REV'n'GE!

#98

Retro Emulator Vision and Game Special

0,00 Euro 25 Maggio 2019 Retro Emulator Vision and Game Volume 5 Numero 5



Virtual GP

Una simulazione virtuale di Formula 1 in esclusiva Amiga AGA

Manhole

Il primo gioco su CD-ROM in assoluto

ALTRE RECENSIONI: Metal Army * Miami Cobra GT * Metro-Cross * Metro Blitz * Thunder Blade * Time Soldier * Metropolis * A 07 * Mickey Mouse * Bandits * Canyon Climber * Wing Commander * Mickey's Runaway Zoo * MicroDivision * Magic Desk I

RECENSIONI CONSOLE: Transbot * AV Poker * Stellar 7 - Draxon's Revenge



EDITORIALE NUMERO 98

Il numero di Maggio vi porta subito una novità: tra le sue pagine c'è uno Speciale dedicato al CD-ROM con alcune informazioni tecniche di base e alcuni articoli su come ha cambiato il modo di giocare e le aspettative su questo hardware che di fatto soppiantava definitivamente il "vecchio" floppy disk. E' un argomento che non si può di certo descrivere in un fascicoletto di poche pagine, ma è un bel riassunto. Questo fascicolo potrebbe, ma rimango sul condizionale, portare ad una nuova sezione dedicata ai giochi su CD-ROM (di fatto su questa fanzine ne avete letti tanti di titoli su CD nella sezione Multimedia).

Maggio che bel mese soprattutto per una primavera già abbastanza calda e poca voglia di stare in casa a scrivere recensioni :). Tuttavia nel momento in cui scrivo è ancora Aprile, ma al momento sembra di essere a metà Maggio per temperature molto elevate.

Ogni mese ci si avvicina sempre di più al numero 100, quel bellissimo traguardo che sembrava impossibile quando ho iniziato questo progetto e che è rallentato tanto quando invece di fare 2 numeri al mese ne faccio uno solo. Probabilmente a quest'ora sarai al 120o numero :P

Buona Lettura



MAIN PREVIEW #99



Auto Zone - Commodore 16

E’ un simpatico gioco di piattaforme che dovete superare a bordo di una auto e non è facile come sembra anche se potete fare dei grandi salti.



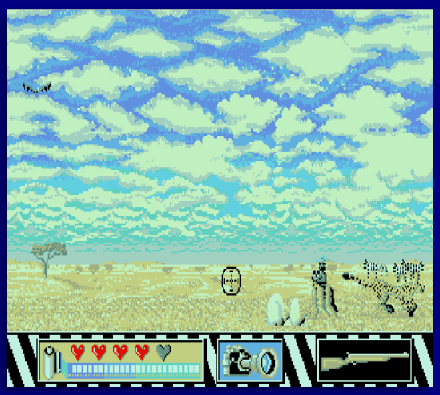
Bismark - Amiga

E’ uno strategico di Guerra di P.S.S., ma potete prendere il controllo delle armi e pilotare gli aerei nelle scene di battaglia.



Postman Pat - Atari ST

Un gioco basato sulla serie TV “Il Postino Pat” in cui dovete consegnare la posta nelle varie case a bordo del vostro furgone.



Safari Guns - Atari ST

E’ un gioco in cui dovete salvare dall’estinzione alcuni animali che sono cacciati dai bracconieri che li vogliono uccidere.



Falcon - Amiga

E’ un simulatore di volo poligonale che sfrutta l’Amiga in maniera impeccabile e anche molto complesso come simulazione dato che è molto realistica. Imperdibile per chi ha un Amiga!



Tension - Amstrad CPC

E’ uno Strip Poker con lo scopo di spogliare il vostro avversario. Le regole sono sempre le stesse.



Garyuoh: Dragon King - MSX2

E’ uno sparatutto a scorrimento verticale o multiplo in cui l’MSX2 viene sfruttato bene nella qualità grafica. Resta da vedere come è la giocabilità.



Demon Attack - Commodore Vic 20

Torna dopo tanto tempo una recensione per questo storico Computer con un gioco clone di Space Invaders con una qualità grafica molto ben fatta.

Sommario Numero 98 — Maggio 2019

A 07	Commodore Plus 4	**15**
Bandits	Atari 8-Bit	**17**
Canyon Climber	Trs-80 CoCo	**17**
Magic Desk I	Commodore 64	**41**
Manhole	DOS	**23**
Metro Blitz	Commodore 64	**9**
Metro-Cross	Commodore 64	**8**
Metal Army	Amstrad CPC	**6**
Metropolis	Commodore 64	**14**
Miami Cobra GT	Amstrad CPC	**7**
Mickey Mouse	Amstrad CPC	**16**
Mickey's Runaway Zoo	Commodore 64	**35**
MicroDivision	Commodore 64	**36**
Thunder Blade	MSX	**10**
Time Soldier	Atari ST	**13**
Virtual GP	Amiga 1200/A4000	**11-12**
Wing Commander	Amiga / DOS	**29-30**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

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





Amstrad CPC (1988, Players)

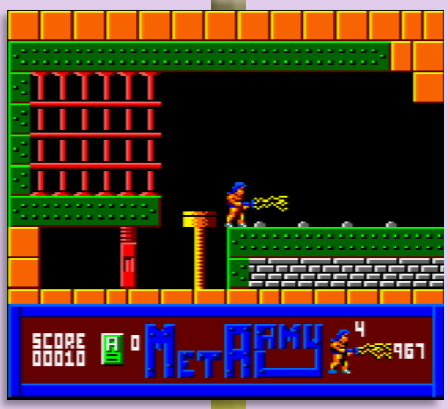
Metal Army è un classico sparatutto a piattaforme in cui il cattivo Generale Ironside ha invaso un reattore nucleare a Slough e minaccia di farlo esplodere con delle bombe.
Dato che il soldato che può sventare queste minacce, Joe Blade, è impegnato venite inviati voi, Harry Chainsaw per disattivare tutte le bombe.

Già avrete notato un chiaro riferimento ad un personaggio che ha dato vita ad una serie di giochi "Joe Blade". Un'altra cosa sono i nomi che hanno a che fare con una loro caratteristica: Blade (Lama), Ironside (Corazzato) e Chainsaw (Motosega).
La giocabilità è quella tipica di questo genere di giochi perché avete un arma adeguata a sconfiggere tutti gli zoticoni del Generale, ma per rendere le cose, come al solito, più complicate questa deve essere ricaricata.
Oltre ai nemici ci sono le solite trappole che sono laser, scariche elettriche, fulmini, tipici di questo ambiente molto pericoloso.



La prima cosa che vedete è una grafica davvero bella, molto colorata, dettagliata e animata allo stesso modo e poi tutto si muove molto fluidamente e di certo sembra un gioco davvero fantastico.
In realtà non è così perché è frustrante dal primo quadro con ha una difficoltà esagerata e questo giustifica le 9 vite a disposizione.
Alcune trappole sul terreno si attivano quando vi avvicinate e poi dovete passare alternando movimento e fermate al pixel tra una barriera e l'altra.
Se non siete al pixel giusto morite.
Il gioco si basa su questo concetto ed è veramente frustrante e stressante come altri dello stesso tipo.
Un bellissimo gioco che lo si nota fin da subito per il tipo di arma che avete e i nemici che vanno fulminati ed è tutto è rovinato dalla solita mania di esagerare la difficoltà a livello di pixel.

Ce l'ho messa tutta, ma non sono riuscito a passare il primo quadro. Le nove vite non servono a nulla perché non è chiaro come affrontare la prima prova in cui dovete superare quattro getti di fuoco passando in sequenza tra uno e l'altro, ma come dicevo se non siete al pixel giusto non ce la fate.
Potete superare il primo, il secondo, ma poi se siete al pixel sbagliate al terzo o al quarto morite.
Queste fiamme hanno una forma di imbuto e quindi il pixel diventa ancora più determinate. Dovete essere vicini, ma non troppo, al buco e allo stesso tempo lontani dalla fiamma.



Con un trainer di immunità forse ve lo farebbe apprezzare molto di più perché questi giochi non si meritano di essere ne comprati ne giocati. Le 9 vite sono già un avvertimento sulla difficoltà.

Amstrad CPC= 5

Pessima giocabilità e tantissima frustrazione e stress gratuito per un gioco che si basa tutto sul pixel. Certi passaggi in sequenza sono anche lunghi e difficili e ad ogni passo che fate, ogni pixel che percorrete potrebbe essere fatale.
Che gusto c'è giocarci in questo modo?

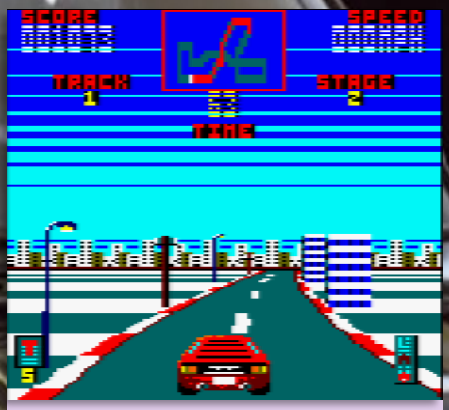


Amstrad CPC (1991, Players)

Gold

Miami Cobra GT è una corsa automobilistica che si svolge su otto percorsi ciascuno dei quali ha quattro sezioni.
Dovete guidare la vostra auto, Cobra GT, attraverso montagne, città, campagne e viali alberati. Le varie sezioni del livello in corso sono indicate con il cambio di colore del terreno.
La vostra auto ha due marce come ogni classico di questo genere arcade e anche 8 accelerazioni turbo per ciascun tracciato.
E' una corsa contro il tempo e avete anche una mappa sullo schermo che





vi mostra l'avanzamento lungo il percorso (che ricorda Buggy Boy) e vi serve anche per vedere dove sono le curve più pericolose per rallentare e quando invece usare il turbo per accelerare al massimo.

Dal punto di vista estetico è molto buono per un 8-bit con un cielo sfumato e paesaggi ricchi di particolari intorno alle strade e alcuni di questi sembrano poligonali per le tre dimensioni. I colori sono tanti e applicati in maniera egregia. Ci sono gli effetti delle sgommate, delle frenate e del Turbo.
La prospettiva è molto buona e scala bene con le auto in lontananza molto piccole che diventano sempre più grandi quando vi avvicinate.
Un'altra cosa che è stata ben curata è la velocità di scorrimento che è molto fluida e rende la guida ottima; la visuale è in terza persona con un paesaggio 3D che vero o finto funziona molto bene e la giocabilità è altissima anche perché avete abbastanza tempo per completare il percorso.

Che dire? Ottimo gioco di guida per questo Amstrad CPC grazie alla fluidità della guida e una grafica di alto livello per questa architettura. Quante volte avete visto buoni dettagli e colori e poi tutto rovinato da eccessiva difficoltà o la grafica che si muove a scatti.
Se giocate con il joystick avete una giocabilità Arcade perché Il pulsante di fuoco serve per accelerare e la levetta per cambiare la marcia. Più semplice di così non si poteva fare. Per chi non ama il joystick può usare la tastiera e riconfigurare i tasti.

Amstrad CPC= 9

Un ottimo gioco di guida che sfrutta bene le caratteristiche dell'Amstrad CPC per offrire un eccellente grafica e cosa più importante la fluidità di scorrimento che è essenziale in questo genere di giochi.
La difficoltà è ben calibrata e dipende da come affrontate i vari percorsi.



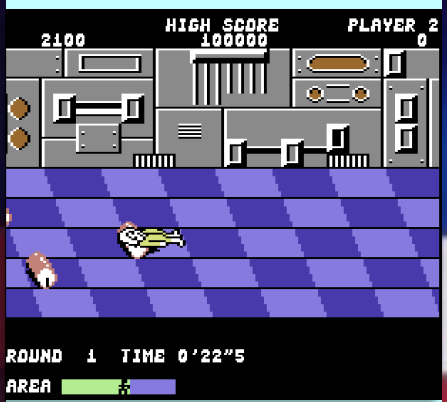
Commodore 64 (1987, U.S. Gold)

Metro-Cross è un gioco di corsa in cui voi dovete attraversare dei percorsi futuristici correndo e saltando degli ostacoli che cambiano in ogni livello, ci sono delle mattonelle verdi che vi rallentano la corsa in maniera abbastanza noiosa e altre barriere che hanno lo scopo di impedirvi di arrivare al traguardo entro il tempo limite.

In ogni livello dovete fare sempre queste cose: correre, saltare gli ostacoli e arrivare al traguardo entro il tempo limite, ma ci sono variazioni sul modo in cui questi ostacoli sono messi sul percorso.

Per superare alcune barriere ci sono dei trampolini che vi danno uno slancio nel salto e potete trovare degli skateboard che sono immuni agli effetti delle mattonelle verdi.

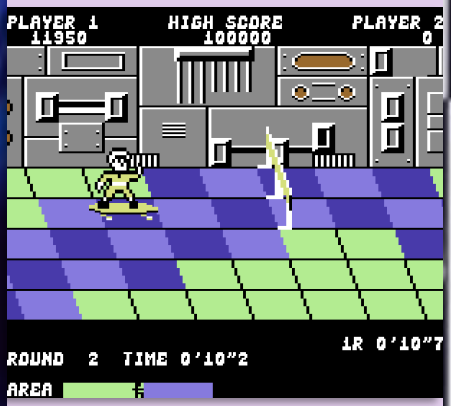
Oltre ad arrivare al traguardo entro il tempo limite e cercando di non perderne troppo con gli ostacoli sul



terreno ci sono delle lattine che dovreste calciare per avere dei punti bonus.

Metro Cross era un Coin-Op caratterizzato da una giocabilità incredibile aiutato in questo da una musichetta simpatica e tanti effetti divertenti come, ad esempio, stritolati dalla lattine giganti o fulminati quando finisce il tempo.

La versione per il Commodore



64 è molto buona perché lo converte in maniera egregia riproducendo ogni suo particolare compresa la divertente musichetta.

Ha un menu molto avanzato per configurarlo come volete, ma principalmente per scegliere se giocare o guardare una demo, il numero dei giocatori e se ascoltare la musica o gli effetti sonori.

Iniziando a giocare vedete una cura estetica davvero ottima perché riprende molto fedelmente il gioco originale nella grafica, con le dovute differenze, con le stesse animazioni come, ad esempio, quando venite stritolati da una lattina gigante di Coca-Cola nel primo livello.

Avendo un controller con un solo pulsante di fuoco le lattine per i punti bonus sono calciate automaticamente.

Devo dire che me lo ricordavo bene quando ci giocai sul Commodore 64 perché era molto divertente e c'era sempre da stare attenti perché gli ostacoli vi apparivano senza preavviso.

Bella scenetta quando arrivate al traguardo stanchi con il fiatone che esce dalla bocca.

Un gioco semplice, ma curato molto bene nella grafica, nelle animazioni e nella giocabilità.

Commodore 64= 9

Un titolo che sembra semplice, ma in realtà non lo è perché ha una qualità grafica molto buona e curato in ogni aspetto.

La giocabilità è eccellente come quella originale, la difficoltà è ben calibrata e poi avete quella simpatica musichetta che vi aiuta nella vostra corsa.

Metro Blitz

Commodore 64 (1983, Cymbal)

Metro Blitz è uno sparatutto in cui dovete difendere la vostra città futuristica da alieni kamikaze che la vogliono distruggere.
Ci sono sei ondate di alieni che si susseguono con questo scopo dimostrando anche di non avere rispetto per la loro vita dato che la sacrificano per distruggere la vostra città.

Voi dovete distruggere questi alieni prima che colpiscano la città che fortunatamente è molto grande e molto estesa, ma loro sono tanti e arrivano da ogni direzione e qualcuno riesce a fare dei danni.



Il controllo dell'astronave non è facile perché dovete sempre stare in movimento e non avvicinarvi alle pareti dello schermo perché esplodete e perdete una delle vostre 10 vite.
Sono tante perché è molto difficile per questa cosa che oltre a cercare di distruggere gli alieni dovete anche evitare di schiantarvi contro le pareti dello schermo in qualunque direzione.
Una cosa buona è che potete tranquillamente volare in mezzo alla città e quindi non è un oggetto letale per voi anche perché dovrete scendere a bassa quota per colpire gli alieni che si avvicinano dalle varie direzioni.

Le varie ondate sono diverse una dall'altra non solo per la grafica, ma anche per il modo di suicidarsi; nella prima scendono dal cielo in modo verticale e alla seconda, ad esempio, volano orizzontalmente e quindi possono colpire la città lateralmente.
Ad ogni nuova ondata la città non si resetta, ma rimane nello stato in cui l'avete lasciata in quella precedente e il gioco termina quando è completamente distrutta.
Dipende da come riuscirete a difenderla; più astronavi aliene distruggete e più lontano potrete andare.
Non è facile perché la difficoltà è alta per il numero di alieni che ci sono, le pareti dello schermo che sono letali e il fatto che non potete mai fermarvi fino alla fine di ogni ondata.



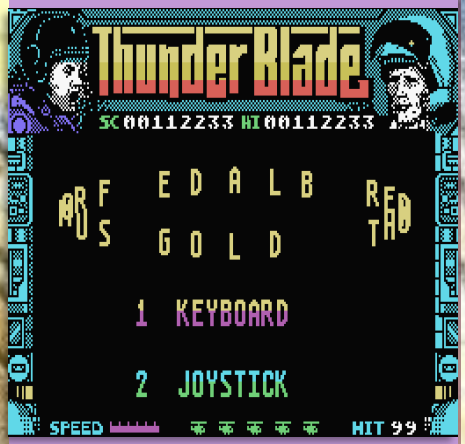
Commodore 64= 6,5

Sparatutto simpatico, realizzano discretamente bene anche tecnicamente, ma niente di più sostanzioso.
Difendere la città da alieni kamikake su varie ondate con una difficoltà molto alta che al tempo stesso vi invoglia a impegnarvi.



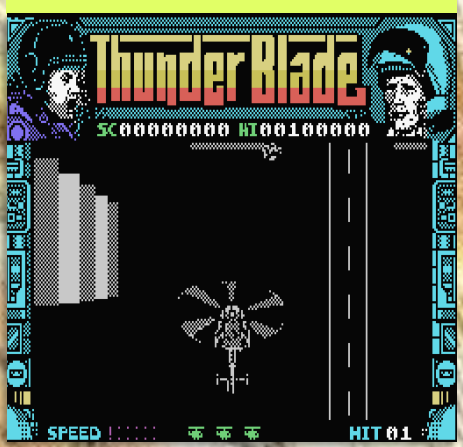
MSX (1988, U.S. Gold)

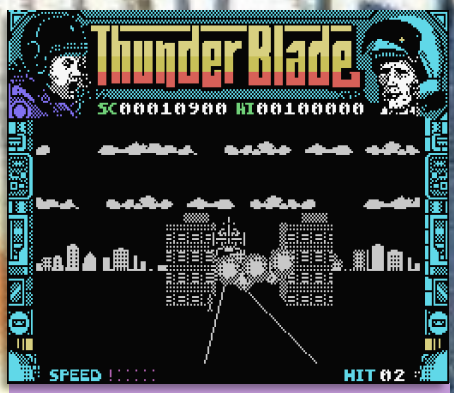
Thunder Blade lo avevo già recensito nei primi numeri della fanzine e più specificatamente nel #41 in cui era più una comparazione tra i vari Computer e Console in cui era uscito.
Tra quelle recensioni e giudizi mancava questa versione per MSX che mi incuriosisce e anche per aggiungere qualche altro titolo per questo Computer a questo numero che per ora è molto pendente verso gli 8-Bit.



Brevemente voi siete il baldo pilota del super elicottero da combattimento "*Gladiator*" per impedire un Colpo di Stato da parte di un dittatore attraverso vari livelli formati principalmente da tre fasi con cambi di visuale tra due dall'alto e una in 3D in terza persona.
E' un gioco che graficamente è identico alla versione ZX Spectrum sia per quanto riguarda i colori dell'interfaccia sia per quanto riguarda quelli durante il gioco che sono in bianco e nero.
Ha uno scorrimento un po' a scatti, ma non rovina più di tanto la giocabilità anche se in certi momenti quando ci sono troppi sprite sullo schermo c'è la sensazione che rallenti ancora di più.
Devo dire però che dal punto di vista della grafica ha degli scenari molto complessi e mi sembra che ci sono molti più edifici che in ogni altra versione a 8-Bit soprattutto nella prima fase e decisamente fedele al Coin-Op.

Come le altre conversione a 8-Bit c'è il problema dell'accelerazione che ogni sviluppatore ha interpretato a suo modo e infatti su MSX giocando con il joystick dovete premere il tasto "E" della tastiera.
E' una procedura descritta nel manuale, ma atipica perché ogni volta che perdete una vita dovete ricordarvi di accelerare per non perderne altre.
E' una versione molto difficile perché i nemici vi sparano contro così tanti





proiettili che forse non avete visto nemmeno nell'originale e secondo me i nemici sembrano addirittura più cattivi.
Avete tante vite, ma potreste perderle tutte ancora prima di terminare il primo livello.
La grafica in bianco e nero, lo scrolling non molto fluido e nemici estremamente spietati lo rendono ostico anche per i più esperti giocatori.

MSX= 6

Le versioni a 8-bit di questo gioco non sono eccellenti nella giocabilità e questa versione per MSX non lo è per via di uno scrolling non molto fluido e che sembra rallentare nei più punti più incasinati; una difficoltà molto estrema per via di proiettili nemici che vi seguono come delle ombre. La grafica in bianco e nero è un altro scotto da pagare per un Computer che poteva fare molto di più.

Paolo "The Alien" Cattani's VGP VIRTUAL

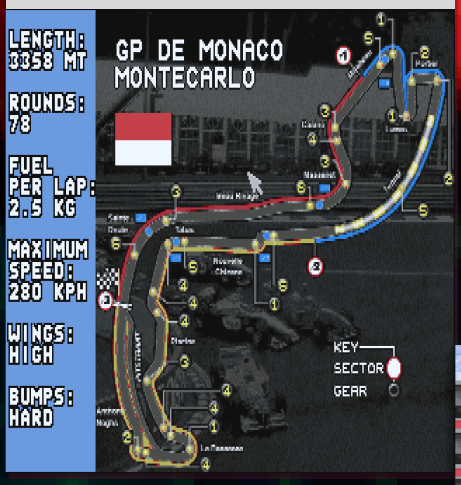
Silver

Amiga 1200, 4 MB, 28 Mhz (1999, Islona)

VirtualGP o **VGP** è un gioco di corsa automobilistica di Formula 1 uscito solo per Amiga e caratterizzato per due cose: una guida che punta sulla virtualità e una grafica realizzata in "planare" caratteristica dell'Amiga.
Brevemente i giochi 3D su PC usano il "c2p", mentre quelli Amiga il "planare" che però non fu mai usato perché si preferiva realizzare o convertire giochi usando il c2p via software che rallentava parecchio le prestazioni.

Con VGP si cambia tendenza perché l'autore, Paolo Cattani, decide di dimostrare che usando il Planare si ottengono delle caratteristiche e prestazioni da Pentium. Questo gioco ha delle texture applicate in un gioco di guida mai viste prime su un Amiga e che girano discretamente bene già con un 68030.





Usare il "planare" al posto del "c2p" non fa un miracolo perché comunque si tratta di un gioco in 3D poligonale e pieno di texture con anche i riflessi del cielo nuvoloso e degli edifici in tempo reale e quindi, per esperienza personale, meglio avere un 68030 tra i 40 e i 50 Mhz anche se, comunque, già con 28 Mhz è giocabile. Chi ha un 68040 o un 68060 non ha nessun tipo di problema.

Il gioco è disponibile solo su CD-ROM che porta dei vantaggi sul fatto che potete installarlo su HD (che vi permette anche di fare delle modifiche ai tracciati o crearne di nuovi) o avviarlo direttamente dal disco argentato che dovrebbe essere almeno 16x per evitare rallentamenti dovuti al caricamento.
L'installazione è minima (2,5 kbyte) perché installa solo gli script di avvio e di fatto il gioco si avvia da CD-ROM. Il vantaggio dell'installazione è che crea un cassetto per i salvataggi, la configurazione e il database per ogni vostra modifica.
C'è una terza caratteristica di questo titolo che non è meno importante delle altre ed che i tracciati sono quelli realmente esistenti con tutte le loro caratteristiche della strada e degli scenari.

Dopo una bella presentazione del gioco, che porta l'Amiga a livello di modernità incredibile perché sono cose che si vedevano su PC e Mac, arrivate alla schermata principale per scegliere se fare una gara singola o partecipare ad un torneo.
Le opzioni sono attivabili solamente dopo la scelta del percorso o del torneo e ce ne sono tantissime tra cui scegliere soprattutto quella del controller che, secondo me, è il punto debole di questo titolo che azzarda a qualcosa di innaturale su Amiga.



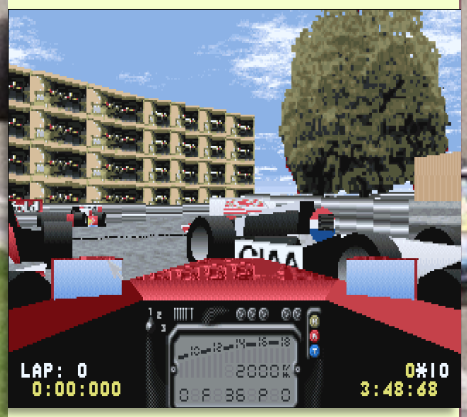
Questo VGP pretende di emulare un PC dal punto di vista del controller perché si basa principalmente sulla scelta dell'analogico per avere una sensibilità maggiore. Secondo me è stato un errore che forse ha pregiudicato le vendite di questo titolo.
I joystick analogici su Amiga, anche se collegabili, erano introvabili perché non si usavano, non c'erano giochi che ne facessero uso e di conseguenza erano molto costosi e poco pratici.
Tornando alle opzioni di gioco potete cambiare il controller tra mouse e joystick digitale; non c'è la tastiera e anche questa è una penalità perché lo avrete sicuramente provato su altri giochi per PC che i tasti spesso sono molto buoni e non vi fanno rimpiangere un joystick o un mouse.
Con i mouse Amiga era ingiocabile perché anche in questo caso erano richiesti quelli con alti DPI per una migliore sensibilità che, tuttavia, non si usavano perché non erano richiesti dai giochi Amiga.
"No Second Prize" che usa il mouse ha una giocabilità molto buona e eccellente sensibilità perché dipende dal movimento della mano. In VGP non è così perché anche con dolci movimenti l'auto alle volte schizza via fuori controllo.
Con il joystick digitale le cose non vanno tanto meglio perché con la visuale interna potete solo girare lo sguardo e fare retromarcia, mentre con le visuali esterne funziona regolarmente.
Se andate fuori strada con la visuale esterna, dovete rientrare in quella interna per fare retromarcia e poi di nuovo visuale esterna per giocare. Pazzesco!!







Per quanto riguarda la grafica devo dire che è eccellente con un dettaglio che si vede solo in titoli da 486 veloci o Pentium; gli scenari sono stracolmi di grafica texturizzata.



Guardate la pista di Monaco che è una delle più belle perché si svolge all'interno della città e VGP vi ci porta dentro.
E' la giocabilità che purtroppo non c'è per via di questa scelta del controller azzardata sull'analogico per il fatto che su Amiga non si usava per tradizione e il joystick digitale ha una sensibilità molto più grezza in questo Virtual GP.
Nelle opzioni ci sono alcuni parametri di sensibilità con nomi mai sentiti prima e quindi non si sa cosa andate a combinare e di conseguenza meglio lasciare tutto predefinito.
La grafica vi confonde perché sembra un titolo che promette grandi cose e si perde invece in una scelta di controller ambiziosa che alla fine si ritorce contro il gioco non facendolo ben apprezzare per quello che è o poteva essere.

Amiga 1200= 8

Un voto basso per la qualità di questo gioco che è rovinato dal controller: mouse e joystick non sono adatti perché il primo richiede uno di quelli ad altissima sensibilità poco usati su Amiga e il secondo deve essere analogico anche se ho dei dubbi che possa risolvere la gestione di guida troppo realistica e inflessibile.
E' una simulazione che diventa dopo pochi minuti stressante e frustrante.
Virtual GP dimostra che su un Amiga AGA si potevano fare giochi da Pentium.



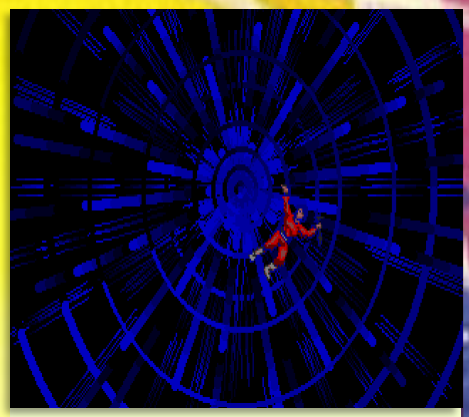
Atari ST, 512k (1989, Infogrames)

Time Soldier è una conversione dall'originale Coin-Op in cui dovete salvare cinque vostri compagni viaggiatori del tempo che sono stati catturati da Gylend e nascosti in altrettanti periodi temporali.
Voi dovete viaggiare nelle varie epoche in successione distruggendo tutti i nemici che incontrate e che sono in tema con quell'era e alla fine del livello dopo aver sconfitto il boss salvate il vostro compagno.
La versione originale inizia nel presente in cui dovete affrontare dei nemici per cercare una macchina del tempo che vi permette di andare nell'epoca che è già stata stabilità come "prima missione".



La versione per Computer è diversa perché iniziate subito della prima missione che è l' "Era Primitiva" e in successione tutte le altre.

La versione per Atari ST è in linea con la versione per il Commodore 64 provata nel numero #67 con una grafica sicuramente più bella e dettagliata con il personaggio principale che è molto fedele al gioco originale.



Molto bella la sequenza del viaggio nel tempo che è davvero molto simile a quella che vedete nel Coin-Op. Devo dire però che è una versione molto diversa per come sono impostati i livelli che creano un po' di confusione.
La versione originale nell' "Era Primitiva" ha nemici tipici come, ad esempio, cavernicoli, insetti e animali giganti con un Tiranno Sauro come boss di fine livello.
La versione ST nella stessa era si svolge nell'Antica Grecia con l'Idra che è il boss prima di trovare la macchina del tempo che non vi porta però in quella "Primitiva", ma in una epoca moderna.
A parte questo caotico sistema di viaggi nel tempo, questa versione è molto più giocabile perché la difficoltà è stata decisamente meglio calibrata con una barra di energia che scala lentamente anche con i colpi subiti. Con il joystick gestite i potenziamenti diversamente dal Coin-Op in cui dovevate premere un pulsante specifico.
Diversa anche la gestione del movimento è che molto facilitata e che rende questo titolo da giocare al posto dell'originale molto frustrante e con sole tre vite assolutamente impossibile da farvi proseguire.

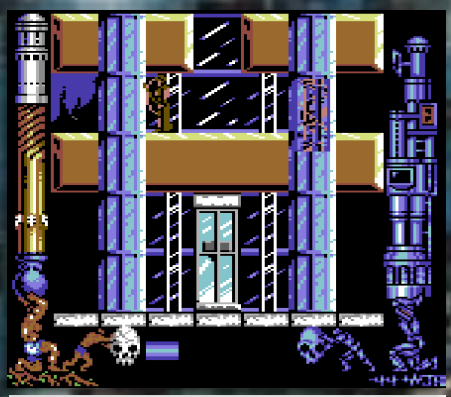


Atari ST= 8

Nella conversione è l'Atari ST che ci guadagna perché ha una giocablità migliore dell'originale con movimenti più naturali e gestione dei bonus deciscamente facilitata.
La grafica è ottima per il vostro personaggio che è identico all'originale come lo sono le sequenze del viaggio nel tempo.
E' un gioco che pur creando un po' di confusione nei vari livelli quando usate la macchina del temp rimane un titolo da giocare per come è stato progettato.

Metropolis

Commodore 64 (1986, CRL)



Metropolis è un Beat'Em Up ispirato al gioco "Trojan" di Capcom e ha una meccanica di gioco diversa dagli altri titoli di questo genere in quel periodo: dovete uccidere i nemici con una spada e difendervi dai loro attacchi con uno scudo.

E' una storia che si svolge in una futuristica città post-atomica dove prevale la legge del più forte.



Voi dovete riportare la pace organizzando una rivolta girando per i vari quartieri della città e distruggere cinque carri armati nucleari che sono in mano ai nemici che sono di tre tipi: guerrieri abili nel combattimento con spada e scudo, mutanti che sparano palle di fuoco e donne che sono belle ed aggressive.

E' un gioco che mostra una grafica accurata per ben riprodurre una città post-atomica e i fondali sono belli con tanto uso del colore. I vari personaggi sono anche questi ben disegnati con diversi particolari che li identificano e dal punto di vista puramente estetico è bello.

E' la giocabilità, come al solito, fatta male perché avete uno scudo che non para perché pur sentendo la spada avversaria infrangersi sullo scudo perdete energia.

Quando voi colpite con la spada un avversario con lo scudo non lo uccidete nemmeno colpendolo 100 volte; il suo scudo è impenetrabile, a differenza del vostro. Per ucciderlo dovete mettervi tra il suo corpo e lo scudo e colpirlo.



Anche saltando perdete energia e mi chiedo: perché?

Alla fine la giocabilità si perde in queste cose un po' stupide rendendo vano avere uno scudo se poi dovete lanciarvi alla kamikaze per colpirli ed evitando di saltare per perdere altra energia.

Gli altri avversari non hanno nessun impatto sulla vostra energia, ma diventano letali quando sono accompagnati dai guerrieri con lo scudo perché non potete affrontarli tutti nello stesso momento.

Le uniche cose belle di questo titolo sono le grafiche e gli effetti sonori molto realistici dei combattimenti tra spade e scudi.

La giocabilità come detto è rovinata da un sistema di combattimento un po' strampalato che invece era molto bello nel Coin-Op.

Con Riserva

Promosso

Commodore 64= 6,5

Tanta grafica bella e curata, suoni molto realistici durante i combattiment che a loro volta sono resi vani da un sistema molto strampalato di affrontare gli avversari che rende inutile avere uno scudo.



Bronze

Commodore Plus 4 (1987, Braintron)

A 07

è un clone di “Mission Impossible” per il Commodore Plus 4 che, tuttavia, non ha la stessa qualità grafica e la stessa giocabilità del sopracitato titolo.

Un progetto per creare una connessione diretta tra uomo e computer, Ethanak 500, è fallita e questa nuova intelligenza è diventata malvagia e deve essere distrutta da voi, Mike Yerrow, entro 45 minuti.

Per riuscire a farlo dovete esaminare tutte le stanze alla ricerca di alcuni dischetti evitando le difese robotiche del computer.

Ethanak, tuttavia, può ancora esservi di aiuto perché se trovate i dati di login potete usarlo per avere informazioni.

Essendo un clone di Mission Impossible è molto simile con un ascensore centrale che vi porta alle varie stanze (anche se non c’è una mappa che vi indica dove sono situate) che sono piene di quei robot spara fulmini.





Non potete saltare per evitarli, ma solo cercare di ingannarli con gli ascensori tra un piano e l’altro. Quando questi robot non vi vedono o sono lontani potete avvicinarvi a degli oggetti per esaminarli.

E’ molto frustrante come difficoltà perché non correte e non saltate e i robot sono più veloci di voi e possono anche superare i buchi sulle piattaforme lasciate dagli ascensori.

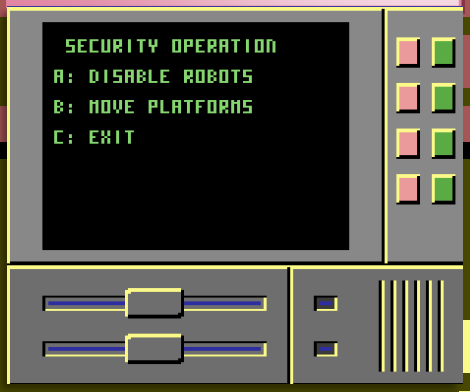
In Mission Impossible si fermavano davanti a questi ostacoli, mentre in A 07 no e quindi potete immaginare come sia estremamente difficile ingannare un robot.

La grafica non è minimamente paragonabile a quella su Commodore 64 sia per i dettagli e per i colori. Sul Plus 4 è più grezza, più semplificata, mentre i robot rimangono esattamente come ve li ricordate.

Una cosa invece molto carina è che quando morite si sente la voce del computer dire “My robots destroy you”.

Come clone è sicuramente ben riuscito nell’aspetto estetico che pur molto primitivo vi fa scendere una lacrima di nostalgia.

Molto difficile perché non un clone 1:1 e quindi è molto più difficile, ma per chi ha un Plus 4 è sicuramente un titolo da provare.



Commodore +4= 7

La grafica pur primitiva rispetto al Commodore 64 ha il suo fascino perché ve lo ricorda con il sistema di ascensori per collegare le varie stanze che sono piene di quei famosi robot spara fulmini.

E’ molto più difficile di Mission Impossible per il fatto che non correte e non saltate. In più i robot superano anche i buchi sulle piattafrome costringendovi a trovare dei modi per ingannarli.

Da provare anche se dopo un po’ diventa frustrante e noioso.



Amstrad CPC (1988, Gremlin Graphics)

Gold

Mickey Mouse è il nome originale del personaggio dei fumetti che in Italia è conosciuto come "Topolino" che deve affrontare una nuova missione per salvare il castello di Disneyland dal cattivo Re degli Orchi che ne ha preso il controllo facendo addormentare l'intero regno usando una bacchetta magica che poi ha rotto in quattro pezzi nascondendo ciascuno di essi nel castello.

Lo scopo del gioco è quello di recuperare questi pezzi e sconfiggere il Re degli Orchi.

Per farlo dovete esplorare le quattro torri del castello che hanno una rampa di scale con diverse porte per le varie stanze.

Voi iniziate dal fondo di ciascuna torre per arrivare in cima e ogni stanza è un



mini gioco per cercare i pezzi della Bacchetta Magica e altri oggetti per affrontare i vari pericoli come fantasmi, orchi, scheletri, streghe e lo stesso Re degli Orchi.

Per difendervi da questi mostri avete due armi: una pistola con l'acqua magica di Merlino per dissolvere i fantasmi e un ascia per gli altri mostri, i quali, se sono di grosse dimensioni si dividono in due più piccoli.



Un gioco che ha tutti i personaggi Disney che incontrate oppure che sono citati e sicuramente anche per questo è bello da giocare perché vi riporta alle belle letture del fumetto.

I mini giochi sono nascosti dietro le porte che trovate sui vari piani e non sapete di quale tipo sono fino a quando non ci entrate.

In ognuno di questi dovete usare determinati oggetti che trovate nelle altre stanze e quindi dovete per forza visitarle in sequenza come le trovate nelle torri perché, ad esempio, in un mini gioco dovete usare un "Martello" che trovate in altra stanza.

Le armi che avete le usate in modo diverso a seconda di dove siete e solitamente usate la pistola ad acqua nelle torri, mentre l'ascia nei mini giochi.



Un titolo decisamente buono nella giocabilità perché avete quattro mini giochi uno diverso dall'altro e una torre da scalare con nemici che vi impediranno di entrare nelle varie stanze.

Amstrad CPC= 9

Un ottimo gioco un po' diverso dal solito perché mescola diversi generi in un solo titolo che è anche ben realizzato tecnicamente con una grafica molto colorata e dettagliata e belle animazioni.
Peccato non abbia nessun tipo di sonoro nemmeno nella versione a 128k. Dovete accontentarvi degli effetti sonori.



BANDITS

Il vostro lavoro quotidiano è quello di proteggere i rifornimenti della base lunare, ma non avete tempo nemmeno di prendere un caffè che diversi banditi alieni vogliono derubarvi usando armi diverse per poterlo fare.
Protetti da uno scudo con energia limitata e un laser dovete difendervi da bombe al napalm, missili a ricerca del bersaglio e fastidiose palle rimbalzanti.
E' un gioco abbastanza lungo perché ci sono 28 livelli dove per rompere la monotonia ci sono delle combinazioni di attacchi diversi. Ovviamente è difficile e quindi avete 5 vite a disposizione e lo scudo rimane attivo per una singola unità di tempo ogni volta che premete il tasto relativo.

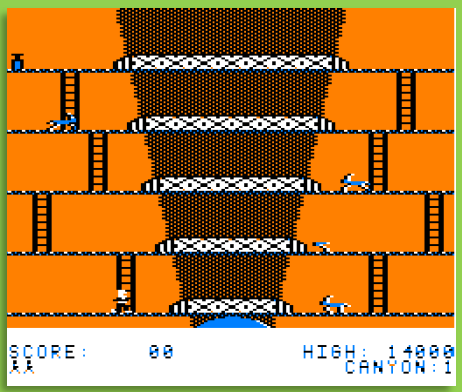
E' una variante molto piacevole di Galaxian con una grafica decisamente buona ed elaborata con una giocabilità fantastica. La difficoltà è ben calibrata e si riesce a proseguire nei vari livelli senza troppe preoccupazioni.
I diversi livelli sono sempre diversi perché le varie ondate di alieni cambiano sistema di attacco per rubarvi le merci e questo lo rende meno ripetitivo e molto divertente.





Atari 8-Bit= 9

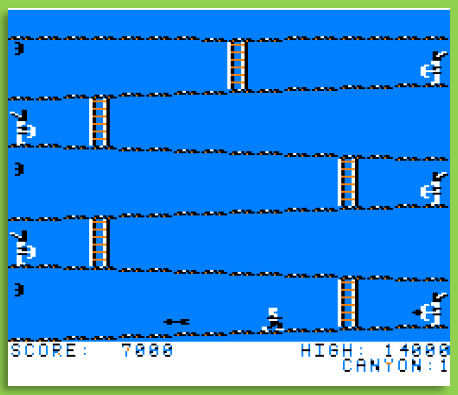
E' uno sparatutto clone di Galaxian e Space Invaders con una qualità tecnica molto buona e accurata e una eccellente giocabilità grazie ad un difficoltà ben calibrata.
Buono anche l'audio in ogni cosa.



Canyon Climber

E' un gioco chiaramente ispirato a Donkey Kong perché dovete scalare il Gran Canyon fino alla vetta dove non vi aspetta un gigante cattivo dal quale liberare qualcuno. Dovete solo completare degli obiettivi nei tre livelli che compongono questo gioco.
Nel primo livello dovete mettere delle bombe ai bordi dei vari ponti e una volta arrivati in cima dovete distruggerli con il detonatore. Le bombe sono innescate automaticamente al vostro passaggio, e i nemici che incontrate lungo il percorso li potete evitare con un salto.
Nel secondo e nel terzo livello dovete arrivare in cima evitando rispettivamente gli indiani e gli uccelli.

Gioco molto divertente, decisamente giocabile con una difficoltà ben calibrata con l'unica attenzione di saltare i nemici al momento giusto perché questi hanno un movimento predefinito anche se non sempre si riesce ad anticiparli.





TRS-80 CoCo= 8

Un ottimo gioco di piattaforme che ricoda come meccanica di gioco "Donkey Kong" anche come giocabilità, ma con obiettivi diversi che lo rendono relativamente più semplice come poi scoprirete giocandoci.
Ha solo 3 livelli, ma suderete per finirlo.

Recensione dei lettori

Questa era una sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che volevano scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferivano per dare un loro punto di vista e non importava se era già stato trattato da me in passato.

Questa pagina rimarrà presente anche se non ci saranno più queste recensioni.

E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.

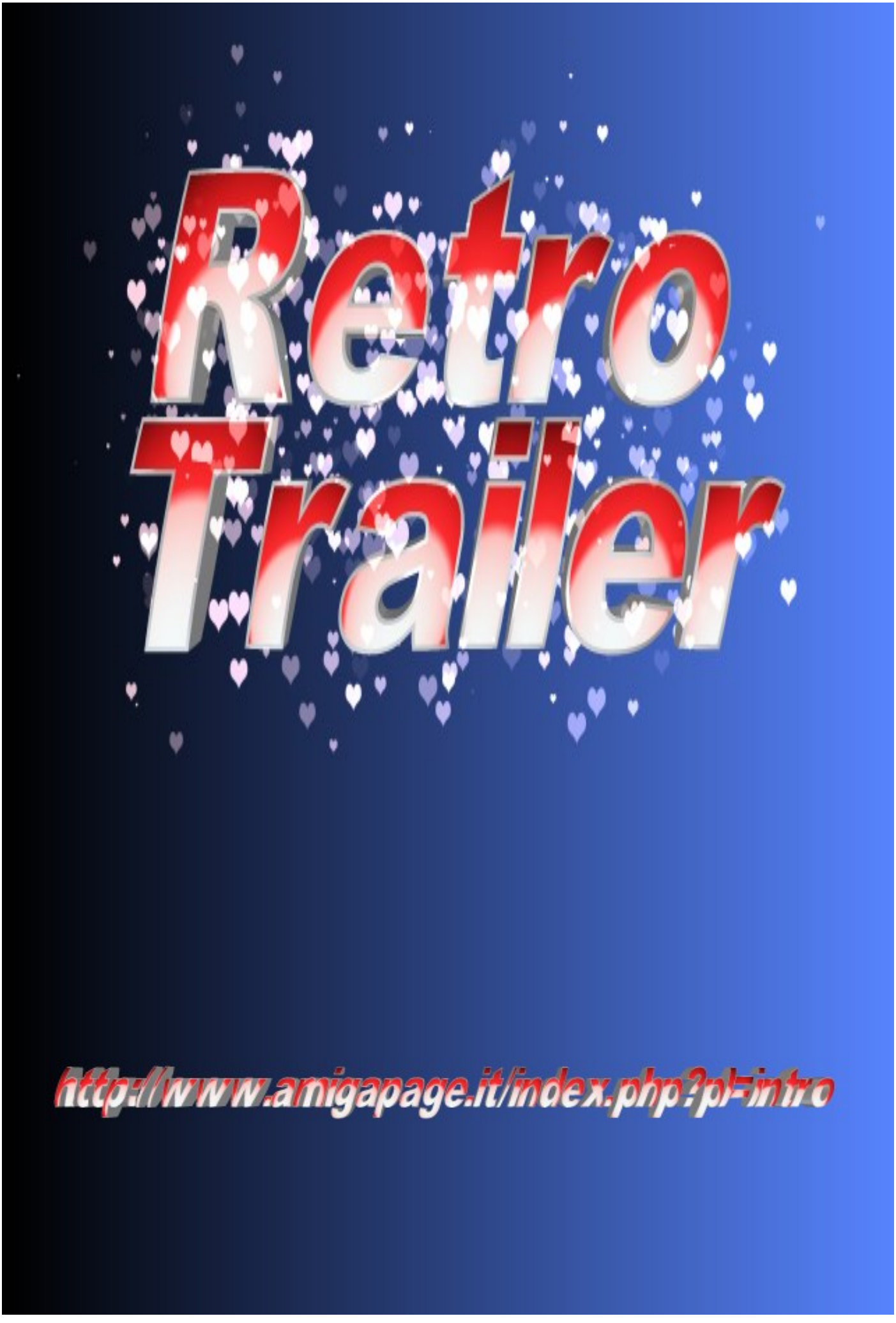
Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)


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

CD-ROM Special



Il CD-ROM

Manhole, il primo gioco

EDITORIALE CD-ROM SPECIAL

Da tempo volevo fare uno speciale dedicato al CD-ROM che è un argomento molto vasto e che richiede una ricerca un po' accurata soprattutto per le date dato che non sono così ben precise quando devi creare una documentazione cronologica con diversi documenti sulla "prima volta" che non coincidono con tutti. Alcuni testi riportano la nascita del CD-ROM nel 1986, mentre altri riportano il primo lettore CD ad uso domestico nel 1985.

Io vorrei fare uno speciale in cui raccontare un po' l'impatto che ha avuto questa unita ottica nel mondo dei video giochi e farlo almeno per la parte tecnica abbastanza bene nella cronologia dove potete già osservare anche voi stessi che ci sono delle discrepanze tra chi riporta le notizie storiche su internet. Anche certi siti che sono presi come punto di riferimento per queste cose.

L'Amiga CDTV è stato messo in vendita nel 1991, ma i giochi e i programmi per questo modello erano sicuramente alle Software House molto prima, forse già nel 1990. Molto spesso le documentazioni fanno riferimento all'anno in cui è iniziato lo sviluppo di un prodotto e non quando era nei negozi. Questo crea alle volte molte confusioni con le date.

Buona Lettura

Volume 5, Special 3

CD-ROM: Impatto sul Vintage

Il CD-ROM ha cambiato il modo di giocare e usare i programmi nelle piattaforme vintage introducendo un supporto molto capiente per contenere grafica, animazioni, suoni e dati oltre che tracce audio.
I giochi che sfruttavano questa unità avevano una grafica migliore, molti più effetti sonori e musiche rispetto alla controparte su dischetto.

Il CD-ROM che nasce sui vecchi Computer principalmente con MS-DOS e Amiga veniva sfruttato in maniera discontinua perché alcune volte veniva usato come un semplice contenitore di dati e altre volte per sostituire i dischetti lasciando tutto il resto del suo spazio completamente vuoto.

Il CD-ROM era inizialmente visto con scetticismo perché era una cosa nuova, sembrava volesse soppiantare il mercato dei floppy disk soprattutto per quei sistemi in cui non c'era possibilità di poterlo usare: l'Amiga in primis che si basava unicamente sui dischetti.



Un vecchio CD-ROM IDE che trovavate nei PC e in seguito negli Amiga

Questa unita ottica nasce ufficialmente nel 1986 grazie ad un accordo tra Philips e Sony e quando fu presentato era davvero qualcosa di incredibile soprattutto per la quantità di dati che poteva immagazzinare che andava dai 650 ai 900 MB. Pensate che un floppy disk contiene al massimo 1,44 MB. Rispetto ad un Harddisk, tuttavia, ha dei tempi di accesso molto inferiori.

La sua velocità è indicata in Kb/s e si trovava solitamente a 300kb/s (ossia la velocità 2x) e poteva essere più elevata in base ad alcune schede controller proprietarie.

C'erano problemi di compatibilità con i CD audio e per limitare gli errori fu introdotto il "Codice Correzione Errori (ECC)", ma questo comportava una velocità di 150kb/s (1x).

Toshiba, Sony e Pioneer avevano già messo a punto un nuovo laser di colore blu, mentre quello iniziale era rosso (invisibile ad occhio nudo) e questo nuovo fascio luminoso garantiva una grande precisione di lettura e grande densità di informazioni: 10 GB. Il concetto di BlueRay è nato molti anni prima di essere messo in commercio.

Con il CD-ROM nascono anche delle regole che andavano rispettate da tutti; la registrazione di un CD doveva essere ISO 9660 che rimpiazzava il vecchio High Sierra. L'ISO 9660 aveva due livelli: Il primo era simile al sistema MS-DOS: il nome del file doveva avere 8 caratteri più 3 per l'estensione; il secondo doveva avere fino al 32 caratteri per il nome e 3 per l'estensione (questo livello 2 non è compatibile su MS-DOS).

In generale i driver dovevano riconoscere:

- I CD Mac che erano registrati HFS
- Il protocollo Rock Ridge
- Tutti i formati Tar
- Photo-CD di Kodak
- CD Audio (CDDA)
- CD+G
- CD+MIDI

Volume 5, Special 3
25 Maggio 2019

CD-ROM



Primo Gioco su CD

Il CD-ROM nasce nel 1986 e la Software House “Mediagenic” crea il primo gioco che è un educativo molto semplice dato che non aveva nessuno scopo o una storia.

Era solo per mettere in evidenza quello che si poteva fare grazie a questo nuovo supporto ottico e in questo caso l’unica miglioria rispetto alla versione su dischetto è l’audio che ce ne è molto di più come effetti sonori, varie musiche da ascoltare e poi anche il parlato digitalizzato dei vari personaggi che incontrate nelle varie stanze e con i quali potete interagire.

All’epoca era qualcosa di incredibile perché era il primo titolo multimediale interattivo su disco argentato e di certo non da tutti possedere un lettore CD decisamente molto costoso.

La grafica rimane tale e quale alla versione su dischetto, quindi a 16 colori, ma enfatizzata dal parlato.

Il gioco in se serve solo al bambino per interagire con gli oggetti che trova nella varie stanze e ognuno di questi può avere un’animazione oppure una serie di musiche legate a quell’oggetto specifico.

Non è un titolo in cui si procede per uno scopo, non c’è il fallimento perché non perdete le vite, non guadagnate nessun punteggio e potete andare liberamente in tutte le stanze nell’ordine che volete.



Il primo gioco su PC è del 1989

Insomma è un semplice titolo per scoprire il CD-ROM.

Questo gioco è stato anche il primo sulla Console Turbografx-16 CD che rappresenta appunto l’inizio della carriera ludica di questa piattaforma.

Nel 1992 esce una versione Enhanced in VGA a 256 colori per MS-DOS su dischetto e su CD-ROM per Windows 3.1.

Non cambia assolutamente niente da una versione all’altra. Tra quella originale del 1989 e quella 1992 c’è la differenza di grafica. E’ un titolo che va giocato pensando che è stato il primo in assoluto ad usare un CD-ROM nel 1989, quando la maggior parte di noi non sapeva nemmeno che cosa fosse un CD-ROM.

Volume 5, Special 3
25 Maggio 2018

CD-ROM



Le aspettative e il software

Questo nuovo disco argentato ha creato una nuova aspettativa sulla qualità del software che era previsto come un totale miglioramento rispetto al floppy disk anche se, come era normale, questa nuova tecnologia era un po' mal vista da chi si basava solo sui dischetti perché il lettore CD-ROM usava interfacce costosissime e così pure il software di gestione.

Come ogni nuova tecnologia creava dei dubbi come il passaggio dalle cassette ai dischetti "5, 1/4" e poi quelli da "3,5". Ogni volta ci si chiedeva se era quella giusta o se le aspettative erano buone.

Il PC era giù più avvantaggiato rispetto a molti altri perché appena nasce il CD -ROM molti produttori cominciano a creare case con la possibilità di aggiungere questa unita ottica; ci sono molti controller proprietari per la sua gestione e l'utilizzo.

Su Amiga ad esempio lo scetticismo c'era soprattutto nell'utente finale che per buoni motivi economici non lo vedeva necessario soprattutto perché non c'era una quantità di prodotti come invece c'era sui PC o sui Macintosh e anche perché le Software House continuavano a preferire i floppy disk.



Turbografx-16: l'espansione CD per la Console

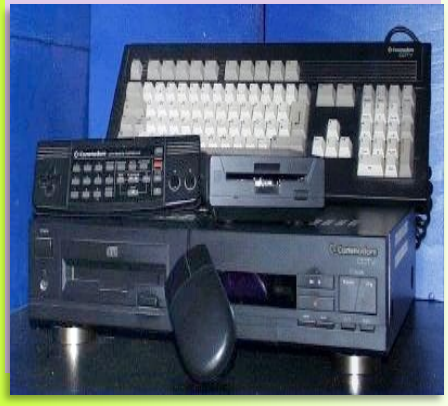
Diversa mentalità aveva Commodore che doveva prendere al balzo questa occasione e lo fece con il CDTV, un sistema completamente basato su CD-ROM, una stazione multimediale senza tastiera e mouse. Tutto era gestito da un PAD.

Molti potrebbero pensare che era una Console, ma io la considero un modello Amiga come gli altri a differenza del CD32 che era proprio una Console a tutti gli effetti anche perché fu progettata in questo modo.

Chi ha abbracciato il CD-ROM sono state le aziende che hanno creato Computer e Console unicamente basate sul CD-ROM e quindi dolenti o nolenti erano obbligati a seguire questa strada senza sapere se il mercato ludico avrebbe avuto il successo sperato in questo formato.

Tra il 1990 e il 1992 nascono nuove piattaforme hardware che baseranno il loro futuro su questo disco argentato e altri che lo includono come una espansione che ha dei risvolti positivi e negativi come poi vi spiegherò più avanti.

1. Nel 1990 esce l'espansione CD-ROM per il Turbografx-16
2. Nel 1991 nasce l'Amiga CDTV; nasce l'FM Towns Marty
3. Nel 1992 nasce il CD-i; esce l'espansione Mega CD per il Mega Drive.



Amiga CDTV:



NEC FM Towns Marty



Philips CD-i



Sega Mega CD

Il primo gioco per il Turbografx-16 CD fu **Manhole**.

Il primo gioco per il Mega CD fu **Sol Feace** nel 1991 solo in Giappone

Il primo gioco per il Mega CD negli Stati Uniti fu **Hook** nel 1992 e in Europa nel 1993

Il primo titolo per il Philips CD-i fu **1995: All the News and Views.**

Il primo gioco per il CDTV fu **Barney Bear Goes to Camping**.

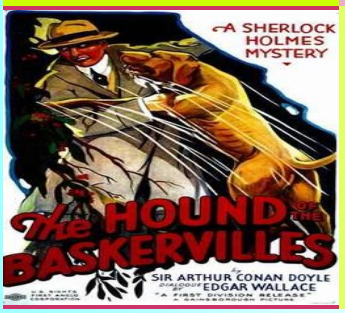
La versione Turbografx-16 CD di **Manhole** è molto interessante perché è molto simile a quella vista su PC con un audio migliore nella quantità e una grafica più ricca di animazioni e colori. Il divertimento di scoprire quanto potete fare è lo stesso di quello visto nella versione su PC. Quest'ultima ha un valore storico importante perché è su CD-ROM prima di tutti gli altri.

Hook è un gioco di piattaforme che nella versione CD aggiunge il parlato e tracce audio che rendono molto di più della musica della versione cartuccia alle volte un po' troppo chiassosa. Non cambia assolutamente niente dal punto di vista grafico e di giocabilità anche se rende meglio perché questo sonoro su CD è stato rifatto ed è un ottimo accompagnamento.

Barney Bear Goes to Camping è un gioco educativo in linea con Manhole perché dovete solo interagire con i personaggi e gli oggetti per vedere cosa succede. Non c'è trama o proseguimento nella storia. Essendo uno dei primi titoli la differenza la notate nella qualità del sonoro, del parlato e degli effetti sonori.

Volume 5, Special 3
25 Maggio 2019

CD-ROM



Hound of the Baskervilles
Lords or the Ring 1

The Hound of the Baskervilles è un'avventura grafica investigativa punta e clicca che è basata sulle avventure di Sherlock Holmes raccontate da Arthur Conan Doyle e la meccanica di gioco è una via di mezzo tra il leggere un racconto e raccogliere degli indizi per trovare il colpevole.

E' un gioco uscito a ridosso della nascita del CD-ROM per CDTV nel 1991 e che cerca di sfruttare questa nuova tecnologia al meglio anche se non c'è molta esperienza nell'usare lo spazio a disposizione. Tuttavia potete già vedere alcune cose interessanti come una qualità grafica generale superiore alla media, musica, dove presente, molto buona, brevi video clip e tante fotografie.



The Hound of the Baskervilles per CDTV

E' un gioco che punta molto alla qualità estetica, la cura del testo per una chiara lettura. Manca però il parlato e per la maggior parte del gioco non c'è musica. Sono i primi titoli che timidamente usano il CD-ROM.

Lord of the Ring in versione CD-ROM del 1990 non cambia niente per quanto riguarda il gioco che è uguale alla versione floppy disk così come la grafica.

Il CD aggiunge più effetti sonori di alta qualità ogni qualvolta nel gioco ci sono delle interazioni con persone o animali come l'ululato dei lupi che rende il momento molto credibile.

C'è l'auto mappa che aiuta molto in questi RPG dove non sempre è ben chiara la direzione da prendere o dove vi trovate per decidere dove andare.

Ci sono sullo schermo delle informazioni utili che nella versione floppy disk non ci sono e che sono scritte nel manuale.

In questa versione ci sono anche i video presi dalla versione animata di Lord of Ring di Ralph Bakshi che servono per aiutarvi nella storia senza andare a leggere il manuale. Informazioni sullo schermo e video lo rendono più interessante della versione floppy disk che pur rimanendo uguale ha una esperienza di gioco molto più limitata.



Lord of the Ring, Vol. 1 su CD per DOS

Volume 5, Special 3
25 Maggio 2019

CD-ROM



Non è tutto oro quello che luccica

Il CD-ROM ha avuto un impatto notevole nel modo di giocare perché ha introdotto così tante migliorie che è sicuramente meglio che i floppy disk che per molto tempo, tuttavia, rimasero validi e hanno convissuto bene con questo nuovo disco argentato.

I primi giochi hanno cercato di far vedere le sue reali potenzialità cercando di sfruttarlo al meglio possibile sulla piattaforma in uso. **Manhole**, **Hound of the Baskervilles**, **Lord of Ring** sono alcuni esempi di giochi che sono usciti a ridosso della nascita ufficiale del CD-ROM. Ci sono, tuttavia, casi in cui questo nuovo supporto è stato strumentalizzato e fonte di marketing per vendere qualche copia di gioco in più.



Lotus III per PC su CD-ROM

Ci sono giochi venduti su CD-ROM che sono come dimensioni in byte esattamente come quelli su floppy disk e il CD-ROM in questione è completamente vuoto e privo di tracce audio aggiuntive.

Realizzare un gioco su CD era molto costoso, ma anche masterizzare un CD vuoto lo era allo stesso modo, ma furono realizzati titoli che all'utente finale davano la speranza di avere una versione "Enhanced" scoprendo poi che non era così.

Lotus III per PC è uscito anche in versione CD-ROM e occupa esattamente quando la versione installata su Harddisk. Il vantaggio è che si avvia da CD, ma sfortunatamente usa come predefinito il PC-Speaker.

Il motivo può essere solo per vendere una copia in più e non credo per risparmiare sui dischetti perché comunque masterizzare un CD da 650 MB per 2 o 3 MB di dati credo fosse molto costoso e improducente.

Non solo su PC, ma anche su Amiga stessa cosa. Ci sono molti titoli che sono su CD-ROM e occupano una decina di MB.

Chi comprava un costosissimo Lettore CD e poi acquistava un gioco per quest'ultimo si trovava la stessa copia del gioco che aveva su Harddisk senza nessuna miglioria.

In generale però ci furono molti più titoli che sfruttavano questa tecnologia nel modo migliore e rendevano soddisfatti tutti quelli che hanno fatto sacrifici per acquistare questa espansione.

Grazie per avermi seguito an-

Ripescaggi

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

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete un fondo azzurro o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):







DOS (1990, Origin Systems)

Wing Commander nasce da una idea del tutto diversa da come lo avete giocato perchè nel 1986 Chris Roberts, il suo autore, crea un gioco, chiamato "Squadron" dove c'è l'eterna battaglia tra la Federazione e Killath con protagonista un giovane pilota.
Anche se Wing Commander è basato su quel prototipo ci sono molte differenze tra uno e l'altro perchè in Squadron c'è l'Impero Terrestre e il

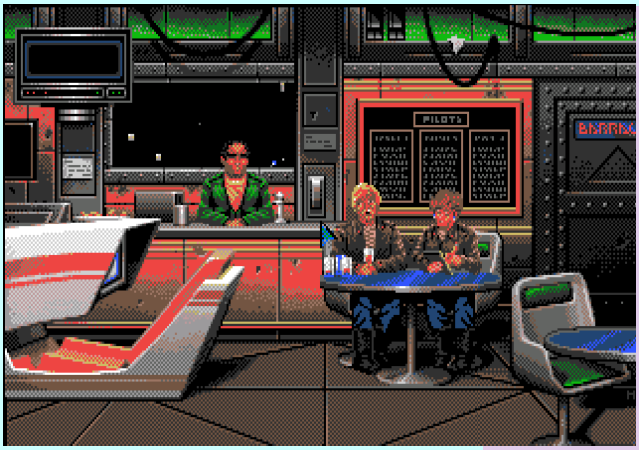


Concilio Militare Killarthi; la battaglia non si svolge nel settore VEGA, ma ha un prologo situato in un altro settore.
Il protagonista, Christopher Blair, prima di accettare una missione fa molte domande al suo comandante e ha la possibilità di scegliere il proprio Wingman (questa cosa verrà ripresa nei capitoli successi al primo Wing Comnander).
In Squadron il protagonista ha un nome che stranamente nel primo capitolo di Wing Commander non viene usato e il giocatore deve scegliersi il proprio nome. Da Wing Commander 2 in poi il vostro nome ufficiale è Cristopher Blair.

Lo sviluppo di Wing Commander fu fatto solo per la versione IBM e compatibili con i quali si poteva usare una grafica VGA a 256 colori e 640k di memoria e venne sfruttato tutto al massimo.
Una delle scene più belle dell'intero gioco è la corsa dei piloti verso l'hangar pronti a decollare che venne realizzata in Rotoscope e fu coinvolto tutto lo staff: Chris Roberts, Jeff George, Glen Johnson e Denis Loubet. I piloti che vedete correre erano dipendenti della Origin che furono ripresi mentre correvano su un tapis roulant. Un gioco letteralmente fatto in casa Origin.
Le immagini furono poi digitalizzate, ma la cosa non piaceva a Chris Roberts perchè si vedeva questa operazione non molto bella esteticamente e quindi Johnson creò diversi fondali per nasconderla e quello che vedete nel gioco è il risultato di tanti tentativi.
Chris Roberts voleva il massimo da questo gioco anche dal punto di vista audio e pretese l'uso di musiche dinamiche, ossia che cambiano a seconda delle azioni che ci sono sullo schermo, le quali facevano uso di tanta memoria che, tuttavia, con MS-DOS e i 640k era sufficiente.
Furono realizzati tra i 20 e i 30 brani musicali MIDI molto brevi che per funzionare con il sistema Origin FX ognuno di questa aveva un suo preciso parametro. Ai compositori fu chiesto di realizzare delle musiche cinematografiche con una qualità da orchestra e per farlo nel modo migliore presero spunto da film di fantascienza. Registrati i MIDI furono integrati in Origin FX.
Un altro problema era che ogni volta che il gioco passava da una versione ad un altra, le musiche doveva essere rifatte perchè dovevano adattarsi alle nuove versioni e ad ogni cambiamento delle scene e delle azioni sullo schermo.

Prima di questo titolo la Origin non usava scene cinematografiche perchè non aveva nessuna esperienza soprattutto per evitare che fossero troppo lunghe e noiose e quindi impiegarono due mesi per realizzarle. Queste sono le scene di intermezzo, le scene di svago nel bar, l'introduzione, la scena funebre e tutte quelle che vedete tra una missione e l'altra.
Tra le varie cose da fare c'erano le animazioni facciali e la sincronizzazione con il testo. Pensate che per le scene di parlato c'erano dalle quattro alle cinque righe di codice per definire chi stava parlando, chi era parte del fondale, i movimento degli occhi e della bocca. Questa parte toccò a Jeff George che non era un programmatore, ma scrisse comunque un programma in C per farlo al meglio e per lui fu molto frustrante.
In seguito Chris, Glen e Jeff scoprirono che ci sono 10 diverse posizioni della bocca per formare il suono nell'alfabeto e Glen Johnson dovette creare al computer 10 disegni per la posizione della bocca e 10 per gli occhi.
Per animare il parlato doveva attenersi ad un fotogramma per ogni posizione della bocca e queste informazioni andavano scritte a mano perchè non esisteva nessuna procedura automatica.

L'ultima cosa da fare era l'intelligenza artificiale per rendere i nemici un po' scaltri e i combattimenti più epici. Per farlo venne chiamato un esperto, Ken Demarest che realizzò delle routine di IA che contribuì enormemente al gioco.
Lui stesso disse che le sue istruzioni non erano vera intelligenza artificiale, ma le astronavi nemiche imparavano, ma entro limitati parametri. Era tutto scritto e quindi queste astronavi facevano le stesse cose se si trovavano in una certa situazione.
Ken crea 9 classi di situazioni per l'intelligenza artificiale e ogni classe di caccia e di piloti reagiscono in modo diverso.
Wing Commander richiese 10 mesi di lavoro, il team organizzò un bel pic-nic anche per annunciare che Chris Roberts passava da Freelance a Direttore Delle Nuove Tecnologie di Origin.



Dato che le astronavi della versione PC furono renderizzate con un Amiga 3000 sui cui girava lightwave e con il quale furono fatte tutte le varie angolazioni si pensava che la Origin si occupasse di questa versione. In realtà l'Azienda non gli interessava in nessun modo perchè il Computer più famoso di Commodore era l'Amiga 500 che non aveva la potenza per farlo girare.
Dopo pochi mesi dall'uscita della versione PC, la Origin fece un annuncio che prese il mondo alla sprovvista scrivendo un "COMING SOON" per la versione Amiga. Non se lo aspettava nessuno.
Quando fu realizzato Wing Commander, la Microprose invitò Chris Roberts a vedere un loro simulatore di volo che girava su un 386 da 14000$ e che aveva un hardware mostruoso per l'epoca. Cosa poteva fare un modesto Amiga 500?

La Origin fece un accordo con la Mindscape per portare il gioco su Super Nintendo, Genesis e altre piattaforme e la licenza prevedeva anche l'Amiga che però viste le poche risorse a disposizione ci voleva un genio.
Questo genio c'era e si chiamava Nick Pelling, un programmatore Inglese di talento che lui stesso chiese a Mindscape di occuparsi del progetto e la Software House accettò solo se per questa conversione se ne fosse occupato solo lui.
Durante lo sviluppo Pelling contrasse una terribile male, una encefalite virale che era praticamente mortale nella maggior parte dei casi e questa notizia fu uno shock per tutti che speravano di giocare a Wing Commander su Amiga.
La Mindscape fece una cosa che crea "un caso" perchè invece di dare il progetto ad un altro programmatore, crede in Pelling e aspetta che lui guarisca in modo da riprendere lo sviluppo. Pelling si salva e continua la programmazione di Wing Commander su Amiga che uscirà nel 1992.
La versione Amiga differisce dalla versione PC per il numero di colori anche se inizialmente ne furono usati 64, ma con una modalità che non era molto adatta ai giochi di azione. Tuttavia potete vedere una rara demo per Amiga che usa 64 colori ed è impressionante
Pelling decide di ridurre il gioco a 16 colori, ma invece di replicare quelli EGA crea un sistema dove la grafica mostra delle retinature per mascherare la riduzione da 256 a 16 colori e avvicinarsi in questo modo alla versione PC.
Chi ha giocato alla versione Amiga avrà notato quanto la grafica non sia così distante dalla VGA a 256 colori e questo è dovuto all'ingegno di questo programmatore.
Pur essendo una versione miracolosa tenendo conto delle limitate risorse dell'Amiga 500 ci sono delle cose



in meno come la mancanza del joystick analogico e la musica dinamica MIDI anche se le musiche ci sono tutte.
Dal punto di vista audio l' Amiga pur avendo un sistema sonoro multi canale per suonare 4 campioni di strumenti in contemporanea e una qualità superiore ai midi una parte di questi canali fu compromessa. Le musiche pur convertite bene erano meno raffinate, si sentivano gli strumenti forzati a tagliare corto e perdono la dinamicità vista su PC.
La qualità c'era tutta, ma le risorse non bastavano.
Se la musica non convince, ci pensano gli effetti sonori digitali delle armi che non ci sono su PC anche se mancano completamente all'interno dell'abitacolo, ma molti di voi non se ne saranno nemmeno resi conto. Sono suoni della strumentazione e non sempre riuscirete a sentirli durante la battaglia.
La vera e più importante differenza tra la versione Amiga e quella PC la si nota nel simulatore di volo a bordo dell'astronave madre dove le astronavi da scegliere ruotano, mentre la versione PC usa immagini VDU. Pelling fece però un altro piccolo miracolo portando la versione VGA in AGA a 256 colori rendendo le due versioni praticamente identiche anche se ufficialmente questa versione non fu mai commercializzata.

La versione CD32 di Wing Commander venduto negli Stati Uniti ha una versione più elaborata di Wing Commander!!

Amiga (1992, Mindscape)

Amiga / PC= 9

Gioco grandioso per l'epoca che sembra un film per come è strutturato con scene di azione e scene di svago e chiacchere al bar tra una missione e l'altra.
Eccellente su ogni piattaforma e che anche nel 2019 rimane un gioco bello da rivedere e da rigiocare.
Una pietra miliare nella storia dei simulatori di volo spaziale e raccomandato a tutti senza esclusione.
Piacerà a tutti anche a chi non ama questo genere di giochi.
Ma davvero c'è qualcuno che non piace Wing Commander?!

Console Forever

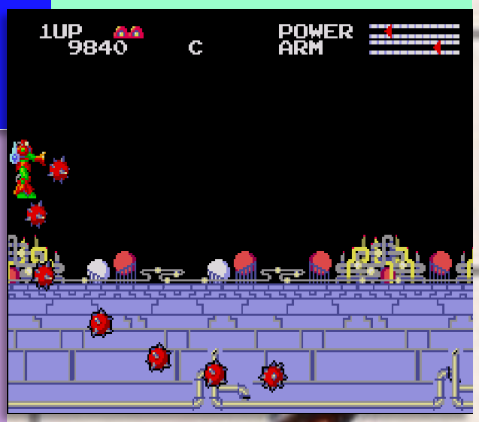




Transbot (1986, SEGA - Sega Master System)

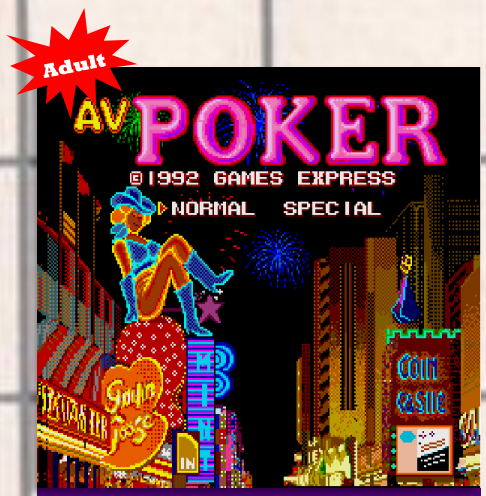
Si tratta essenzialmente di uno sparatutto a scorrimento orizzontale con un' astronave spaziale "che può trasformarsi in un razzo missile che mangia insalate di matematica" ... *Ehm no! Non è lui!!*
Dicevo, un'astronave che può trasformarsi in un robot per affrontare meglio gli avversari che sono tantissimi e che vi attaccheranno senza lasciarvi un secondo per respirare.
A differenza del Coin-Op convertito dal gioco per il Master System, ha una meccanica di gioco diversa perché voi iniziate come astronave spaziale e non potete trasformarvi in un robot quando volete, ma solo quando trovate un determinato bonus "lettera".
Quando prendete un bonus rilasciato da un carro armato inizia un conteggio di "lettere" che dovete fermare con il pulsante di fuoco. Ogni lettera ha la sua particolare funzione che va dalle armi alla trasformazione.

Il gioco è basato sui giocattoli "The Transformer" di Takara ed Hasbro e nella versione Coin-op il nome diventa "Transformer".



Sega Master System= 8,5

**Un ottimo sparatutto dedicato ai Transformer, anche se non quelli della serie TV, che è fatto bene e malgrado l'alta difficoltà è molto ben giocabile.
Bello questo sistema "slot machine" per le armi e la trasformazione.**



AV Poker (1992, Games Express - Turbografx-16)

E' uno Strip Poker molto semplice perché rispetto ad altri giochi simili non ci sono avversari da affrontare.
Voi dovete puntare del denaro e cercare di fare punti con le cinque carte che avete a disposizione e ogni combinazione inferiore alla "Coppia" avete perso.
Le regole sono le stesse del gioco del poker; puntare, prendere le carte, cambiare quelle che volete e infine cercare di raggiungere una certa quota di vincita per assistere ad una scena animata in cui una donna si spoglia.
Tra le modalità di gioco c'è quella in cui potete giocare tra i vari casinò del mondo iniziando dal Giappone e solo vincendo potete proseguire.



Non c'è molto da dire perché è un genere fine a se stesso, ma diverso dagli altri Strip Poker perché non costringete la vostra avversaria a spogliarvi, ma raggiungendo un certo punteggio avrete lo stesso premio.

Graficamente eccellente sia nella parte "Poker" sia nelle animazioni che sono occidentali e realistiche e quindi non in quello stile "Anime Giapponese".

Turbografx-16= 8

Buon gioco del Poker un po' ostico all'inizio per il controller che bisogna un po' imparare ad usare perché usate tutti i pulsanti per le varie scelte. Difficile perché la difficoltà è molto casuale e a differenza di altri giochi dove inizialmente il Computer vi lascia vincere, qui non succederà mai. Avete comunque tantissimi crediti per provare a raggiungere l'obiettivo. Bella la musica di accompagnamento che da il ritmo al gioco.



Stellar 7: Draxon's Revenge (1993, Dynamix - 3DO)

Questo gioco è il seguito di Stellar 7 uscito per Amiga, PC e Macintosh e non cambia niente per quanto riguarda la meccanica di gioco che rimane la stessa.
Voi siete a bordo del vostro carro armato in una visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo combattendo contro i vostri nemici in diversi scenari che sono le superfici dei vari pianeti.

Il modo di giocare è, come già detto, uguale al precedente capitolo perché la visuale è la stessa con gli stessi scenari. Quello che cambia ora è la qualità grafica e sonora grazie al CD-ROM e alla Console 3DO che mostra scenari molto più realistici, nemici in grafica poligonale texturizzata di ottima qualità, fluidità da Console e poi tanti extra.



Tra di questi ci sono le musiche suonate da CD, tante scene di intermezzo cinematografiche parlate da un narratore con una tonalità di voce che vi immedesima molto nella storia.

Per quanto riguarda il gioco in se non c'è molto da dire perché è esattamente identico al precedente capitolo. La simulazione è rimasta uguale con voi a guidare il carro armato tra vari scenari per lo più desertici. La qualità c'è e si vede e fa la differenza.

3D0= 9

**La qualità è il suo punto forte sia come grafica che come audio e anche se la giocabilità in se è uguale al capitolo precedente piace molto ed è sicuramente apprezzabile.
Il cambio di generazione si vede e il CD-ROM di questa console è sfruttato davvero in maniera impeccabile.**


Education
Shift

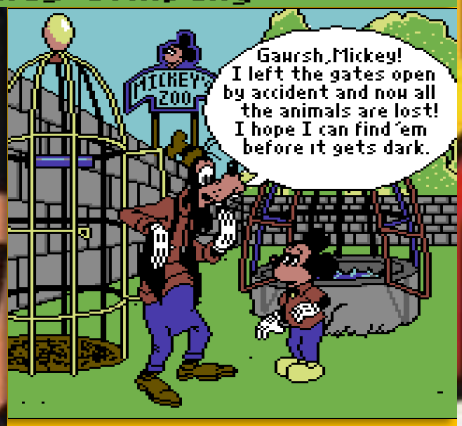
Educational: Maths



Commodore 64 (1991, Walt Disney)







Mickey's Runaway Zoo è un programma educativo di matematica con due protagonisti di Disneyland: Topolino e Pippo.
Lo scopo del gioco è quello di recuperare tutti gli animali dello Zoo che sono scappati cercandoli in varie aree pieni di grafica da guardare come se fosse un fumetto nel quale sono presenti dei numeri.
Quando il bambino preme sulla tastiera il tasto relativo al numero che vede sullo schermo può assistere ad una bella animazione.
Ciascuna di queste mostra l'esatto numero di animali che entrano nel carro dopo aver premuto il tasto giusto.

In ogni schermata ci sono più di un numero che sono messi in evidenza perchè lampeggiano e dando così inizio ad una serie di animazioni.
Non c'è nemmeno il problema di sbagliare perché se premete un numero inesistente non succede nulla e se premete lo stesso tasto due volte vedrete una piccola animazione avvertirvi che l'animale relativo è già entrato nel carro.
Dopo aver completato tutti gli schermi si vede una sequenza finale in cui tutti gli animali sono di nuovo nello Zoo e poi ricomincia tutto da capo.

Un eccellente educativo enfatizzato da una grafica davvero di qualità elevata con una cura nei minimi particolari così come le tantissime animazioni degli animali che sono diverse a seconda di quale specie appartengono.



Di certo per i più grandi dopo una partita esplorativa non ci giocheranno più, ma un bambino fan di Disney lo troverà molto divertente soprattutto perché non si fallisce e non ci sono penalità.

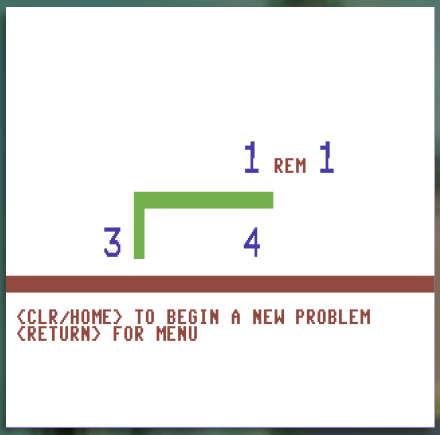
Commodore 64= 9

Educativo che insegna una matematica elementare, ma così importante per il bambino a ricoscere i numeri e a contare durante le animazioni.
Grafica superlativa che sembra un cartone animato e un episodio del fumetto.

Educational: Maths

MICRODIVISION
COPYRIGHT (C) 1983 BY
HAYDEN SOFTWARE COMPANY

Commodore 64 (1983, Hayden)

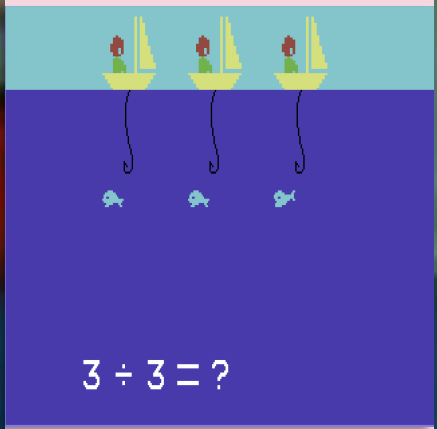


MicroDivision è un programma educativo sulla Matematica e nel caso specifico sulle Divisioni che sono sempre le operazioni più difficili da comprendere rispetto a tutte le altre.
Con questo titolo il bambino imparerà grazia ad immagini e animazioni come ragionare per capirle meglio oppure semplicemente per applicare quello che ha studiato a scuola.

Questo titolo usa Delfini e Pesci per aiutare nelle operazioni.

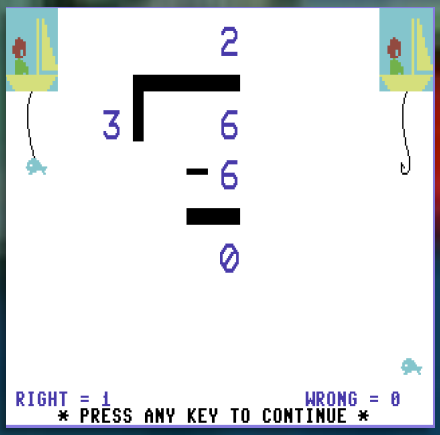


Ci sono 4 esercizi: il primo serve per mostrare il numero di pesci che premete sulla tastiera; il secondo serve per contare quanti ne vengono mostrati sullo schermo; il terzo e il quarto sono le operazioni di matematica.
Queste divisioni possono essere fatte con l'assistenza del computer, ma sono fatte in un modo tale da confondere le idee perché un adulto che conosce come farle è una stupidaggine, ma per un bambino la rappresentazione che viene fatta è un po' subdola.
In pratica il risultato della divisione è quanti pesci sono attaccati ad un



singolo amo.
Inizialmente comprendere questa cosa non è tanto facile anche per un adulto e pensate per un bambino. Quando ha, tuttavia, compreso come funziona, le operazioni sono risolvibili senza problemi: Contare quanti pesci ci sono attaccati ad un singolo amo.
Per ogni risposta giusta potete ascoltare un noto jingle musicale.

Il test per risolvere le divisioni con i numeri viene fatto attraverso un grafico come si studia a scuola anche se è impostato in maniera diversa. Per fortuna c'è un tutorial che vi spiega come funziona, dove è messo il dividendo e il divisore. Vi mostra come viene fatta l'operazione e anche i casi in cui ci sono risultati con il resto.

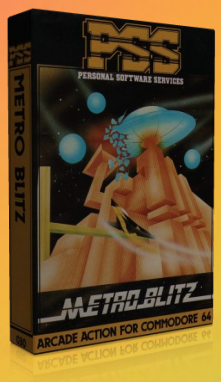


Commodore 64= 7

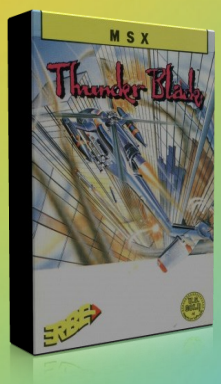
E' un educativo un poco confusionario nel mostrare sullo schermo come le immagini possano aiutare. Inizialmente confondono le idee. Soprattutto le divisioni dei numeri che usano un approccio un po' diverso che richiede pratica nell'esercizio incluso.

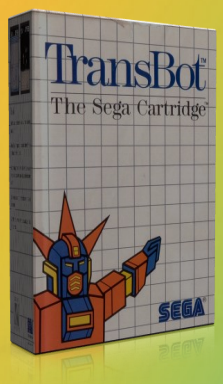
Box Art: Copertine in 3D

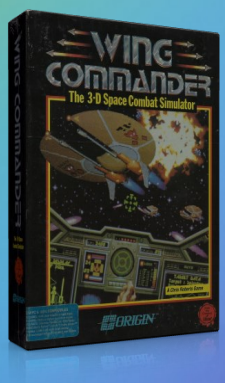












Volume 5, Numero 5
Maggio 2019

REV'N'GE!

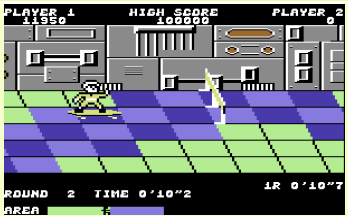


Top 3

Miami Cobra GT



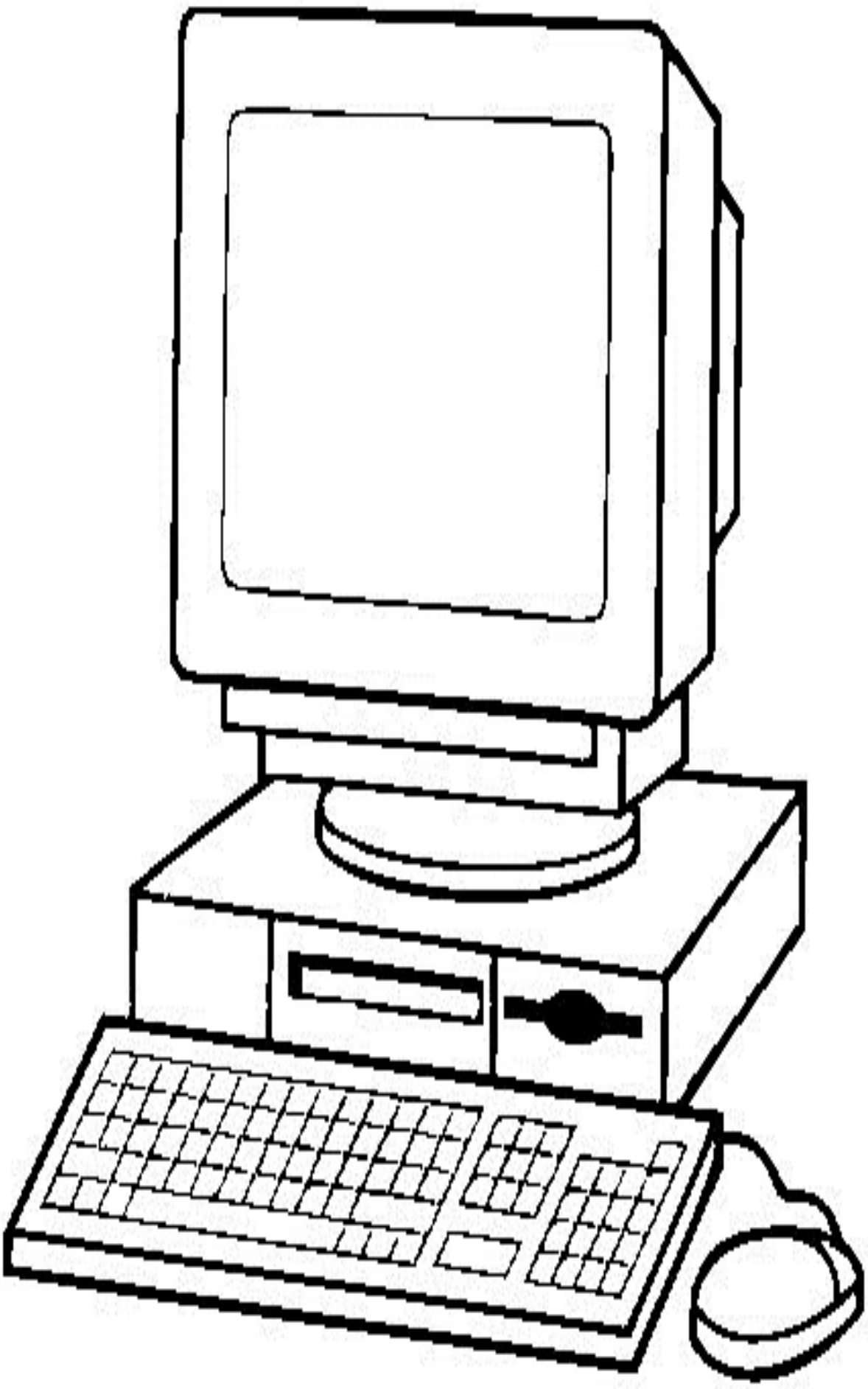
Metro-Cross



Bandits




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



Silver

Commodore 64 (1983, Commodore Electronics)

Ebbene si, anche su Commodore 64 non ci sono solo giochi, ma anche applicazioni serie, da ufficio e multimediali, ma questa volta ho voluto recensire un prodotto da ufficio e precisamente, **Magic Desk I**.
Si tratta di un programma che simula una scrivania di un ufficio completo di macchina da scrivere, calcolatrice, telefono e uno schedario.
Con questo programma si può in pratica usare il C64 come un Word Processor e scrivere e gestire documenti che si possono salvare, buttare via attraverso il cestino oppure stampare.



La gestione di un documento viene attivata dalla macchina da scrivere che porta l'utente in un menu dove si scrive il testo che si vuole come se lo si stesse scrivendo ad una vera macchina da scrivere e una volta finito si decide cosa farne: stamparlo, archiviarlo nello schedario o gettarlo nel cestino.
Il sistema di salvataggio o archiviazione è un po' complicato perchè bisogna avere un dischetto vuoto inserito nel drive prima di cliccare in uno dei tre cassetti disponibili.
La parte di scrittura è fatta abbastanza bene, molto semplice, ma essenziale e riproduce più o meno il funzionamento di una macchina da scrivere.
E' un buon prodotto su C64 per provare l'emozione di un Word Processor inserito in una simpatica interfaccia grafica.



Un po' complicato il sistema di salvataggio e vi consiglio di tenere il disco del programma protetto. Usate un disco vuoto per i salvataggi.
E' un prodotto abbastanza limitato, ma va considerato che avere un Word Processor su un Commodore 64 nel 1983 per creare documenti e stamparli era sicuramente una possibilità alternativa seria su un sistema principalmente usato solo per giocare.

Commodore 64= 8

Che dire di Magic Desk I? Un programma simpatico per usare un Word Processor in un ambiente che simula un ufficio, ma che alla fine potrebbe stancare per avere un solo tipo di uso e un sistema di salvataggio un po' complicato.
Il potenziale è, tuttavia, molto alto perché si tratta di un Word Processor per il Commodore 64 con una grafica che vi immedesima al lavoro in un ufficio.


Al prossimo incredibile numero
#99
Giugno 2019