REV'n'GE! #115

Retro Emulator Vision and Game



Magical Drop

Conversione del gioco per un inaspettato Amstrad CPC

Toki

Una versione per Amstrad CPC che vi lascerà senza parole!

ALTRE RECENSIONI: Octoplex * Tanium: Warhawk II * Qix * Guerrilla War * Erik the Phantom of the Opera * Basil * Blue War * Alcon * Vroom * Bar Games * Gun Fight * Tank Attack * Defence * Loom * Forge * Indiana Jones and the Last Crusade * PC Globe 4.0 * CDTV II

RECENSIONI CONSOLE: Frogger * Lady Bug * Awesome Golf

0,00 Euro 25 Ottobre 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 10

EDITORIALE NUMERO 115

Il numero di Ottobre vi porta altri quattro ripescaggi che essendo in ordine di uscita erano quelli originariamente nel numero 6 della fanzine tutta dedicata alle avventure grafiche di "Lucasfilm Games" e "LucasArts" e di certo le avrete lette tutte. Da questo numero in poi le rileggerete di di nuovo.

Da questo numero la parte dedicata all'Ufficio e al Multimedia si aggiunge di una nuova sezione che è quella Hardware in cui ripesco alcune recensioni di questo tipo e forse quelle dedicate al funzionamento dei processori e co-processori vintage di Amiga e PC. Questo tipo di recensioni saranno molto poche e poi ritorno al classico multimedia, nuovo o ripescato.

In passato era più una fanzine che puntava all'hardware per riempire le pagine e penso che questi argomenti portano ad annoiarsi e quindi meglio parlarne poco.

Buona Lettura

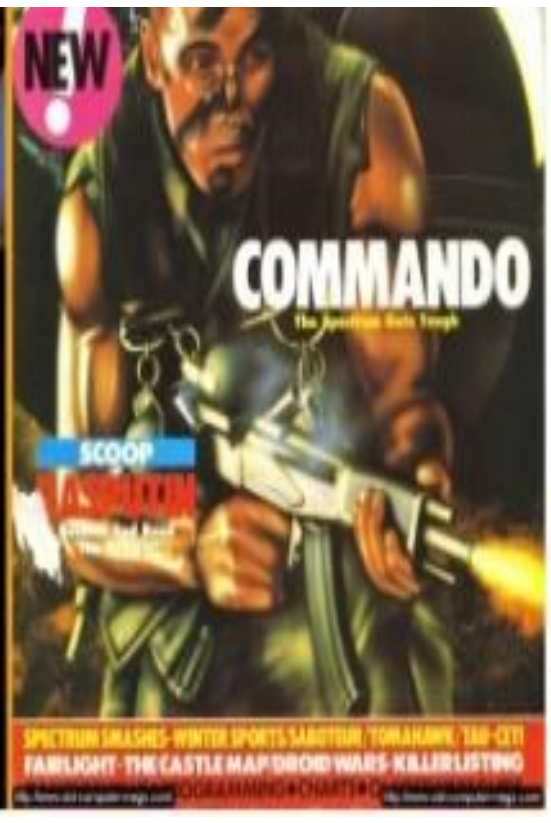














ANTEPRIME #115



Spherical Worlds - Amiga

Un gioco su CD-ROM che non lo sfrutta niente dato che non ha tracce audio ne una introduzione più corposa o altri filmati tra un livello e l'altro. Uno sparatutto da vedere per bene.



Alien Storm - Atari ST

Un gioco arcade davvero divertente per il modo di distruggere gli alieni che si sono infiltrati sulla Terra in una maniera che nessuno di voi potrebbe mai scovare. Tre personaggi tra cui scegliere e tantissimi nemici da blastare.



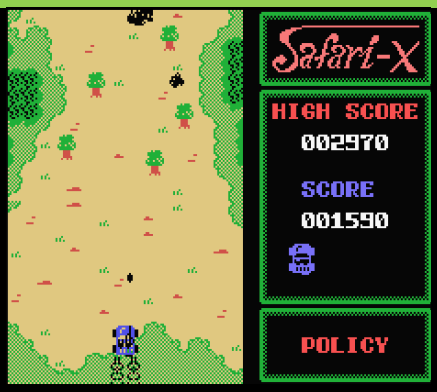
Oisac - Commodore 64

Uno sparatutto in prima persona con un mirino sullo schermo e dovete eliminare tutti i nemici prima che vi distruggano.



Skramble - Commodore 64

Questa è la conversione del 1983 più fedele dell'originale "Scramble".
Nel 1984 esce "Penetrator" che è un'altra versione considerata una conversione ufficiale.



Safari-X - MSX

E' uno sparatutto a scorrimento verticale, ma invece di pilotare una potente astronave siete alla guida di una jeep durante un Safari.



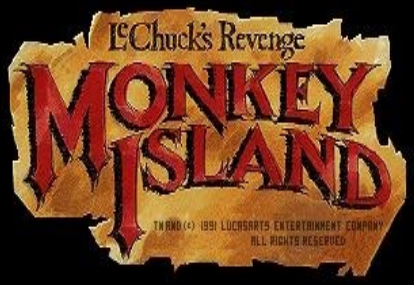
Fatal Run - Atari 2600

Una corsa automobilistica frenetica e allo stesso tempo un arcade perché ci sono auto avversarie che dovete eliminare con le vostre armi.



Monkey Island

Un' avventura grafica punta e clicca che ha dato il via ad una serie di giochi con una grafica da cartone animato che la gente ha continuato a giocare per molte decadi.



Monkey Island II - LeChuck's Revenge

Il secondo capitolo di questa epica avventura con ancora Guybrush Treepwood che riesce a scoprire il segreto di Monkey Island con un finale a sorpresa.

Sommario Numero 115 **Ottobre 2020**

A.L.C.O.N.	Atari ST	**15**
Bar Games	DOS	**17**
Basil	Amstrad CPC	**12**
Blue War	Oric	**13**
CDTV II (hardware)	Amiga	**37**
Defence	TRS-80	**20**
Erik the Phantom of the Opera	ZX Spectrum	**10**
Forge	Windows	**26**
Guerrilla War	ZX Spectrum	**9**
Gun Fight	ZX Spectrum	**19**
Indiana Jones and the Last Crusade: Adventure	Amiga/DOS	**27**
Loom	DOS/ST/Ami/Mac	**25-26**
Magical Drop	Amstrad CPC	**20**
Octoplex	Commodore 64	**6**
PC Globe 4.0	DOS	**32**
Qix	Apple II	**8**
Tanium: Warhawk II	Commodore 64	**7**
Tank Attack	Commodore 64	**19**
Toki	Amstrad CPC	**11**
Vroom	Amiga	**16**

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 (1989, Mastertronic)

Octoplex è una prigione molecolare usata dal mago Zolt per liberarsi di quelli che lo fanno arrabbiare.
Voi avete fatto infuriare il mago e quindi siete in questa prigione dove tra l'altro ci sono anche pericolose creature che sono le guardie.
Non accettate di rimanere intrappolati per diversi giorni e decidete quindi di fuggire e per farlo dovete colorare il percorso che avete davanti che costituisce il labirinto di questa prigione.
I sentieri che voi colorate semplicemente percorrendoli scrollano in



tutte le direzioni, ma attenzione ai mostri che vanno evitati perché se vi toccano perdete una delle vostre tre vite.
Il gioco non è del tutto innovativo perché riprende una meccanica di gioco già usata in molti Arcade e poi convertiti per vari Computer e Console con un buon successo.
Sicuramente questo titolo in particolare è un po' diverso da quelli in cui siete un pennello dove colorate tutti i rettangoli dello schermo. Qui dovete colorare delle strade per tutta la loro lunghezza entro un certo tempo limite.

Sono giochi di azione un po' diversi dal solito e che danno un divertimento relativamente nuovo per cercare di farvi rimanere attaccati al monitor più a lungo possibile e anche rigiocarci di nuovo una volta finiti.
Sul percorso ci sono degli interruttori numerici che aprono porte uguali: se passate sopra il numero 1 aprite la porta 1, mentre se passate sopra il numero 2 aprite la porta 2.
Sembra facile, ma in realtà è molto più difficile perché dovete passare sopra questi numeri una sola volta per evitare che la porta si richiuda e al tempo stesso evitare i guardiani che vi inseguono. Loro sono molto veloci tanto da far diventare la difficoltà frustrante dato che anche dopo tante partite non riuscirete nemmeno a superare il primo livello.
L'unica cosa veramente buona è il fatto che se perdete una vita il percorso colorato non vi viene resettato e in questo modo con molto fortuna potreste anche passare un livello.



La grafica fa il suo dovere perché i percorsi sono semplici mentre le figure animate sullo schermo sono ben definite e colorate.
La difficoltà, come dicevo, è molto elevata e mal calibrata perché anche con un solo nemico al primo livello vi sembrerà impossibile da completare.

Commodore 64= 6

Concettualmente anche se non innovativo è un arcade orientato al riuscire a superare degni enigmi messi un certo modo per rendervi la fuga molto complicata.
La difficoltà è forse troppo elevata e mal calibrata dato che i nemici sono velocissimi e vi stanno con il fiato sul collo in continuazione rendendo il tutto frustrante.
Non vi tiene incollati al monitor e dopo qualche partita non ci giocherete mai più.
Solo con un trainer probabilmente riuscirete forse a finirlo.



Commodore 64 (1988, Players)



Tanium: Warhawk II è uno sparatutto a scorrimento laterale in cui voi siete un ex pilota che ha contribuito a distruggere dei cattivi alieni che avevano invaso il vostro sistema solare. Li avete letteralmente vaporizzati tutti.
Ora siete un veterano e avete decisivo di andare in pensione ritirandovi in un pianeta tranquillo abitato solo da piccoli animali e fare un po' di caccia sportiva e altre attività con loro.
Una situazione non molto adatta ad un ex eroe, con l'abitudine di volare nello spazio, nell'affrontare pericolosi nemici e lentamente vi arrendente alla vostra nuova e noiosa vita.
Per vostra fortuna gli alieni tornano alla carica e catturano Tanium che è strategicamente il secondo più importante pianeta su Sanvolgrani Rift.
La federazione vi richiama subito in servizio, per vostra gioia, e volate velocemente su questo pianeta grazie al vostro caccia "Quariad" per affrontare la nuova minaccia.

E' un classico gioco in cui dovete distruggere tutti gli alieni che volano verso di voi in varie formazioni e se le distruggete ricevete dei bonus che servono per potenziare la vostra astronave.
Alla fine di ogni livello c'è un boss da distruggere che è un serpente che è ogni volta sempre più aggressivo e letale.
Come già accennato nell'anteprima dello scorso numero la palette scelta per ogni cosa che si muove sullo schermo è il verde comprese le esplosioni.
Una scelta un po' discutibile perché lo rende forse un po' monotono, tuttavia, la grafica è ben disegnata e le formazioni alieni sono anche grosse astronavi che potete distrugge a pezzi e altre che si scompongono per diventare più letali. Ci sono anche enormi astronavi di metà livello che sembrano indistruttibili.
La giocabilità è un po' messa a dura prova dalla difficoltà di un genere di giochi che solitamente su questo Computer sono sempre un po' esagerati.
Lo scorrimento è continuo e quando sconfiggete il boss di fine livello entrate in quello nuovo senza nessuna pausa.





Commodore 64= 6,5

A parte i colori della grafica che può renderlo poco attraente, il disegno è fatto bene e ricco di dettagli. I nemici sono in varie formazioni e le grosse astronavi le potete distruggere solo nei loro punti deboli che sono comunque evidenziati.
Esageratamente difficile come da tradzione Commodore 64.

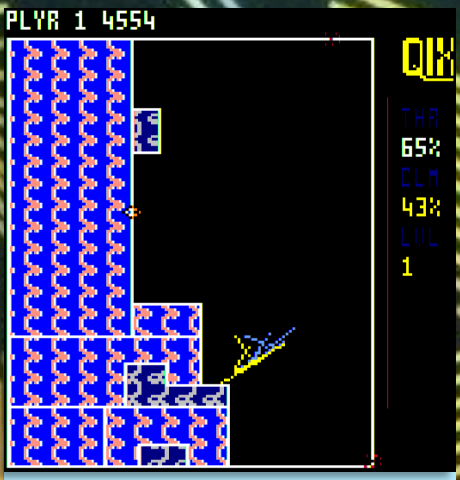


Apple II (1989, Taito)

Qix è un puzzle game in cui dovete essenzialmente riempire lo schermo con delle forme geometriche formate da quattro lati, ma di qualunque dimensione che creano di conseguenza oggetti strani.
Lo scopo del gioco è marcare il vostro territorio e quando avete finito passate ad uno nuovo.
Potete creare due tipi di forme a seconda della velocità con cui lo fate e cambiano alcune cose: se create una forma geometrica in modo lento questa viene riempita con un tipo di colore e avete più punti. Se create una forma più velocemente viene riempita con un colore diverso e avete meno punti.



Questa scelta di cambiare velocità è importante perché sullo schermo ci sono delle linee che volano chiamate Qix che vi possono distruggere solo quando state creando una forma.
Queste linee sono aiutate dagli Sparks



che corrono sulla superficie dello schermo e sui bordi delle forme e quindi dovete evitarli a tutti i costi.
C'è un altro grosso problema che avete sicuramente letto nel suo clone diretto, *Teritory*. Quando decidete di creare una forma dovete portarla a termine in breve tempo perché se il vostro "marcatore" rimane sospeso tra una qualunque superficie e il nulla viene distrutto.

Il gioco è più completo del suo clone e infatti vi permette di giocare da soli, sfidare un amico o fare pratica.
Per ogni livello vi viene indicata la percentuale dello schermo che deve essere riempita e questa aumenta livello dopo livello.
La velocità di disegno predefinita è quella veloce e per rallentare dovete tenere premuto il pulsante del joystick.
La conversione per Apple II è davvero ottima perché avete esattamente il gioco originale e che sicuramente con questo sistema della doppia velocità di creare forme geometriche vi permette anche di creare dei disegni simpatici.
La difficoltà è ben calibrata, è molto divertente ed è longevo nel tempo perché una partita a Qix la farete sempre anche dopo decenni.

Apple II= 9

Il gioco originale dentro l'Apple II che lo onora bene. E' forse un poco lento nel rimpimento delle forme geometriche, ma non pregiudica la sua ottima giocabilità.
E' un passatempo bello e come detto nella recensione è un titolo eterno e ci giocherete sempre.

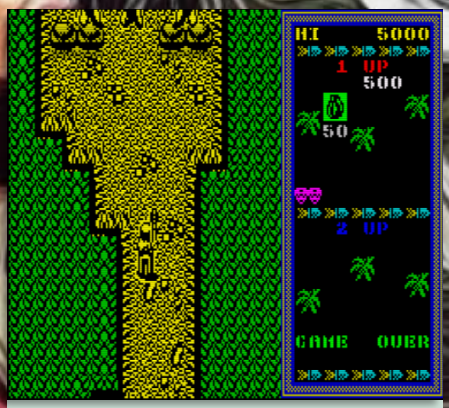


ZX Spectrum, 48k/128k (1988, Imagine)

Guerrilla War è uno sparatutto a scorrimento verticale ispirato da *Commando* che in effetti è stato il primo di questo genere e tutti gli altri lo prendono d'esempio per sviluppare una nuova idea, una nuova trama e cercare di migliorare la sua originale giocabilità.
Voi siete un eroe solitario su una isola tropicale oppressa da un feroce dittatore e dovete sconfiggerlo per riportare la pace.
Nella versione Giapponese l'isola è

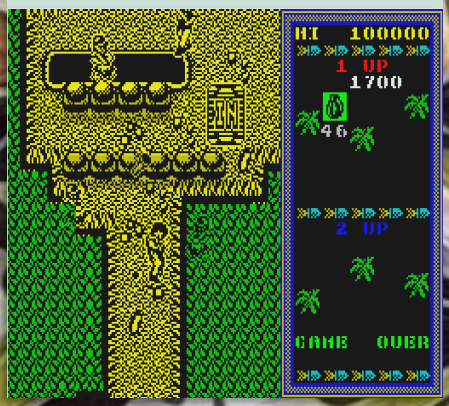


Cuba, il dittatore è Batista e voi siete Ernesto "Che" Guevara. La versione Americana non approfondisce luoghi e personaggi perché avrebbe creato delle tensioni.
Come in Commando dovete proseguire verticalmente verso la fine del livello dove c'è un boss da sconfiggere per poter andare al successivo.
Durante i livelli ci sono molti nemici, dovete salvare degli ostaggi, avete delle granate per distruggere delle postazioni nemiche, trovate in giro



vari tipi di armi e di tanto in tanto ci sono dei veicoli, solitamente dei carri armati, che potete pilotare per annientare più facilmente i vostri nemici.

Il gioco supporta due modalità di avanzamento: quella normale e quella con la rotazione a destra e sinistra. Con la prima avete tutti i comandi del vostro soldato e con il joystick o la tastiera vi muovete e sparate nella direzione che andate. Con la seconda modalità il fucile è fisso nella posizione frontale anche se vi spostate in ogni direzione. Per cambiare la direzione dello sparo



dovete farlo con la tastiera.
Da una parte è comodo perché essendo a scorrimento verticale è più facile centrare i nemici, ma se questi arrivano da altre direzioni diventa molto caotico.
La difficoltà è elevata, ma come ogni sparatutto frenetico bisogna fare tante partite per prendere il ritmo giusto e imparare a integrare il joystick con la tastiera che va usata per lanciare le granate.
La grafica monocromatica e trasparente non è un grosso problema perché comunque le figure sullo schermo sono molto dettagliate e disegnate bene.
La musica c'è solo durante la schermata iniziale e poi durante il gioco silenzio assoluto.



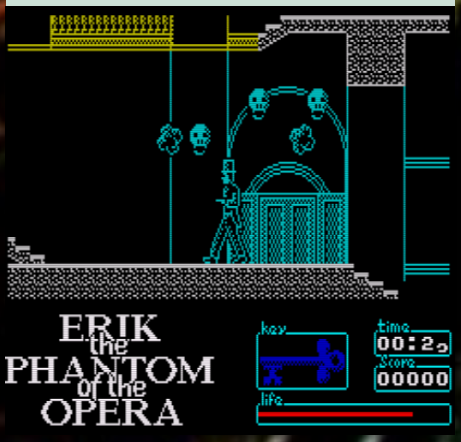
ZX Spectrum= 5

Dopo un po' di partite non è cambiato nulla. La sua difficoltà è esagerata e molto frustrante perché i nemici si appostano sull'area di gioco sparando migliaia di proiettili e voi non avete nemmeno un posto sicuro dove poterli attaccare senza perdere una vita.
La versione 128k è uguale nella grafica, ma sta tutta in un solo caricamento e la musica è diversa e di qualità ottima.



ZX Spectrum
(1987, Crysys)

Erik the Phantom of the Opera è un'avventura grafica arcade in 2D a scorrimento laterale e una storia letteraria su cui sono usciti vari film e anche videogiochi.
Questo titolo è basato sull'opera originale del 1909 e con i tre protagonisti: Erik che rapisce Christine e la rinchiude nelle caverne sotto il teatro e Raoul amico d'infanzia della ragazza che farà di tutto per salvarla andando di notte nell'edificio armato di pistola.
Sostanzialmente è un gioco di piattaforme combinato con alcuni enigmi da risolvere perché dovete trovare sei chiavi per aprire altrettante porte.
Avete solo una vita con un po' di energia che viene rigenerata ogni volta che trovate una chiave. Dovete per questo fare sempre molta attenzione ad ogni passo che fate perché il rischio di perdere la partita è molto elevato.





Oltre ad usare la pistola potete anche saltare per evitare dei nemici o delle trappole, ma non è permesso saltare e sparare allo stesso tempo. Dovete decidere cosa fare in base alle situazioni che incontrate.
Erik ovviamente non vuole che voi salviate la vostra amica e quindi ha evocato creature paranormali e riempito il teatro e le caverne sotterranee di trappole mortali.
Il vostro scopo principale è trovare le sei chiavi e affrontare Erik nello scontro finale.

Un gioco esclusivo per lo ZX Spectrum che ha l'odiosa grafica in cui le figure animate sullo schermo sono monocromatiche e trasparenti, ma di contro molto ben disegnate e di grandi dimensioni che mettono in rilievo ogni cosa.

Le creature che vi attaccano sono difficili da evitare dato che anche saltando o abbassandovi vi colpiscono sempre. L'energia decresce non velocemente, ma i nemici sullo schermo sono tantissimi.

ZX Spectrum= 6,5

Un gioco carino che è basato sulla novella originale del Fantasma dell'Opera anche se cambia qualcosa per l'adattamento a videogioco. Il Color Clash dello Spectrum non da noia perché la qualità è molto buona. Quello che invece frustra un po' è la solita difficoltà esagerata che, tuttavia, serve per cercare di impegnarsi per trovare il modo di vincere.
E' un gioco che attrae per la trama, ma poi dopo un po' vi stanca.



Gold

Amstrad CPC 464 (2019, Freeware)

Toki è un gioco di piattaforme e anche un Beat'em Up in cui dovete distruggere i nemici, affrontare boss di fine livello e ritrovare la vostra umanità.
Le mani di Bashtar rapiscono la vostra fidanzata Moho e la portano via. L'unico modo per poterla salvare è chiedere aiuto al mago Wookimedlo che vi trasforma in un gorilla dandovi dei poteri che vi permettono di distruggere facilmente i nemici.
Gli scenari che dovete attraversare per salvare la vostra bella sono irti di pericoli e non solo per le strane creature che vi abitano, ma anche dello stesso territorio in cui ci sono elementi che sono messi li di proposito per fermarvi.
La vostra arma principale sono dei proiettili che sputate e che con determinati bonus diventano di fuoco.



Potete saltare e uccidere i mostri anche in questo modo. Potete anche spostare la testa di Toki in tutte le direzioni in modo tale da colpire i nemici o gli oggetti in modo più efficace.
Ci sono alcuni boss di fine e metà livello che richiedono questo tipo di attacco ben mirato.

La recensione di questo gioco è



per l'Amstrad CPC che ufficialmente non è mai uscita, ma nel 2019 è stata realizzata una versione completamente gratuita in cui potete ben ammirare il lavoro svolto in cui hanno cercato di sfruttare la piattaforma come mai in passato.
Non è la versione definitiva, ma la beta 24 che, comunque, mostra già buone cose.
La musica è suonata molto bene con anche gli effetti sonori e quindi non dovete scegliere uno o l'altro.
La cosa sicuramente più bella è la grafica che è stata disegnata molto bene e che ricorda da vicino l'originale e ci sono tutti i potenziamenti originali e che li vedete indossare da Toki come, ad esempio, il casco da Football che vi permette di resistere al contatto dei nemici per diversi colpi.
I nemici sono quelli originali e sono animati allo stesso modo. Quelli più grossi sono statici per ovvi motivi tecnici, ma sono tutti presenti e che vanno affrontati allo stesso modo.
La difficoltà è ben calibrata e la giocabilità di conseguenza è eccezionale.
Unico appunto negativo di questa beta è che non c'è il supporto del joystick e i tasti non sono molto intuitivi e spesso vi sbaglierete tra uno e l'altro.

Amstrad CPC= 9

Per giocare a Toki su Amstrad vi bastano 64k di memoria e quindi il modello 464, quello più usato, è sufficiente.
Toki era fantastico nella versione Arcade e quando lo proverete su Amstrad CPC ne rimarrete entusiasti.



Amstrad CPC (1987, Gremlin Graphics)

Bronze

Basil è una parodia di Sherlock Holmes perché voi siete un topo che vive a Mousedom che è situata nella stessa casa dove vive il



vero Investigatore Inglese, ma limitato al vostro piccolo regno con i suoi problemi.
In questo caso il vostro grasso amico topo Dr. Dawson è stato rapito dal Professor Ratigan che è il più grande roditore criminale Inglese del sottosuolo.
Basil deve andare a cercare l'amico dai bassifondi della città fino alle fogne e infine affrontare le sinistre grinfie di Ratigan e liberare l'amico rinchiuso in una cella della prigione.
E' un gioco di avventure arcade 2D e piattaforme a scorrimento laterale in cui dovete raccogliere delle chiavi da ciascuno dei tre scenari: i negozi e i porti di Londra; le fogne Londinesi e la tana di Ratigan.
Cinque chiavi vi servono per accedere allo scenario successivo fino ad arrivare direttamente in quello dove c'è il vostro nemico e l'amico prigioniero. Per trovare le chiavi dovete avvicinarvi a degli oggetti e premere il tasto "**Spazio**" per iniziare l'investigazione (questa fase ricorda *Impossible Mission* in cui esaminate gli oggetti per trovare i pezzi della mappa).
Il Professor Ratigan non è uno sprovveduto e ha messo in ciascuno dei tre scenari otto chiavi fasulle. Quando avete riempito tutte le cinque tasche del vostro inventario dovete dedurre quale è quella falsa e scartarla usando il tasto "**?**" che attiva la lente di in-



grandimento e vi da la riposta. Quando avete tutte le chiavi corrette dovete trovare la via giusta per accedere al prossimo scenario. Se per caso vi perdete, usando questo "**?**" lungo il percorso vi indica dove andare per uscire.
Il Professor Ratigan ha anche un suo piccolo esercito di aiutanti che cercheranno di fermarvi a tutti i costi e così avete delle trappole che dovete usare per cercare di fermarli. Avete anche un po' di energia che potete rigenerare con il formaggio che trovate in giro.
Gli oggetti sono dentro delle giare gialle. Con il tasto "**Spazio"** dovete iniziare ad esaminare il contenuto e con il joystick o la tastiera dovete selezionare se prenderli e poi confermare premendo in "**su**".
Meglio tenere sottomano il manuale che ha tutti i tasti e come vanno usati.

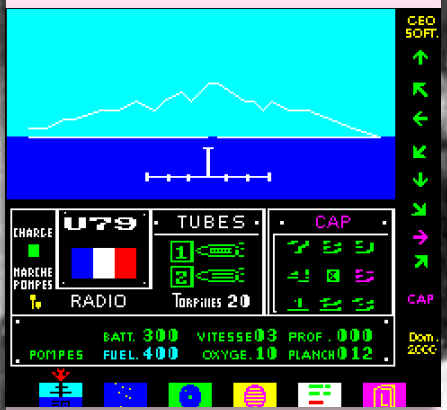
Amstrad CPC= 7,5

E' una simpatica parodia essenzialmente un gioco di piattaforme, ma con qualche idea nuova interessante come il cercare gli oggetti giusti tra altri completamente inutili che dovete imparare a riconoscere e scartare.
Buona la grafica, molto ben colorata, un discreto disegno generale e cosa importante molto fluida.
Niente musica che poteva dare qualcosa in più.

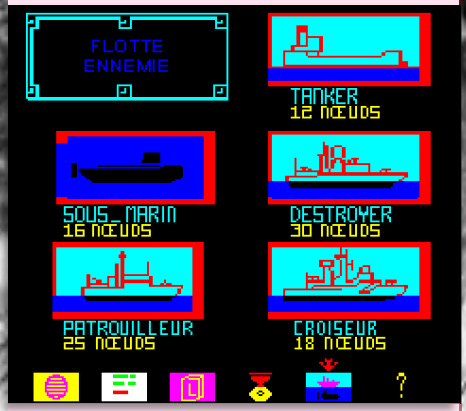


Oric (2000, CEO)

Blue War è un simulatore navale in cui voi siete il comandante di un sottomarino U79 Francese in una missione sconosciuta perché su questo titolo non c'è nulla in rete a parte un video che dimostra solo la sua esistenza.
La simulazione è completa perché potete accedere a varie schermate che rappresentano le varie funzioni e quindi: il ponte dove guardate il mondo esterno, la mappa, il radar, la radio e poi alcune informazioni generali sui danni, sulla flotta nemica che dovete andare a cercare e una guida interna alla tastiera.
Anche senza conoscere la trama lo scopo è quello di distruggere le forze nemiche che sono elencate tra le opzioni che ci sono in fondo allo schermo e che potete accedere con i tasti cursore.
La velocità generale è molto lenta sia per l'aggiornamento dello schermo principale sia per le icone e quindi alle volte bisogna tenere premuto il tasto per un po' per fare accettare la richiesta.



Dato che la lingua è Francese alcune spiegazioni sul funzionamento di alcuni tasti può essere di difficile comprensione, ma basta provarlo per capire a cosa serve.



La grafica nello schermo principale è in 3D e alcune navi e isole sono vettoriali e quindi da un ottimo realismo.
La prima cosa da fare è imparare a pilotare il sottomarino, imparare a gestire soprattutto la velocità perché troppo elevata potrebbe portare all'autodistruzione.
All'inizio del gioco siete attraccati al porto e davanti a voi c'è un isola e quindi dovete andare indietro, cambiare rotta e andare a cercare i vostri bersagli.
Il timone è gestito dal "CAP" che rappresenta le nove direzioni e bisogna usare i tasti da 1 a 9 per usarlo.
Avete solo i siluri che sono molto semplici da usare perché quando li lanciate l'effetto a video è come se fosse un raggio laser. Non è realistico, ma serve ai fini della giocabilità.
Una cosa importante da fare subito è accendere i motori altrimenti tutti i tasti che premete non daranno nessun effetto. Ci ho messo abbastanza tempo a chiedermi perché pur premendo ogni cosa non funzionasse niente.

Oric= 9

E' un simulatore navale sconosciuto probabilmente anche da cui possiede questo Computer. E', tuttavia, un buon gioco perché replica bene il funzionamento di un sommergibile nelle varie operazioni con anche le avarie del motore e di altri sistemi.
La grafica è buona, essenziale, precisa nel pannello di controllo e l'esterno è vettoriale.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



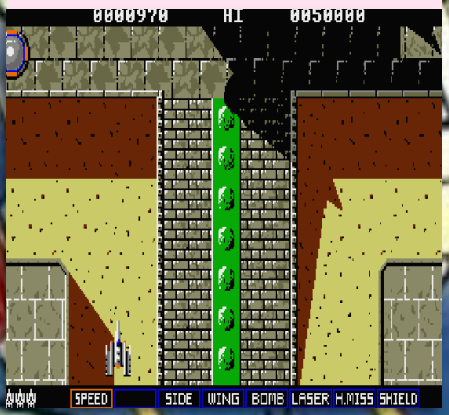
Atari ST, 512k (1987, Taito)

A.L.C.O.N. è uno sparatutto a scorrimento verticale che si svolge sul pianeta Orac nell'anno 2059 e interamente occupato da forze aliene che voi dovete spazzare via con la vostra astronave SW475 Starfighter.

La meccanica di gioco è quella in cui dovete prendere tutti i bonus per attivare a scelta quello che vi sembra più opportuno per sconfiggere più facilmente gli alieni.

Ci sono delle stelle lungo il percorso che vanno prese e il potenziamento è basato sul numero di quelle raccolte, ad esempio, una stella vi permette di scegliere la velocità, con due stelle potete scegliere il tipo di arma principale e così via.

I potenziamenti sono liberi nel senso





che siete voi che decidete se attivarli oppure no in base alla circostanze perché in certi punti dello scenario una velocità troppo elevata potrebbe essere letale, oppure non serve avere lo sparo laterale.

Tra le scelte dovete anche tenere a mente che le armi all'inizio sono poco potenti; i laser e le bombe hanno una gittata corta e quindi sono la prima cosa da migliorare.

Non ci sono livelli perché è uno solo che scrolla in continuazione e di tanto in tanto ci sono dei boss che rappresentano la fine di una zona di questo unico scenario.

Alla fine del gioco non avete nessun premio, nessuna notifica che lo avete finito, nessuna sequenza finale. Ricomincia tutto da capo più difficile.

La grafica è bella colorata, ben disegnata, le animazioni e lo scrolling sono fluide. C'è un problema abbastanza ingestibile sui contrasti perchè ci sono dei terreni e degli edifici gialli e i proiettili dei nemici e quelli della vostra arma hanno un colore che si nota poco con queste superfici e quindi non li vedete o solo all'ultimo momento quando è troppo tardi. Le cose migliorano quando il terreno è molto scuro, blu, grigio metallizzato.

La giocabilità di conseguenza è un po' limitata e frustrante perché i nemici non sono tanti e quindi poteva essere fatto meglio.

Che abbiate 512k o 4 MB di memoria dovete scegliere se usare solo la musica o solo gli effetti sonori

Atari ST= 6,5

Esteticamente è in parte una buona conversione dal Coin-Op perché il contrasto tra sfondo e proiettili non è ben gestito e difficilmente riuscirete a superare i livelli all'esterno, mentre quelli delle basi sono decisamente molto meglio.

L'ennesima scelta tra musica ed effetti sonori non è una bella cosa in uno sparatutto arcade di questo tipo.



Gold

Amiga, 512k (1991, Lankhor)

Vroom è una corsa automobilistica di Formula Uno con lo scopo di partecipare al campionato e possibilmente cercare di vincerlo.
E' un gioco che è stato riproposto nel 1993 e nel 1995 con nomi diversi, ma sostanzialmente è sempre lo stesso a parte l'edizione del 1993 che è compatibile con l'A1200 e quando giocate in due lo schermo viene diviso a metà per ciascun giocatore; ha meno scenari perché è



stato velocizzato del 50%.
Come tutti i giochi di questo genere ha una serie di opzioni per garantire una buona giocabilità: la scelta del tipo di cambio, il numero dei giri, corse di allenamento, gare singole e la stagione completa.
E' essenzialmente un gioco arcade e la guida di conseguenza ne tiene conto per il fatto che gli incidenti provocano semplicemente una diminuzione di velocità o un uscita di pista in cui è molto facile rientrare e riprendere la corsa per vincerla.
La grafica è molto buona perché è un misto tra 2D e 3D. La visuale è in prima persona, voi vedete le vostri mani sul volante che sterza in maniera realistica, gli scenari sono in tre dimensioni e ci anche degli oggetti poligonali sul percorso. Il resto è molto colorato, ben disegnato e i fondali sono ottimi.
I tracciati hanno strade in salita, in discesa, ci sono i dossi che danno un



realismo maggiore e vi rendono la corsa più difficile.
Un'altra cosa carina è che l'auto ha gli specchietti retrovisori che funzionano perché potete vedere le altre auto avvicinarsi e vi serve per evitare uno scontro oppure che vi sorpassino.

La Formula Uno in un gioco di guida arcade diventa molto più appagante e c'è molta più voglia di correre e cercare di vincere rispetto ad una simulazione che può essere frustrante per il fatto di dover usare anche una parte gestionale alle volte esasperante.
Piccola nota negativa è la protezione fisica del dischetto perché per partecipare al campionato vi viene chiesto di mettere il nome del pilota e se il floppy è protetto dalla scrittura il gioco va in "guru-meditation".

Amiga= 9

La cosa che mi ha sempre fatto impressione di questo gioco è la sua velocità. Sembra che il vostro Amiga abbia il turbo. E' di una velocità pazzesca che alle volte è impossibile gestire l'auto che finice contro un albero disintegrando le ruote.
Essendo un arcade i danni ci sono, ma sono sempre riparabili ai pit-stop.



DOS, 640k (1989, Accolade)

Bar Games è un titolo in cui potete partecipare a degli eventi che solitamente trovavate nei bar (oggi queste cose non si fanno più in questi posti) e sono di ogni genere, dall'azzardo al puro divertimento. Sono tutti impostati come una sfida da vincere e infatti è previsto anche un torneo in cui dovete cimentarvi in tutti gli eventi previsto dal gioco.
Potete anche provare ogni singolo evento per scoprire come funziona e anche fare pratica per non perdere il torneo. Se invece volete rilassarvi potete guardare una demo.

Gli eventi sono: **Liar's Dice**; **Wet 'n Wild**; **Last Call**; **Air Hockey**; **Pick-up Artist**.



Liar's Dice è il classico gioco dei dadi in cui dovete sconfiggere la vostra avversaria facendo un punteggio migliore cercando anche di confonderla con quello che potreste fare voi.
Wet' n Wild è il gioco della maglietta bagnata in cui due concorrenti (un maschio o una femmina) passeggiano sotto dei secchi pieni d'acqua e voi dovete cercare di rovesciare l'acqua su di loro entro un certo tempo limite per bagnarli e mostrare il loro corpo (per le donne è il seno e per gli uomini è la schiena).
Last Call è una sfida della birra in cui dovete preparare quante più possibili pinte da servire ai clienti anche se non è facile perché avete una barra di



energia che rappresenta la spinta che date al bicchiere. Se è troppo piano o troppo forte non riuscirete a servirli.
Air Hockey è un classico gioco di ogni bar del passato in cui dovete battere il vostro avversario spingendo un piatto che scivola su un tavolo usando delle racchette con lo scopo di fare più gol del vostro avversario.
In **Pick-Up Artist** ci sono tre ragazze di schiena al bar in cui dovete sceglierne una e iniziare una conversazione che deve essere interessante per cercare di conquistarla con le vostre argomentazioni.



Sono tre perché non tutte si lasciano ammaliare dai vostri discorsi. Se una di loro è annoiata se ne va.

Non sono tutti eventi da bar però sono attività che si fanno in questi posti e quindi un gioco un po' diverso dal solito che può essere divertente.
Ogni evento livello dopo livello vi da maggiori soddisfazioni, ma le difficoltà per raggiungerle sono sempre più elevate.
E' un gioco, tuttavia, non per tutti, ma per persone adulte perché due eventi lo sono con dei contenuti un po' espliciti.

DOS= 9

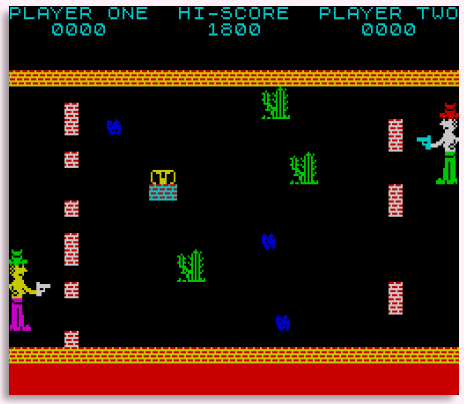
Gli eventi di giochi di questo tipo sono tradizionali e quindi d'azzardo, mentre questo vi permette di giocare a qualcosa di nuovo e alcuni sono davvero molto divertenti.
Grazie al supporto multi adattatore video questo titolo è fruibile da tutti i PC dell'epoca e non richiede configurazioni hardware strane. Si accontenta di un 8086 e 640k di memoria (forse anche meno).
La grafica è molto ben colorata e dettagliata sia in CGA che in EGA. Le animazioni sono molto divertenti.

RECENSIONI BREVI



GUN FIGHT

Lo scorso numero avete letto di Boot hill, un duello tra pistoleri del Far West e Gun Fight riprende esattamente quel genere di gioco.
Ha lo stesso nome del Coin-op, ma non credo sia lo stesso perché la versione Spectrum è notevolmente migliore per quanto riguarda la grafica decisamente colorata e anche ben definita.
Non potete giocare contro il computer, ma solo contro un avversario umano per scoprire che è il più veloce a colpire l'altro.
Sullo schermo vi spostate solo in alto e in basso, ma rispetto al gioco originale e agli altri cloni potete ripararvi dietro un muro e anche sfruttare gli oggetti dello scenario per proteggervi.
Sicuramente è una sfida più impegnativa perché colpire un avversario ora è più complicato.





ZX Spectrum= 7

Un duello molto carino tra due giocatori dove la grafica lo rende anche più bello di quella originale.



Tank Attack

Siete il pilota di un carro armato con un nobile scopo: spazzare via gli alieni malvagi che vogliono conquistare il pianeta Terra.
Le loro astronavi sono molto grandi e protette da degli scudi che cambiano colore e questo è molto importante per voi.
Quando il colore intorno a queste navi spaziali è blu potete colpirle e distruggerle, mentre quando è rosso non potete fare nulla.
Loro di contro vi distruggono con dei missili teleguidati.
Il vostro scopo è quello di distruggerli prima che atterrino e facciano scendere degli alieni.
Un gioco molto semplice, senza nessuna schermata del titolo o opzioni varie. Terminato il caricamento siete subito in azione.





Commodore 64= 6

La giocabilità non è delle migliori perché è giusto un passatempo, ma dopo qualche partita ve lo dimenticherete.



MAGICAL DROP

E' la conversione nel 2007 del Coin-Op uscito solo per sistemi a xxx-bit di fascia alta nel quale dovete ripulire lo schermo da degli oggetti chiamati "Drop" che avanzano verso di voi in maniera costante.
Voi siete ancorati in fondo allo schermo e avete una specie di arpione con cui dovete afferrare un oggetto e poi rilanciarlo per creare una linea orizzontale o verticale dello stesso colore e avanti in questo modo per passare al prossimo livello.

Una conversione abbastanza inaspettata perché e fatto molto bene con la stessa giocabilità originale.
Avete una sola vita e i punteggi possono essere salvati.



Amstrad CPC= 9

Una buona conversione che sfrutta bene l'Amstrad CPC quando le cose sono realizzate dagli appassionati.



Defence

E' un clone di Missile Command per il TRS-80 CoCo nel quale dovete riuscire a salvare i vostri avamposti su un pianeta sconosciuto dagli attacchi degli alieni che vogliono mandarvi via.
Iniziate la partita con sei avamposti che vengono bersagliati con dei missili che arrivano da tutte le direzioni.
Con il controller dovete spostare il mirino sullo schermo e usare i vostri missili o laser per fermare questo attacco.
Dopo un certo numero di missili distrutti passate di livello e il gioco va avanti fino a quando avete ancora degli avamposti.
Quando non avete più nulla da difendere termina il gioco e potete mettere il vostro nome nella tabella dei punteggi.

Un titolo carino che riprende bene quella giocabilità originale e per questo sempre divertente. La grafica è buona, ben colorata e pur essendo un clone è esattamente come l'Arcade.



TRS-80= 8

Riprende esattamente il Coin-Op ed è realizzato bene anche se poi alla lunga, come del resto l'originale, tende a stancare.
Il tipico gioco da usare di tanto in tanto perché non ha una trama, non ha un inizio e non ha una fine. Va avanti fino a quando avete degli avamposti da difendere.

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.

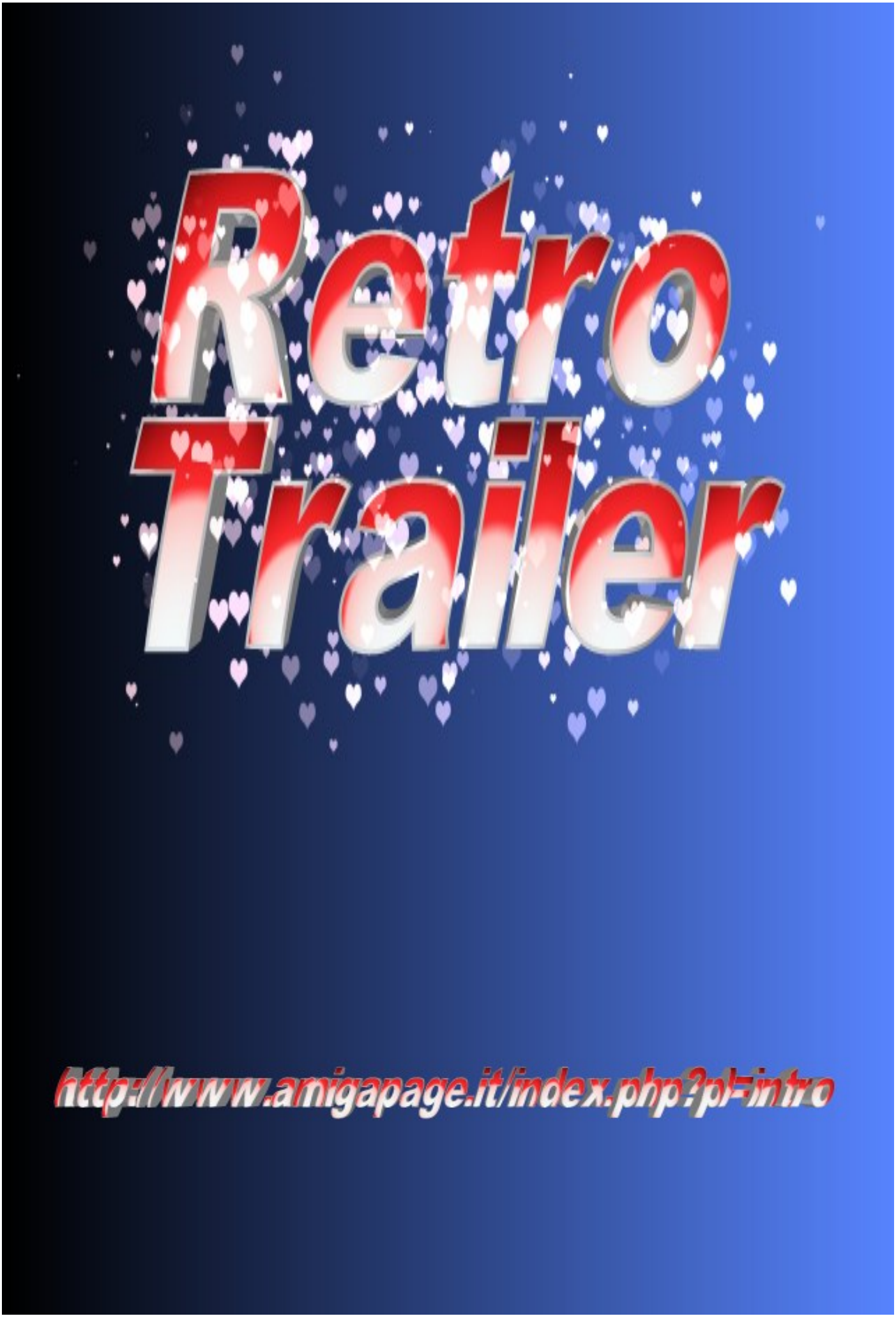
Un grazie a:

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


retro-gamers


www.retro-gamers.it

Ripescaggi

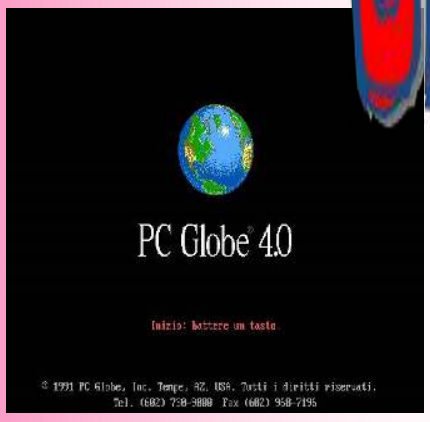
E’ una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

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





CDTV-II







Gold

DOS (1990, LucasArts)

Amiga (1990, Lucasfilm Games)

Atari ST (1990, Lucasfilm Ga-

Nel 1990 LucasArts realizza un avventura grafica che usa il motore SCUMM e introduce una trama che attrae il giocatore fin da subito.
In un mondo antico le varie genti vivono chiuse nei propri villaggi quasi completamente isolati dagli altri e in questo modo ognuno di questi si evolve separatamente e con le proprie caratteristiche.
In uno di questi villaggi una maga decide di far nascere un bambino tessendo una trama nel destino, ma ciò non è ammesso. Il destino di questo bambino era di combattere contro Caos.
Quando la corporazione dei tessitori scopre la cosa, la tessitrice maga viene cacciata dal villaggio e il bambino, Bobbin, viene dato in affidamento ad una madre adottiva.
Quando il giovane ragazzo compie i 17 anni, anche la madre adottiva viene accusata dalla corporazione, ma quest'ultima si trasforma in un cigno e fugge e quasi contemporaneamente tutti i membri della corporazione si trasformano in cigni bianchi e fuggono attraverso un varco temporale.
Ora Bobbin è da solo, non c'è più nessuno nel villaggio e deve iniziare un lungo cammino per imparare le arti magiche dei tessitori e sconfiggere Caos.
Loom è un avventura diversa dalle altre perché qui non ci sono oggetti da raccogliere dato che dovete interagire con alcuni di essi per creare delle note musicali che vi servono per suonare alcune melodie che sono necessarie per fare o disfare delle azioni.
Inizialmente Bobbin non ha nulla, ma già nel villaggio trova le prime note e durante l'introduzione la corporazione suona una melodia che potrete suonare solo alla fine di questa avventura.
Quando cliccate un certo oggetto o cercate di fare una azione verrà eseguita una melodia che si dovrà poi ripetere, ma solo se ci sono le note a



disposizione che dovete cercare nello scenario e sono associate a degli oggetti colorati. Una volta che sono state raccolte tutte le note si possono ripetere le melodie che avete ascoltato in precedenza.
Dato che non avete un inventario classico, bisogna prendere nota su un foglio di carta delle melodie che si ascoltano durante le varie azioni e che vedete sullo schermo grazie ad uno spartito. Le canzoni non sono quasi mai troppo lunghe e le note sono colorate.
Loom è completamente in lingua Inglese ed è un linguaggio semplice e anche per chi non lo conosce è giocabile senza problemi perché la musica è un linguaggio universale.
Anche se non capite completamente quello che i personaggi dicono o fanno basta sapere che le azione principali vengono tutte eseguite suonando una melodia che bi viene mostrata a schermo e in più ogni nota è colorata così come le varie combinazioni.

Loom è uscito per:

- **1990, LucasArts. EGA, MS-DOS**
- **1990, LucasFilm Games, OCS, Amiga**
- **1990, LucasFilm Games, Atari ST**
- **1990, LucasFilm Games, MacOS**
- **1990, LucasArts, TurboGrafx 16**
- **1992, LucasArts, CD-ROM, VGA, MS-DOS**





DOS/Amiga/ST/Mac= 9

E' un bella avventura che ha una trama molto originale e una modalità di gioco completamente diversa dalle altre e vi permette di divertirvi anche se non conoscete l'inglese grazie al linguaggio universale che è la musica



Le versioni per Amiga e Atari ST del 1990 hanno il brand "LucasFilm Games" e sono praticamente identiche anche se i colori della versione Amiga sono più vivaci.
L'immagine sopra è per Amiga e quella sotto per Atari ST in cui si vede che quest'ultima è leggermente scolorata, ma dipende anche dalla palette usata.
Guardando delle immagini statiche notate di più di questa differenza, ma durante l'azione non riuscirete a farci caso.
La versione per MacOS (non ci sono immagini in questa recensione) è identica in tutto e per tutto alle altre versioni, è a 16 colori, ma forse qualitativamente è migliore delle altre perchè lo schermo è in 640x480 esaltando ancora di più i dettagli.
Le quattro versioni di Loom sono ottime anche se forse la versione migliore è quella Mac per la qualità audio e una risoluzione più elevata.





Il gioco ha avuto un enorme successo, almeno secondo quanto riporta il suo autore, Brian Moriarty, tanto che si pensò di realizzare ben due seguiti, ma non furono mai realizzati. Alcuni appassionati cercarono di creare un seguito, ma non fu mai portato a conclusione.
Ultimamente però è uscito un seguito che è a capitoli e fa parte di un progetto "Freeware".
Si tratta di **Forge: The Loom Sequel** che ha come protagonista uno dei personaggi che Bobbin incontra durante il suo viaggio: Rusty.
Uscito nel 2013 da *Quill O' the Wisp* è un gioco migliorato con una grafica moderna in DirectX cercando al tempo stesso di essere un buon seguito e di dare le stesse emozioni che aveva suscitato il primo Loom.
Il gioco è completo in ogni sua parte con musica e parlato digitalizzato.

Windows= 9

FORGE porta una grafica moderna per dare un seguito ad un grande classico. Non ci sono aspetti negativi da segnalare se non il fatto che il protagonista originale non c'è più.



Gold

DOS, 1989 | Amiga, 1990

Lucasfilm Games

Indiana Jones and the Last Crusade è un avventura grafica punta e clicca classica della LucasFilm e ripercorre gli eventi visti nel film.

Il professore di archeologia viene incaricato di trovare il Santo Graal e di ritrovare suo padre che è scomparso proprio cercando questa stessa reliquia. Indy viene aiutato finanziariamente da un noto personaggio che poi si rivelerà essere un pericoloso filo-nazista che ha ben altri interessi sul Graal.

Il gioco segue gli eventi più importanti del film come l'incontro con il finanziatore del museo, Donnovan, la scoperta che il padre di Indy è stato rapito, la ricerca di informazioni sul Graal nell'abitazione di suo padre, l'arrivo a Venezia e la scoperta della tomba del Crociato, la cattura nel castello di Brunwald, la fuga con il dirigibile, l'arrivo a Berlino per recuperare il libro sul Graal e infine la tomba del cavaliere nel tempio della Luna Crescente.

Le altre scene viste nel film che sono più di azione vengono invece proposte nella versione arcade che ha lo stesso nome.

Il gioco è la classica avventura punta e clicca via mouse con un inventario di oggetti da combinare e usare al momento giusto.

Il menu delle azioni e l'inventario è praticamente come quello visto in *Maniac Mansion* e in questo gioco c'è il comando "**travel**" che permette a Indy di raggiungere le località dove si svolgerà l'azione.

Il gioco è uscito nel 1989 con una grafica in EGA a 16 colori e molto scarno come musica dato che questa è limitata all'introduzione e a certi momenti durante alcune scene. Anche gli effetti sonori sono abbastanza limitati quantitativamente, ma non rovinano la giocabilità.

Per questo gioco è uscita anche una versione a 256 colori che esalta notevolmente la grafica aumentando ancora di più il suo fascino.



La versione Amiga è identica in tutto e per tutto alle altre versioni, ma con un punto in più per quanto riguarda la musica e gli effetti sonori che per quanto rimangono invariati sono di una qualità migliore.

Graficamente rimane a 16 colori scelti da una buona palette e quindi è identico alla versione originale.

La versione Amiga, tuttavia, soffre di un bug o di una scelta che vi impedisce di portarlo a termine o almeno se non fate moltissima attenzione a dei particolari che dovrebbero essere nascosti nelle varie locazioni.

La scena finale del gioco sta nel fatto che bisogna trovare la coppa tra delle altre che sono fasulle e questa coppa è casuale e cambia da partita a partita.

Voi dovete trovare la sua esatta immagine durante il gioco e memorizzarla.

Se sbagliate scelta morite e ricaricando il salvataggio più e più volte dovreste trovare la coppa giusta, ma in realtà la coppa cambia anche ricaricando lo stesso identico salvataggio.

Con la versione PC voi trovate una immagine del Graal e tale è alla fine del gioco. Su Amiga la coppa è sempre diversa.





Amiga= 7

Il gioco è quello ed è fantastico giocarci, ma per via di questo sistema di rendere il Graal sempre casuale si meriterebbe un bel 5.

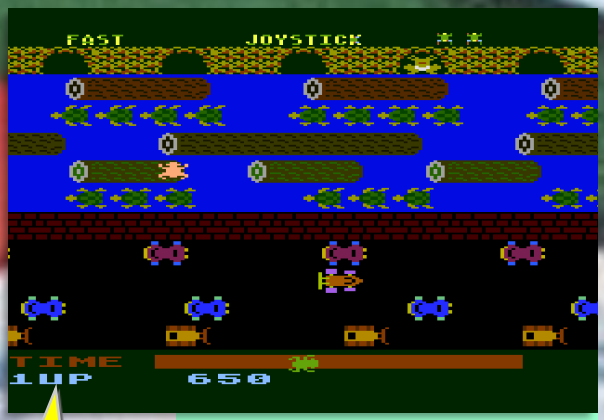
DOS= 8 (EGA) | 9 (VGA)

La versione PC è la versione meglio realizzata perché non ha bug, si gioca bene su qualunque hardware reale o emulato.

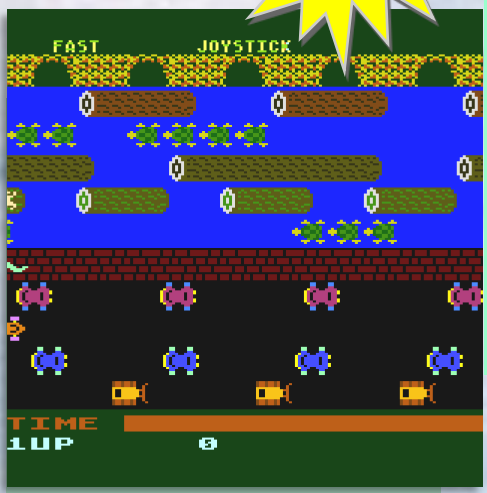
Console Forever



Console Forever



Gold



Voi siete una rana e l'acqua non è un problema se non per il fatto che il fiume è popolato da alligatori che vi vogliono come pranzo.
Prima di passare al livello successivo dovete portare cinque rane nelle altrettante tane.

Esteticamente molto bello, colorato e fluido e sicuramente da questo punto di vista ottima conversione dall'originale.
Pessimo il controllo perché non è intuitivo dato che dovete premere il pulsante del joystick alternativamente alla leva per la direzione.

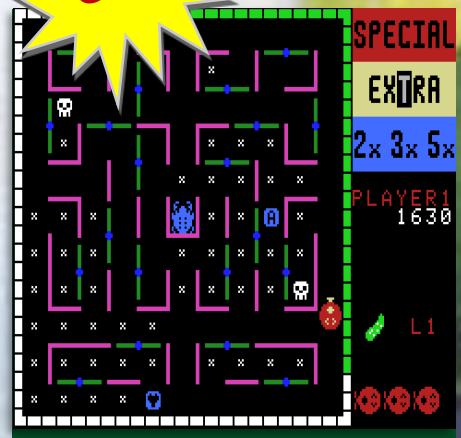
Frogger (1983, Parker Brothers - Atari 5200)

E' un gioco che non ha bisogno di tante presentazioni perché voi siete una rana che deve attraversare una strada trafficata di auto e poi un fiume per arrivare a casa.
La strada è pericolosa perché ci sono auto e camion che corrono a diverse velocità e quindi dovete sempre calcolare i tempi per l'attraversamento.
Il fiume scorre veloce e dovete quindi saltare sul dorso di tartarughe e tronchi anche questi che scorrono a diverse velocità e facendo attenzione che le tartarughe ogni tanto vanno sott'acqua.

Atari 5200= 9

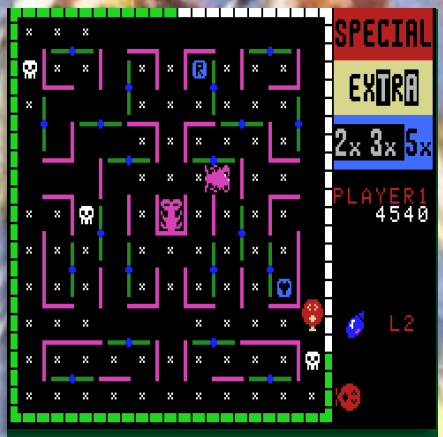
Un po' spartano l'avvio senza nessuna schermata di presentazione. La grafica è buona, il sonoro anche, mentre invece il controllo del joystick è un po' strano e ci vuole pratica a imparare questo sistema.
Una volta capito vi ritroverete davanti quel Coin-op giocato molti anni prima.

Gold



Lady Bug (1982, Coleco - ColecoVision)

Siete una coccinella solitaria in un labirinto che a prima vista sembra un clone di Pac-Man, ma il realtà è totalmente diverso.
Alcuni dei muri che formano questo labirinto possono essere spostati per creare nuovi percorsi, per bloccare i nemici che vi inseguono e fare in modo che si auto distruggano.
Il vostro scopo è nutrirvi di cibo indicato come "X" e attenzione che ci sono anche delle pozioni di veleno indicate da un "teschio" che è letale per voi e per i vostri nemici.



Questo sistema di muri vi può aiutare bloccando certi passaggi obbligando i nemici a passare dove ci sono queste pozioni.
Ci sono anche altri bonus come delle lettere che vanno raccolte per formare delle frasi colorate, che vedete a fianco dell'area di gioco, per avere in cambio vite supplementari o livelli bonus.

Semplice come giocabilità, ma divertente e vi incolla al monitor per molto tempo. Ogni cosa è ben disegnata e animata. La difficoltà è calibrata bene perché la velocità dei nemici aumenta livello dopo livello.

Colecovision= 9

E' molto simile a Pac-Man come concetto per la forma de labirinto e il mangiare. Diventa però più divertente perché ha un livello di sfida più arduo con muri che da una parte vi aiutano a fuggire, ma possono diventare una trappola letale anche per voi. Tecnicamente eccellente.



Gold

Awesome Golf (1991, Handmade Soft - Atari Lynx)

Un gioco del golf che si svolge in tre scenari: Stati Uniti, Giappone e Regno Unito.
La visuale è dall'alto per avere una vista ottimale del campo di gioco pur rimanendo ben dettagliato in ogni sua parte.
Le regole sono sempre le stesse per questo sport. Dovete usare mazze di diverso tipo per raggiungere una zona del campo chiamata Green dove c'è una buca dove infilare la pallina.
Ogni tracciato ha una misurazione in "PAR" che indica con quanti tiri dovete mettere la pallina nella buca. Non c'è un limite di tempo, non ci sono vite a disposizione, ma più tiri fate e più il vostro punteggio si allontana dal migliore che deve rimanere con il segno "-" (meno) che in questo sport rappresenta il punteggio per vincere.



Usare i bastoni è un po' complicato e bisogna fare un po' di pratica perché dopo aver dato forza al tiro dovete premere il pulsante al momento giusto su alcune icone altrimenti il lancio va a vuoto e perdete punti preziosi.

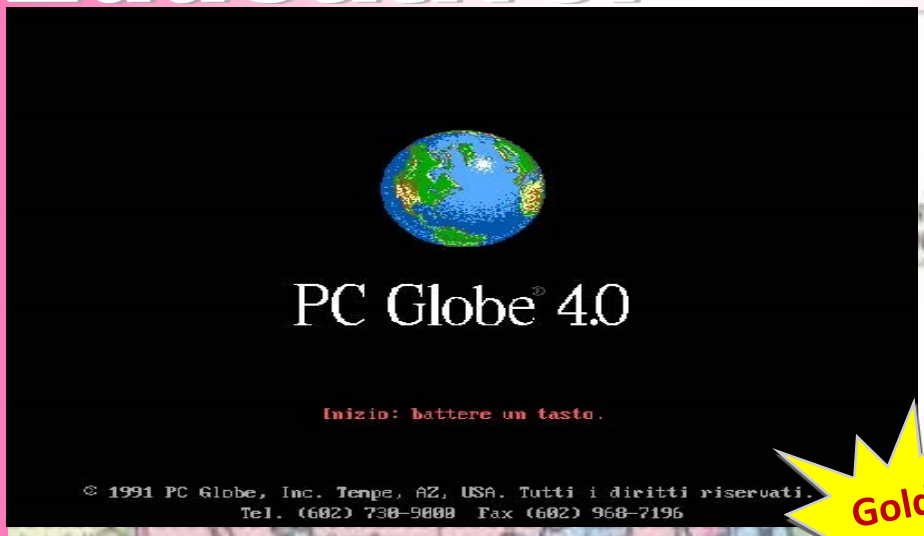
Un buon gioco del golf che non risente delle dimensioni dello schermo di questa Console portatile grazie ad una grafica bella e super dettagliata.

Atari Lynx= 9

Alcuni giochi risentono delle dimensioni dello schermo, ma questo in particolare non crea problemi perché è un titolo rilassante che potete giocare con calma, guardando bene lo schermo, scegliendo con calma le varie azioni da fare.
Ottimo titolo da non perdere.


Education
Shift

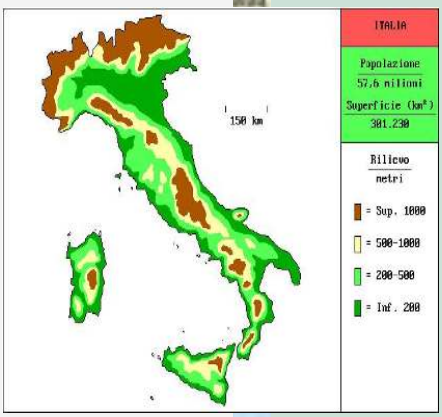
Educativo: Geografia



DOS (1991, Borderbund)

Gold

Tra gli anni '80 e '90 Broderbund realizza una serie di programmi educativi basati sulla geografia mondiale e li chiama **PC Globe**.
Si tratta dei primi tentativi di creare prodotti multimediali e al tempo stesso educativi con la difficoltà del periodo per quanto riguardava l'hardware che si usava e che non tutti erano in grado di avere.
Questa piccola recensione parla dell'edizione Italiana di PC Globe 4.0 che viene realizzata nel 1989 e che vi permette di selezionare i Continenti, gli Stati, le Regioni e le Città.
Il programma ha moltissime opzioni in cui potete visualizzare la geografia completa del mondo che va dalla suddivisione politica e fisica degli Stati e Regioni.
Una volta scelto il Continente che volete visitare, scegliete la Nazione da esaminare in dettaglio e già vedete una sua prima immagine, informazioni generali sulla popolazione e la sua superficie.
Dalle numerosissime opzioni che il programma mette a disposizione potete anche cercare ogni singola Regione che volete e poi vederla in ogni dettaglio.

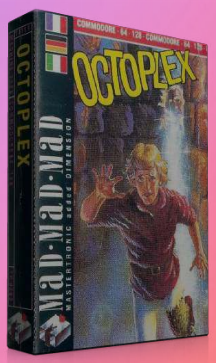


Un'altra bella opzione è quella di poter vedere la bandiera dello Stato e ascoltare l'Inno Nazionale attraverso il PC Speaker.
PC Globe è un programma molto bello e dettagliato malgrado occupi solo un dischetto in HD dove potete vedere e interagire con l'intero globo con tutte le informazioni che si desiderano (tenete conto però che tutte queste informazioni sono limitate all'anno in cui è stato realizzato).
La versione Italiana è una versione alquanto rara perché oggi è praticamente impossibile trovarla in circolazione, mentre è più facile trovare quella inglese che è disponibile anche nell'edizione 5.0 aggiornata al 1992.
Un educativo multimediale per tutti e importante per conoscere qualche informazione che non cambia con il passare del tempo soprattutto per quanto riguarda le informazioni generali e quelle fisiche dei Continenti, delle Nazioni e delle Regioni.

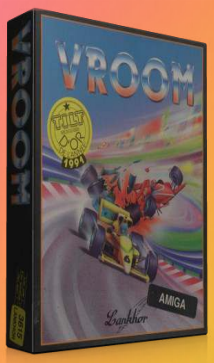
DOS= 9

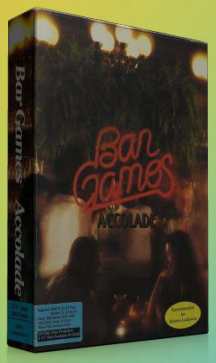
Ottimo programma che malgrado siano passati tanti anni invoglia a usarlo e ad esplorare il mondo per scoprire notizie e informazioni geografiche e anche ascoltare gli Inni Nazionali che malgrado il PC Speaker sono ben suonati.

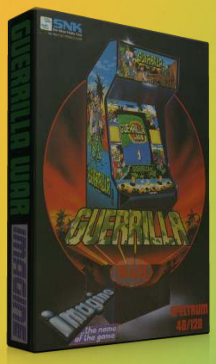
Box Art: Copertine in 3D













Volume 6, Numero 10
Ottobre 2020

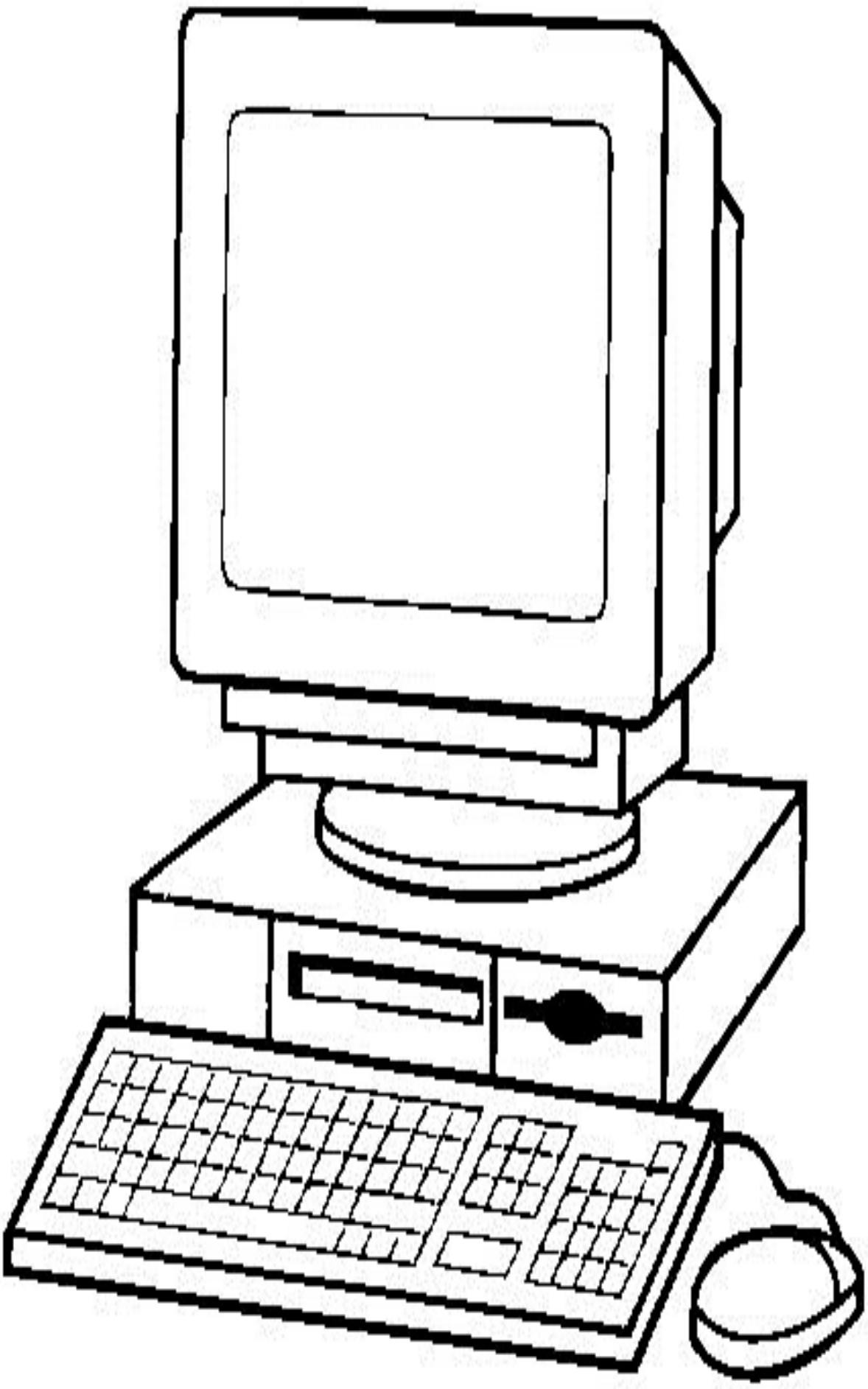
REV'N'GE!



Top 3

Bar Games	
VROOM	
Toki	

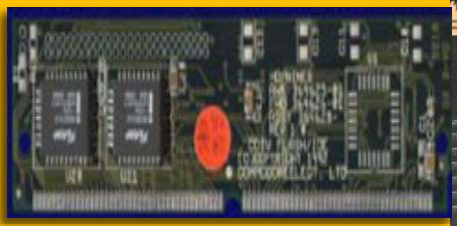

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



CDTV-II

L'originale CDTV costava troppo a Commodore tanto che fu deciso di crearne uno nuovo basato sull'Amiga 600 con il nome di **CDTV-II**.
Questa nuova piattaforma aveva un lettore CD più veloce, uno schermo LCD più grande e in opzione floppy e Hard Disk interni.
Lo slot di memoria proprietario fu rimpiazzato con uno slot PCMCIA e la scheda madre fu completamente ridisegnata sulla base dell'Amiga 600, ma mantenendo tutti i blocchi funzionali del CDTV.
Malgrado la riduzione della scheda madre fu un successo e i costi di produzione fossero inferiori rispetto alla prima versione del CDTV, questa macchina non fu mai commercializzata. Troppo tardi!
Gli Amiga 1200 con l'AGA sarebbero usciti di li a poco e avevano già sviluppato il rimpiazzo del CDTV con il chip AGA che poi fu chiamato CD32.
Furono realizzati una dozzina di CDTV-CR (la sigla CR sta per Costi Ridotti) per essere provati e usati a titolo dimostrativo.
Il processore del CDTV-II era sempre il vecchio 68000 ed essendo la scheda madre realizzata in base all'Amiga 600 teoricamente si poteva espandere la macchina con schede acceleratrici per Amiga 600, ma il processore saldato sulla scheda madre inibiva l'uso di queste espansioni (*come dire che le idee era buone, ma sempre e comunque realizzate molto superficialmente senza guardare oltre il loro naso*).
Per quanto riguardava la memoria aveva 1 MB di Chip RAM saldata e non espandibile, ma lo slot interno di espansione poteva gestire la Fast RAM e con la scheda FLASH/IDE era possibile aggiungere altre 2 MB di memoria, mentre con la PCMCIA altri 4 MB.
Per questo prodotto la Commodore realizzava due nuovi custom chip che si aggiungevano a quelli esistenti sull'Amiga 600: Grace e Beauty.
Grace era una modifica di Gayle e aggiungeva il supporto CD-ROM al supporto IDE, FlashROM e PCMCIA, mentre Beauty invece gestiva l'LCD sul pannello frontale del CDTV-II, gestiva i pulsanti, la porta infrarossi e comunicava con il resto del sistema attraverso un micro controller.
Il kickstart non cambia e rimane in versione 2.05 (37.300) che era esattamente lo stesso dell'Amiga 600; il CD-ROM è un 2x (300 kb/s) connesso attraverso una interfaccia custom di Sony (non era ne Atapi ne SCSI).








Al prossimo incredibile numero
#116
Novembre 2020