza non è netta però questa interattività aggiuntiva lo rende più realistico.

Commodore 128= 7



Dal punto di vista tecnico è uguale a quello C64, ma sono state aggiunte delle animazioni di personaggi e animali che assistono al combattimento e poi se ne vanno annoiati.

E' poca cosa rispetto al C64 e alla giocabilità, ma gli danno una migliore interattività di qualcuno che guarda incuriosito quello che succede intorno a lui.

SOFTWARE 1986

KANE

Kane
Commodore 16

Kane è un titolo che si svolge nel Far West e dovete superare quattro prove , ma con due tipi di azione.
Due livelli a cavallo e due livelli di pura azione arcade in cui dovete usare la pistola o altri armi.
I livelli con le sparatorie:

1) Nel primo livello dovete sparare a degli uccelli e colpirne almeno 3 per poter passare al livello successivo (in realtà avete arco e frecce)
2) Il terzo livello in cui dovete sparare ai cattivi che sbucano fuori dalla banca, dal saloon o dal negozio e ricorda molto l'impostazione di Wild West

I livelli che prevedono l'uso del cavallo sono:

1) Nel secondo livello dovete saltare sopra rocce e cactus
2) Nel quarto livello dovrete saltare su un treno in corsa e cercare di fermarlo.

Un gioco che è formato da 4 mini giochi molto interessanti e anche emozionanti.



In realtà è molto più complicato perché nel primo livello non usate la pistola, sarebbe troppo facile: dovete usare arco e frecce e dovete calcolare la distanza dal bersaglio dato che c'è anche l'attrito dell'aria.
Capiterà spesso che anche se puntate bene, la freccia non raggiunge l'uccello perché vola molto più veloce. Non è sufficiente puntare e colpire.



Se non riuscite a colpire almeno 3 bersagli il gioco termina senza permettervi di andare avanti.
E' un livello abbastanza complicato e richiederà parecchio tempo per imparare a scoccare la freccia al momento giusto.
Non avete nemmeno tutto il tempo che volete perché finita la serie di uccelli senza avere il giusto punteggio perderete e stessa cosa se finite le frecce che sono limitate.

Un titolo per il Commodore 16 davvero ben fatto con una grafica ben colorata e molto ben animata soprattutto del cowboy molto bello e realistico.
Gira tutto molto bene e i vari livelli sono davvero ben disegnati e ricreano molto bene l'ambiente dove si svolge l'azione.
Rispetto ad un Commodore 64 c'è una differenza non solo a livello grafico, ma anche a livello di giocabilità perché è



molto più facile colpire gli avversari grazie ad una migliore gestione delle collisioni che sul C16 tendono un po' a diventare frustranti.
Sul C64 si mira e si colpisce 4 volte su 5, a differenza del C16 dove si colpisce 1 volta su 5.

Commodore 16= 6,5



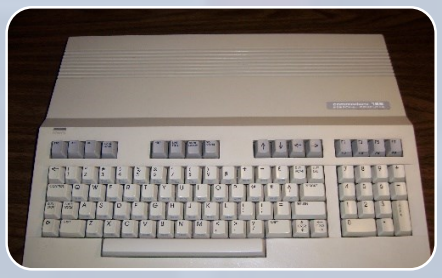
E' un bel titolo che unisce 4 livelli diversi tutti emozionanti e che fanno rivivere il mondo del Far West.
La grafica è buona per un C16 anche se i fondali lo sono decisamente meno.
La giocabilità è buona anche se c'è una certa difficoltà a colpire gli avversari.

Commodore 64= 7



Decisamente meglio sul C64 non solo a livello di grafica e sonoro, ma migliore nelle animazioni e sulla giocabilità. Se sul C16 è un po' frustrante sul C64 questo non succede.







Oric-1

CPU: 6502A

FREQ: 1 Mhz

RAM: 16K

ROM: 16K

Commodore 128

CPU: 8502, Zilog Z80

FREQ: 2 Mhz, 4 Mhz

RAM: 128k

ROM: 512k

Memotech MTX

CPU: Zilog Z80A

FREQ: 4 Mhz

RAM: 32K

ROM: 32K



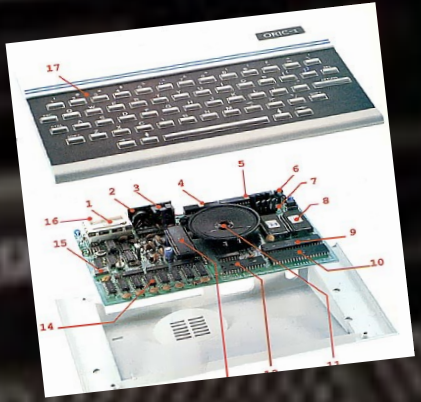
















Vintage 3D

Pole Position Gold



E' una Console da riscoprire perché ha titoli 3D davvero splendidi e tutti giocabilissimi anche come difficoltà.

Pole Position è un corsa automobilistica in 3D per il Vectrex, una Console a 8-Bit con un monitor integrato presentata nel 1982 e la prima piattaforma casalinga a riprodurre grafica vettoriale uguale a quella dei Coin-Op di allora come Space Wars, Asteroids, Battlezone e Tempest.

Si tratta di un gioco molto semplice che consiste in una gara di Formula Uno in cui dovete arrivare primi al traguardo superando tutte le vetture del computer.

La Console aveva un monitor monocromatico, ma per simulare i colori venivano applicati degli overlay di acetato colorati diversi per ogni gioco.

Una Console che oggi ha molto successo tra gli appassionati di RetroGaming

E' un gioco completo con una fase di qualifica che dovete assolutamente superare e poi accedere alla gara completa.

Una fantastica grafica 3D poligonale molto dettagliata e precisa per l'epoca in cui è uscito.

Molto ben realizzato anche il fondale che è vettoriale anche questo e riproduce molto bene la località dove state correndo.

L'auto che guidate è molto dettagliata nella sua semplicità, le ruote trasparenti girano e si vedono dare un reale senso si velocità.

Nella semplicità vettoriale è al tempo stesso complesso perché sono riprodotte bene le vetture e anche tutto quello che c'è intorno alla pista.

Come Console non ci sono problemi di velocità, la grafica è velocissima, fluidissima ed è divertente da giocare perché dopo poco tempo si impara il meccanismo.

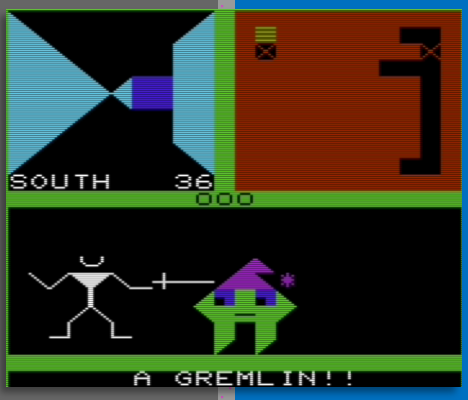
Vectrex= 9

Se non ci giocate non ci credete. Nella sua semplicità mostra una complessita davvero unica nel suo genere e ha una giocabilità eccellente anche per il fatto che l'hardware viene sfruttato al massimo.

Ultima: Escape from Mt. Drash

Si tratta di un titolo uscito nel 1983 per il Commodore Vic-20 ad opera di Sierra On-line.

Parlare di 3D su un Vic-20 sembra quasi impossibile, ma in questo numero speciale vedrete tante belle cose e anche impossibili da immaginare.



Il Vic-20 ha buoni giochi, ma diversi sono stati buchi nell'acqua.

Malgrado il suo nome non ha niente a che vedere con la serie Ultima fu scelto questo nome per aumentarne le vendite malgrado l'autore non avesse i diritti per farlo.

Il gioco fu ritirato dal mercato dalla stessa Sierra che l'aveva pubblicato e fu letteralmente fatto sparire e dichiarato mai concepito tanto che fino al 2003 era considerato inesistente.

Il gioco esiste fisicamente in 10 copie e l'ultima venduta all'asta ad un fan Italiano per 1875$.

Il gioco è interessante perché ha una doppia grafica: una mappa 2D dove vi spostate e al tempo stesso un labirinto in 3D che vi fa vedere la stessa posizione.

La mappa 2D è molto importante perché vi permette di non perdervi nei labirinti 3D tutti uguali.

Non vi muovete come in un FPS o un RPG 3D, ma un passo alla volta e vi impedisce di vedere le sue prestazioni.

Durante il gioco c'è anche la musica di buona qualità che vi accompagna, ma alla fine è una semplice esplorazione di caverne in cui dovete trovare l'uscita e raccogliere anche delle gemme.

Oltre ad un limite di tempo per finire il livello ci sono anche dei pericoli come dei nemici che dovete affrontare in modo arcade.

Il gioco termina se perdete un combattimento o termina il tempo.

Vic-20= 7



Non è male come gioco perché ha una fase di esplorazione, di combattimento e cercare la via di fuga entro un tempo limitato. Simpatica la grafica, semplice, ma d'effetto. La musica ha una melodia orecchiabile che vi accompagna sempre.

Difficile per i tasti messi un po' male, ma non impossibile.



Silver

Casio PV-1000/2000

Super Cobra

Casio PV-2000

E' un gioco per l'Home Computer Casio PV-2000, una piattaforma Giapponese "oscura" perché rilasciato nello stesso anno del PV-1000 che è una Console e non sono compatibili l'uno con l'altro perché hanno hardware diverso.
Il PV-2000 è un Computer dedicato espressamente ai video giochi e dal punto di vista estetico assomiglia molto ad un MSX con la tastiera gommosa dello ZX-81.
Ovviamente non ha avuto nessun successo e sono stati prodotti solo 11 giochi sotto forma di cartuccia.

Super Cobra è un clone di



Scramble realizzato molto bene perché tutto quello che c'è nell'originale lo ritrovate in questo titolo.
Il joystick del PV-2000 supporta due pulsanti di fuoco per sparare orizzontalmente e un altro pulsante per sparare le bombe.
Molto belle le esplosioni che sono davvero curate quasi da cartone animato, ben definite come piacciono a me.
I colori sono applicati davvero bene e sono ben variegati.

Come gioco non c'è molto da dire perché conoscete bene l'originale.



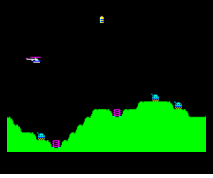
Dovete arrivare i fondo ai livelli e fare più punti possibile.
Avete tanti nemici, ma quello più letale è il carburante che si esaurisce in fretta e dovete distruggere i silos con la dicitura "Fuel" per recuperarlo.
Non veloce come grafica perché lo scrolling, il volo dell'elicottero e di ogni altro oggetto che si muova va un poco a scatti, ma non per questo è un brutto gioco.
Ha una giocabilità davvero ottima e che procedendo nei vari livelli scoprirete quanto di buono avete amato in Scramble.
A me piace molto, un Computer Giapponese sfortunato, sbagliate le scelte commerciali, ma nei pochi usciti c'è qualità e divertimento.

Casio PV-2000= 8



La cosa più bella di questo gioco non è solo la grafica bella colorata, ma la giocabilità che ha Scramble. Ha pro e contro, ma il divertimento originale lo ritroverete anche su Super Cobra.

Casio PV-1000= 5



La versione per il PV-1000 è davvero brutta, con una grafica ridotta ai minimi termini in ogni cosa tanto che vi lascia interdetti non appena si avvia.

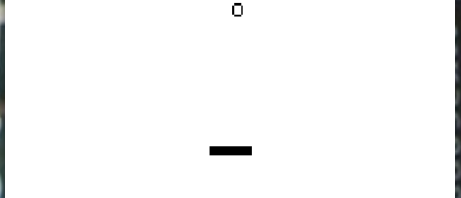
ZX-81



Lo ZX-81 era un prodotto della Sinclair basato sul processore Zilog Z80A e il modello precedente dello ZX Spectrum che aveva inizialmente il nome di ZX-82 o ZX81-Color.
Quando si parla di ZX si pensa subito al più grande antagonista del C64 che si sono divisi il mercato videogiochi a 8-Bit.

Lo ZX-81 era molto semplice e ha avuto un successo commerciale impensabile arrivando a vendere più di 1 milione di copie..
Molti potrebbero dire che lo Spectrum e il Commodore 64 hanno venduto di più, hanno dominato, ma sapete cosa vuol dire vendere 1 milioni di copie per questo genere di divertimento?
Si poteva giocare a Breakout:

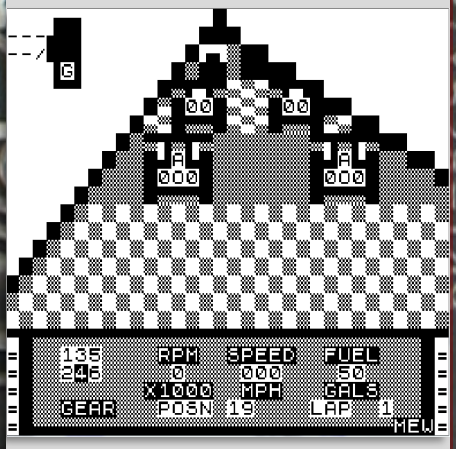




Si poteva giocare a Defender in 3D



Oppure si poteva anche partecipare ad una corsa di Formula Uno:



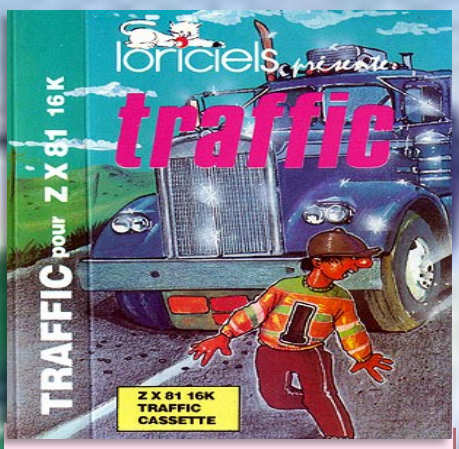
99 mila lire nel 1981 era cifra astronomica eppure più di 1 milione di copie per questa straordinaria grafica che paragonata ad oggi sono dei linee, dei quadrati e dei caratteri quasi una grafica in ASCII.
Un successo impensabile perché era evidente che la grafica non era realistica, non era a colori e quel caratteri usati come elementi per creare degli oggetti erano chiaramente poco belli da guardare.
Erano, tuttavia, dei caratteri in movimento che facevano divertire, che vi immedesimavano in quello che raccontavano.

In 3D Defender c'è tutto questo: le tre dimensioni, i nemici alieni da distruggere a tutti i costi; in 3D Gran Prix assistete forse al nonno dei futuri giochi di Formula Uno in 3D.
Di certo non è la velocità il suo punto forte dato che il movimento ha pochi fotogrammi, non c'è audio, ma sono sprite in movimento.
Una piattaforma economica che ha permesso a tutti di poter entrare nel mondo dei videogiochi.



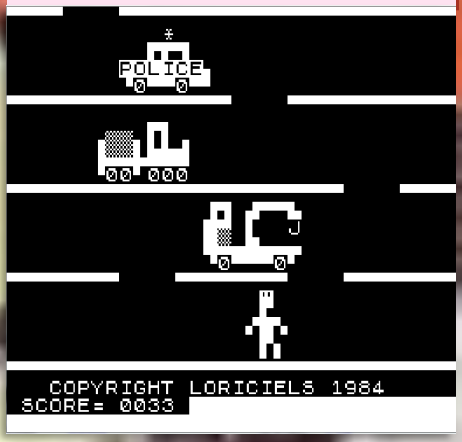


CPU: uPD780C
FREQ: 3,25 Mhz
RAM: 1k
ROM: 8K



Traffic è un gioco per ZX-81 che richiede 16k di memoria che si hanno aggiungendo una espansione di memoria come sul Vic-20.
La memoria aggiuntiva non aggiunge i colori ai giochi che rimangono in bianco e nero. Cambia invece la qualità, le dimensioni degli sprite e una migliore definizione.
Lo scopo del gioco è quello di attraversare la strada senza farvi schiacciare dai vari veicoli che vi anticipo che sono davvero belli perché nella loro semplicità sono riconoscibili come le auto della polizia con la scritta "police" sulla fiancata, un carro attrezzi e così via.
La struttura di gioco è molto simile a frogger, ma ha delle differenze che lo fanno diventare molto più difficile e intrigante.

La strada è divisa in corsie e queste sono gli ostacoli perché non potete attraversare la linea della corsia, ma passare tra un varco e l'altro.
Avete 1 sola vita e se venite schiacciati verrete redarguiti dalla polizia.
E' un titolo semplice, ma bello per la definizione grafica, ben fatto nelle animazione del pedone e garantisce un buon divertimento.



ZX-81= 7



Un bel gioco divertente per niente frustrante. E' difficile nel modo giusto e nemmeno troppo facile, ma potete scegliere la difficoltà e la velocità di gioco.
Mi è piaciuto la definizione grafica decisamente buona grazie ai 16k di memoria.
Non avete bisogno di musica o effetti sonori perché è molto giocabile.



3D Grand Prix è un gioco di corse di Formula Uno per lo ZX-81 che richiede anche questo 16k di memoria.
La grafica è in 3D, la guida è in prima persona, quindi non vedete la vostra auto, ma guidate guardando attraverso gli occhi del pilota.
Non c'è cruscotto classico, ma le informazioni che vi vengono date sono esaustive.
Un gioco completo di condizioni atmosferiche e danni che vanno riparati ai pit stop.
La difficoltà si imposta automaticamente in base alla vostra abilità e vi farà un grande favore.

Questo titolo è alquanto difficile perché a differenza di Traffic dove quando vi spostate a destra e sinistra lo vedete bene, qui sono movimenti secchi e durante la corsa non lo vedete tanto chiaramente.
Quando accelerate e avete una buona velocità vi immedesimerete bene con la gara, ma girare a destra e sinistra può essere letale perché potreste uscire di pista e schiantarvi e se andate troppo forte fondete il motore.

E' un gioco che richieda molta pratica, ma anche questo è interessante perché quando raggiungete una buona velocità vedrete la fluidità della grafica con lo scorrimento della strada che da un buon senso di velocità come le altre vetture.
Un altro titolo scelto molto interessante per questa piattaforma del 1981.

ZX-81= 7



Un altro buon giochino arcade in 3D che malgrado la grafica così primitiva da un buon senso di velocità e realismo tridimensionale soprattutto quando prendete velocità.
Difficili gli spostamenti a destra e sinistra perché sono secchi e inizialmente non di facile comprensione il che vi porta spesso fuori strada.

Car Race][

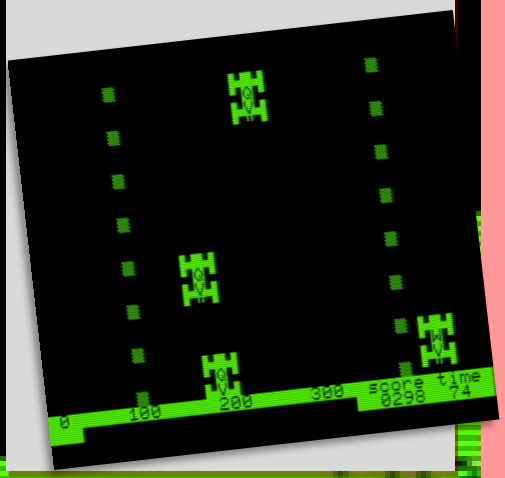


Commodore PET (1977-1982)

CPU: MOS 6502
FREQ: 1 Mhz
RAM: 4K
ROM:14K

Un Computer vintage che recentemente il suo nome è stato associato ad un telefonino cellulare per riportare in auge il marchio.
Un computer interessante perché era esteticamente bello, con una tastiera colorata, un registratore di cassette integrato e il monitor monocromatico.
Una piattaforma che ha avuto un successo mondiale nel campo didattico perché era tutto in blocco solo, mentre non lo ebbe nel campo video giochi con solo 11 titoli.

Car Race][è un gioco di corsa automobilistica sviluppata dal futuro CEO di Nintendo, Satoru Iwata.
In questo titolo dovete guidare un auto di Formula Uno (o almeno così sembra) per fare più punti possibile perché più se ne fanno più aumenta il tempo.
Non avendoci i checkpoint i punti fanno la stessa funzione.
I comandi sono elementari: accelerare e girare a destra e sinistra.





Per iniziare a gareggiare dovete accelerare e quando siete alla giusta velocità potete spostarvi a destra e sinistra per superare le auto del computer.
La gara non inizia ad una linea di partenza, non avete una posizione, ma un area di parcheggio mentre le auto del computer sfrecciano a tutta velocità.
Dovete accelerare e poi entrare in pista.
Non è facile perché dovete aspettare il momento giusto.
Non avete nessuna indicazione delle auto che sono dietro di voi, quindi molto spesso fate un incidente.
In questi casi non succede niente e ripartite dall'area di parcheggio nella speranza di poter entrare in pista.
Quando ci riuscite siete alla massima velocità e dovrete evitare le altre auto per fare più punti possibili per combattere contro il tempo.

Il tempo è limitato, ma può essere ritardato facendo un certo tot punti e si fanno superano le auto del computer.
Per accelerare e decelerare c'è un solo tasto che va mantenuto premuto per l'accelerazione, mentre se lo rilasciate decelerate.
Nel tempo limite potete giocare quanto volete, se fate un incidente ripartite dall'area di parcheggio. Se finisce il tempo c'è il Game Over.
La grafica anche se monocromatica è ben definita, semplice, senza animazioni, ma il suo scopo nel 1980 era quello di divertire, far passare qualche ora in relax.
Malgrado questa grafica, oggi, è un titolo che potrebbe piacere a più di un retrogamer e forse anche ad altri.
Non è spettacolare però quando imparate a giocare si ritorna indietro nel tempo.

Commodore PET= 7



E' un discreto gioco di corsa di Formula Uno che ha un ottima velocità e una difficoltà elevata per le tante auto avversarie in uno spazio ristretto.
Solo 3 tasti, messi benissimo, che comunque richiedono un certo tempo per abituarsi ad accelerare e decelerare con un solo tasto.

Volume 2, Numero 57
Giugno, 2016

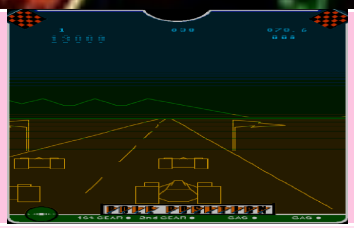
REV'N'GE!



Tooop 5

evi un poco dalla lettura guardar EV'n'GE! oprire qu giochi migliori
numero.

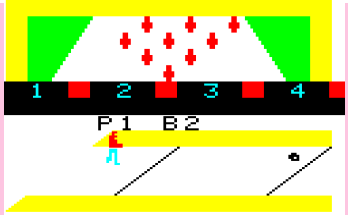
Pole Position



Super Cobra



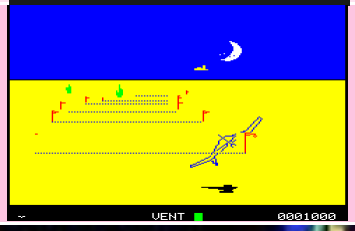
3D Bowling



Creatures



3D Fongus





Gold

Commodore 64

Amiga 500, 512k, 2 floppy

Atari 520ST, 1 MB, 1 floppy

Creatures è un gioco di azione e piattaforme che è considerato, e giustamente, IL gioco per il Commodore 64 e vale la pena andare a cercare questa piattaforma (*se ce l'avete bene, altrimenti correte a procurarvela*) solo per giocare a questo titolo.
E' un gioco pieno di umorismo a partire dai personaggi fiabeschi e un anticipo del gioco lo vedete durante l'introduzione dove due di questi personaggi vengono spiaccicati sotto la scritta del nome.

In un lontano pianeta un gruppo di abitanti decide di trovarsene un nuovo e di colonizzarlo, ma per una serie di eventi cosmici l'astronave si scontra contro un asteroide e precipita nell'oceano di questo pianeta.
I Blotiani (gli abitanti dell'originario pianeta Blot) colonizzano le varie isole e le trasformano in posti davvero belli e i suoi nuovi abitanti diventano i Fuzzy Wuzzies
Il pianeta trovato però non è disabitato perché sulle isole ci vivono dei demoni che non gli sta bene che qualcun altro li abbia invasi e colonizzato le proprie terre e cosi rapiscono tutti i Fuzzy in grosse reti e li portano nelle loro camere di tortura.
Solo un Fuzzy si salva dalla cattura, voi, Clyde Radcliff che deve salvare i suoi compagni.

Un gioco relativamente breve perché ha solo 3 livelli i quali però hanno 3 sezioni ciascuno.
Le prime due sezioni di ogni livello hanno un impostazione da gioco di piattaforme in cui dovete saltare e sparare.
L'ultima sezione si svolge nella camera di tortura che occupa l'intero schermo



nel quale dovete cercare di salvare i vostri amici.

Per raggiungere questo obiettivi avete diverse abilità che sono le armi a disposizione.
Invece di usare una tipica arma da fuoco siete in grado di sputare palle di fuoco che hanno una corta gittata, quindi per colpire certi nemici bisogna avvicinarsi il più possibile.
Se tenete premuto il pulsante di fuoco e poi lo rilasciate quando Clyde lampeggia avete l' alito infuocato, ma a corto raggio. E' molto utile contro nemici che richiedono più colpi per essere abbattuti. Potete anche farlo mentre siete in aria durante un salto.
Se invece tirate in basso la leva del joystick e premete fuoco appare uno pannello di controllo in cui potete scegliere di aumentare la gittata delle palle di fuoco.
Clyde ha davvero tante risorse pe poter completare la sua missione.
Durante le prime due sezioni di ogni livello non ci sono solo nemici da distruggere, ma anche i vostri compagni da trovare e salvare.
Come tutti i giochi di questo genere non poteva mancare il tempo che scorre inesorabile e quindi se finisce prima che superate la sezione perdete una delle 4 vite a disposizione. (poco male, 4 vite sono tante o almeno così sembra).
Se venite colpiti non vi disperate perché potete resistere al primo attacco, ma al secondo no. Se arrivate a metà della sezione ricominciate da quel punto altrimenti tutto da capo.

Il gioco è disponibile su cassetta e disco. All'inizio di ogni sezione potete scegliere se ascoltare la musica o gli effetti sonori
La musica è di bella qualità, ma anche



gli effetti sonori e vi avvertono di qualche pericolo nelle vicinanze come, ad esempio, una cascata che sentite il rombo che diventa sempre più forte mano a mano che vi avvicinate.

Commodore 64= 9



Ottimo gioco che mostra le buone capacità di questo hardware sia per la grafica che per il sonoro.
La grafica è colorata, ci sono tanti effetti speciali che hanno diverse tonalità di colore per renderli più credibili possibile.
L'audio come musica è ottima e potete sceglierla se averla durante il gioco al posto degli effetti sonori che comunque sono eccellenti perché vi aiutano anche a capire certe situazioni.
Bellissimo l'effetto del rombo di una cascata che aumenta di intensità mentre vi avvicinate.
La giocabilità è di altissimo livello anche se in certi punti è un po' difficile perché basta davvero poco per ricominciare tutto da capo oppure dal punto di controllo obbligandovi a rifare certi odiati passaggi.

La versione per Amiga sfrutta bene il suo hardware con una grafica



davvero bella e coloratissima che migliora ed esalta tantissimo la già ottima grafica vista sul C64.
La grafica ora è più completa, i fondali hanno dei bei colori gradienti per riprodurre un cielo realistico e sicuramente più d'impatto che il nero sul C64.
Musica ed effetti sonori sono ora insieme quindi si può godere di entrambi che come avete letto per il C64 possono essere utili per avvisarvi di certe situazioni.

Devo essere sincero perché pensavo che anche se l'Amiga ha tanto qualità grafiche e sonore, è comunque venuta dopo e non sempre migliora in meglio; questa volta è il contrario.
Una versione che vi lascerà a bocca aperta soprattutto sui personaggi che sono molto più grandi di prima e molto meno piatti rispetto al C64.

La musica riprende fedelmente l'audio originale migliorandola molto bene grazie al chip Paula, mentre gli effetti sonori lo sono di meno e sono meno belli, meno utili di quanto ascoltato sul C64.
Ottima la giocabilità che forse è anche meglio di quanto visto prima e si è cercato di rendere certi passaggi meno frustranti riuscendoci perfettamente.



Amiga 500= 9,5



Meglio di così non si può perché un ottimo gioco per il C64 diventa un capolavoro su Amiga che migliora ogni cosa soprattutto la grafica e i tanti effetti speciali.
Musica davvero bella, un po' meno gli effetti sonori, ma la giocabilità su Amiga è decisamente superiore a quanto visto sul C64.





Atari 520ST= 7



Su ST va un po' male primo perché richiede 1 MB di memoria per non avere la musica durante il gioco e rallentamenti nell'azione, quindi perde la fluidità rispetto al C64.
L'area di gioco è strana perché sembra in widescreen dato che mostra più di quello che mostra l'Amiga, ma non serve a molto.
Davvero odiosi questi rallentamenti e micro scatti che diventano più evidenti quando ci sono tanti sprite sullo schermo.

3D Road Race

Texas Instruments TI-99/4A
CPU: TI TMS9900 FREQ: 3,0 Mhz RAM: 16K ROM: 26K

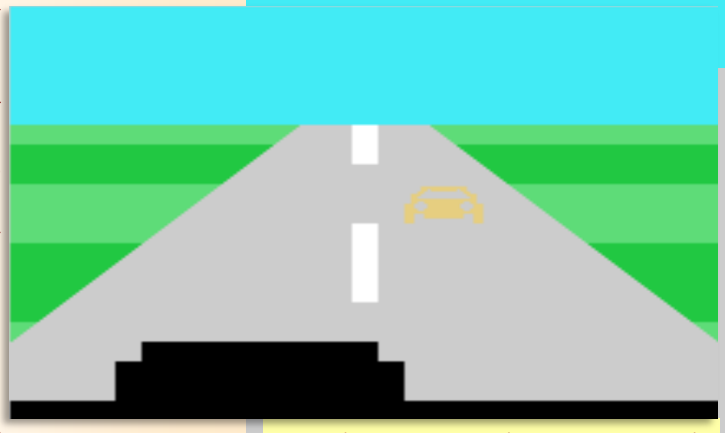
Si tratta di un gioco di corse automobilistiche (*nemmeno a farlo apposta, un altro gioco di corse in auto*) per il Texas Instruments TI-99/4A o più semplicemente TI-99/4a.

E' uno dei primi Home Computer che ha avuto una larga diffusione dal 1981 al 1983.

E' un computer che ha una CPU a 16bit, una grafica a 16 colori, una risoluzione di 256x192 pixel e la possibilità di aggiungere un sintetizzatore vocale uguale a quello presente nell'Atari 2600 per avere l'audio anche nei giochi.

Questo sintetizzatore era gratuito se si acquistavano un certo numero di cartucce.

E' un computer che ha un parco software davvero notevole e ci sono giochi sviluppati fino al 2011 che vi farò scoprire nei prossimi numeri.



3D Road Race è un corsa in auto in terza persona perché la telecamera è posta dietro l'auto quindi c'è una certa profondità in tre dimensioni.

Non è un vero 3D perché gli sprite sono scalati e più sono vicini e più noterete gli enormi blocchi che li compongono.

E' un gioco molto semplice senza nessuno scopo tranne quello di rimanere sul tracciato il più a lungo possibile.

Non ci sono tasti per accelerare o decelerare, ma potete solo spostarvi a destra e sinistra quando un auto del computer si avvicina.

Malgrado l'estrema semplicità di questo gioco è comunque un titolo simpatico che vi riporterà magicamente al 1983 quando per la prima volta avete visto 3D Road Race e ne siete rimasti invaghiti.

Nella sua semplicità comunque ha una grafica ben colorata anche se come detto formata da enormi blocchi di sprite, ma si muove credibilmente anche se con semplici spostamenti non animati da una parte e dell'altra.

Le vetture avversarie sono tutte uguali però hanno colori diversi per dare un poco di varietà.

Il sintetizzatore se presente fa il suo dovere con un jingle musicale iniziale con una ben nota melodia e discreti effetti sonori durante il gioco.

Ogni volta che perdete una corsa il gioco ritorna al basic e quindi bisogna ogni volta dare il comando "Run" e poi "Invio".

E l'unica menata di questo gioco.

TI-99/4a= 6



Un gioco estremamente semplice con una grafica a grossi blocchi, ma ben definita.

Semplice anche la giocabilità che consiste in semplici spostamenti a destra e sinistra.

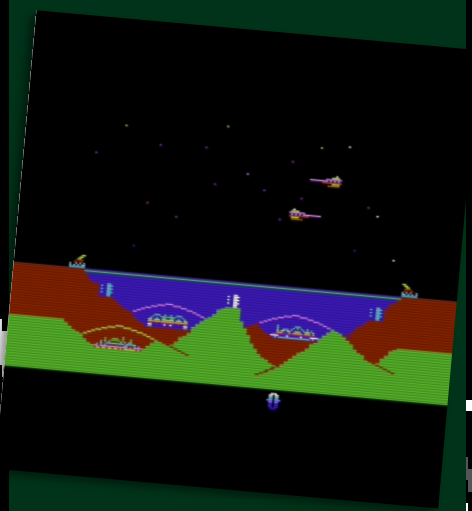
Tra i vari titoli di questo Home Computer c'è molto di meglio e questo è forse anche troppo limitato rispetto ai suoi standard.

ATLANTIS

Atlantis è gioco strutturalmente simile a Missile Command in cui dovete difendere delle città dall'attacco di una razza aliena.
Queste città si trovano sotto un grande lago o un mare e protette da cupole energetiche.
A loro difesa ci sono due potenti cannoni posti ai confine delle due terre emerse che devono colpire le astronavi nemiche prima che queste si avvicinano troppo per emettere un raggio in grado di distruggere completamente le città.
Le cupole energetiche le proteggono dal primo attacco , ma dal secondo non hanno speranza.
In caso di emergenza avete anche alcune smart bomb per distruggere in un colpo solo tutti i nemici.

Si usa solo il joystick per giocare, ma il pulsante di fuoco viene usato solo per la smart bomb, mentre per i cannoni dovete usare il tasto destro e sinistro rispettivamente per i cannoni a destra e a sinistra.





Un titolo semplice, molto colorato, buoni effetti sonori, veloce e un idea inizialmente valida, ma con il tempo diventa noioso perché non ci sono mai delle variazioni.
Mentre si procede con il gioco diventa sempre più difficile, ma poi quello che dovete fare è sempre lo stesso.

Vic-20= 6

Un clone simpatico e molto colorato di Missile Command, ma alla lunga diventa ripetitivo anche se esteticamente invoglia a giocare almeno per un po per riscoprire questo classico dimenticato.



nemici colpiscono i palazzi si vedono le fiamme e quando colpite un aereo nemico questo precipita al suolo in fiamme ben animate; così rimane fino a quando rimanete presso di lui.
Giocabilità buona, non ha uno scrolling molto fluido però come arcade va bene e offre tanto tempo di divertimento.

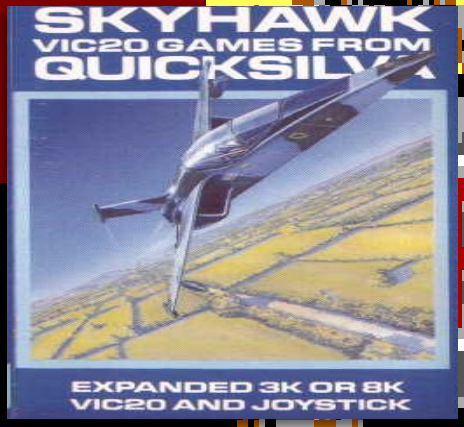
Skyhawk è un gioco arcade di volo a scorrimento laterale molto simile a Defender con una grafica per il paesaggio in alta risoluzione 3D.
E' un'altra versione del ben noto Falcon Patrol in cui dovete distruggere una serie di bersagli che vedete nel radar.

Come meccanica di gioco ricorda Defender però avete il carburante limitato e ogni tanto dovrete atterrare alle basi per rifornirvi.
Dovete distruggere tutti i nemici prima che facciano dei danni perché i loro colpi possono distruggere le varie strutture sul terreno.

Molto ben fatto dal punto di vista tecnico con tanti bei colori, ben messi e in effetti la grafica del paesaggio è buona perché c'è profondità di campo e gli oggetti in lontananza sono piccoli e quelli vicini sono in grande, ma non sono sgranati e pieni di pixel, quindi è un 3D molto valido.
Gli edifici hanno una doppia colorazione che sembrano proprio in 3 dimensioni,
Molto belli anche gli effetti speciali, ad esempio, quando i

Vic-20= 7

**Una versione buona per la grafica 3D in alta risoluzione per il paesaggio e per le case. Buona anche l'azione di gioco veloce e divertente dare la caccia ai nemici prima che facciano danni al suolo.
Non ha uno scrolling fluido, ma per questo tipo di azione non è un problema.**



Review



Local Bomber

Local Bomber è un gioco arcade in cui siete a bordo di un aereo che deve bombardare una città e raderla completamente al suolo dato che ogni volta che vi abbassate sempre di più rischiate di schiantarvi contro un palazzo e perdere quindi la partita.

E' un titolo dell' Home Computer Aquarius, prodotto nel 1983 da Mattel e nello stesso anno morto perché anche se il progetto era buono alla fine vennero pubblicati solo 21 giochi dei 32 annunciati e la maggior parte erano porting dall' Intellivision, la Console della stessa Mattel.

L'Aquarius venne dismesso nello stesso anno e la Mattel uscì dal mercato video giochi per i troppi costi.

Questo Local Bomber è così semplice che gira bene su questo piccolo Home Computer e non ci sono problemi di prestazioni.

Decisamente ben colorato anche se allo stesso modo stilizzato, ma comunque la giocabilità e il divertimento intrinseco di questo genere vi permette di passare un po' di tempo in relax.

Io ho sempre amato questo genere di giochi sul Vic-20 e ne avevo tantissimi, uno più bello dell'altro.

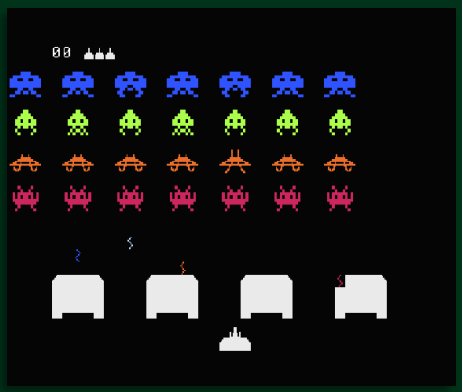
I vari cloni del gioco originale erano anche più belli e alcuni davvero con una grafica quasi impossibile da credere.

Tornando a questo gioco per l'Aquarius bisogna ancora dire che non è facile portare a termine la missione perché sparate un colpo alla volta e non potete sganciare un'altra bomba fino a quando quella precedente non colpisce il bersaglio.

Bisogna usare anche un po' di strategia perché dovete cercare di distruggere i palazzi più alti e quelli ai bordi dello schermo che sono i più difficili da abbattere.

Aquarius= 6

E' un bel giochino che ricorda quello originale e che mantiene la stessa giocabilità. La grafica è semplice, però è ben colorata e ha lo stesso facino di tutti i cloni di questo gioco.



Invasion

Invasion è un clone di Space Invaders nel quale dovete distruggere tutte le varie ondate di alieni prima di passare al livello successivo.

In vostro aiuto avete quattro ripari che non sono indistruttibili, ma vi riparano per un po' dagli attacchi degli alieni che hanno il vizio di sparare tutti insieme formando una pioggia di colpi.

Se non ci fossero questi ripari non avresti nessuna speranza di uscirne vittoriosi.

E' un titolo per l'EACA Color Genie, un Home Computer dell'azienda EACA di Hong Kong nel 1982 e fu lanciato sul mercato con il Genie III che era dedicato all'ufficio.

Era compatibile con il TRS-80 perché venivano forniti dei programmi per caricare i suoi giochi.

Il TRS-80 poteva leggere i floppy del Color Genie, ma non il contrario.

Con un processore Zilog Z80 a 2 Mhz i giochi sono buoni e con buone prestazioni; la grafica è veloce e fluida.

La cosa un po' complicata è la gestione controller perché il joystick non funziona come uno classico: per sparare dovete premere in alto, mentre per attivare il gioco dovrete premere un pulsante di avvio.

Un Computer in grado anche di generare buoni colori e anche un buon audio perché quello che ho sentito è in linea con la qualità degli anni 80.

EACA EG2000= 7

Un buon gioco di Space Invaders molto difficile, ma grazie a dei ripari potete giocarvela quasi ad armi pari.

La grafica è colorata, fluida e anche con una discreta qualità audio.

Riflessione di metà numero







E' difficile nel 2016 giudicare bene un titolo uscito nel 1975 o nel 1981 perché ormai siamo abituati a vedere la grafica moderna, ma anche di un Amiga, di un PC e anche di un Commodore 64 che pur appartenendo al mondo vintage è di certo di gran lunga meglio di uno ZX-81 o di un EACA Color Genie.

Il giudizio che ho dato a questi giochi in parte è di una persona che ci gioca oggi e abituato comunque ad un livello minimo di Vic-20 che in alcuni casi è molto peggio di Home Computer del 1980.

Di certo questi giochi quando uscirono erano incredibili, impensabili e nessuno prima di allora avrebbe immaginato che un Computer potesse far divertire la gente.

Prima erano sistemi da ufficio, grandi calcolatori per database o per stampare degli scontrini o come semplici calcolatrici.

La Texas Instruments è stata una delle prime a capire che il tempo di questi aggeggi era finito e potevano essere usati come computer casalinghi per dare soddisfazione a chiunque li possedesse.

Con questo numero Special Vintage avete potuto vedere uno scorcio di un lontanissimo passato che ha visto entrare in scena giovani Computer e Console che sono nate e alcune subito morte dopo pochi mesi, ma regalando comunque dei titoli che raccontano la loro breve storia.

Mi auguro che vi sia piaciuto questo numero che non è ancora finito perché dovete leggere anche la sezione Console e altre recensioni.

In futuro ci sarà anche da farvi scoprire i loro giochi più recenti.

Review



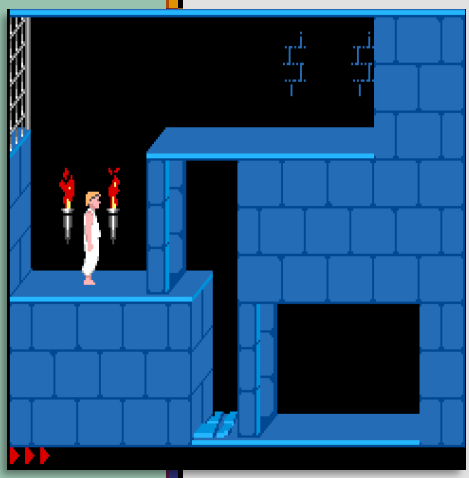
SamCoupe

Silver

Prince of Persia

Una grafica moderna per introdurre un gioco classico uscito per l'Home Computer SamCoupe che avete già conosciuto in qualche vecchio numero della fanzine.
Tutti conoscono ormai questo gioco allo sfinimento, ma per la cronaca bisogna ripeterlo sempre.

Mentre il Sultano di Persia sta combattendo una guerra, il suo Gran Visir Jaffar si prepara a fare un colpo di stato e per farlo deve sposare la figlia del Sultano.
Il visir la rapisce e la minaccia di ucciderla se non accetterà di sposarlo.
Nello stesso momento il fidanzato della principessa viene gettato nelle caverne e deve trovare un modo per fuggire ed evitare questo matrimonio.
Voi siete il prode ragazzo che deve salvare la principessa, sconfiggere Jaffar e vivere felice con la donna amata.

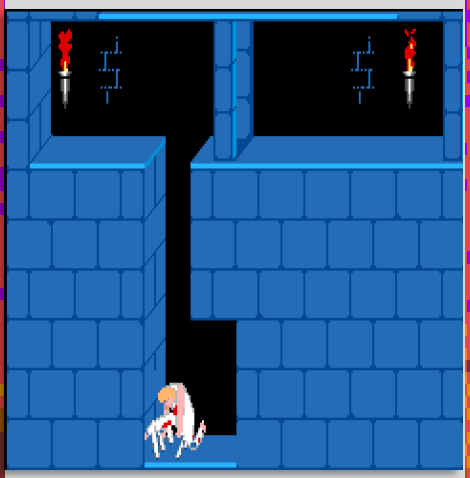


E' un gioco di azione e piattaforme classico ma a differenza di altri giochi del genere le piattaforme non sono molto stabili e nascondono delle trappole che vanno evitate; ci sono porte a tempo in cui dovrete correre e saltare e ed evitare che il pavimento vi crolli sotti i piedi mentre state per fare un balzo.
Non è solo un gioco dove bisogna evitare le trappole o saltare da una piattaforma all'altra, ma dovrete anche difendervi dagli uomini di Jaffar che pattugliano le caverne.

Quando incontrate uno di loro dovrete combattere, ma prima dovrete trovare un arma.
Avete anche una certa energia che con alcune cadute o durante i combattimenti può ridursi e se finisce siete morti. Potete però recuperarla trovando delle pozioni da bere .

La versione per il SamCoupe è molto bella dalla schermata del titolo con una bella musica di alta qualità.
La grafica durante l'azione vera e propria è molto accurata, colorata e dettagliata e come già detto questo sistema è a 8-Bit, ma decisamente superiore a tutte le altre versioni di questa architettura.

Assomiglia moltissimo alla versione Amiga e PC.

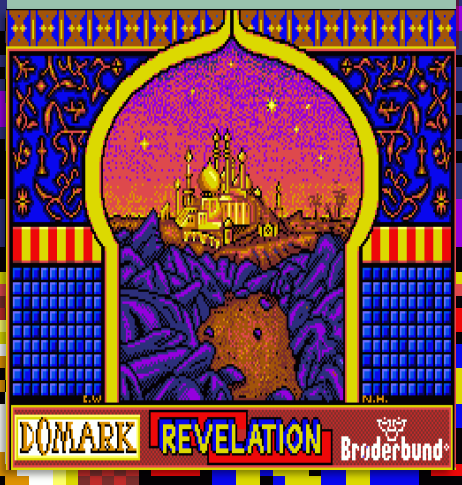


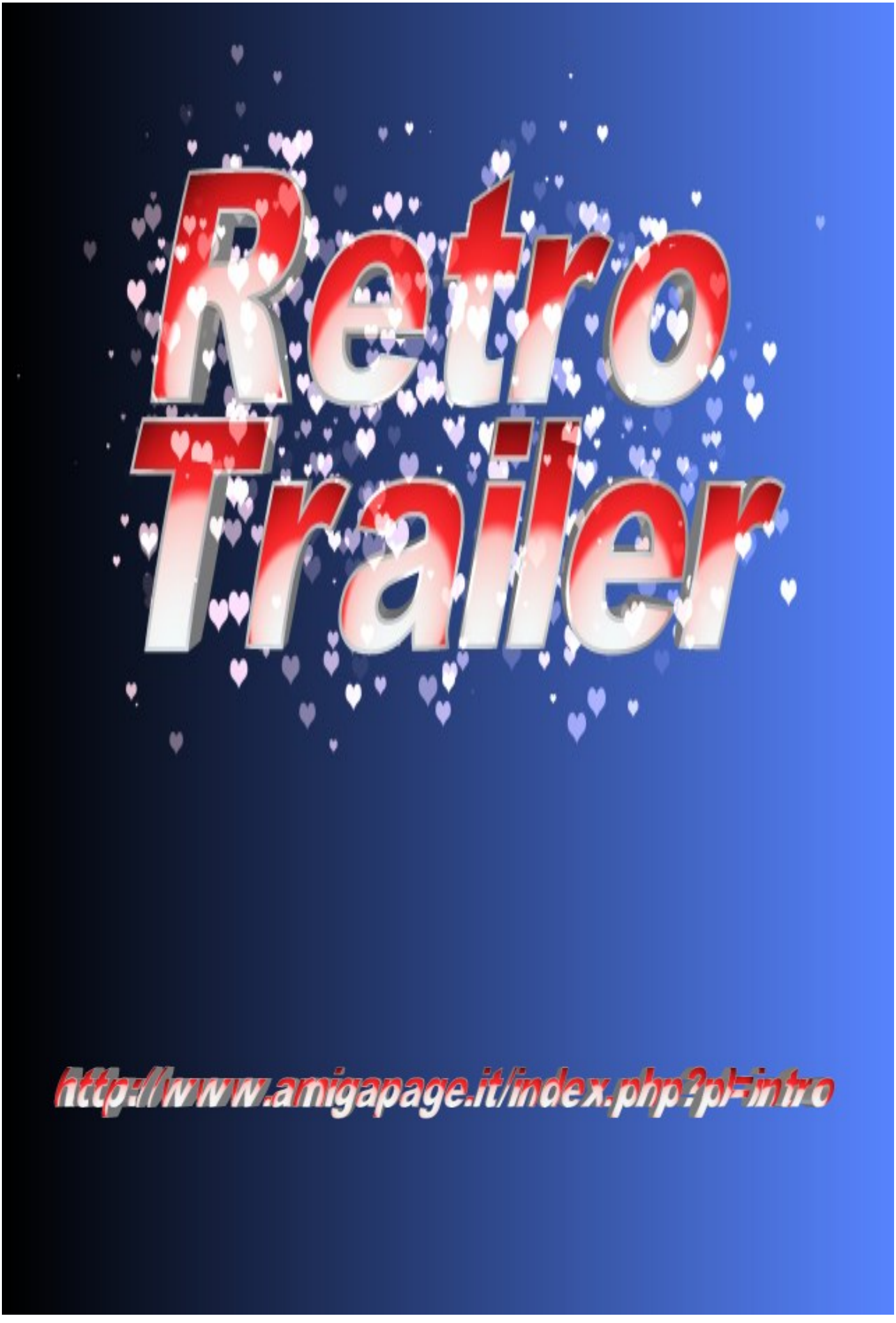
Ci sono le animazioni delle torce, il movimento è reale e il fondale non completamente nero, ma di ogni tanto vedrete delle linee che riproducono i mattoni che compongono i muri dando la sensazione di completezza e di oscurità perché è come se li intravedeste.
Il colore scelto per la grafica è tipica dei giochi di notte, un azzurro scuro già usato in altri giochi per riprodurre ambienti e scenari bui o semibui.

SamCoupe= 8,5



Malgrado la piattaforma è a 8-Bit mostra una qualità superiore a parte la musica abbastanza in linea con la sua archiettetura e una fluidità non eccellente.
La grafica però è degna di un Amiga o almeno di un Atari ST che non è poco.




Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

Console Forever



Epoch Super Cassette Vision

CPU: PD7801G
FREQ: —
RAM: 128 bytes
ROM: 4k

Astro Wars II: Battles in Galaxy è un clone di Galaxian per la Console Epoch SCV e il seguito di **Astro Wars: Invade from Space**.
Avete a disposizione ben 8 vite perché ha un alto ratio di difficoltà; il gioco si avvia sempre allo stesso modo anche nei livelli successivi: una grossa astronave madre si piazza al centro dello schermo in alto e fa uscire una serie di piccole astronavi che la difendono.
Gli alieni si gettano in picchiata contro di voi come kamikaze oppure sparandovi grossi missili.
Potete anche colpire l'astronave madre ma non gli farete niente finchè non distruggete tutti i suoi caccia.

Nello scontro finale contro il boss di fine livello che è rappresentato da questa nave madre potete colpirla e danneggiarla.



Ovviamente non sta a guardare e risponde al fuoco con un attacco kamikaze di piccoli caccia che si spostano a zig-zag dello schermo che non potete evitare.
Potete difendervi attaccando e cercando di interrompere questa scia e anche colpendo la nave madre che alla fine esplode.
Non cambia niente nei livelli successivi che ripetono la stessa sequenza e



stesso schema di attacco.
Ha un bug quando vi mettete al centro dello schermo e se non fate niente i nemici vi girano intorno, vi sparano ma non vi fanno nulla mentre voi potete attaccare liberamente rimanendo indenni.

Tecnicamente molto buono, molto colorato e ogni astronave è formata da vari pezzi colorati in modo diverso da un tipo di caccia all'altro e durante il gioco vedrete tante astronavi diverse.
Gli sprite sono di grandi dimensioni, così come i colpi che vi lanciano contro e l'astronave madre è in proporzione molto grande e dettagliata.

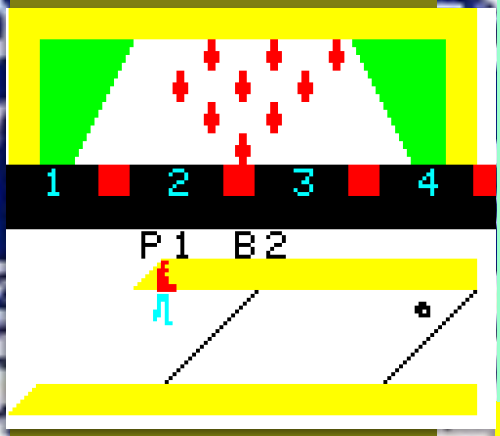
E' una bella Console che ha giochi davvero di elevata qualità; purtroppo come molti prodotti degli anni 80 non ha avuto un gran successo e infatti sono stati pubblicati solo 30 giochi.
Quelli che ci sono però, come questo, sono di grande qualità e alcuni anche di più.

Epoch SCV= 8,5



Non un gioco che ha tanta varietà nei livelli però è tecnicamente molto buono con tanti colori diversi applicati sugli stessi caccia dandogli qualità. Discreta musichetta, ma buoni effetti sonori.
La giocabilità è molto buona ed è quella che conta di più. 8 vite sono tante però potrebbe anche non bastare.

3D Bowling (1982, Emerson - Arcadia 2001) è un gioco sportivo indicato nel



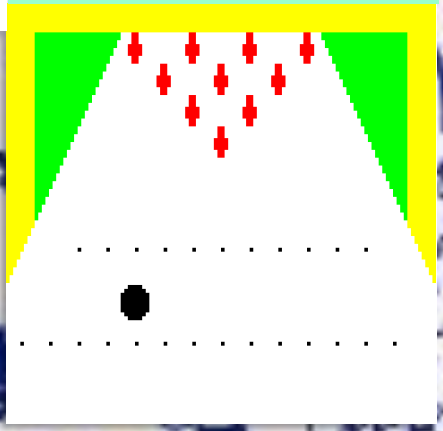
suo nome per la console Arcadia 2001 (a dispetto del nome però è uscita nel 1982), una Console a 8-Bit e funzionante a cartucce.
In Italia questa Console era conosciuta come "**Leonardo**" e venduta da GiG.
E' stato il più grande flop mai successo tra le Console a 8-Bit.
Il motivo era che c'era la concorrenza dell'Atari 2600 e anche se come grafica era superiore, alcune Software House cominciarono a denunciare la Emerson per via delle licenze di alcuni giochi.
Alla fine Emerson ha prodotto tanti giochi che non potevano essere venduti negli Stati Uniti.
Malgrado l'insuccesso e pochi giochi usciti è una Console che trova comunque spazio ancora oggi in qualche appassionato.

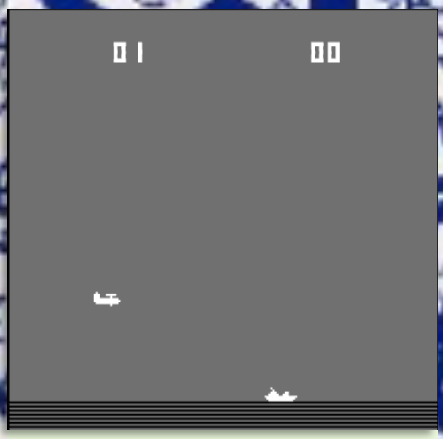
3D Bowling è la dimostrazione di questo flop che in effetti mostra una grafica che rende l'aspetto generale molto spartano, molto grezzo e che le Console del periodo facevano meglio.
Spesso non è la grafica a decidere se un gioco è brutto o no e infatti non è da buttare perché comunque la giocabilità c'è perché dovete prendere la mira e poi premere il tasto sul joystick per lanciare la palla contro i birilli.

Visto in questo modo è un bel gioco perché è di facile comprensione, non bisogna stare attenti a chissà cosa: prendere la mira e lanciare la palla.

Brutto esteticamente per l'uso di colori abbastanza forti come contrasto tipo il giallo e il rosso accecanti.
Il gioco in se è buono e provandolo ho scoperto che è davvero divertente e molto meglio di tanti altri pieni di opzioni da farvi impazzire.
Qui basta davvero poco.

Quando è uscito questo gioco forse non è piaciuto per i colori e l'essere un poco grezzo visto che c'era un po' di concorrenza, ma giocateci un poco e lo troverete divertente.





Attack è un gioco arcade per 1 o 2 giocatori del 1977: uno tiene una nave e l'altro un aereo in una sfida per fare più punti possibile.
E' un titolo della Sega negli anni 70 per produrre dei cabinati originali a poco prezzo.
Per riuscire in questa impresa lo schermo della TV non è collegato ad una CPU completa, ma a delle porte logiche.
Stessa cosa anche per Monaco GP che non ha nessuna CPU dato che le immagini delle auto e i messaggi di Game Over sono nella ROM, gli effetti sonori delle auto, le sirene e delle ruote che stridono sull'asfalto sono generati da un amplificatore e altri circuiti analogici.

Tornando al gioco se decidete di giocare contro il computer tenete la nave che ha un cannoncino regolabile che dovete usare per colpire l'aereo tenuto dal computer che vola a determinate altezze.
Se lo colpite e cade in mare avete fatto un punto, ma se lo colpite e vi precipita addosso il punto va al computer.
Per riuscire ad avere il punto dovete colpirlo e non essere coinvolti.
Un titolo molto semplice, molto divertente e curioso il suo sviluppo.

Gold

Arcadia 2001= 9



Esteticamente potremo dare ragione a chi lo ha comprato e ha giudicato i suoi giochi: bruttini e di scarsa qualità, ma la giocabilità in questo specifico titolo c'è e forse è più divertente di tanti altri super mega pieni di grafica che poi vi fanno impazzire con le opzioni.
Questo è immediato: prendere la mira e tirare.







Non sarà proprio una piattaforma vintage, ma il gioco appartiene ad un lontano passato.
Sto parlando di Impossibile Mission per la PSP, una console dove finalmente la Sony riesce a superare la concorrenza della Nintendo in questi giocattoli portatili.
La GPU è davvero potente tanto che può gestire la grafica di alta qualità e il suo schermo da 4,3" è adatto a riproduzioni multimediali.

Impossible Mission è in triplice versione perché potete giocare alla versione moderna, a quella classica e





a quella ibrida che usa sia la grafica moderna che quella classica degli 8-Bit.

- La versione moderna assomiglia molto a Impossible Mission 2025 per Amiga perché potete scegliere 3 personaggi: l'uomo, la donna e il robot; probabilmente è anche un omaggio alla serie originale.
- La versione Classica è quella per il Commodore 64
- La versione Ibrida invece è una via di mezzo tra la grafica moderna e quella classica.

Devo dire che la versione "merged" non mi piace molto perché di classico ha solo il protagonista, mentre il resto è tutto in grafica moderna.
La versione più bella e che fa lacrimare gli occhi è quella classica che riproduce anche il parlato iniziale proprio uguale a quello che si ascolta con il Commodore 64.

La versione invece per chi vuole sfruttare la PSP nel modo migliore è giocare a quella moderna e scegliersi il personaggio preferito.

PSP= 10



La qualità non è acqua e la Console ce l'ha. In questo titolo è stato fatto un eccellente lavoro per avere la versione moderna e quella classica in un unico gioco.
La giocabilità eccellente unità ad una qualita grafica di fascia molto alta lo rende la versione più bella di questo gioco mai concepita.
Peccato per l'audio che pur essendo di qualità pari alla grafica poteva riprendere la bella musica di Impossible Mission 2025.


Multimedia
Compilation
Office

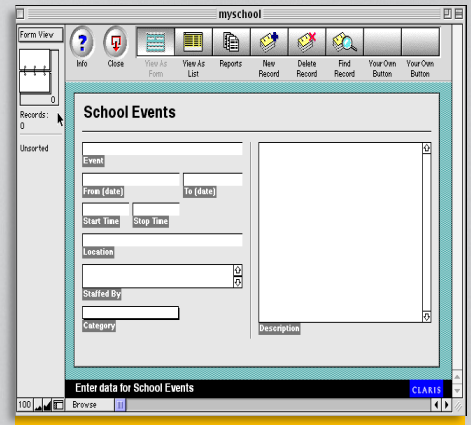
Utility Varie Vintage



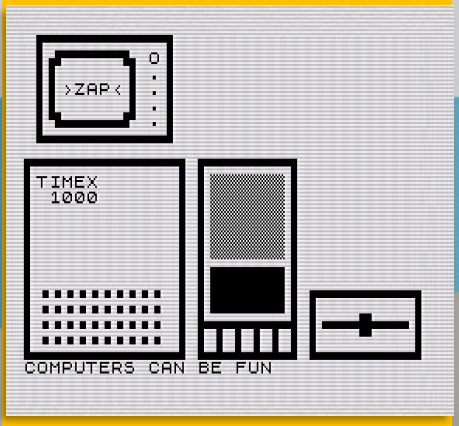
Workbench 2.0 è un sistema operativo per il Commodore 64 che riproduce in maniera davvero buona quella scrivania che trovate ad esempio su Amiga con alcune demo grafiche, una calcolatrice, un notepad, una shell e alcuni programmi.
Interessante la CLI che riproduce bene la shell del Workbench Amiga, il notepad che vi permette di scrivere velocemente un testo.
Ci sono varie utilità e impostazioni per gestire un Commodore 64 come computer con una utilità meno ludica di come si è abituati ad usarlo.



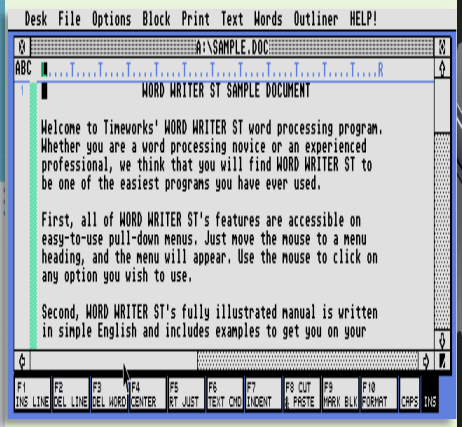
Cover Print è una applicazione che serve a stampare degli indirizzi di base quindi con un nome, una via, una città e un numero telefonico.
E' un prodotto che è legato alla stampante e qualunque opzioni scegliete dopo aver dato l'ok comincia a stampare.
Se non avete una stampante il programma cerca di stampare lo stesso quindi per evitare di mandare in palla il computer, prima di avviare questo programma dovete aver collegato la stampate e avere messo i fogli nel caricatore.



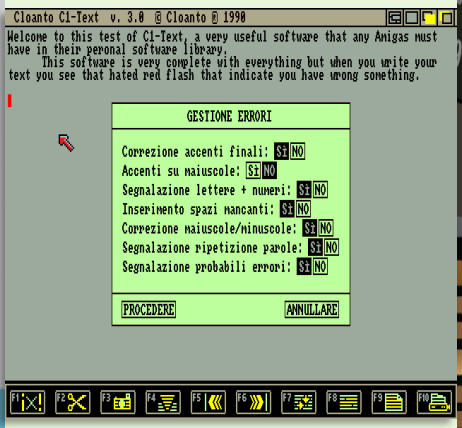
File Maker Pro 4.0 è una applicazione per Macintosh (PowerPC) per creare e stampare delle cartoline, dei banner pubblicitari e altre produzione professionali.
Potete scegliere se iniziare con dei template già predefiniti oppure crearveli da soli.



Computer Coach è un programma per lo ZX-81 che vi mostra come funziona un computer e in questo caso quello omonimo in ogni dettaglio.
Il programma vi fa vedere le parti di cui è formato un computer e anche come funzionano certe cose tipo l'accesso a caso e quello sequenziale.
E' un educativo sui più volumi, molto interessante da guardare tutte le volte.



Word Writer è un programma di scrittura testo per Atari ST che funziona bene con 512k di memoria e il TOS 1.04.
E' completo di ogni parte e di buona qualità per permettervi di crearvi un proprio documento anche professionale e di poterlo poi stampare.



C-1 Text 3.0 è uno dei primi editor di testi professionali con una bella interfaccia grafica proprietaria che aiuta nel comporre la propria documentazione.
Fa parte di quel culto di programmi di cui ogni Amighista dovrebbe avere nella propria biblioteca.
Chi lo ha usato si ricorderà di quella odiata schermata rossa che vi avverte che state sbagliando a scrivere anche quando non facevate degli errori.


Al prossimo imperdibile numero
#58
Luglio 2016