REV'n'GE! #100

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro - 25 Luglio 2019 - Retro Emulator Vision and Game - Volume 5 - Numero 7

Undead Line

Un divertente e frenetico Shoot'em Up per MSX TurboR

ShapeShifter

Tutorial per emulare il Macintosh 68k con un Amiga AGA

ALTRE RECENSIONI: Octapolis * Cool Croc Twins * Kung Fu Master * Front Lines * Space Gun * Sky Strike Plus * Mig-29 Soviet Fighters * Space Shuttle: A Journey into Space * Frightmare * Pacman * Ninja Kun * Thanatos * Space Rider * Goblins III * Troubadours * Count and Add * NetConnect 2

RECENSIONI CONSOLE: Mercs * Mighty Final Fight * Zelda II: The Adventure of Link



EDITORIALE NUMERO 100

Numero 100!!

Ce l'ho fatta ad arrivare a questo doppio zero che sembrava impossibile da raggiungere quando ho deciso di fare un numero al mese, ma questi anni sono passati alla svelta. Tanti dubbi ho avuto nel corso di questi mesi se finire in bellezza con questo numero, che tutto sommato, era anche giusto dopo aver raccontato di tantissimi giochi vintage. Si va avanti perché è bello vedere questi tre numeri stampati sulla cover della fanzine e per un po' sarà così per godermi questo momento, almeno fino al numero di Dicembre. Poi si vedrà.

Questo numero sarà caratterizzato dai, almeno lo spero, migliori giochi per le varie piattaforme che sono più conosciuti e famosi e che ognuno dovrebbe avere voti molti alti solo a nominarli e nella anteprima dello scorso numero uno di quelli recensiti oggi lo è per partito preso. Mi piaceva quando ci giocavo e quindi per me è un top game. Non solo quello, ma ho scelto otto giochi nell'anteprima che sono ottimi, ma ne ho trovati altri. Il mio sogno sarebbe anche recensire giochi nuovi, ma questo si vedrà nel corso dei prossimi numeri se sarà fattibile oppure no.

Buona Lettura

MAIN PREVIEW #101



Anneau de Zengara - Amstrad CPC

E' un RPG di Ubi-Soft sulla falsa riga di Zelda II per il NES dal quale prende alcune cose come la visuale in 2D per i combattimenti anche se ha una interfaccia notevolmente più complessa e quindi molto più adatto ai fan degli RPG classici.



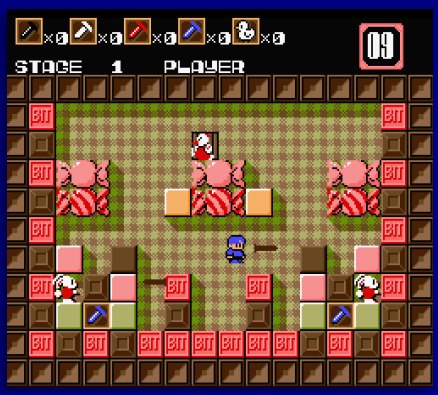
Mercs - Sega Master System

Dopo l'ottima versione per il Mega Drive resta da vedere se anche la versione per il fratellino minore è altrettanto valida, fermo restando le differenze grafiche e sonore.



Multi-Plex - MSX TurboR

E' uno sparatutto che a parole non vi fa capire quando sia veloce e frenetico. Ha tantissimi potenziamenti per le armi e una volta che siete ben equipaggiati non vi fermerà più nessuno.



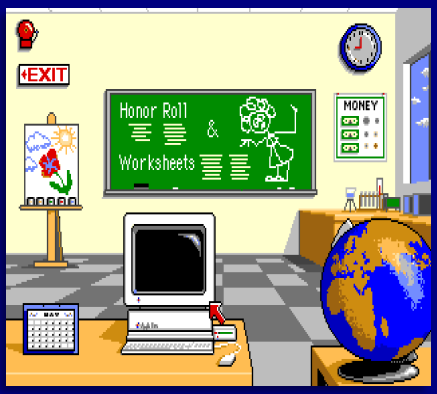
Quinpl - MSX2

E' un rompicapo che non conosco e nel numero 101 sarà la prima volta che ci giocherò. Ho visto solo la schermata del titolo e sono rimasto impressionato da una qualità che non pensavo si potesse tirare fuori da questo Computer.



RISK - Rapid Intercept Seek and Kill - Commodore 64

Immaginatevi un Defender con una grafica rinnovata per stupirvi gli occhi e garantire una giocabilità più che buona. Staremo a vedere nel prossimo numero.



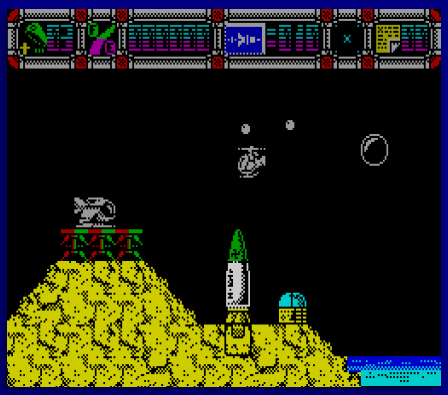
Talking Classroom - Apple II GS

E' un educativo che vi porta direttamente in una classe di scuola in cui voi siete un maestro e dovete insegnare alcune cose ai vostri alunni.



Rocky: Super Action Boxing - Coleco-Vision

E' il gioco tratto da uno dei film di Rocky in cui dovete affrontare l'avversario che è l'attore che interpretava Mr. T in A-Team.
Grafica stupenda, i personaggi si muovono bene e tante altre piccole chicche che leggerete nel prossimo numero.



Task Force - ZX Spectrum

E' uno Shoot'em Up a scorrimento multiplo in cui dovete distruggere o evitare i vari nemici. Ricorda molto da vicino Cybernoid per come sono costruiti i livelli e per la gravità fortissima che incide molto nel modo di superare i vari ostacoli. Anche i bonus sono molto simili.

Sommario Numero 100 — Luglio 2019

Cool Croc Twins	Commodore 64	**7**
Count and Add	ZX Spectrum +3	**30**
Frightmare	ZX Spectrum	**17**
Front Lines	DOS	**11**
Goblins III	Amiga / DOS	**9-10**
Kung Fu Master	Apple II	**8**
Mig-29 Soviet Fighters	Commodore 64	**14**
NetConnect 2	Amiga 1200 / A4000	**35**
Ninja Kun	MSX	**18**
Octapolis	Commodore 64	**6**
Pacman	CoCo	**18**
ShapeShifter	Amiga 1200 / A4000	**23-24**
Sky Strike Plus	Atari ST	**13**
Space Gun	Atari ST	**12**
Space Rider	Amstrad CPC	**19**
Space Shuttle	Amstrad CPC	**16**
Thanatos	ZX Spectrum 128k	**19**
Troubadours	Atari ST	**29**
Undead Line	MSX TurboR	**15**

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.





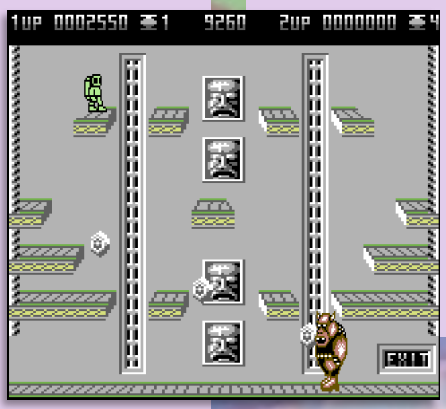
Commodore 64 (1987, English)

Octapolis è un titolo per il Commodore 64 che unisce in un unico gioco due generi diversi: una fase in cui è uno Shoot'em Up molto simile ad Uridium e una seconda fase in cui è un gioco di piattaforme.
E' un titolo ripetitivo perché i livelli sono formati da queste due fasi, ma sono così accattivanti e con una difficoltà ben calibrata in cui vi impegnerete per finirlo come mai non avete immaginato di fare. Una volta finito ci rigiocherete ancora.

Il gioco si svolge nel 3897 dove l'Impero Galattico ha conquistato l'intera galassia tranne il pianeta Octapolis il quale usa un potere telecinetico per rendere i piloti stupidi. Dopo 200 anni trovano un pilota immune a questo potere, voi, che deve distruggere le difese di Octapolis sparse in otto città.
La prima fase del gioco è, come detto, uno sparatutto a scorrimento orizzontale e fino a qui penserete a cosa c'è di così eccezionale se non per il fatto che lo schermo è diviso in due parti che mostra due angolazioni diverse del paesaggio: una è laterale e l'altra è dall'alto.
Perché è stata fatta questa doppia visuale?



Per complicare le cose e rendere questa fase più complicata, ovviamente! I nemici non solo volano a diverse altezze, ma anche su piani diversi che orizzontalmente non potete vedere.
Con la visuale laterale distruggete i nemici che volano in alto e in basso e con la visuale a volo d'uccello distruggete quelli che volano alla vostra destra e alla vostra sinistra.



Quando avete distrutto tutti i nemici o dopo un po' di tempo si illumina la pista di atterraggio, dovete rallentare e manualmente atterrare per accedere alla seconda fase che è all'interno della città in cui dovete distruggere degli "occhi malvagi" ed evitare i giganteschi nemici che sono immuni alla vostra pistola laser.
Anche questa fase sembra semplice, ma non lo è perché le piattaforme sono costruite in un certo modo per creare un percorso che dovete studiare molto attentamente per raggiungere tutti questi occhi. Tenete a mente che i salti sono in diagonale e alcuni occhi dovete colpirli mentre eseguite il salto. Non è facile saltare in questo modo su delle piattaforme posizionate in un modo tale che al minimo errore precipitate nel vuoto o contro un guardiano.

Tecnicamente è un titolo eccellente sotto tutti i punti di vista perché ha una grafica bella durante la fase di sparatutto con una cura molto dettagliata per ogni particolare anche per dare il giusto realismo ai materiali delle astronavi e anche delle città.
La seconda fase è ancora più bella perché aumenta la qualità del disegno e la cura nella animazioni dei nemici, del vostro salto e anche del fondale che deve ricreare le giuste ambientazioni.
Anche la musica è di altissimo livello con delle melodie che sono perfettamente azzeccate non solo per dare ritmo all'azione, ma anche perché sembrano perfettamente in tema a quello che vedete sullo schermo.
La difficoltà è ben calibrata e quindi direi che è il primo Top Game di questo numero 100.
Buon divertimento!

Commodore 64= 9

C'è poco da dire con un voto del genere. Perfezione assoluta sia nella grafica, nel sonoro, nella giocabilità e difficoltà. Pur essendo ripetitivo non vi stancherà mai e anche quando lo avrete finito ci giocherete ancora nel tempo.
Questa idea della doppia visuale nello Shoot'Em Up a me è piaciuta fin da subito e poi la seconda fase va studiata piattaforma per piattaforma e anche i movimenti dei giganteschi nemici per capire come evitarli.



Gold

Commodore 64 (1992,

Cool Croc Twins è un gioco di piattaforme a singolo schermo con una meccanica un po' diversa da quelli classici perché non cadete dalle piattaforme, ma potete camminare sopra e sotto di esse e grazie alla gravità passare a quelle sottostanti.
Voi siete uno di due fratelli di Coccodrilli, Punk e Funk, con lo scopo di raggiungere la bellissima ragazza coccodrillo superando 60 livelli in cui dovete illuminare delle lampadine colpendole con la testa per tre volte.
Ovviamente non siete da soli perché



ci sono i vostri nemici che cercheranno in tutti i modi di impedirvi di raggiungere il vostro obiettivo in ciascuno di questi livelli e altri che colpiranno questi lampadine per spegnerle.



Anche loro possono camminare sopra e sotto le piattaforme e sfruttare la gravità per passare da una all'altra come fate voi e questo complica le cose perché è una corsa a chi arriva prima alle lampadine.
Potete, tra l'altro, giocare da soli oppure insieme ad un vostro amico per sfidarvi a fare più punti dell'altro.

Dopo una bella introduzione animata di alta qualità c'è la schermata introduttiva anche questa decisamente accattivante in cui potete solo scegliere se giocare da soli o in due.
E' un gioco molto divertente perché non è facile colpire queste lampadine dato che il controller del joystick (predefinito) è al contrario e dovete abituarvi che mettere la leva a sinistra vuol dire andare a destra e viceversa. Ci vuole del tempo per abituarsi.
Questa cosa di poter camminare sulle piattaforme o i bordi dello schermo senza mai cadere è sicuramente una buona cosa anche se non è facile perché i nemici fanno le stesse cose e ogni tanto, nei livelli avanzati, ce ne sono altri, come i leoni, e anche degli oggetti che se colpiti vi fanno cambiare direzione e potete rischiare di andare a sbattere contro un nemico che si trova in giro per la stanza.

La grafica è davvero bella e colorata soprattutto i fondali che sono ben disegnati. La giocabilità è su altissimi livelli grazie ad una difficoltà ben calibrata e anche per il livello di sfida che vi porta ad impegnarvi serialmente per imparare ad usare il joystick con i comandi invertiti e cercare anche di arrivare più lontano possibile grazie a dei codici che vi vengono dati ogni 5 livelli.
Per chi non vuole usare il joystick predefinito è possibile impostare quello classico con i comandi non invertiti.

Commodore 64= 9

Eccellente gioco di piattaforme che vi colpisce per la sua qualità grafica e di giocabilità che vi impegneranno fin da subito in modo calibrato e 60 livelli non vi pesano grazie ad un sistema di codici ogni 5 livelli.
E' vero che potete scegliere il tipo di joystick, ma quello predefinito è stato scelto perché in effetti da un qualcosa in più alla giocabilità. E' una novità rispetto al classico gioco di piattaforme.

KUNG FU MASTER

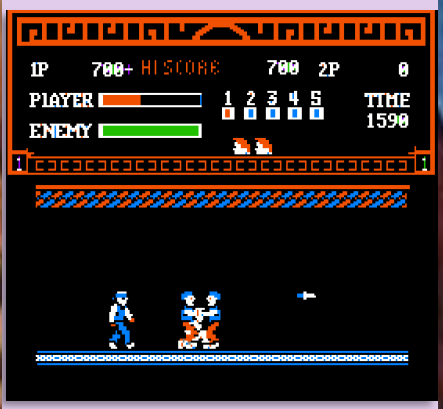
Apple II (1985, Data East)

Silver

Kung-Fu Master è un Beat'em Up a scorrimento laterale in cui a suon di pugni e di calci dovete sconfiggere tutti i nemici di vario tipo e salvare la borseggiatrice Silvia che è stata catturata dal cattivo di turno, Mister X.
E' un titolo che è basato su un film dello stesso nome dove voi interpretate Thomas, un maestro di Kung-Fu, che è anche proprietario di un ristorante.
La ragazza che dovete salvare si trova nel castello di Mister X, nella parte più alta che dovete raggiungere facendo fuori tutti i suoi sgherri usando la vostra tecnica di arti marziali e facendo attenzione a quelli che vi lanciano i coltelli. Con la vostra tecnica potete colpire con un calcio questi ultimi e rilanciarli indietro, ma non è sempre facile.



Una caratteristica di questo gioco di azione è il numero elevato di nemici che dovete affrontare che arrivano da ogni direzione, sia davanti che dietro e alcuni di loro vi bloccano per le spalle per diventare vittima di altri.
Non solo tirare calci e pugni, ma an-

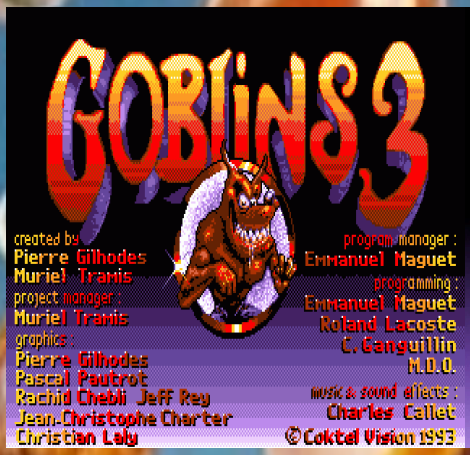


che cercare di liberarsi da queste prese, muovendo forsennatamente il joystick prima di perdere una delle poche e preziose vite.

Ci sono diverse opzioni prima di poter iniziare la vostra avventura che riguardano il numero dei giocatori, il tipo di controller tra tastiera e joystick e la difficoltà.
La giocabilità è molto buona e non ci sono problemi di velocità quindi vi divertirete come nell'originale anche se dal punto di vista grafico è forse un pugno in occhio perché non ha nessun fondale colorato, ma un tinta unita nera.
Non fa molta differenza, tuttavia, perché non cambia la sostanza e per quello non vi darà noia vederlo un po' così semplice.
I personaggi invece sono molto buoni, ben colorati, hanno ottime animazioni e sicuramente dal punto di vista estetico è in linea con i giochi più belli su Apple II e, come detto, il divertimento e l'impegno originale ci sono tutti.
Il sonoro è forse la parte un po' meno bella perché troppo acuto per le orecchie, ma in generale è in linea con il suo hardware.

Apple II= 8

E' Kung-Fu Master come l'avete giocato nell'originale o nelle altre versioni. E' forse meno bello esteticamente, ma mantiene la stessa giocabilità e divertimento.
Non delude sotto nessuno aspetto a parte l'audio e una grafica ridotta nei fondali.





Amiga, 1 MB (1993, Sierra)

DOS, 570k + 1MB (1993, Sierra)

Goblins III (conosciuto anche come Goblins Quest 3) è il capitolo finale di un'avventura grafica demenziale che punta tutto sull'umorismo delle varie azioni che fate fare al protagonista e come risolve certi enigmi.
Come nei gli altri due capitoli è basato interamente sulla soluzioni di questi enigmi in stanze molto piccole e quindi rimane un'avventura, ma non c'è



l'esplorazione di nuovi ambienti dato che per passare ad una nuova area dovete risolvere tutti gli enigmi presenti nel livello in corso.
Il genere potrebbe essere riassunto come "Puzzle Punta e Clicca" perché si gioca con il mouse, si raccolgono gli oggetti che poi vanno usati al momento opportuno, ma sempre in questo nuovo concetto di passare le varie aree dopo il superamento di tutti gli enigmi.
Per rendere questa "avventura" più emozionante il protagonista, Blount, si trasforma in altri esseri che verranno svelati durante il gioco.

Due regni vicini guidati uno da Re Bodd e l'altro guidato dalla Regina Xina decidono di partecipare ad una gara esplorando un labirinto, ma improvvisamente il guardiano del labirinto muore, sua figlia scompare e Re Bodd viene colpito da una maledizione. In mezzo a tutto questo casino ci siete voi, il goblin Blount, che deve intervistare il Re e la Regina mentre gli eventi lo porteranno a trasformarsi un Lupo Mannaro ed innamorarsi.



Potete già immaginare l'umorismo che c'è dietro questo titolo ad ogni azione che farete e che va giocato perché per certi aspetti è anche meglio degli altri due capitoli.
Questa recensione riguarda la versione Amiga e DOS che sono un po' diverse perché la versione Amiga ha avuto dei tagli abbastanza evidenti che, tuttavia, non tolgono nulla alla soluzioni degli enigmi.
Quello che manca sono le scene tra un livello e l'altro che non vi permettono di capire come procede la storia e quello che sta succedendo.
Questa versione ha solo tre musiche che si ripetono all'infinito per tutte le varie zone.
Successivamente è uscita una versione su CD-ROM che oltre ad avere le tracce audio, il parlato dei vari personaggi è stato renderizzato in Goblinish per renderlo più credibile.
Le due versioni in prova sono quelle su dischetto per parità di condizioni e configurazione abbastanza simile a parte la grafica in VGA della versione DOS.

La versione Amiga, pur meno colorata, con l'eliminazione delle scene di intermezzo e musiche ridotte a tre melodie, rimane un bellissimo gioco che non delude i fan di questo titolo per la demenzialità del protagonista e del suo buffo modo di risolvere le cose.
La qualità della poche musiche sono eccellenti e comunque i personaggi hanno un minimo di Goblinish che, seppur non paragonabile alla versione su CD-ROM, vi piacerà notevolmente.

Una nota negativa è che la versione Amiga è su 6 dischetti e usa solo il DF0: e tuttavia non è un problema perché i livelli sono in sequenza e quindi ogni disco ha quelli che vi servono senza obbligarvi a noiosi cambi. Per fortuna si può installare su Hard-Disk rendendovi la vita più bella e divertente. Ricordo che, tuttavia, al tempo avere un HD su Amiga 500 era difficile e costava tantissimo.
Se non avete almeno 1 MB di memoria caricatevi un altro gioco.



Come anticipato dopo la schermata del titolo siete in azione senza troppo fronzoli e senza una introduzione che vi spiega cosa fare, chi siete o il vostro scopo.
Come ogni avventura di questo tipo e come già detto varie volte ci sono scene divertenti quando sbagliate o fate una brutta figura e sono degni di quei cartoni animati che vi fanno ridere ogni volta che li vedete e li rivedete, come ad esempio, quando state per prendere il paracadute nella prima scena, cade un masso e ve lo porta via. Voi in piedi tirate fuori una pistola e vi disintegrate la faccia. Ovviamente ricresce immediatamente.



Il gioco è pieno di queste "buffonate" che lo rendono unico nel suo genere.
Nella parte alta dello schermo ci sono delle opzioni che alcune di queste vi chiederanno di inserire il "disco 1" per avere la spiegazione di quello che dovete fare nel livello in corso. Per tornare al gioco, ovviamente, dovete cambiare disco come vi viene suggerito.
Tra le varie opzioni ce ne è una molto importante che è il "joker" che vi permette di avere 3 aiuti che vi consiglio



di scrivere su un foglio perché ogni pergamena vi dice molte cose su quello che dovete fare. E' un trucco interno e molto essenziale per questo tipo di gioco.

La versione DOS richiede un certo preciso quantitativo di memoria base ed estesa e, va rispettata quella di base, altrimenti ci sono crash improvvisi. La memoria estesa serve per avere il massimo di musiche ed effetti sonori e, devo dire, che la qualità audio non è da meno della versione Amiga.
La grafica VGA è molto bella e curata in ogni dettaglio e più completa perché viene meglio evidenziato l'ambiente dove vi trovate e poi nel corso del gioco avete più facilità di comprendere quello che vi succede nella trama principale. Per quanto riguarda gli enigmi sono gli stessi per entrambe le versioni.

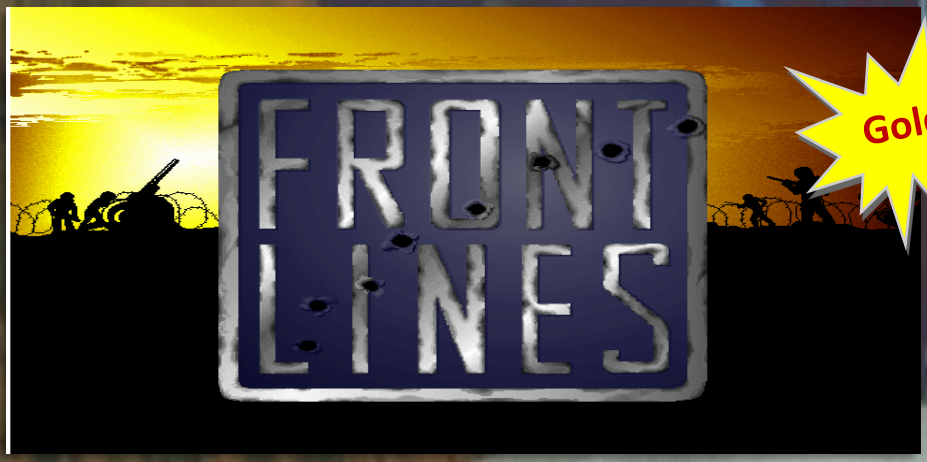


Amiga= 9

Eccellente gioco che pur avendo delle limitazioni e tagli rispetto alla versione DOS è una delle avventure più belle di sempre. La demenzialità e le buffonate del progratonista lo rendono uno dei giochi più divertenti mai visti su Amiga.
Non fatevelo scappare perché merita moltissimo.
Se avete un HD è un must!!
Le sequenze di intermezzo ci sono, ma sono state ridotte ad una semplice immagine.

DOS= 9,5

Rispetto alla versione Amiga ha una grafica migliore con tante aggiunte in più anche divertenti. Gli effetti sonori sono veramente belli e in alcuni casi anche molto più completi in qualità. Le musiche sono tante e tutte adattate ai vari livelli.
Ci sono tante sequenze di intermezzo animate durante la soluzione degli enigmi e tra un livello e l'altro che rendono il tutto molto più emozionante.
Chi ha un PC anche di fascia molto bassa non ci pensi due volte.

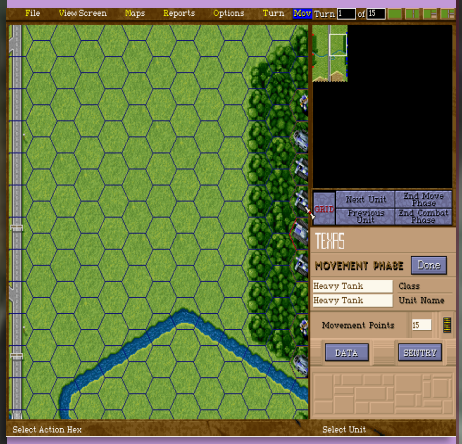


Gold

DOS, 386, 4 MB (1994, Impressions)

Front Lines è uno strategico di guerra che si svolge nel prossimo futuro tra il 2020 e il 2044 tra gli Stati Uniti e la Germania con alcune interessanti caratteristiche come, ad esempio, un combattimento uno-contro-uno via modem.

Essendo un gioco di guerra moderno sono disponibili nuove tecnologie



come armi al laser, soldati con potenti armature, sistemi di combattimento ultra futuristico e proiettili in grado di fare dei danni che nemmeno oggi è possibile immaginare e progettare.

E' una rivisitazione della Seconda Guerra Mondiale in chiave moderna perché le forze che si combattono sono sempre le stesse.

I campi di battaglia sono abbastanza diversi per dare vantaggi e svantaggi per entrambe le forze in campo e il gioco fa uso di una limitata rappresentazione geografica dell'Europa che da un senso al perché sono militarmente importanti.

Lo scopo del gioco è vincere tutte le missioni che hanno più di un obiettivo e anche con limitazione di tempo. Ogni obiettivo completato vi da dei punti vittoria e vince il giocatore che ha più punti.

E' un gioco uscito solo per DOS, ma era prevista anche una versione Amiga curata da "Andrew Prime", ci furono diverse anteprime su famose riviste, ma non fu mai realizzato. Io mi ricordo che una di queste gli sviluppatori si lamentano del fatto che Amiga 500/600 avevano solo 1MB, mentre su PC erano richiesti 4 MB. L'unica soluzione era di realizzare solo un gioco per A1200. E come sapete non è mai uscito nemmeno su questo modello.

Il gioco è chiaramente molto ispirato a Battle Isle per una mappa ad esagoni con una visuale identica e anche dal punto di vista grafico non ci sono molte differenze.

Non c'è una campagna completa, ma moltissime missioni singole che sono divise per difficoltà più una che un "tutorial".

Sul campo di battaglia dovete scegliere se riposizionare le vostre unità oppure accettarle come sono (voi potete scegliere se essere il giocatore blu o rosso), giocare con o senza la griglia ad esagoni.



Anche la gestione delle unità sono esattamente come il gioco da cui trae ispirazione con alcune piccole differenze tipo alcune unità già selezionate automaticamente non potete selezionarle di nuovo, ma procedere direttamente a cliccare la cella sulla mappa. Avete tanti punti di movimento (molti di più di quanti ne avevate in Battle Isle) per preparavi a fare belle battaglie che sono automatizzate. Appena una vostra unità intercetta il nemico inizia la battaglia.

Quando vi trovate con delle unità già selezionate potete usare l'interfaccia per sceglierne in sequenza un'altra e avviare il movimento.

Nei menu a tendina avete dei settaggi sul dettaglio e la gestione della simulazione e del fuoco amico, vari reportage sullo stato di ogni unità e infine una personalizzazione dell'interfaccia grafica.

DOS= 9

Come punto di riferimento va preso Battle Isle che viene battuto per la semplicità di Front Lines di muovere le unità con tantissimi punti di movimento e combattimento abbastanza veloci perché basta semplicemente intercettare l'avversario.

Il gioco richiede un 386, ma meglio provarlo su un 486 perché richiede abbastanza potenza bruta per essere gestito non per la grafica, ma per la simulazione in se che prevede la gestione dell'IA.

L'interfaccia se personalizzata al massimo può diventare dura da capire, mentre quela predefinita è davvero eccezionale per la sua estrema facilità di entrare in campo e lottare per la vittoria.



Gold

Atari ST, 1 MB (1992, Ocean)

Space Gun è uno sparatutto con una visuale in prima persona, ma non vuol dire che è in 3D, perché avete un mirino sullo schermo per distruggere tutti i nemici e le varie difese che troverete.
E' un gioco fortemente ispirato al film "Aliens" per i nemici che incontrate che sono mostruosi e molto grandi e quando sono in primo piano davanti a voi vi danno dei graffi e morsi che fanno male alla vostra salute.
Avete quindi a che fare con ogni tipo di alieno e anche quelli che uscivano dalle uova e si attaccavano alla vostra faccia per far crescere i loro cuccioli nel vostro corpo. Nel gioco sono noiosi perché piccoli e possono arrampicarsi su ogni parete, soffitto compreso.





La storia si svolge nel 2039 (*quando fu realizzato era il futuro e oggi non più di tanto*) in cui l'uomo viaggia nello spazio per cercare nuove forme di vita. Questa astronave viene abbordata da una razza aliena particolarmente ostile che riuscirà anche a prendere il controllo dei sistemi di difesa interni. L'equipaggio invia una chiamata di emergenza che vi porta subito in azione perché voi siete l'eroe solitario che deve salire a bordo dell'astronave e spazzare via tutti gli alieni e salvare l'equipaggio.
La meccanica di gioco è quella di "Operation Wolf" (è il gioco di riferimento anche se ce ne sono molti altri simili) e per alcune versioni sono supportate anche le Pistole Laser.
L'interfaccia è decisamente quella di Aliens con tanto di radar che segnala la posizione dei nemici e la distanza tra voi e loro.
E' un gioco arcade di pura azione e il divertimento è davvero spettacolare per chi amava il film e l'azione di Operation Wolf.

La versione Atari ST è buona per ricreare gli ambienti dell'astronave che sono per l'occasione molto cupi per mettere anche in risalto gli alieni che sono di un colore verde lucertola con zanne e unghie affilatissime.
Il movimento è automatico e quello in avanti nei corridoi è davvero impressionante in cui voi dovete solo puntare il vostro mirino e sparare fino a quando avete le munizioni perché gli alieni sono molto resistenti.
Ecco forse lo sono fin troppo perché gli alieni e le difese automatiche richiedono il doppio o anche il triplo di quelli che servivano nell'originale e ad un certo punto sullo schermo ci sono troppi nemici in cui non riuscite più ad uscirne fuori. C'è anche il problema che il vostro fucile si inceppa dopo un po' e bisogna aspettare qualche secondo per ripartire in mezzo ad una orda di nemici.
Per compensare la difficoltà ci sono diversi "crediti" per continuare la vostra battaglia in difesa dell'umanità.

Atari ST= 9

Malgrado una difficoltà secondo me un po' troppo esagerata in questa versione, rimane un titolo eccellentemente convertito e che, per il limiti hardware, è molto fedele alla versione originale specialmente per la meccanica di gioco e struttura dei livelli.
La grafica è buona, ben colorata anche se il mirino è troppo piccolo e alle volte lo perdete e nella frenesia non riuscite a vederlo.
Audio di qualità tipica Atari ST e non incide nulla nella giocabilità.



Gold

Atari ST, 512k (1990, Atlantis)

Sky Strike Plus è uno Shoot'em Up a scorrimento multiplo per Atari ST che fa sembrare JetStrike un clone di questo gioco per il tipo di visuale e di una grafica minuta, ma molto dettagliata.
L'unica grande differenza è che non avete una scelta di aeroplani di ogni epoca da poter pilotare, ma solo uno Spitfire Supermarine MK XIV e siete nell'anno 1946, subito dopo la Seconda Guerra Mondiale con lo scopo di difendere la Colonia Inglese di Stosic dall'invasione della Nazione confinante, Zodvia.
Per poter vincere il gioco dovete completare 56 missioni in cui distruggere gli aerei nemici evitando di fare danni agli edifici e uccidere i civili ed è forse questa la parte più difficile e se avete una grande abilità di pilota lo dovete dimostrare.



Per completare le missioni avete 5 aerei, ma 1 sola vita. Esattamente come nella realtà. Potete perdere un aereo, ma salvarvi la vita, ma se la perdete il gioco termina all'istante.



Come sparatutto a scorrimento laterale l'aereo ha un suo modo di essere controllato con il joystick o la tastiera ed essendo un aereo ad elica dovete stare attenti ad evitare stalli dovuti alla velocità soprattutto salendo di quota.

Il gioco è molto bello perché ogni cosa è stata ben riprodotta nel paesaggio e anche lo sfondo in lontananza appare ancora più credibile grazie ad una retinatura che adempie perfettamente al suo scopo. Bellissimo il cielo azzurro con le sue nuvole che danno realismo allo scenario. Peccato che lo sfondo sia semplicemente disegnato e non sia anche parte attiva come le nuvole in cui nascondersi.
Difficile, come era prevedibile, il controllo dell'aereo perché lo stallo è molto facile da provocare dato che in 2D avete praticamente ogni tipo di rotazione e chi ha giocato a JetStrike su Amiga e PC sa bene cosa vuol dire.
Ci sono anche scene finali disegnate bene che sono degna conclusione della perdita dell'aereo o della vostra vita.

Atari ST= 9

E' il gioco che ha ispirato sicuramente JetStrike perché se li guardate entrambi sembrano realizzati dalla stessa mano.
La grafica è curata bene in ogni dettaglio e con dei fondali molto realistici.
Difficilissimo pilotare un aereo in uno scrolling laterale, ma il bello del gioco è anche questo.



Commodore 64 (1989, Codemasters)

Mig-29 Soviet Figther è uno Shoot'em Up in terza persona in un paesaggio tridimensionale che non vuol dire a poligoni, ma solo per la visuale che sicuramente rende il solito gioco di azione di volo un poco più emozionante che lo scorrimento classico.

E' un titolo che assomiglia molto a "Afterburner" il quale fu convertito decentemente su Home Computer e Console.

Qui ora avete un buon arsenale di armi che comprendono bombe, missili aria-aria e addirittura una bomba nucleare.

Ci sono tanti nemici che sono rappresentati da aerei, carri armati e



vari tipi di installazioni che vanno tutti semplicemente distrutti usando le armi che avete a disposizione che, tuttavia, non sono illimitate.

Ogni tanto dal cielo scendono dei rifornimenti o potenziamenti con un paracadute che devono essere presi



per evitare di trovarvi senza munizioni, senza energia e senza carburante. Avete solo 1 vita e pochissima energia.

Le aree in cui volerete sono di diverso tipo e per passare alla successiva dovete affrontare un boss di fine livello.

Devo dire che al primo impatto mi sembrava un clone del gioco recensito nel numero scorso per Amstrad CPC 6128 e ancora prima per lo ZX Spectrum, ma sembra un titolo ben diverso. Sicuramente è uno sparatutto che poteva essere degno di essere giocato a lungo se la difficoltà fosse stata meglio calibrata.

Se la grafica è bella e dettagliata con vari tipi di nemici, il paesaggio 3D scorre molto bene e scala ottimamente nella distanza, la difficoltà è molto elevata e difficilmente riuscirete a superare il primo livello. Non è tanto il numero di nemici da affrontare, ma il fatto di avere armi limitate e manca purtroppo il mitragliatore che di solito è sempre presente in ogni aereo.

E' vero che ci sono tantissimi potenziamenti e rifornimenti che cadono dal cielo, ma è talmente frenetico che spesso perdete quello più importante. Avendo pochissima energia è mal calibrato e la giocabilità rimane decente per poco tempo e poi arriva la frustrazione perché è troppo difficile e vi porterà a cercare un trainer altrimenti non lo caricherete mai più.

Commodore 64= 6,5

E' un gioco che porta sul Commodore 64 il vero Afterburner con una bella grafica e una cura anche nello sparare le armi, ma è troppo difficile e avete solo 1 vita con una energia quasi nulla.

E' un peccato perché la cura estetica è davvero accattivante con un 3D che funziona bene.

Se la difficoltà fosse stata meglio calibrata sarebbe stato un altro gioco. Sul Commodore 64 sembrava una moda fare giochi frustranti perché si pensava durassero di più. Non era così.



Gold

MSX TurboR (1989, T&E Soft)



Undead Line è un divertente Shoot'em Up a scorrimento verticale per MSX TurboR che da tanta qualità estetica a questo titolo grazie al suo potente processore RISC a 16-Bit.
Dopo il caricamento assistete ad una bella presentazione animata del gioco che vi introduce alla storia e una



schermata del titolo che vi esalterà per la cura con cui è stata fatta e che anima la vostra curiosità di vederlo in azione.

E' uno sparatutto in sei livelli e alla fine di ciascuno di essi c'è un boss da sconfiggere per passare al successivo. Avete ben tre personaggi tra cui scegliere (ciascuno di essi ha un'abilità speciale da usare con il secondo pulsante del joystick) e potete iniziare dal livello che volete, ma meglio dal primo e poi tutti gli altri in sequenza. E' un clone di Commando per il tipo di azione con tanti bonus per potenziare le vostre armi.

La giocabilità è immediata e divertente con una frenesia di questo genere di titolo, ma sicuramente superiore a Commando che in confronto sembra una passeggiata. Le ceste che contengono i vari potenziamenti sono tantissime e sparse lungo il livello e avete sempre a disposizione qualcosa per ravvivare l'azione.
Alcuni potenziamenti vi danno armi potenti e distruttive, altri invece no e



questo vi condiziona nel gioco perché se avete un'arma che fa poco effetto andate a cercare quella giusta e lo fate allo sbaraglio.
E' talmente difficile che le tre vite con una lunga barra di energia ciascuna potrebbero non bastare.

I nemici sono tanti, appaiono dal nulla, escono fuori da alcune ceste, alcuni potenziamenti si uniscono a voi come un drone e sono simili ai nemici e ogni tanto vi confondete.
La cura estetica è ad altissimi livelli con un dettaglio che mette in risalto ogni cosa presente sullo schermo: il vostro personaggio. i vari tipi di nemici, le armi e i paesaggi che sono disegnati in maniera impeccabile con varie animazioni se disponibili.
Lo scrolling è fluidissimo ed è una parte importante per garantire una buona giocabilità indipendentemente dalla difficoltà che è molto elevata.
Ultimo, ma non ultimo il sonoro davvero di grande qualità.
Il gioco sta su 2 dischetti da 3,5".

MSX TurboR= 9

Eccellente sparatutto sotto tutti i punti di vista in cui esalta il papà di questo genere e vi da tanta gioia da vedere e divertimento assicurato come meccanica di gioco e divertimento.
E' un po' troppo difficile, per i miei canoni, ma ciò non toglie la sua grande giocabllità e la possibilità di poter scegliere tre personaggi e i singoli livelli gli garantisono il voto e la medaglia d'oro.



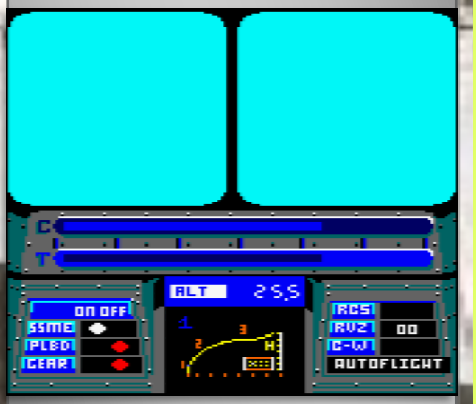
Gold

Amstrad CPC (1986, Activision)

Space Shuttle: A Journey Into Space è un simulatore di volo civile spaziale in cui voi siete il comandante dello Shuttle nella sua 101° missione per mettere in orbita un satellite scientifico segreto, attraccare ad altri satelliti e poi tornare sulla terra atterrando alla Base Edward della Air Force.

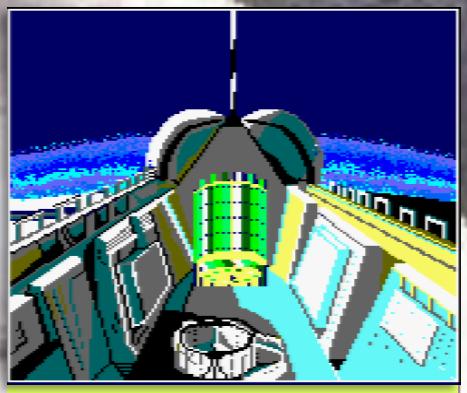
Pilotare uno Shuttle è molto diverso da un aereo perchè ci sono molti più comandi e una visuale ben diversa dato che lo Spazio ha ben pochi punti di riferimento se non le stelle e poi c'è l'atmosfera che è un muro se preso ad un'angolazione sbagliata.

Di certo è un titolo per gli amanti di questo tipo di simulazione che, tuttavia, piace a tutti perché non vi capiterà mai di pilotare uno Shuttle e quindi quale migliore occasione per farlo via Computer.



Il manuale è essenziale e per fortuna non è di quelli mastodontici e quindi avete tutti i comandi e le spiegazioni essenziali in poche pagine e consultabile facilmente.

Consiglio una lettura approfondita per riconoscere i vari pannelli di controllo nell'abitacolo per sapere a cosa si riferiscono.



Ci sono tantissime cause che portano alla fine della simulazione perché è basata sul realismo e quindi ogni errore provoca la fine del gioco.

Ci sono tre difficoltà da scegliere e la prima (FLT #1) è la più facile e in cui gli errori che fate vengono automaticamente corretti ed è importante per imparare le basi. FLT #2 è la simulazione in cui controllate la maggior parte della strumentazione e il controllo a terra vi assiste in molte operazioni. Con FLT #3 avete il totale controllo dello Shuttle e avete solo il computer di bordo che vi avverte se ci sono problemi che dovete risolvere da soli.

Il primo obiettivo del gioco è quello di decollare e arrivare il più vicino possibile all'orbita del satellite e nel pannello di controllo dell'abitacolo dello Shuttle avete l'indicazione della corretta traiettoria che dovete rispettare altrimenti fallirete. Sono anche indicati i gli stadi in cui i razzi di spinta si staccano automaticamente.

Nel manuale avete un tutorial che vi spiega il primo obiettivo. Come dicevo prima, non è un simulatore di volo a bordo di un aereo e quindi le procedure sono totalmente diverse e vanno imparate anche se non lo farete mai da soli - il manuale è essenziale sempre e comunque.

Se non fate niente per 15 secondi si avvia una demo che vi mostra le potenzialità di questo gioco e dovete aspettare che finisca prima di iniziare la vostra avventura.

La grafica è solo interna in cui vedete un abitacolo semplice ed essenziale dove, comunque, avete tutte le informazioni per portare a termine la vostra missione e anche dare quel giusto realismo.

Il paesaggio esterno, lo Spazio, è visto solo attraverso i finestrini della cabina. Ci sono, tuttavia, varie scene animate che vi mostrano sequenze relative all'apertura dello scafo per mettere in orbita il satellite.

Amstrad CPC= 9

E' una simulazione molto bella che vi permette di sognare a pilotare uno shuttle in tre modi differenti: assistito, semi assistito e manuale.

E' vero che magari è più bello fare tutto da soli, ma per ammirare le potenzialiità di questo programma dovete farlo per gradi e l'ottimo manuale vi aiuterà moltissimo in ciascuna delle tre difficoltà.

La prima di queste è poco più di una demo però vi aiutà molto a capire come funziona e vi da una piccola possibilità di concludere la missione con soddisfazione.

Io credo che FLT #2 sia quella consigliata perché è semi assistita e quindi pilotate voi e gli eventuali errori sono corretti dalla Base di Controllo.

Frightmare presented by CASCADE

ZX Spectrum (1988, Cascade Games)

Silver

Frightmare è un gioco dell'orrore in cui voi state dormendo e siete in un incubo che è diverso dagli altri perché se morite, accadrà anche nella vita reale.
E' il vostro interesse fare bene e cercare di non perdere preziose vite per riuscire a risvegliarvi ancora nel pieno delle vostre forze. Ed è questo lo scopo di questo titolo: dovete resistere il più a lungo possibile per potervi risvegliare.
Sono in azione, tuttavia, delle potenze oscure che cercheranno di non farvi risvegliare e addirittura uccidervi nel sogno in modo che la vostra vita termini anche in quella reale.

E' un gioco a tempo e la salvezza è data dall'orario 8:12. Ogni stanza che visitate, l'orario va avanti di 6 minuti rispetto a quello di partenza e più stanze visitate in cui rimanete in vita e più possibilità ci sono che arriviate sani e salvi al termine del gioco.
Come struttura è un misto tra un gioco di labirinti a piattaforme perché potete arrampicarvi e saltare su ognuna di queste per recuperare munizioni per la vostra pistola e altri armi che vi servono per uccidere, stordire e immobilizzare alcuni tipi di nemici. Essendo un gioco dell'orrore avrete a che fare con orrende creature.
Oltre ad avere risorse limitate per uccidere questi mostri avete anche un indicatore sul "sogno" che deve essere sempre tenuto al massimo e può essere fatto uccidendo i vari nemici.

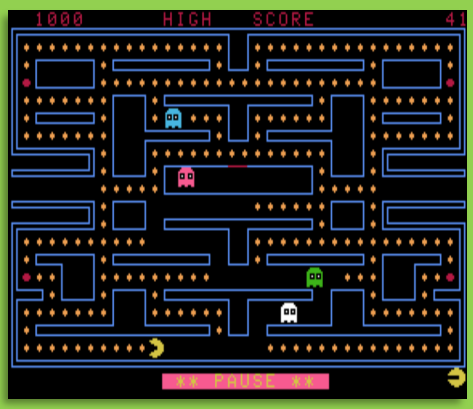




E' molto difficile e praticamente impossibile da completare anche usando i trucchi, ma è stato concepito solo come un gioco per darvi una sfida e non importa se lo finite o no. Accettando questa sfida vi impegnerete al massimo e lo caricherete e rigiocherete nel tempo.
Questa recensione è basata sulla versione ZX Spectrum con 128k ed è molto buona la cura estetica per ricreare ambienti horror e mostri demoniaci che vi faranno tremare ogni volta che entrate in un livello, la corsa a cercare armi e tentare di finire un titolo creato quasi apposta per non essere finito.
La grafica è uguale alla versione 48k a parte la schermata di caricamento e musica durante la schermata del titolo e effetti sonori durante il gioco.
Gli sprite sono trasparenti, ma non toglie che la qualità è molto buona e una giocabilità di alto livello.
Il video allegato è della versione Standard 48k

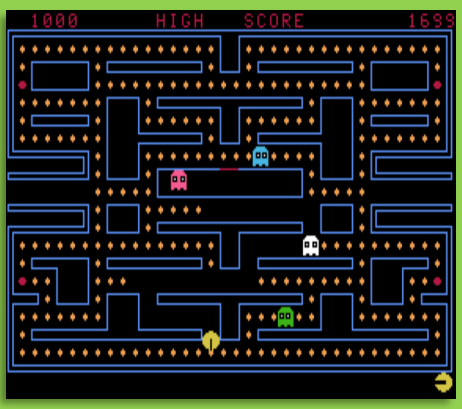
ZX Spectrum 128k= 8

E' un gioco di azione che è una fusione di due generi che prende il meglio di entrambi. Malgrado abbiate più libertà di movimento sa di già visto anche se la giocabilità è abbastanza buona e la difficoltà non eccessiva.
Dal punto di vista estetico è buono così come l'interfaccia di gioco curata e ricercata.
Bene anche la parte musicale.



PACMAN

E' un classico gioco arcade che ha spopolato nelle sale giochi quando è uscito ed è stato convertito su ogni Computer, Console da casa e tascabili.
Siete intrappolati all'interno di vari labirinti inseguiti dai vostri eterni nemici fantasmi e l'unico modo per uscirne fuggire è mangiare tutte le piccole pillole e passare ad un nuovo labirinto.
I fantasmi sono indistruttibili, ma sparse per il labirinto ci sono 4 Pillole Energetiche più grandi che hanno un colore diverso che vi danno la capacità temporanea di mangiare questi fantasmi che vengono poi rinchiusi nella loro tana fino a quando non finisce l'effetto di questa pillola.
Pur essendo un gioco di pura azione ha anche una dose di strategia perché potete decidere di usare le pillole energetiche non per mangiare i vostri nemici, ma per avere libertà di mangiare tutto quello che trovate per lo schermo mentre loro scappano. Potete anche usare alcune uscite che vi teletrasportano dalla parte opposta dello schermo per ingannare i fantasmi e mangiare lasciando le Pillole Energetiche come ultima risorsa.



CoCo= 7

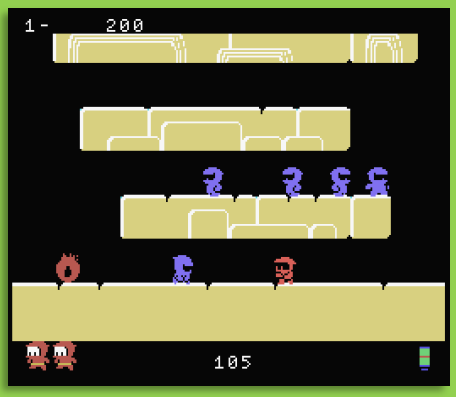
Vi aspettavate il massimo punteggio per questo gioco?
Pur essendo identico come giocabilità e struttura all'originale è ripetitvo non nella meccanica, ma negli schermi che sono tutti uguali e non cambia niente nella forma e nel tipo di labirinto.



Ninja Kun

Il nome completo è "**Ninja Kun: Majyo no Bouken**" è come dice il titolo voi siete un ninja che deve affrontare altri suoi simili e demoni, livello per livello per raggiungere il Castello dei Demoni.
E' un gioco di azione a piattaforme verticali perché i livelli sono costruiti in altezza con alcuni nemici nella parte più alta. Voi dovete scalare tutte le piattaforme e arrivare in cima e poi potete anche riscendere per ucciderne altri che nel frattempo sono fuggiti dalla vostra ira.
Ogni nemico ucciso rilascia una pergamena che ha valore solo nel punteggio.

Un gioco davvero bello, divertente ed emozionante. La grafica è disegnata come se voi e nemici foste dei bambini, ma è un stile Giapponese che lo rende ancora più divertente e diverso dal solito. Anche se può sempre banale come estetica ogni particolare è curato soprattutto nei movimenti e nelle più semplici animazioni.
I nemici non ci stanno a farsi uccidere e farete spesso duelli a colpi di shuriken perché solo il più veloce riuscirà a colpire l'altro.
Potete anche stordirli saltandogli in testa dal basso o cadendo dall'alto e poi colpirli.
Se ritardate a muovervi arriva una palla di fuoco indistruttibile che vi insegue per distruggervi.



MSX= 9

Chi si ricorda questo gioco nella versione Arcade rimarrà entusiasta da questa versione che lo replica davvero bene. La grafica è più semplice, lo scrolling non è molto fluido, ma non potete perdervi per nessun motivo questo titolo.



THANATOS

E' un gioco fantasy di azione in cui voi siete un drago alato sputa fuoco che vola in uno schermo a scorrimento laterale in qualunque direzione con lo scopo di liberare una maga e portarla via allo scopo di trovare un libro magico affinchè lei possa evocare una potente magia. Se ci riuscirete avete vinto.
La cosa più impressionate del gioco è la qualità della grafica, delle animazioni e dello scorrimento dello scenario perché il drago è in proporzione enorme e vola in modo decisamente realistico in uno scenario dove c'è anche una sorta di parallasse. E gira su ZX Spectrum. E' un titolo che va oltre i limiti della piattaforma anche dal punto di vista audio con una musica multi canale come tutti i giochi di questa Software House.

Il vostro drago può uccidere i nemici, soprattutto umani, con il suo fiato incandescente oppure prendendoli e poi scaraventandoli a terra o addosso ad altri.
Attenzione che il vostro fuoco ha una durata limitata che potete controllare con un icona che assomiglia ad un bicchiere. Se finite la fiamma dovete cercare una vergine legata ad un palo e mangiarla. Ovviamente in questo caso è una trappola perché insieme a lei ci sono tanti cavalieri pronti a colpirvi con le lance.
Un gioco di azione dannatamente giocabile e con tante possibilità diverse per cercare di uccidere i vostri nemici con le doti innate di ogni drago.



ZX Spectrum= 9

Un gioco dove impersonate un vero drago sputafuoco in uno scenario medioevale con cavalieri, ragazze sacrificali e magia per vincere questo grande titolo.
Uno ZX Spectrun che riesce ad andare quasi oltre le sue specifiche.



Space Rider

In questo gioco voi siete un pilota che deve testare un nuovo tipo di Jet Pack e per farlo siete stati inviati sul 23° pianeta di uno sconosciuto sistema solare.
Oltre a testare questo nuovo sistema propulsivo dovete anche cercare dei minerali che sono importanti per nuove ricerche scientifiche.
Questo pianeta ha, tuttavia, delle caratteristiche naturali e che vi renderanno la missione un po' difficile perché sulla superficie e nelle caverne c'è una fortissima gravità e anche dei guardiani che rappresentano le difese del pianeta che faranno di tutto per impedirvi di adempiere alla vostra missione.

Avete un laser, ma sembra quasi inutile perché i colpi sembrano attraversare i nemici come se fossero trasparenti e non sapete mai se subiscono dei danni oppure no. Fatto sta che avete un po' di energia per contatti casuali, ma dopo un po' perdete una vita.
Attenzione anche ai piccoli vulcani, bolle d'aria (a quanto pare sono letali anche queste) e gravità elevata.
A fronte di una grafica bella, colorata, dettagliata e di grosse dimensioni c'è una difficoltà mal calibrata sui danni che subiscono gli alieni che sono molto diversi da quelli che subite voi. Perdete una vita facilmente mentre loro sembrano invulnerabili.



Amstrad CPC= 6,5

Esteticamente ben riuscito, ma è la giocabilità che viene meno per una difficoltà mal calibrata e per il fatto che ogni cosa che incontrate è letale. Avete armi, ma sembrano per figura e anche questo incide sulla durata effettiva di questo titolo.

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.

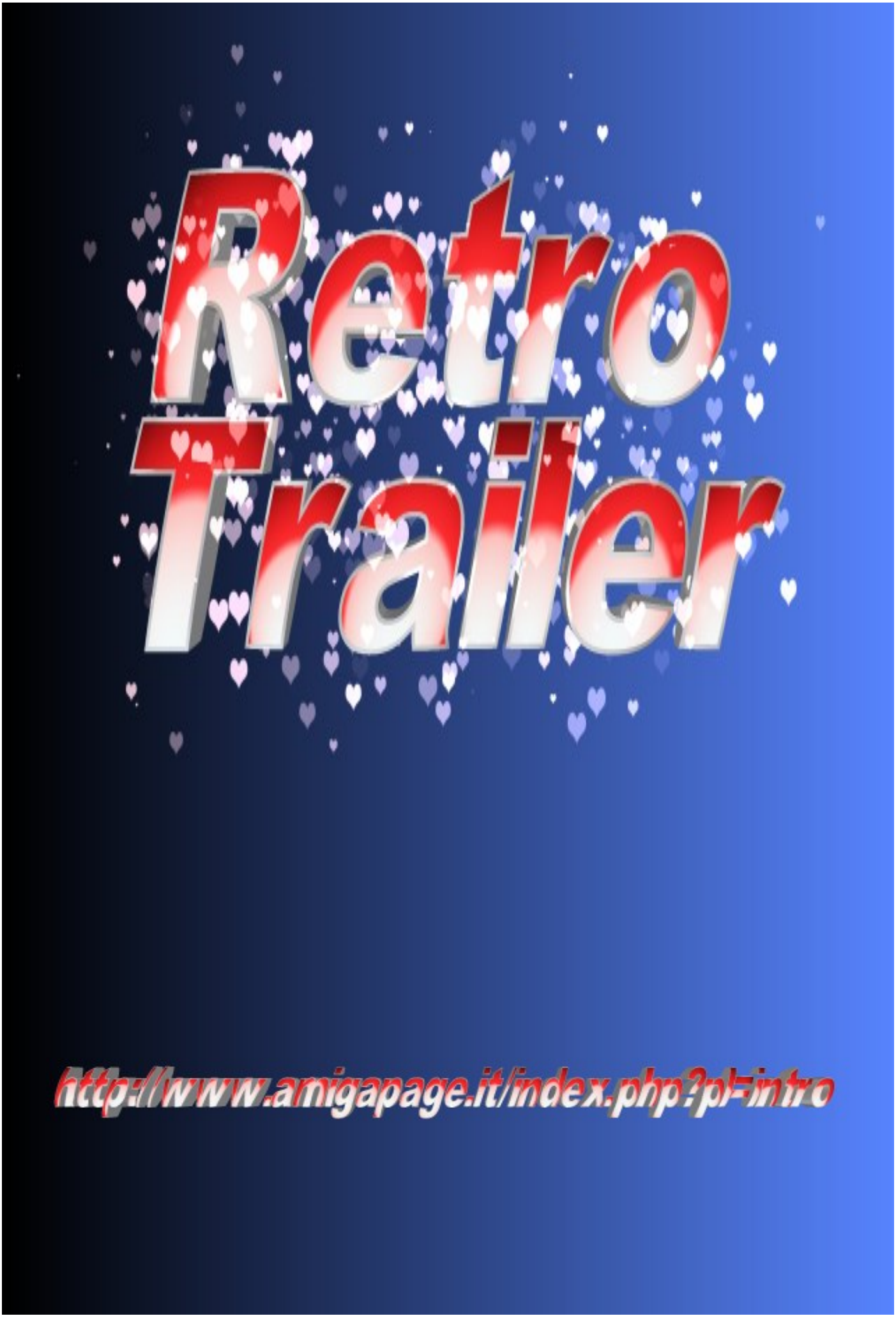
Un grazie a:

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

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):





Macintosh emulated by Amiga

Questo è un tutorial per configurare l'emulatore Macintosh, **Shapeshifter**, che gira solo su Amiga e che permette di sfruttare il processore 680x0 come nemmeno Amiga OS è mai stato in grado di fare per svariati problemi principalmente a causa di scarsi compilatori.
Dato che il Mac Classic usa lo stesso processore dell'Amiga non viene emulato nulla da questo punto di vista agevolando le macchine Commodore in maniera decisamente ottima.
ShapeShifter era un emulatore commerciale, ma su Aminet trovate la versione freeware dato che l'autore lo ha liberato da ogni copyright, quindi la prima cosa da fare è scaricare il programma, scompattarlo dove volete e poi copiarci dentro la ROM del Macintosh che dovete trasferire da un reale computer.
Dato che tra le icone che si trovano nella cartella del programma ce ne è una chiamata appunto ROM sarebbe meglio associare questa icona al file che avete scaricato dal vostro Mac perché altrimenti ShapeShifter non la trova.
Una volta fatto questo dovete obbligatoriamente editare la vostra Startup-Sequence e aggiungere in cima prima di tutti i comandi i seguenti:

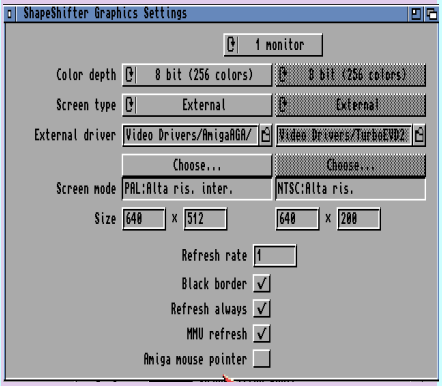
C:prepareemul
C:MacMem

Riavviate il sistema e siete pronti per configurare l'emulatore.
Cliccando sull'icona di ShapeShifter si entra in un pannello di configurazione come segue:



Dovete ora impostare i vari settaggi per ciascuna di queste opzioni e da come li impostate cambierà l'esperienza emulativa.

GRAPHICS

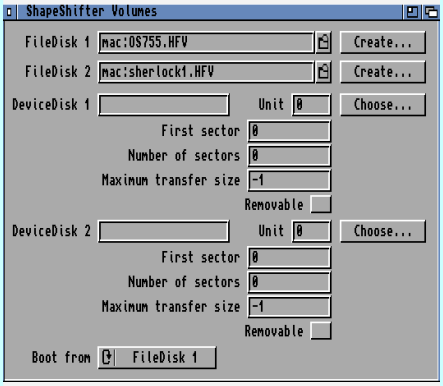


@Monitor: Se avete un solo monitor la scelta è "1".
@Color depth: dovete scegliere quanti colori volete usare - da 2 a 16 milioni.
@Screen type: Dovete decidere se avviare l'emulazione in bitplane, se usare Cybergfx/Picasso96, se usare l'EGS, se farlo girare in finestra sul Workbench, oppure usare un driver esterno.
@External driver: In questo tutorial l'emulazione è solo AGA e quindi ho scelto di usare un driver chiamato AmigaAGA-EVD che per l'AGA è molto buono e veloce. Ci sono, tuttavia, anche altri driver in base all'hardware che avete: Merlin; MuEVD; Picasso; RetinaZ3; Thauma-speed; GraffitiEVD; Savage; TurboEVD e TurboEVD 2.0.
Tra di questi ce ne sono altri che potete usare se avete l'AGA e altri sono in doppio formato AGA/RTG per venire incontro ad ogni esigenza.
@Screen mode: Questa è una scelta personale di quale modalità video usare tra PAL/NTSC o RTG. Di certo per chi non ha una scheda grafica il modo video migliore è *l'Alta Risoluzione Interlacciata* anche se lo sfarfallio dello schermo da un po' noia soprattutto a chi soffre di problemi alla vista.
@Size: Potete manualmente selezionare la dimensione in pixel.
@Refresh Option: Queste sono relative al refresh video e dovete impostare il valore "1" perché l'emulazione è più fluida. Se volete usare il mouse Amiga lato Mac, spuntate l'ultima opzione altrimenti lasciate perdere e avrete l'icona originale del mouse.

VOLUMES/DISKS:

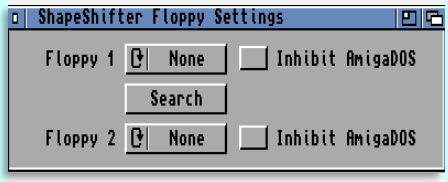
Questa è la parte più spinosa e complicata perché la Apple permette (non so quanto sia cambiato in questi anni) di scaricare gratuitamente le versioni di Mac OS dalla 6.0 alla 7.5.3 solo su floppy disk. Con gli aggiornamenti potete arrivare alla 7.5.5 che rimane la versione migliore e più compatibile con tutto il software 68k esistente.
L'emulatore funziona molto bene anche se volete comprare la versione CD-ROM dell'ultimo 68k disponibile che è l'8.0. Secondo me l'OS migliore per giocare e fare multimedia rimane il 7.5.5.
Su alcuni vecchi numeri delle riviste per Amiga, EAR e CU Amiga (nei CD inclusi) sono presenti degli hardfile che contengono il sistema operativo

già pronto all'uso e legalmente utilizzabile (che è basato sul 7.5.3 o 7.5.5 dopo l'aggiornamento).
Premesso questo si deve configurare questo pannello:



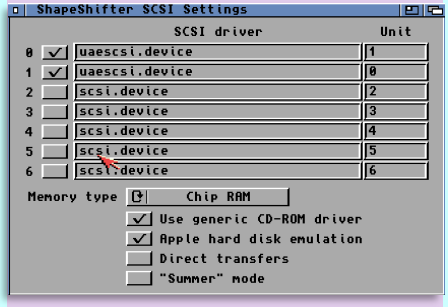
@FileDisk 1: Qui dovete mettere l'HardFile che contiene il sistema operativo
@FileDisk 2: A scelta potete mettere un secondo hardfile che contiene giochi, programmi, musica e tutto quello che vi viene in mente.
@DeviceDisk 1 e 2: Questi servono per inserire una o due partizioni Mac che si possono creare da HDToolbox e saranno visibili solo da Mac OS. Trattandosi di partizioni reali, sono molto più veloci degli hardfile.
@Boot from: Opzioni importante perché dovete scegliere da quale dispositivo fare l'avvio (FileDisk o DeviceDisk)

FLOPPYS:



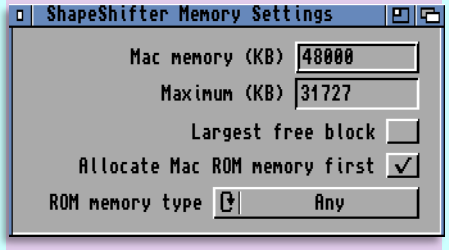
@Floppy 1 e 2: Qui decidete se usare il lettore floppy interno ed esterno da usare dal lato Mac OS. Se si spunta l'opzione "Inhibit AmigaDOS", i floppy durante l'emulazione non saranno visibili dal Workbench, ma lo saranno invece solo lato Mac OS.

SCSI:

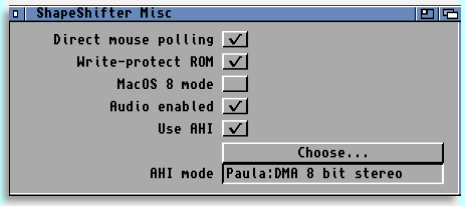


In questo pannello dovete decidere se usare o meno il CD-ROM.
@SCSI driver: dovete mettere il nome del device che si usa su AmigaOS e l'Unità.
@Memory Type: in caso di Amiga AGA meglio selezionare Memoria Grafica per lasciare la Chip RAM più libera possibile e poi scegliere di usare un driver generico CD-ROM e emulare l'HardDisk Apple.
Queste opzioni danno un emulazione buona e corretta, ma sono personalizzabili e quindi chi si trova male con queste può liberamente modificarle per trovare quella migliore.

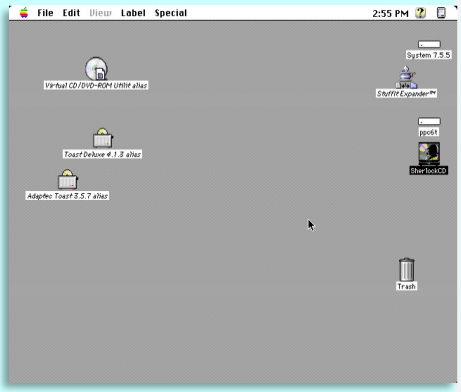
MEMORY:

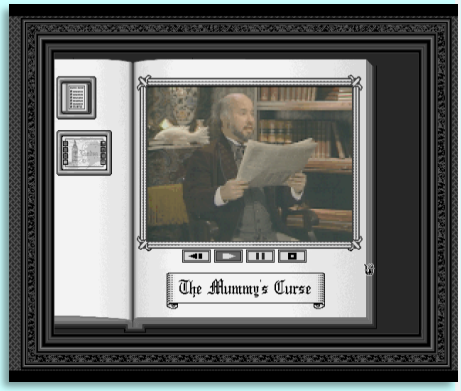


@Mac Memory (Kb): dovete mettere la quantità di memoria che si vuole usare lato Mac OS.
@Maximum (Kb): Questa è la memoria massima che ha la macchina Amiga Se non sapete quanto poter dare al Macintosh cliccate su *"@Largest Free Block"* e verrà usata tutta questa ram.
Se sbagliate impostazione (come nello screenshot), l'emulatore auto imposta il "Largest Free Block" e lato Mac OS avrete tutta la ram disponibile sul vostro Computer.
@ROM memory type: potete scegliere memoria grafica, 24-bit DMA o qualsiasi. Lasciate perdere le altre funzioni se non sapete cosa sono. L'impostazione predefinita funziona perfettamente per tutte le situazioni.
@Allocate Mac ROM memory first: Questa impostazione serve per allocare la ROM del Macintosh fin da subito e va fatto per evitare instabilità, ma anche questa è una opzione che può variare da utente a utente in base alle proprie esperienze durante l'uso di Mac OS.
Le altre opzioni come **NETWORK** e **SERIAL** le potete ignorare perché non serviranno per provare l'esperienza Mac OS. Creare una rete internet tra Amiga e Mac si può fare e l'ho fatto, ma è molto complicato e non credo di riuscire a replicarlo.
Nella sezione **MISCELLANEOUS** spuntate tutte le opzioni tranne "MacOS 8 mode" se usate il 7.x e scegliete la modalità AHI per il suono se lo avete installato.



ShapeShifter è configurato per il primo avvio; Per salvare le opzioni cliccate su "*Save*" e poi "*Start*" per avviare l'emulazione.





Console Forever



Console Forever



mario di missione che vi mostra il percorso che dovete fare
Nella modalità originale avete una introduzione completa e 8 livelli che sono impostati diversamente e anche la possibilità di cambiare il mercenario durante la missione. Inizialmente non ce ne sono disponibili.
I nemici vengono da tutte le direzioni e per questo potete muovervi in avanti, indietro, destra, sinistra e lo schermo scrolla sia verticalmente che orizzontalmente.
Tanti potenziamenti per le armi e veicoli da usare.
Alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere.

Gold



Mercs (1991, Sega/Capcom - Sega Mega Drive)

E' uno sparatutto a scorrimento multiplo ispirato da Commando (che rimane il titolo di riferimento per questi giochi) in cui voi fate parte di un gruppo di mercenari, Mercs, assoldati dal Governo Americano per cercare di distruggere il terrorismo e incitamenti alla rivoluzione in alcuni paesi che possono mettere a rischio la pace nel mondo.

E' un gioco più complesso del titolo da cui tra ispirazione perché avete due modalità di gioco: in quella Arcade ci sono 7 missioni in cui queste hanno anche un breve som-

Sega Mega Drive= 9

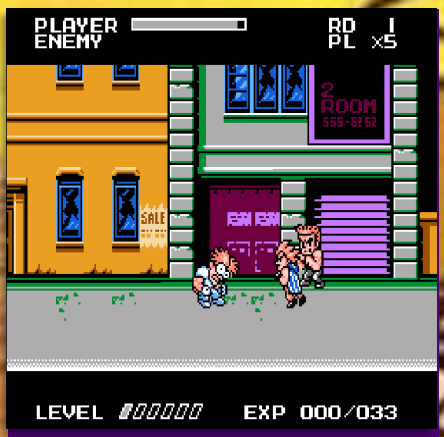
Eccellente giocabilità con due modalità praticamente diverse con differenze anche nell'impostazione dei livelli.
Grafica bellissima e curata anche nei particolari più disparati, un audio eccellente.
La difficoltà tiene conto delle impostazioni che avete fatto e viene ben calibrata nel corso dei livelli.
E' un cabinato Coin-op a cui manca la fessura del gettone

Gold



Mighty Final Fight (1993, Capcom - NES)

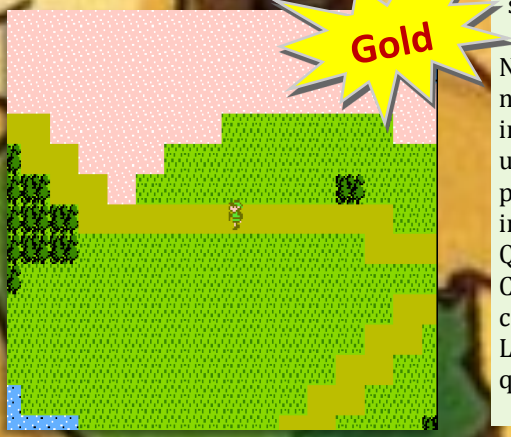
E' la versione NES di questo titolo Arcade in cui dovete salvare Jessica dalla mani di un folle che vuole sposarla e conquistare l'intera città.
Voi interpretate a scelta, Haggar, il padre di Jessica; Cody, il suo fidanzato e Guy.
Questa versione per il NES usa una grafica tipica Giapponese in cui i personaggi sono molto piccoli che sembrano dei bambini e una volta non mi piaceva assolutamente, ma giocandoci per un po' devo dire che ha una giocabilità ancora migliore di quanto non lo fosse l'originale.
C'è nello stesso tempo una storia seria e una grafica molto in stile Giap-



ponese che lo rende anche un po' buffo da vedere soprattutto per le smorfie facciali che nell'originale non c'erano. Cambiano anche un po' le mosse che sono simili a quelle di Double Dragon e avete anche dei colpi speciali.
Eccellente sotto tutti i punti di vista e di nuovo rimango impressionato dalla qualità della grafica che in questo gioco (e guardate l'immagine) non sembra nemmeno essere un 8-Bit.

NES= 9

Probabilmente la migiore conversione di Final Fight perché secondo me lo rende ancora migliore grazie a questa tecnica di disegno Giapponese che ne esalta le caratteristiche soprattutto delle smorfie facciali e il modo di combattere.
Divertimento e l'umorismo ben amalgamenti in un gioco con una storia seria.



Zelda II: The Adventure of Link (1988, Nintendo - NES)

Questo gioco è il seguito di "*The Legend of Zelda*" con due modalità di gioco perché quando vi spostate da una zona all'altra usate una visuale dall'alto in cui non potete fare nulla tranne che camminare.
Quando entrate in una precisa locazione la visuale diventa 2D a scorrimento laterale in cui potete parlare con i vari personaggi, raccogliere oggetti, combattere e lanciare magie.
Per i combattimenti contro i nemici avete una spada e uno scudo per difendervi da certi tipi di armi.
Se siete in piena salute potete lanciare la spada contro di loro per ucciderli, ma se venite colpiti e siete feriti dovete combattere corpo a corpo con la spada.
Non è un gioco di azione perché fa



parte del genere RPG dato che ha le sue caratteristiche come, ad esempio, imparare a lanciare le magie.
Non potete farlo se non conoscete o non imparate a evocarle. Quindi se in combattimento avete necessità di usarle e ne avete a disposizione non potrete farlo se prima non avrete imparato ad usarle.
Questo gioco è simile a "Cadash", un Coin-op RPG in cui il personaggio cresce e impara durante la partita.
La sensazione con questo Zelda è quasi la stessa.

NES= 9

E' un RPG Arcade che piace proprio per questa impostazione che vi permette di far crescere il vostro personaggio senza le centinaia di opzioni di altri giochi delle stesso genere e poi avere una visuale di azione con cui gestire l'intero gioco.
Eccellente in ogni cosa, dalla grafica, al sonoro, alla giocabilità e alla crescita del personaggio.

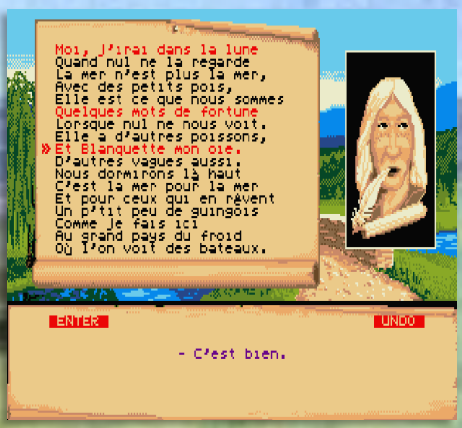

Education
Shift

Educational: Misc



Gold

Atari ST, 512k (1988, Lankhor)





Troubadours è un gioco educativo di logica, di immaginazione, di deduzione e richiede una buona conoscenza della lingua in cui è stato realizzato e anche nel saper riconoscere la musica.
E' impostato come avventura grafica in cui procedete automaticamente da una zona all'altra rispondendo a delle domande di ogni genere (tranne quelle matematiche) comprese quelle musicali che vi vengono fatte da alcuni personaggi che incontrate lungo il percorso. Ognuno di questi vi porrà dei quesiti di cui sono maestri.
Voi interpretate un personaggio principale seguito da uno secondario e vi esibite come artisti davanti a Principi e Re con una missione che non vi è dato sapere, ma deducendola con degli indizi che vi vengono rivelati superando le varie prove.
Come educativo non ci sono penalità perché se sbagliate le prove vi viene data la possibilità di andare avanti nel gioco oppure riprovare. Se non superate la prova perdete un indizio per scoprire lo scopo del gioco.

Questo titolo è molto speciale per la qualità grafica e sonora dato che le varie locazioni sono degne della migliore avventura grafica e per tutto il gioco i vari personaggi vi parlano con la loro voce e la musica (purtroppo solo nella prima schermata iniziale) è suonata come mai avete



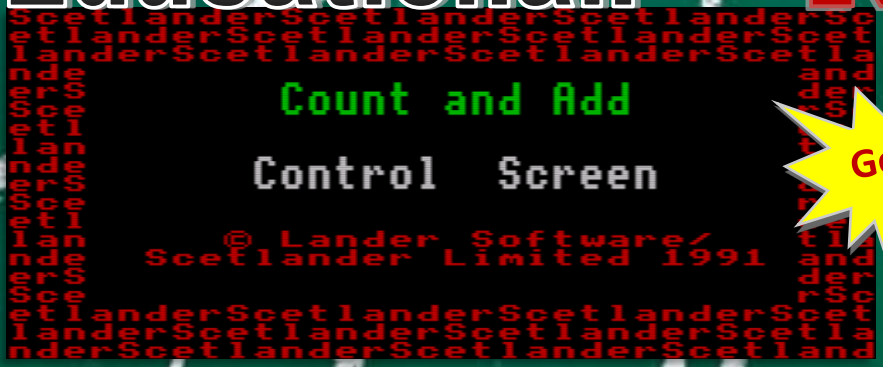
sentito su Atari ST e nemmeno su un Amiga.
Colpisce molto questo aspetto: parlato e una quantità di dettaglio e colori impressionante che vi chiedete come mai in altri giochi non si è mai fatta questa scelta dato che questo titolo dimostra che si poteva fare.

Tornando al gioco sappiate che comunque avete due scelte iniziali: fare l'avventura oppure solo gli esercizi.

Atari ST= 9

Un educativo perfetto sotto tutti i punti di vista. Una grafica che raramente si vede e una qualità musicale superiore ad un Amiga anche nel parlato dato che è molto chiaro.
La parte educativa forse è un po' difficile perché è indirizzato a giocatori tra i 9 e 14 anni e quindi alcune domande sono veramente difficili anche tenendo conto che questa versione è in Francese.

Educational: Maths



Gold

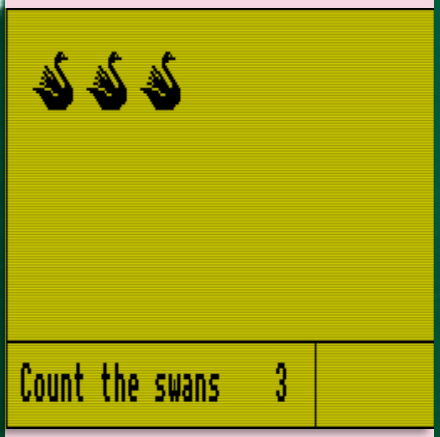
ZX Spectrum +3 (1992, Lander)



Count and Add è un educativo per lo ZX Spectrum +3 dedicato alla matematica in varie modalità come dice il titolo.
Ci sono 5 set di immagini che contengono alcune operazioni che possono essere di conto oppure di calcolo.
Nel primo caso dovete solo contare le immagini che vedute sullo schermo e non potete scrivere manualmente il numero, ma premere il tasto "spazio" per raggiungere il numero corretto.
Nelle operazioni di calcolo ci quelle classici di matematica è previsto che scriviate direttamente il numero dalla tastiera.
Come ogni educativo ci sono degli aiuti che avranno l'effetto solo sul punteggio finale dopo un certo numero di operazioni.
Fare tutte le operazioni senza aiuti vi darà il massimo punteggio.

Un programma molto semplice che comunque richiede un +3 per una grafica curata e con anche belle animazioni, ma soprattutto un sonoro pulito anche se molto semplice.
Per un bambino deve essere tutto molto chiaro e pulito e questo fa il suo dovere dall'inizio alla fine.



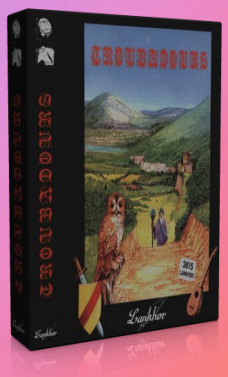


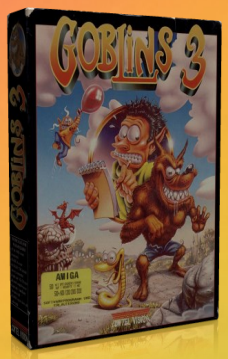


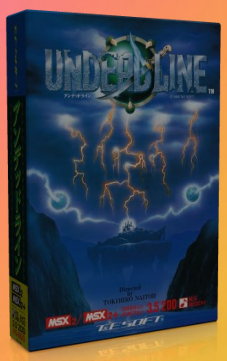
ZX Spectrum +3= 9

Gli educativi quando raggiungono lo scopo per cui sono stati fatti hanno sempre il massimo punteggio e questo in particolare è curato sotto ogni aspetto per essere intuitivo e abituare ad usare la tastiera per dare le risposte esatte.

Box Art: Copertine in 3D













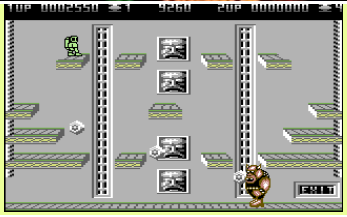
Volume 5, Numero 7
Luglio 2019

REV'N'GE!



Top 3

Octapolis



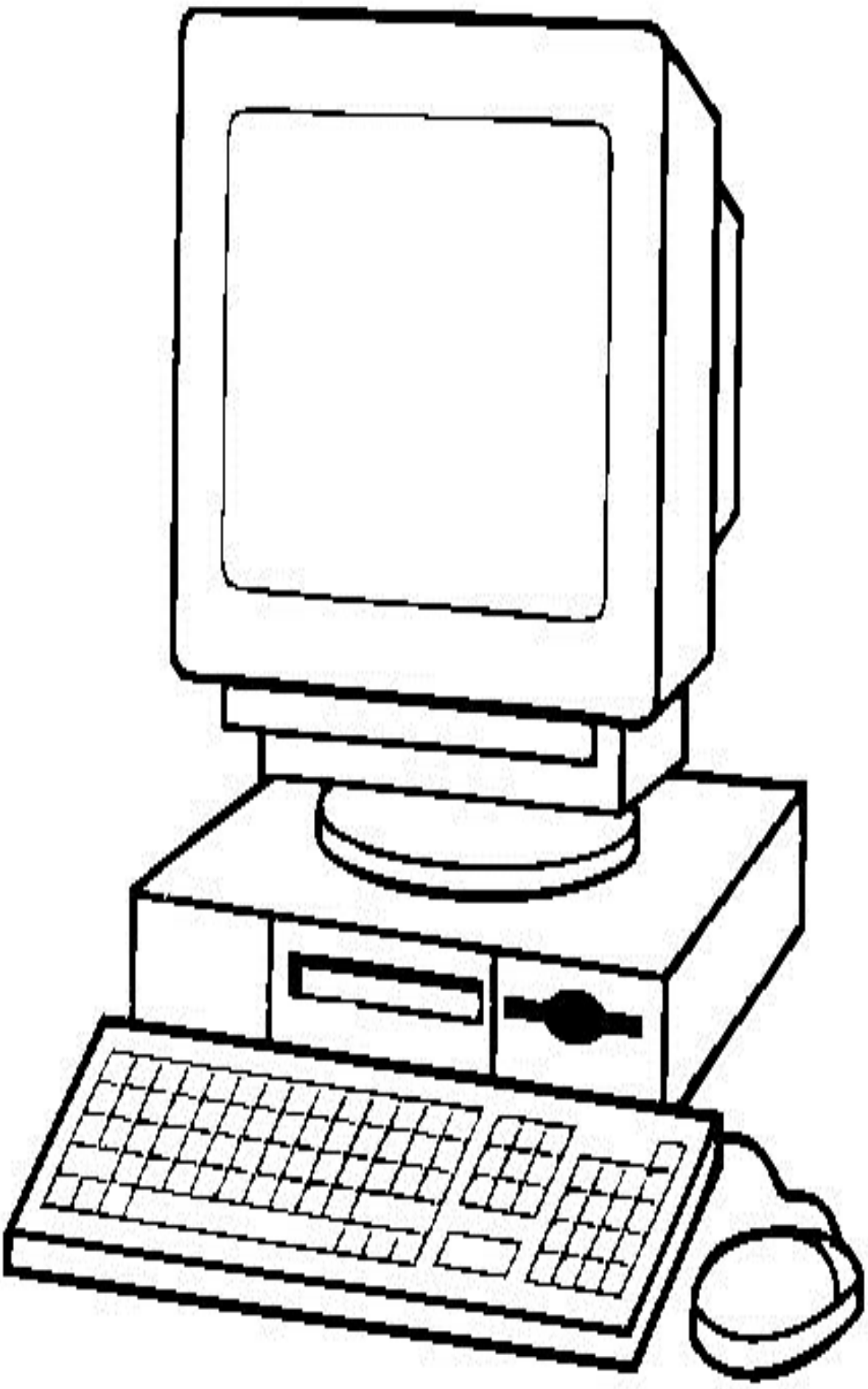
Goblins III



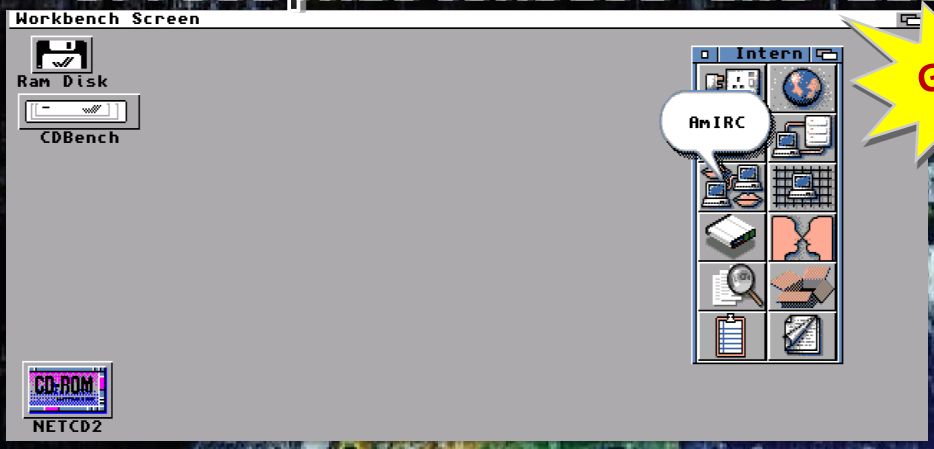
Undead Line




Multimedia
Compilation
Office

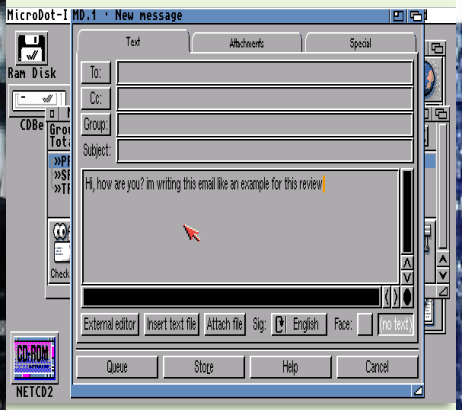


Office, Multimedia and Educational



Amiga 1200/4000, 6 MB (1998, Active Technologies)

NetConnect 2 è una suite Internet per Amiga 1200/4000 che vi permette grazie ad una barra che viene caricata sul Workbench di poter avviare vari programmi per accedere a siti FTP, chat IRC, posta elettronica, browser internet, altri tipi di chat e poi un comodissimo programma per decomprimere i file compressi che scaricate dalla rete (soprattutto da Aminet).
Acquistando il prodotto avete accesso completo a tutti i programmi che singolarmente devono essere acquistati e con la suite siete agevolati per avere tutto in un unico CD-ROM.



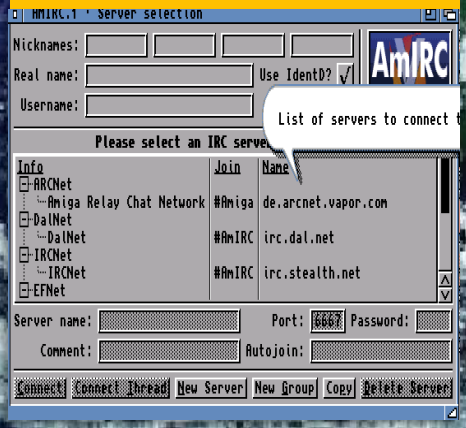
Tra i programmi più importanti c'è lo Stack TCP/IP che in questo caso è Genesis che fa il suo dovere anche se c'erano alternative migliori, ma probabilmente si adatta di più a questa suite.
Tra i programmi per la posta c'è Microdot-II che è un ottimo programma anche se personalmente preferisco YAM, ma la scelta è dettata dalle licenze del software incluso. Essendo un prodotto commerciale trovate le versioni complete di programmi dello stesso tipo.

Non è un brutto programma perché è completo, ma ha una impostazione strana per quanto riguarda l'invio della posta che non è fatta direttamente, ma prevede che sia messo in coda e poi successivamente inviato ritardando un po' l'immediatezza che si vorrebbe avere in questi casi.



Per quanto riguarda il browser c'è Voyager in versione 2.96.7 che vi da buone esperienze d'uso e ha, tutt'oggi, una discreta compatibilità con alcuni siti. Con Google ad esempio carica il suo logo e tutti quelli che sono creati quando ci sono degli eventi speciali.
Questa versione mi pare decisamente più stabile della V3 uscita dopo questa suite e che ha sempre creato molte noie a chi lo usava.
Nel CD ci sono anche degli extra che sono i MIME che sono già impostati durante l'installazione per vedere filmati MPEG1, Quicktime e AVI. Sono programmi a tutti gli effetti che potete usare per vedere i video offline.

Per quanto riguarda le chat, il client più famoso è AmIRC che funziona anche adesso a parte alcuni server che sono rimasti quelli di quando è stata creata la suite e oggi non esistono più.
Ci sono altri programmi utili, ma un po' specifici che non tutti conoscono o useranno mai perché Amiga su internet è il browser, il programma di posta elettronica e la chat IRC.



Amiga1200/4000= 9

Il voto riguarda l'utilità della suite e dei programmi inclusi che sono in versione completa grazie a questo CD.
Oggi non è utilizzabile perché i programmi sono vecchie versioni e non sono più compatibili con i siti attuali che sono stati così tanto aggiornati che difficilmente potreste divertirvi.
Rimangono validi invece tutti gli altri: FTP, Telnet, NetInfo, Talk, IRC e Posta Elettronica.


Al prossimo imperdibile numero
#101
Agosto o Settembre 2019
Grazie a tutti