REV'n'GE! #116

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Novembre 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 11

The Elder Scrolls: The Arena

Un RPG con l'esplorazione libera a 360°

Spherical Worlds

Un buon sparatutto per Amiga su CD-ROM

ALTRE RECENSIONI: Skramble * Oisac * Mambo * Manchester United Football Club * Safari-X * Zengan Warrior * Ninja Commando * Capitaine Menkar * Alien Storm * Mikes Maze * Imperial Lander * Cruncher Factory * Impiccato * The Secret of Monkey Island * Monkey Island II: LeChuck's Revenge * Barre l'Intrus * Processori e Coprocessori a Confronto

RECENSIONI CONSOLE: Fatal Run * Heavy Shreddin' *Masters of the Universe: The Power of He-Man



Mi spiace un po', ma tra i ripescaggi ci sono gli articoli hardware sui processori e coprocessori che pur essendo noiosi da leggere li metto perché fanno parte dei quei numeri da 1 a 24 che ho deciso di mettere nei nuovi numeri. Di sicuro non vi stresso troppo e quindi cose brevi (a parte questo numero che saranno tre pagine tecniche), cose più interessanti e non troppo noiose.

In passato mi piaceva molto parlare di hardware per Amiga e PC e quindi i primi numeri preferivo scrivere più su queste cose che di giochi. Con il tempo mi sono reso conto che è materiale conosciuto da tutti, facilmente reperibile in rete. Io ho tradotto alcuni testi sui processori e coprocessori scritti in Francese e in Inglese per la versione Italiana della fanzine.

Ogni numero avrà possibilmente tra i quattro e cinque ripescaggi in modo tale che in pochi numeri si possa recuperare tutto il materiale che in passato era reperibile solo in Italiano.

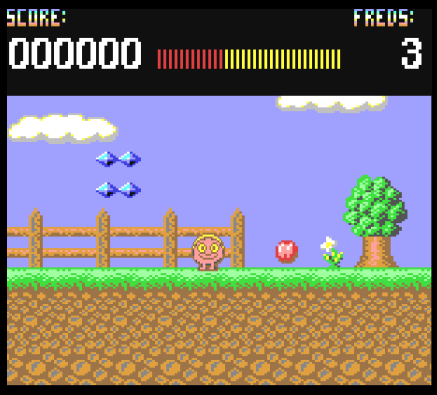
Buona Lettura

ANTEPRIME #117



Mikie - Commodore 64

La vita scolastica è molto dura per gli studenti, ma voi riuscirete a rendere tutti molto allegri. I professori però non saranno molto contenti.



Fred's Back - Commodore 64

E' un gioco di piattaforme in cui voi siete un buffo personaggio con il quale dovete raccogliere tutti i diamanti del livello per andare al successivo.



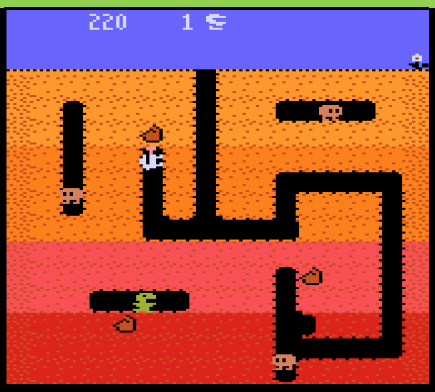
Fred's Journey - Amiga

Questo è un gioco che riassume i tre capitoli che ci sono sul Commodore 64.



Fred - Atari ST

Un numero pieno di "Fred". Questa volta è un Beat'em Up in un regno di fantasia e un eroe solitario che deve affrontare mille pericoli.



Dig Dug - Atari 5200

Una conversione dal gioco Arcade per la Console casalinga che almeno da questa immagine lascia trapelare una buona giocabilità e tanto divertimento.



M.A.S.H. - ColecoVision

E' la conversione di una serie TV che raccontava la guerra di Korea.
Un gioco multi missione con lo scopo di raggiungere il massimo punteggio.



Monkey Island 3 - Windows 9x

Il terzo capitolo creato da un Team diverso che apporta un nuovo tipo di umorismo e anche una moderna grafica da cartone animato.



The Shoe People - Amstrad CPC

Un educativo interessante perché sembra più un Quiz dato che avete una domanda e risposte da dare. Bella la grafica molto dettagliata che vi fa comprendere quello che il programma chiede.

Sommario Numero 116 **Novembre 2020**

Alien Storm	Atari ST	**16**
Barre l'Intrus	Amstrad CPC	**33**
Capitaine Menkar	EXL100	**13**
Cruncher Factory	Amiga	**20**
The Elder Scrolls: The Arena	DOS	**17**
Imperial Lander	Ti99/4A	**19**
Impiccato	Ti99/4A	**20**
Mambo	Amstrad CPC	**8**
Manchester United Football Club	Amstrad CPC	**9**
Mikes Maze	Commodore 128	**19**
Monkey Island 2: LeChuck's Revente	DOS	**27-28**
Ninja Commando	Atari 8-Bit	**12**
Oisac	Commodore 64	**7**
Processori e Coprocessori a Confronto	Amiga/PC	**38-40**
Safari-X	MSX	**10**
Skramble	Commodore 64	**6**
Spherical Worlds	Amiga	**15**
The Secret of Monkey Island	DOS/Amiga/ST	**25-26**
Zenga Warrior	Commodor 16	**11**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

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

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.

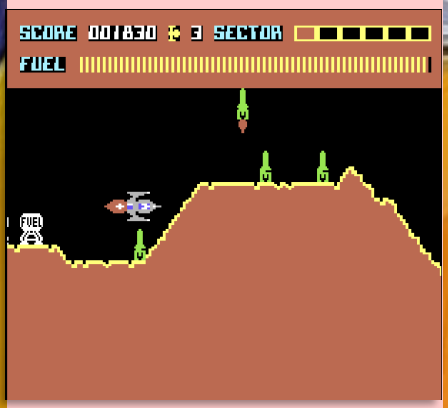




Commodore 64 (1983, Anirog)

Silver

Skramble è la conversione ufficiale del Coin-Op chiamato "Scramble", uno sparatutto a scorrimento orizzontale che ha sei livelli senza interruzione tra uno e l'altro perché quando arrivate alla fine di uno cambia lo scenario.
Il vostro scopo è sempre lo stesso, ossia distruggere gli alieni cattivi che hanno invaso il vostro pianeta sia all'esterno che all'interno di caverne dove sono più forti dato che voi dovete volare anche evitando le pareti che sono letali.
Siete armati con due armi: un raggio laser per distruggere i nemici volanti e delle bombe che servono per distruggere delle installazioni sul terreno.



Il raggio laser funziona come in tutti gli altri giochi di questo genere e non presenta particolarità da tenere conto.
Le bombe invece cadono sul terreno in base alla velocità che state andando; non cadono verticalmente, ma in lungo e la loro gittata cambia e quindi dovete spesso lanciarle qualche secondo prima per essere sicuri di colpire i bersagli.
Voi avete le classiche tre vite a disposizione e una barra di energia che è il vostro carburante che lentamente, ma inesorabilmente si consuma e se scende a zero perdete una vita.
Tra le basi sul terreno ci sono dei silos di carburante che dovete distruggere con le bombe per rifornirvi e arrivare alla fine del gioco.
La versione originale non era graficamente superlativa, ma aveva una giocabilità che incantava chiunque provasse a giocare e consumavate gettoni su gettoni per poterlo finire. A me piacevano le esplosioni che erano un po' particolari e così realistiche che ci giocavo quasi per ammirarle.

Su Commodore 64 la conversione cambia il nome e aggiunge una "k" al posto della "c" da quello originale (Scramble —-> S[k]ramble) e ci sono diverse versioni di editori, ma quella ufficiale dovrebbe essere quella pubblicata da Anirog Software nel 1983.
Sono poche le differenze per quanto riguarda il pannello di controllo, ma poi per il resto non cambia molto. Ben colorato per i vari scenari e il disegno generale degli alieni e delle installazioni è fatto abbastanza bene e curato. Peccato per lo scorrimento a scatti che rovina un poco la giocabilità perché sul Commodore 64 questo genere di giochi gira molto fluidamente.
Una conversione abbastanza fedele che vi farà venire voglia di riprovarlo di tanto in tanto.



Commodore 64= 8,5

Una conversione perfetta perché riprende ogni cosa di quello originale anche se il vedere lo scorrimento a scatti su questa piattaforma è veramente è una cosa strana.



Commodore 64 (1988, Players)

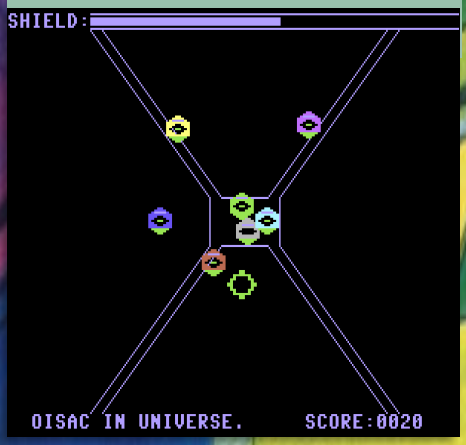
Oisac è uno sparatutto arcade 3D in prima persona con un mirino sullo schermo per colpire più facilmente i vari nemici alieni.
In certi giochi non c'è molta fantasia nel creare una storia innovativa o che da una voglia di andare avanti per vedere un lieto fine e questi titoli servono per passare del tempo a distruggere gli alieni. In un certo senso alimentano un po' la paura che nell'universo se ci fosse la vita sarebbe cattiva e pronta a distruggerci. Nella maggior parte dei giochi gli alieni vengono sempre a distruggere la Terra.
Nel gioco questi alieni arrivano in forme strane davanti allo schermo e voi dovete centrarli con il mirino e distruggerli.
Avete a disposizione degli scudi che vi





permettono di subire qualche colpo, ma se li perdete avete perso la partita dato che non avete vite oltre quella che state usando.
Dovete cercare di distruggere tutti gli alieni prima che escano dallo schermo perché per ciascuno di essi che vi sfugge perdete degli scudi e quando di tanto in tanto appaiono delle astronavi fantasma dovete impedire loro di fuggire altrimenti vi distruggono gli scudi che vi rimangono perdendo quindi la partita.
Ci sono vari livelli e per passare al successivo dovete distruggere un certo numero di alieni. Anche questo sistema non è molto innovativo, ma per uno sparatutto arcade è l'unico modo per cercare di tenervi incollati al monitor per molto tempo.

Un gioco ripetitivo che vi porta ad annoiarvi anche perché gli alieni sono molto veloci a fuggire dallo schermo e la velocità del joystick non è molto elevata. Gli scudi, tuttavia, sono tanti e quindi si è cercato di non scoraggiarvi alla prima difficoltà e per dare un po' di varietà ad ogni livello cambiano i tipi di alieni. L'azione purtroppo rimane sempre un po' noiosa.



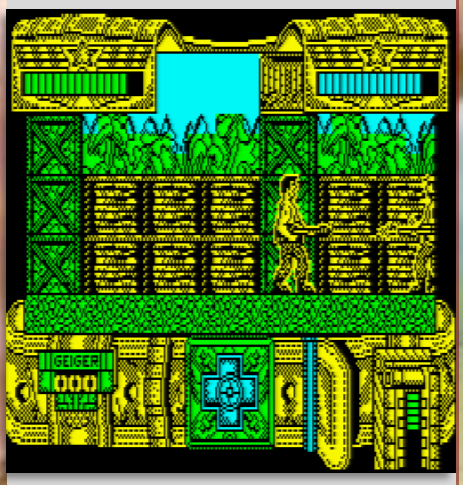
Commodore 64= 6

Uno sparatutto in prima persona per essere una idea alternativa anche se non ci riesce nel complesso. La grafica è carina e da il suo contributo, ma troppo poco per tenervi incollati al joystick.



Amstrad CPC (1989, Positive)

Mambo non è un ballo Spagnolo, ma è uno Beat'em Up a scorrimento laterale localizzato solo in questa lingua e fa parte di una serie di giochi disegnati su ogni piattaforma nello stesso identico modo.
Voi siete il più bravo agente segreto che viene inviato nella giungla per raggiungere una base militare nemica e distruggerla perché al suo interno ci sono dei guardiani pericolosi che sparano al più piccolo movimento e lanciano anche dei missili. Non sarebbe bello vedere queste persone girare per le strade delle città. Dovete fermare questa minaccia mondiale.
Non è un semplice gioco di azione in



cui sparare contro i nemici, entrare nella base e distruggerla, ma dovete trovare delle schede per aprire delle porte che hanno quattro capitani e poi trovare due computer della sicurezza.



Lo scopo è arrivare alla sala di controllo missili, usare le schede per il loro controllo e fuggire prima che l'intera installazione esploda.

Avete diverse vite a disposizione e tanta energia per ciascuna di esse perché la difficoltà è molto alta dato che i nemici arrivano verso di voi da ogni parte.
Se la forza vitale è sufficiente non lo sono le armi che hanno munizioni limitate e una volta finite per molti schermi non trovate nulla e come se non bastasse sul terreno ci sono una specie di trappole che vi bloccano il passaggio e dovete disabilitarle. Non potete sparare mentre lo fate.
I nemici arrivano nelle varie schermata una alla volta, ma vi stanno con il fiato sul collo e alla lunga diventa veramente stressante.

La grafica come detto prima è tipicamente Spectrum nella scelta dei colori e il disegno è accurato anche se totalmente monocromatico (i colori sono giallo, verde, azzurro e nero).
La grafica non rovina il gioco e anzi può anche essere affascinante in un certo senso. Il vero problema è la difficoltà a trovare le munizioni che probabilmente anche questa scelta dei colori potrebbe non farvi vedere bene.



Amstrad CPC= 5

Un gioco la cui grafica può non piacere, ma è uno stile dato che è così su tutti i computer in cui è uscito. La vera frustrazioen è la difficoltà e il modo di procedere che può farvi scappare la voglia di continuare.

Manchester United Football Club

Amstrad CPC (1990, Krysalis)

Manchester United Football Club è un gioco sportivo di una squadra di calcio Inglese che è un ibrido tra un arcade e un gestionale dato che avete tutta una parte dedicata al mercato in cui vendere o acquistare giocatori, gli allenamenti collettivi o individuali in base alle loro condizioni fisiche, la preparazione delle formazioni in base a i giocatori diffidati o espulsi la giornata precedente o per motivi di salute o infortuni vari.



Questa è forse la parte più tecnica e noiosa perché dovete gestire in ogni cosa la vostra squadra per vincere il campionato o comunque cercare di non retrocedere.
A differenza di giochi puramente gestionali dove le partite sono automatiche o dove vedete solamente le azioni più importanti, in MUFC le giocate direttamente voi con il joystick o la tastiera come se fosse solo un arcade.



La partita di calcio è completa di ogni caratteristica come i vari tipi di falli, calci di punizione e rigori, cartellini gialli e rossi.
La visuale è dall'alto e la grafica durante la sezione "Arcade" è quella di Kick-Off, con lo scorrimento laterale e la gestione della palla realistica che, già detto, a me non piace molto e toglie il divertimento.
La parte gestionale può essere lunga e noiosa con le varie tempistiche, per la preparazione della squadra e se poi anche la parte di azione pura è poco giocabile perché non riuscite a controllare facilmente la palla può diventare frustrante in breve tempo.



Questa versione per Amstrad CPC ha un buon menu a icone disegnate bene e basta guardarle per capire le loro funzioni; avete anche una musica per tutta la parte gestionale.
Prima di entrare in campo dovete controllare ogni opzione, creare una formazione e aspettare il giorno della partita controllando il calendario.
In campo ci sono 22 giocatori e in più l'arbitro che sicuramente è una cosa positiva perché nei giochi vintage questa figura molto spesso è assente e invece da un bel realismo in più.
Il gioco arcade è fortemente penalizzato perché la gestione della palla è orrenda dato che con un calcio attraversate quasi tutto il campo e lo scorrimento e i giocatori si muovono un po' a scatti. Se poi la palla è gestita come nella realtà diventa quasi impossibile vincere una partita.



Amstrad CPC= 6,5

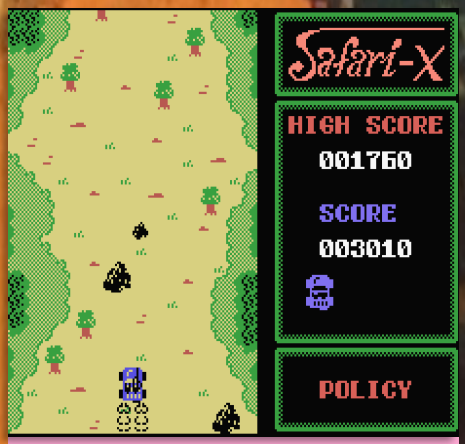
E' un Kick-Off gestionale che è la parte migliore di questo titolo perché è completa di ogni sezione, mentre la parte arcade è deludente tecnicamente e poco giocabile. Se avesse avuto una opzione per guardare le partite e gestire i cambi era meglio.
E' un titolo che raccomando solo ai fan di Kick-Off e in generale quei giochi dove la palla non sta attaccata ai piedi. Per loro il voto potrebbe essere anche un 7.

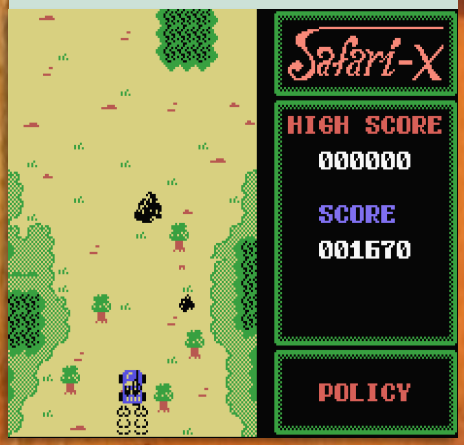


MSX (1985, Policy)

Silver

Safari-X è una corsa in auto nel deserto Australiano che rappresenta un evento diverso dal solito perché le città sono poche e concentrate sulle coste, mentre nella parte interna c'è un ambiente bello a livello naturalistico che vale la pena visitare correndo a bordo di un auto.
La base del gioco è questa: correre nel deserto evitando di rompere la vostra jeep schiantandovi contro enormi massi che potete incontrare lungo un percorso a scorrimento verticale, evitare gli aborigeni che vi lanciano contro lance e boomerang per terminare il vostro viaggio in una delle loro trappole mortali.
In realtà queste persone non sono cattive o altro, ma il rumore del vostro motore li sta spaventando e così faranno di tutto per far tornare il deserto un posto tranquillo e desolato.





Il terreno di gioco pur desertico ha degli ostacoli naturali come terreni con erba alta, alberi e macigni; voi potete correre solo sulla sabbia e sull'erba, ma dovete evitare tutto il resto.
La difficoltà è un po' esagerata perché fino a quando dovete evitare cespugli o altro va tutto bene, ma quando poi ci sono le armi degli aborigeni l'area di gioco diventa un accozzaglia di oggetti da evitare senza spazio di manovra.
L'auto può accelerare e decelerare e anche sparare per distruggere le armi dei nemici e piccoli alberi. Come detto i tempi di reazione sono un po' limitati per riuscirci dato che questi boomerang e altri armi arrivano quando il terreno di gioco diventa troppo pieno di roba da evitare.

La grafica è molto bella, colorata in maniera credibile per il terreno di gioco, l'auto è piccola, ma molto ben disegnata con anche la polvere dietro per rendere la corsa sul terreno desertico più realistica.
E', tuttavia, un bel gioco che richiede molta pratica.

MSX= 8

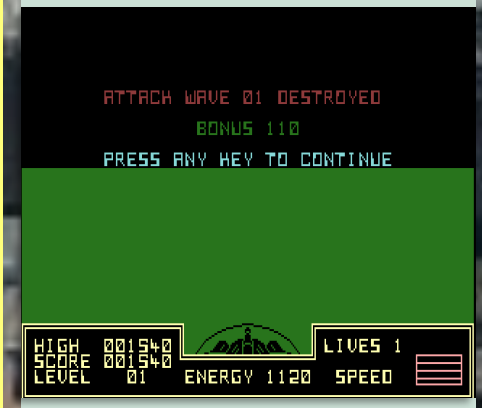
Un simpatico gioco di guida a scorrimento verticale molto ben disegnato e colorato e pur molto difficile ha una buona giocabilità che richiede tanta pratica e anche pazienza che non tutti sicuramente avranno.

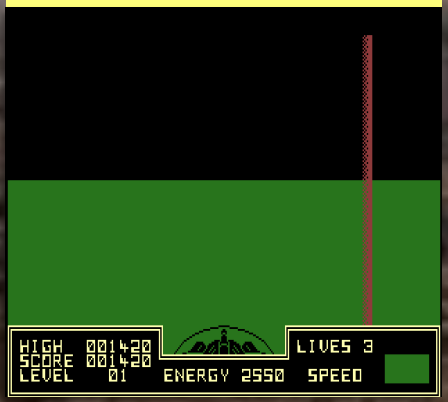


Commodore 16 (1986, Bug-Byte)

Silver

Zagan Warrior è uno sparatutto in prima persona, essenzialmente è una corsa in moto libera senza strade, in cui pilotando il vostro Zagan Chaser dovete distruggere tutti gli alieni Tycon che sono sul pianeta Sirus 3.
Non essendoci un reale percorso avete la superficie del pianeta come strada in cui però ci sono degli ostacoli che diventano sempre più numerosi che sono rappresentati da dei pali.
La prima volta che ho provato questo gioco ho pensato fosse un altro clone di Buck Rogers in cui bisogna distruggere gli alieni e passare in mezzo ai pali tipo uno slalom per guadagnare punti e arrivare il fondo al livello. Niente di più sbagliato.
Lo scopo è di superare diversi livelli distruggendo un certo numero di Tycon evitando al tempo stesso questi pali enormi.
Non ci sono boss di fine livello ad aspettarvi. E' molto difficile perché questi pali sono ovunque sulla superficie, forse in ricordo di una antica civiltà ormai scomparsa e voi dovete correre inseguendo i nemici correndo tra uno e l'altro.





La vostro moto è dotata di un'arma che ha un difetto se così volete chiamarlo: per sparare dovete essere alla massima velocità e così facendo i pali sembrano ancora di più di quanto in realtà sono. I nemici ovviamente non si lasciano distruggere e ad ogni vostro attacco risponderanno al fuoco.

Un gioco che non punta alla qualità della grafica o chissà quali effetti speciali cinematografici; quello che conta è il realismo della corsa e una giocabilità che non sia frustrante.
Dovete correre a velocità massima facendo lo slalom tra un palo e l'altro per poter distruggere gli alieni, mentre se prudentemente andate piano per evitare i pali sarete distrutti dai nemici.
E' un tipo di azione molto frenetico che si ispira molto alla versione Arcade di Buck Rogers e ci vuole pratica soprattutto il correre alla massima velocità evitando gli ostacoli.

Un Commodore 16 sfruttato bene perché la velocità della grafica è buona e la giocabilità è eccellente con una difficoltà ben calibrata livello per livello.
Mi ha sorpreso molto e ve lo consiglio se cercate valide alternative di questo genere.



Commodre 16= 8

Ottima giocabilità perché alla massima velocità i pali non sono un problema anche perché la difficoltà è ben calibrata e quindi passarete i vari livelli senza troppi problemi.
Era da molto che speravo di trovare un bel gioco come questo sul Commodore 16.



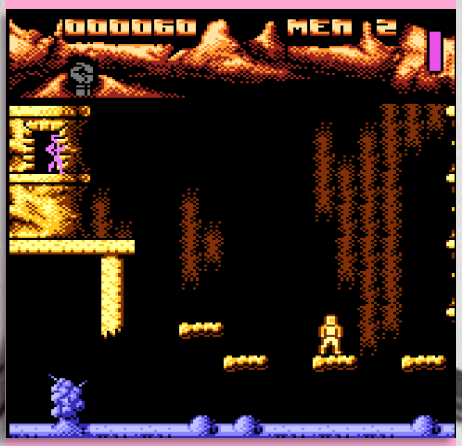
Atari 8-Bit (1989, Zeppelin Games)

Ninja Commando è un gioco di azione e piattaforme in cui voi siete questo guerriero e dovete



superare i vari livelli uccidendo tutti i nemici che incontrate lungo il percorso e che sono di vario tipo.
Non solo nemici umani, ma anche di quelli magici come i Golem, vermi e uccelli per rendere un po' vario questo gioco
Non c'è una trama ben precisa da seguire e quindi dovete cercare di passare più livelli possibile e arrivare alla fine anche se come è strutturato diventa un po' ripetitivo anche come scenari.
Pur essendo un ninja non avete inizialmente delle armi e quindi i nemici li potete uccidere saltandogli in testa e dopo tre in sequenza ottenete un arma: prima gli shuriken, poi le bombe, un lanciafiamme e infine un fucile.
Pur abili nel salto non potete uccidere un nemico con una combo, ma saltare da fermi oppure scendendo da una piattaforma. Quando avete le armi dovete stare attenti perché ogni vita persa resetta questo bonus e vi toglie l'arma in uso e dovete riconquistarla nuovamente.
Per rendere le cose un po' più complicate, tra i nemici ci sono altri ninja come voi che sono indistruttibili e che dovrete evitare ad ogni costo.

Esteticamente la versione per Atari 8-Bit non è male perché ha molti colori ben applicati allo scenario che rendono l'ambiente decisamente carino, un po' meno le figure animate to-



talmente monocromatiche, ma con buone animazioni.
Tre vite sono molto poche e poi ogni volta che ne perdete una dovete subito riconquistare le armi; i nemici li uccidete con un salto, mentre con le armi sembrano molto più resistenti.
Il genere di gioco è un po' noioso a dire la verità perché non vi potete permettere di sbagliare dato che ogni vita persa perdete le armi e quindi quella più potente difficilmente riuscirete a prenderla. Lo scenario è letale perché le piattaforme sono messe per rendervi le cose più complicate.
Da provare, ma non so a quanti di voi, oggi, può piacere.

Atari 8-bit= 5

L'aspetto estetico, la buona musica inziale vi confonde su cosa vi trovate davanti. E' noioso e ripetitivo dato che ogni vita persa vi obbliga a rifare le stesse cose rallentando di molto la soluzione per passare al livello successivo.

EXELVISION

CAPITAINE MENKAR

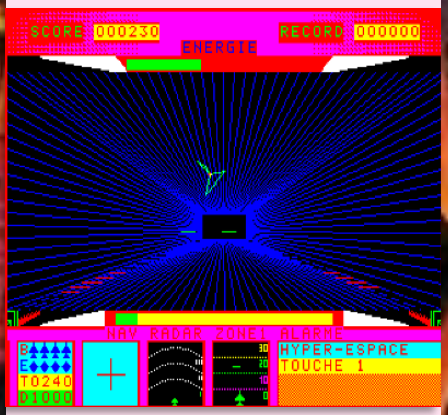
Gold

EXL100 (1985, ExcelVision)

Capitaine Menkar è un gioco spaziale tra uno di azione e un simulatore di volo in prima persona in cui voi impersonate questo personaggio che da il nome al gioco e il vostro scopo principale è quello di arrivare alla città spaziale Gosub 290 K con la vostra astronave Excelvisor per ricevere l'Arma Assoluta e far terminare una guerra tra mondi che esiste da molti anni.

Voi siete molto lontani da questo pianeta e dovete attraversare lo spazio affrontando i temibili pirati Qwertys che hanno invaso l'intero universo e sono ovunque tra voi e il pianeta.

Per raggiungere Gosub 290 K dovete usare un motore di Iperspazio che però non ha abbastanza carburante per raggiungere la vostra destinazione e quindi dove cercare un tunnel di energia, il Cmos-Ram, che vi rifornisce per poter continuare il viaggio



(*fino a qui avrete già notato che molti nomi sono presi direttamente dal mondo dell'informatica e dallo stesso computer Exl100, come il nome del pianeta, dell'astronave, dei nemici, del tunell di energia, Xor e Else che sono rispettivamente il robot supervisore della Excelvisor e il navigatore computerizzato*).

Lo scopo è del gioco è sempre lo stesso, ossia di volare nello spazio e distruggere tutti gli alieni cattivi e arrivare al pianeta entro il solito tempo limite altrimenti avete perso.



I combattimenti sono arcade perché dovete puntare i vostri laser sui nemici, mentre il viaggio è una simulazione perché di continuo i vostri computer vi avvertono dei vari pericoli dovuti alla perdita di energia, del carburante e danni alla nave.

Questo sparatutto/simulatore ha diversi livelli che sono rappresentati dallo schermo in corso e sono sequenziali: nel primo entrate in un tunnel di energia in modo automatico e dovete distruggere tutte le Rom ed evitare che vi colpiscano dato che avete solo quattro scudi protettivi.

Dopo questa fase siete vicini al Pianeta Gosub 290 K e dovete attraversare delle mine spaziali che lo proteggono e raggiungere il porto spaziale dove vi viene assegnato un punteggio.

Finito il caricamento ascolterete la voce di Else che vi da il benvenuto a bordo e poi quella di Xor che vi avverte di pericoli imminenti durante i combattimenti e quindi di fare più attenzione.

La grafica è bellissima perché è in 3D vettoriale per ogni cosa che vedete sullo schermo ed è molto funzionale e realistica.

Come audio ci sono gli effetti sonori e le voci dei due computer di bordo.

EXLlente!

EXL100= 9

Già leggerlo sembra veramente qualcosa di stupendo e durante il gioco lo è per davvero perché ogni cosa è fatta bene soprattutto la grafica vettoriale ben costruita e poi le voci del computer che vi avverte con un "Alert" per ogni pericolo imminente e la voce di Else che vi da il benvenuto a bordo e quando morite vi dice "Adieu Capitaine".

REV'n'GE!

RECENSIONI

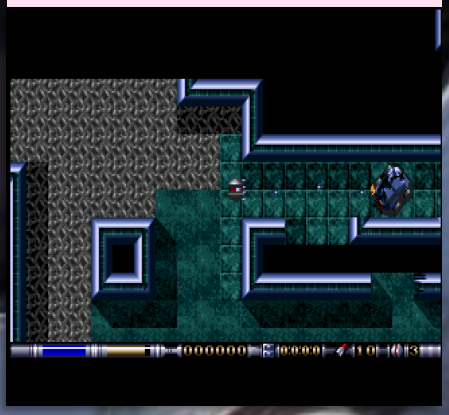
16 e 32 Bit Computer



Amiga. CD-ROM
3 MB
(1996, Neo)

Spherical Worlds è uno sparatutto multidirezionale che per motivi di mercato è uscito anche su CD-ROM che qualcuno pensa sia una edizione rara e da collezione. Non è così perché la versione su questa unità occupa su CD quanto la versione su dischetto, non ha tracce audio e nemmeno filmati migliori di introduzione o durante i vari livelli. Ne avevo già parlato in uno speciale di questo sistema di sprecare 650 MB di CD-ROM per farne una edizione di questo tipo che non sfrutta niente se non il fatto di evitare di cambiare 2 dischetti (se poi avete un lettore esterno, nemmeno questa fatica fate).
Questa versione su CD può essere avviata senza l'installazione e dopo una bella introduzione (che è uguale in entrambe le versioni, ma dovete avviarla a parte) siete pronti a distruggere tutti gli alieni che hanno invaso la stazione spaziale.





La meccanica di gioco è ispirata fortemente ad *Alien Breed* in cui con il vostro droide sferico dovete attraversare dei labirinti e spazzare via ogni cosa che vedete muoversi facendo attenzione che il pavimento non è molto stabile e infatti di tanto in tanto si spacca una mattonella già danneggiata perché siete un po' pesanti e rischiate di cadere nel vuoto dello spazio.
Questo droide ha il vantaggio che può essere potenziato ad un livello tale che per gli alieni non c'è speranza di poter fuggire ai vostri cannoni, ma quando iniziate siete al minimo pur avendo un ratio di fuoco molto elevato.
Il pavimento, come detto, è fragile e in certi punti è di diverso tipo dato che alcune volte sembra di scivolare sulla cera e in altri sembra ci sia una colla che vi rallenta tantissimo. Nel primo caso se correte troppo velocemente rischiate di cadere in qualche spaccatura del pavimento e nel secondo caso in presenza di alieni siete rallentati nel combattimento e nel movimento.

Devo dire che CD-ROM o dischetto è un bel gioco, con una giocabilità molto buona. La grafica è superlativa con dettagli credibili della stazione spaziale e il metallo che la compone.
Da non perdere!

Amiga CD= 9

Non è un gioco AGA, ma dato che è su CD è più facile avviarlo da A1200/A4000 anche per la facilità di trovare un CD-ROM e interfaccia hardware.
E' un ottimo sparatutto che una volta iniziato difficilmente vi stanca e i livelli li superate anche abbastanza facilmente.
Peccato che la versione CD-ROM è la versione su dischetto senza nessun'altra aggiunta.



Atari ST, 1 MB (1988, Loriciel)

Gold

Gli alieni si sono infiltrati sulla Terra e si sono nascosti così bene che nessuno è in grado di riconoscerli. Oggi sono un cestino della spazzatura al parco, una cassetta postale o ogni altra cosa di uso quotidiano e quindi perfettamente integrati nella società e ben nascosti. Sono creature, tuttavia, molto ostili che non vogliono vivere in pace, ma distruggere l'umanità. Si sono rifugiati qui dopo la distruzione del loro pianeta e quindi vogliono la Terra come la loro nuova casa.



L'organizzazione "Alien Buster" li conosce e invia una squadra di tre specialisti: Karla, Gordon e Scooter.
Ognuno di loro ha la propria arma e alcune caratteristiche speciali che servono per stanare e distruggere gli alieni e fargli capire che la Terra non è un pianeta tanto facile da conquistare.

La meccanica di gioco è quella di un Beat'em Up a scorrimento laterale e alla fine di un livello (ce ne sono sei) entrate in un edifico in cui la visuale diventa in prima persona e dovete distruggere gli alieni nascosti e alla fine il loro capo.
In ogni missione che vi viene assegnata dovete sempre cercare di salvare degli essere umani che sono tenuti prigionieri dall'interno di UFO da distruggere.

Per quelli che hanno visto questo gioco in versione Coin-Op rimarranno molto colpiti dalla qualità della conversione per Atari ST perchè cui ogni cosa è stata ben riprodotta: gli alieni che sono nascosti vi attaccano quando vi avvicinate a loro e voi usate tutte le vostre abilità per distruggerli. Ci sono tutte le mosse e combo originali oltre che agli attacchi speciali che sono diversi per ognuno dei tre soldati.



La grafica è davvero bella, molto colorata e le animazioni sono esattamente come erano nell'originale e quindi la giocabilità è su altissimi livelli.
Non è, tuttavia, esente da difetti perché il ratio di fuoco non è continuo e ci sono delle pause tra un colpo e un altro; se gli alieni vi mettono all'angolo è molto difficile riuscire a scappare; L'area di gioco isometrica non vi aiuta nemmeno perché per colpire un alieno dovete essere in linea e alle volte è un po' troppo frustrante su questa cosa.

Nel globale è ottimo gioco e anche dal punto vista sonoro è accettabile sapendo della qualità audio dell' Atari ST.

Atari ST= 9

Di certo una conversione davvero eccellente perché ogni cosa è stata riprodotta fedelmente. La giocabillità è su ottimi livelli e la difficoltà ben calibrata anche se quando gli alieni vi mettono all'angolo difficilmente vi salvate.
Ci sono molti crediti per continuare e cambiare personaggio.



1994, Bethesda

8 Dischi, 386, 4 MB

E' una recensione che non riassume il gioco e la missione, ma di un RPG che sostanzialmente è figlio di quell'originale *Dungeon Master*, ma che usa un nuovo sistema di movimento e combattimento che rende l'esplorazione più moderna. E' quello che leggerete di più in questa pagina e che forse darà lo spunto per un nuovo speciale dedicato a questo genere di RPG in 3D.

A differenza di altri giochi di questo genere cambia anche il concetto di "gruppo" perché non c'è più bisogno di creare diversi personaggi che si aiutano uno con l'altro. Ora ne basta uno e quindi voi diventate l'eroe solitario che con lo stesso sistema deve adempiere alla missione principale e a tutte le altre secondarie.



Brevemente, voi dovete salvare l'Imperatore Uriel Septim VII dalla sua prigione dimensionale trovando otto pezzi dello Staff of Chaos.

Nel frattempo il regno di Uriel è stato usurpato dal sosia Jagar Tharn, il cui apprendista ucciso vi appare in sogno per trovare i pezzi del bastone e riportare tutto alla normalità.

In passato gli RPG in 3D erano strutturati come Dungeon Master con movimenti nei quattro punti cardinali e in seguito anche in altre direzioni, ma tutti seguono il concetto di muoversi un passo alla volta, non c'è la rotazione a 360° libera, il mondo aveva una dimensione oltre la quale non si poteva andare e non c'erano tante città da esplorare.



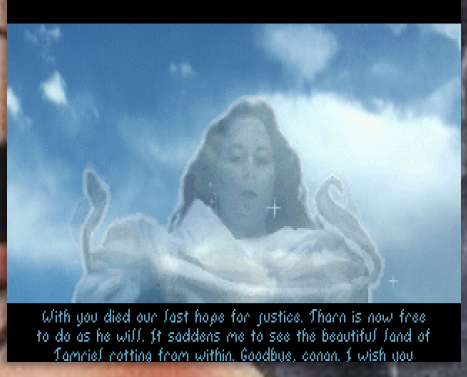
The Elder Scolls: The Arena introduce l'esplorazione libera con rotazione a 360° e movimenti come un FPS. Il mondo non ha confini e potete camminare all'infinito perché il tutto viene generato proceduralmente.

Ci sono 400 tra città, paesi e villaggi da esplorare, ci sono tantissimi personaggi non giocanti con cui interagire e quindi decidere se aiutarli in qualche avventura oppure seguire quella principale di salvare l'Imperatore.

Anche i combattimenti sono basati su questo nuovo sistema e in effetti quando la prima volta vi trovati davanti al gioco la sensazione è quella di Doom.

La grafica è molto più dettagliata del gioco della ID, le texture sono studiate per creare un realismo tipico di paesaggi e città di un RPG e quindi tecnicamente richiede delle configurazioni di fascia molto alta.

Come minimo dovete avere un processore 386 e in tale configurazione sembra di muoversi come il primo Dungeon Master. Un frame alla volta.



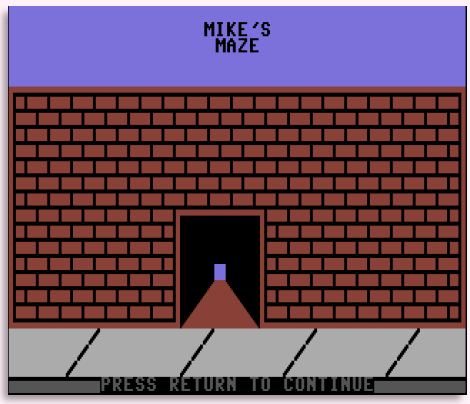
Il gioco è disponibile su otto dischi e una volta installato sono circa 22 MB.

Il minimo richiesto è un 386 con 4 MB di memoria libera. Se avete solo questa quantità dovete creare un disco di avvio; se volete evitarlo dovete avere 6 MB di memoria.

Dato che il mondo è generato proceduralmente e le texture sono molto complesse il processore 386 anche DX alla massima velocità non da molte soddisfazioni. Ci potete giocare anche se con estrema fatica perché tutto è rallentato. Potete, tuttavia, ridurre il dettaglio al minimo per sperare di migliorare la velocità.

Un titolo da non perdere per tutti gli amanti di questo genere di RPG.

RECENSIONI BREVI

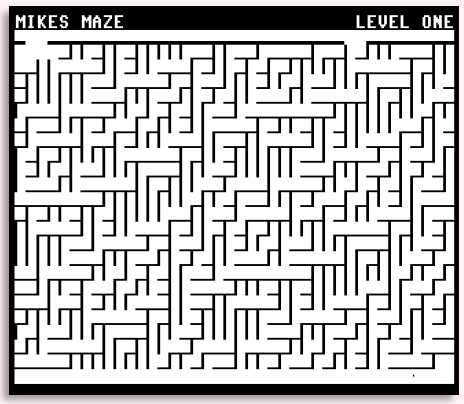


MIKES MAZE

Un gioco per il Commodore 128 che si avvia direttamente senza passare dalla modalità "Go 64" e quindi ottimizzato per esso.
Non sfrutta le caratteristiche della macchina ed è un semplice puzzle in cui dovete superare un labirinto immenso che occupa tutto lo schermo. Voi siete rappresentati da un puntino quasi invisibile e con calma dovete trovare la strada giusta e arrivare dall'altra parte.

Sembra tutto facile, ma dovete stare attenti alle pareti che sono letali e quindi ad ogni tocco ricominciate tutto da capo.

E' un gioco esclusivo per il Commodore 128.





Commodore 128= 6

Un labirinto che occupa tutto il monitor da superare senza la pressione di avere un tempo limite.



Imperial Lander

Nello spazio profondo una grossa astronave madre Imperiale si sta avvicinando alla superficie di un pianeta disabitato e con le sue dimensioni non può atterrare in maniera sicura.
L'equipaggio prepara una navetta per trasportare dei dignitari imperiali e impiantare una bandiera che di fatto acquisisce il pianeta per una futura colonizzazione.

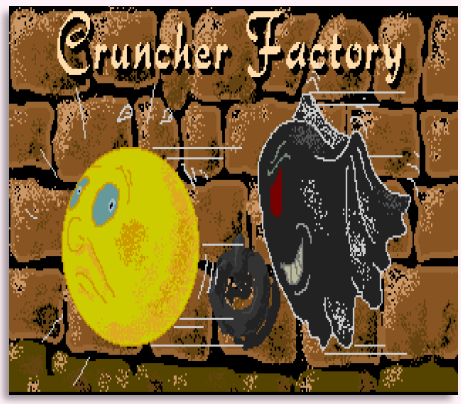
Il vostro scopo di pilota è quello di atterrare in maniera sicura anche se non avete nessuno tipo di controllo se non quello sui motori di frenata.
E' una caduta verticale a velocità elevatissima e voi dovete solo rallentare fino ad atterrare dolcemente.
Se rallentate troppo e vi fermate prima del pianeta dovete ricalcolare la potenza dei motori per risalire e poi scendere di nuovo.





Ti99/4A= 6

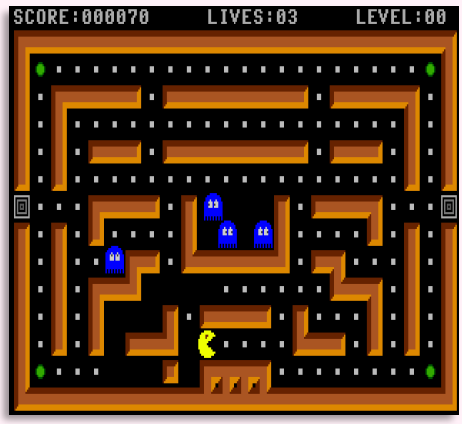
Un clone di Lunar Lander con il solo controllo dei motori di frenata. Non c'è bisogno di controllare la direzione.



CRUNCHER FACTORY

Un clone di Pac-Man in cui voi siete una palla gialla che deve mangiare tutti i semi che sono sparsi per il labirinto evitando i fantasmi che sono letali.
Ai quattro angoli del labirinto ci sono delle piccole sfere verdi che vi danno una temporanea invulnerabilità e potete andare a caccia dei fantasmi e mangiarli per continuare con la vostra fame senza fine.
Come nel gioco da cui trae ispirazione i fantasmi rinascono e sono pronti di nuovo ad attaccarvi.

Come clone è fatto bene, la grafica è buona e ricorda molto dettagliatamente quello originale.
Una valida alternativa è sempre una cosa gradita.



Amiga= 8

Una ottima alternativa a Pac-Man.
E' un clone identico in tutto e per tutto con una grafica del labrinto migliore.
Musica di eccellente qualità Amiga.



Impiccato

Gioco tutto Italiano di questo famoso rompicapo in cui dovete indovinare una frase che può essere semplice o complessa trovando le lettere che la compongono.
Ad ogni risposta sbagliata viene creato un patibolo e poi successivamente pezzi di un impiccato che quando è completo avete perso.

Le parole ovviamente sono localizzate solo in questa lingua e quindi per chi non la conosce è un grosso problema.
I giochi per Computer solitamente sono in Inglese e quando capita mi piace recensire qualcuno nella mia lingua.



Ti99/4A= 8

Il classico gioco dell'impiccato realizzato semplicemente, ma con un divertimento eterno.

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


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers
www.retro-gamers.it

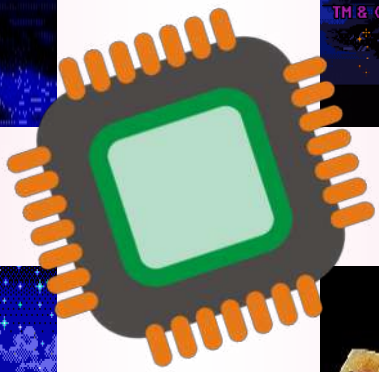
Ripescaggi

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.

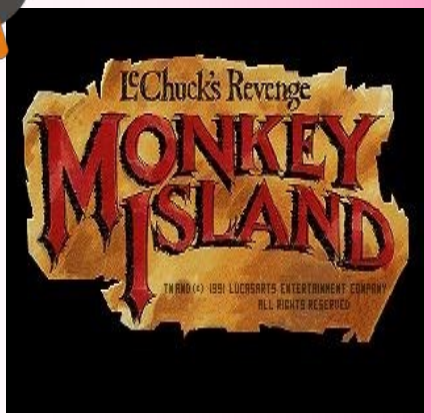
I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):













Gold

DOS (1990, 1992, 2009, LucasArts)

The Secret of Monkey Island è forse l'avventura classica più bella e ancora oggi la più giocata dalla maggior parte dei giocatori perché mescola avventura, umorismo raccontando una storia di pirati come una parodia divertente ai film di questo genere.
Il giovane Guybrush Treephood vuole diventare un pirata e si presenta davanti a capi per essere sottoposto a delle prove per dimostrare che sia degno di unirsi a loro nell'arte piratesca.
Le tre prove consistono nel trovare un tesoro, rubare un Idolo dalla Casa del Governatore e sfidare e vincere il Maestro della Spada.
Non sono prove facili perché richiedono al giovane pirata di trovare molti oggetti, interagire con diversi personaggi e imparare ad usare la spada.
Guybrush scopre tra l'altro che tutti i pirati si rifiutano di salpare e fare il loro lavoro per paura di incontrare il pericoloso pirata fantasma Le-Chuck morto nella ricerca del **Segreto di Monkey Island**.
Quando finalmente riesce a superare con molta fatica tutte le prove scopre che il Governatore Marley è stato rapito proprio da LeChuck e quindi decide di correre in suo aiuto.
Da questo punto inizia la vera avventura che sarà lunga, irta di ostacoli e che porteranno il protagonista a tentare di scoprire il mistero di Monkey Island per poi trovarsi di fronte al pericoloso pirata fantasma.

Per PC DOS esistono quattro versioni del gioco.
La prima versione, la più vecchia è quella su quattro dischetti in grafica EGA a 16 colori e che girava sui vecchi XT 8088.
La seconda versione è quella sempre su quattro dischetti in grafica a 256 colori e che richiedeva un AT 286.
La terza versione è quella CD-ROM con grafica VGA a 256 colori e musica



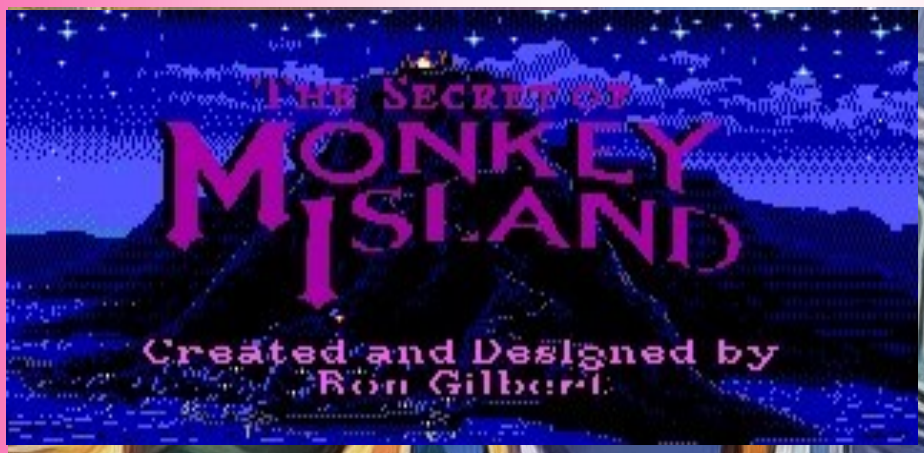
su tracce audio, ma queste ultime non erano niente di eccezionale perché venivano suonate attraverso un sintetizzatore e il risultato non era molto diverso dalla modalità Roland MT-32 sempre della versione su floppy.
La quarta versione è quella del 2009 in grafica moderna ed è considerata come un remake.



Tecnicamente è realizzato molto bene, sfrutta il famoso SCUMM per migliorare l'esperienza di gioco e immergervi sempre di più nell'avventura.
L'interfaccia utente è come quella vista in *Indiana Jones and the Last Crusade*, in *Zak McKraken* e *Maniac Mansion* con molti verbi a disposizione e un inventario rappresentato come una lista di oggetti.

DOS= 9

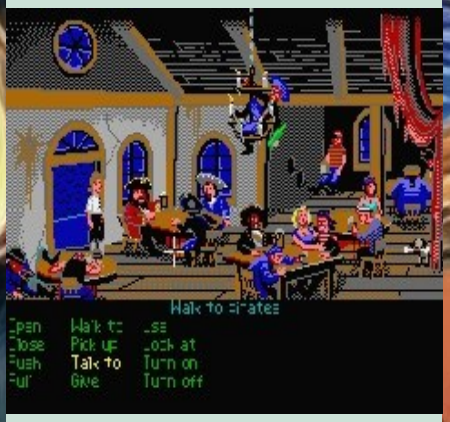
Qualunque sia la versione giocata, rimane una delle versioni migliori forse perché quella PC è stata la prima ad uscire e ha un fascino tutto suo.
Trama originale, ricca di umorismo, demenzialità e parodia fanno di questo gioco un obbligo per tutti gli amanti delle avventure punta e clicca.



La versione Amiga è stata realizzata molto bene e per la prima volta gli sviluppatori della Lucas hanno sfruttato ottimamente il suo hardware anche se la conversione è stata a suo modo abbastanza complicata.
Il giovane e inesperto Guybrush Treepwood vuole diventare un pirata e per farlo deve superare tre prove che sono obbligatorie.
Trovare un favoloso tesoro, rubare un Idolo nella villa del Governatore



Marley e sfidare il maestro della Spada.
Stranamente i pirati dell'isola non solcano più i mari per paura del terribile pirata fantasma LeChuck che ha promesso morte a chiunque osi andare a lavorare.
Guybrush riesce nell'impresa e supera tutte le prove, ma LeChuck si fa vivo e rapisce il governatore Marley, la donna di cui Guybrush si innamorerà perdutamente durante la ricerca dell'idolo e che cercherà di salvare a tutti i costi.
Inizia così per Guybrush un' avventura che lo poterà a sfiorare il famoso segreto di Monkey Island che ha portato molti pirati prima di lui alla morte o alla pazzia.
Riuscirà il buon giovane pirata a



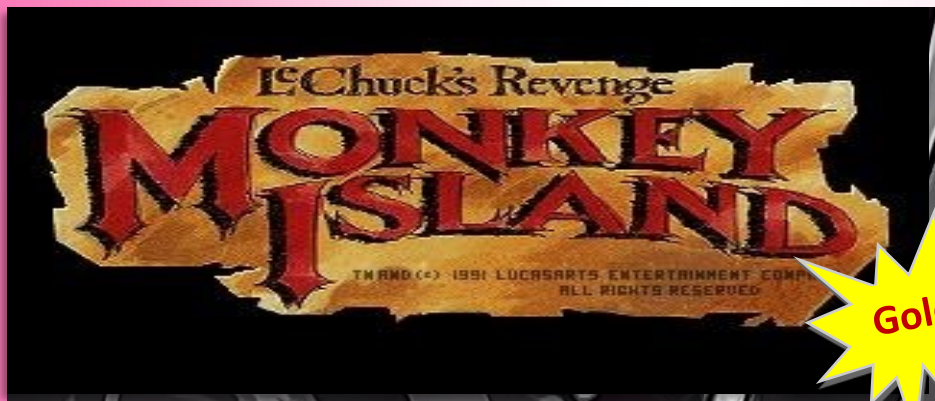
ritrovare la sua amata e sconfiggere il perfido LeChuck?
A differenza delle altre conversioni della Lucasfilm per Amiga dove la grafica era a 16 colori, qui gli sviluppatori decisero di sfruttare la grafica 320x200 a 32 colori scelti da una palette di 4096 che inizialmente fu ignorata dalla Lucas perché bisognava ricolorare ad hoc il gioco per una macchina che non aveva mercato in tutto il mondo.
L'occasione per fare questa operazione venne perché in quel momento la Lucas stava preparando la versione a 256 colori per PC e quindi trovarono un po' di tempo per ricolorare la versione Amiga dimostrando le sue vere potenzialità.
Le schermate a 32 colori della versione Amiga sono state ottenute convertendo via software le immagini a 256 colori della versione VGA e molte sfumature le vedete in macchie non molto estetiche, però il risultato era molto migliore dei 16 colori dell'EGA.
Per quanto riguarda l'audio sfruttarono al massimo le potenzialità dell' Amiga affidando arrangiamenti e programmazione a Chris Huelsbeck e Rudolf Stember che facevano parte del gruppo Factor 5 noti per le musiche nella saga di Turrican.
Huelsbeck utilizzò il suo formato proprietario di moduli musicali "TMFX" ancora oggi criptato.
La versione ST è identica alla versione PC in EGA a 16 colori e sonoro Tandy anche se in alcune scene il disegno è peggiore perché la palette usata è inferiore a quella EGA.

Amiga= 8,5

Ottima realizzazione tecnica che sfrutta la macchina su cui gira e offre le stesse sensazioni della versione PC che nella versione VGA rimane la versione migliore.
La versione Amiga non sfigura grazie a questi 32 colori ottenuti in extremis.
Anche la parte audio è riuscita bene

Atari ST= 7

La giocabilità è la stessa, ma rovinata forse da un sonoro Tandy e solo 16 colori che sono peggiori di quelli EGA per PC.



DOS (1991, LucasArts)

Gold

Dopo aver eliminato il perfido pirata fantasma LeChuck, Guybrush diventa una leggenda tra i pirati e tutti vogliono ascoltare le sue gesta tranne quelli che erano fedeli al pirata fantasma e che hanno trovato un modo per riportarlo in vita.
Guybrush sbarca proprio su un isola dove è governata da uno dei servitori di LeChuk, Largo LaGrande, che sta compiendo la missione di riportare in vita il corpo di LeChuck attraverso una magia Voodoo.
Gubybrush continua la sua avventura ignaro che LeChuck non è del tutto morto e che una volta ritornato in vita si vendicherà del suo rivale in amore e in pirateria.
La vostra missione questa volta è di lasciare l'isola dove vi trovate e iniziare nuove avventure piratesche ignorando quello che sta succedendo, ma finchè Largo Lagrande è in circolazione nessuno, di nuovo, può lasciare l'isola.
A questo punto dovete trovare il modo di togliervi di torno questo personaggio.
Tra nuove avventure, nuovi personaggi, nuove demenzialità e umorismi vari inizia un'altra grande avventura che è lunghissima ed epica.

Questa versione si presenta nel classico 320x200 a 256 colori e usa un interfaccia decisamente migliore rispetto al primo Monkey Island, quindi con meno verbi e un inventario a icone che mette bene in evidenza quello che avete e rende più facile



usare e combinare gli oggetti.

NOTE E CURIOSITA'

Monkey Island 2 finisce in un modo che vi lascia molti dubbi. Grazie a varie interviste e indizi emerge che molti utenti si aspettavano una fine che chiudesse definitivamente il "Segreto di Monkey Island" e "LeChuck".
Tim Schafer disse che Monkey Island 2 era un gioco che si auto parodiava con un umorismo che a molti non piaceva. In pratica si prendeva in giro da solo, specialmente quanto ti aspettavi una ricompensa e invece arrivava l'esatto opposto.
La fine di Monkey Island 2 era considerata esattamente questo; non un premio per averlo finito, ma uno scherzo e a qualcuno non era piaciuto.
Il team di MI2 a tre mesi dalla consegna non aveva scritto un finale ed erano nel panico perché ci voleva parecchio tempo per creare la grafica



necessaria e per fare alla svelta decisero di usare il finale che era stato deciso per il primo gioco.
Il finale del primo Monkey Island vedeva un Guybrush ragazzino lasciare la giostra dei Pirati dei Caraibi, dove aveva immaginato l'intera avventura. Ron Gilbert voleva questo finale e Tim Schafer lo convinse e lasciare perdere.
Ron in un intervista antecedente a MI2 disse che voleva riutilizzare quel finale e Monkey Island 2 finisce in quel modo.
Il team sapeva che quel tipo di finale avrebbe precluso ogni futuro seguito e così crearono un uscita di emergenza per creare l'ambiguità: gli occhi di Chucky che lampeggiano di potere

Voodoo e Elaine che aspetta Guybrush vicino al buco.
Nella demo del gioco c'era una stanza chiamata "**Caverna**" che connetteva la cascata di Phatt Island con la casa di Rum Rogers ed era in muratura. Nella versione finale la stanza fu tagliata e il passaggio fu modificato in tunnel di metallo come nella sequenza finale, esattamente come i tunnel di servizio a Disneyland.
Anche se avessero deciso di creare un MI3 quando MI2 era ancora in via di sviluppo, non sarebbe stato possibile perchè era noto al Team che Ron Gilbert avrebbe lasciato la Software House.
Ecco perché il finale del gioco è così ambiguo. Funziona di due maniere: si può credere che Guybrush sia un ragazzino oppure credere che LeChuck sta usando il suo potere Voodoo.
Se un giorno ci fosse stato un seguito gli sceneggiatori avrebbero detto che si trattava di un incantesimo voodoo di LeChuck su Guybrush come poi è veramente successo quando hanno realizzato Monkey Island 3.

Il **Segreto di Monkey Island** per Ron Gilbert alla fine era che Guybrush era un ragazzino in un parco a tema. Gli fu impedito di terminarlo in questo modo e il finale di **Monkey Island 2** fu fatto con poco entusiasmo, ma la sua idea rimase sempre quella e se avesse partecipato a **Monkey Island 3** l'avrebbe sicuramente riproposta.
Quello che avete letto fino a qui non è da prendere oro colato, ma queste informazioni provengono da chi ha intervistato Ron Gilbert, ha avuto contatti con Schafer e Grossman e tutto il team di MI2 e le conclusioni sono queste.
Il mistero di Monkey Island 1 e 2 è stato in parte svelato.

CREARE UN AVVENTURA GRAFICA SU PC

In Monkey Island 2 gli sfondi furono dipinti con varie tecniche: guazzo, acrilico, matite colorate e pennarelli. Ogni fondale veniva prima disegnato con i pennarelli, poi ritoccato con i pennelli e ulteriormente rifinito con



matite colorate. L'ultimo passaggio era nel Mac usato per le scannerizzazioni dove era installato una delle prime versioni di Photoshop. La lavorazione di ogni sfondo richiedeva da mezza giornata a tre giorni.
Gli sprite di Stan sono quelli di Monkey Island 1 importati nel nuovo gioco e riciclati spudoratamente.
Programmare il movimento dondolante di LeChuck fu un grosso problema perché lo sprite muoveva un numero irregolare di pixel per ogni fotogramma, rendendo alcuni elementi standard del codice inservibili.
L'infame enigma su Phatt Island, "**Se questo è 3, questo cos'è?**" è la riproduzione digitale di un passatempo di Tim Schafer e suo fratello e fu inserito all'ultimo in un momento in cui i ritmi dello sviluppo lo permettevano.



DOS= 9

Monkey Island II è ancora più bello del primo perché porta una ventata di novità, più umorismo, ambiguità sui personaggi e un finale a sorpresa che può essere letto in due modi e lascia anche spazio all'immaginazione.

Console Forever





Gold



Fatal Run (1990, Atari - Atari 2600)

Il gioco fu recensito sul numero 66 della fanzine per l'Atari 7800 ed è stata una scelta del tutto casuale non ricordando di averne già parlato. Ho già recensito gli stessi giochi per piattaforme diverse, ma questo in particolare esteticamente e strutturalmente è un po' diverso e mette in luce la differenza di generazione tra le due Console.

Voi siete in un mondo post apocalittico e dovete guidare la vostra auto dotata di armi per portare le medicine da una città all'altra distruggendo dei criminali che vogliono impedirvi di farlo.

Ci sono tanti livelli alla fine di ciascuno di essi c'è un negozio per potenziare l'auto. Avete munizioni limitate che potete comunque trovare lungo il percorso.

Su Atari 2600 le strade sono tutte in pianura e i proiettili che sparate li ascoltate perché non li vedete sullo schermo.

La grafica dei suoi giochi sicuramente innovativa e spettacolare negli anni 80, non è più all'altezza nel 1990, ma i suoi giochi sono dannatamente giocabili.

Atari 2600= 9

Rispetto alla versione 7800 è molto più semplice nella grafica perché è una Console degli anni 80 che comunque tiene il passo grazie alla sua innata capacità di rendere ogni cosa giocabile e divertente.

Gold



Heavy Shreddin' (1990, Parker Brothers - NES)

Un gioco sportivo, invernale, e precisamente una serie di eventi tra cui la discesa libera e lo slalom da fare esclusivamente con lo snowboard.

Questo attrezzo permette, rispetto agli sci classici, di fare dei giochi freestyle molto più appaganti e difficili e al tempo spessi più apprezzati dal pubblico.

Ci sono tre montagne disponibili ognuna delle quali ha diverse piste tra cui scegliere e il vostro scopo non è solo di partire e arrivare al traguardo il più velocemente possibile,



ma anche fare punti con delle acrobazie, evitando degli ostacoli che sono stati costruiti per questo tipo di gare.
Negli eventi classici come Discesa Libera e Slalom dovete fare il percorso velocemente, negli altri i punti sono più importanti.

Conoscete bene il NES e sapete quanto i suoi giochi siano giocabili e belli anche da guardare e in questo caso ogni cosa è eccellente. Grafica curata in ogni dettaglio, buone animazioni realistiche e ottimo sonoro.
Un titolo per tutti gli amanti della neve e dello snowboard.

NES= 9

La giocabilità di questa Console ormai è leggenda. Ogni cosa è stata curata in maniera impeccabile e il divertimento è assicurato. Se poi siete amanti della neve e dello snowboard vi piacerà ancora di più.
L'unico appunto è che non sembra esserci la possibilità di scegliere le montagne e quindi la difficoltà.



Gold

Masters of the Universe: The Power of He-Man (1983, M Network - Atari 2600)

Per la forza di …
Ancora Atari 2600 e di nuovo Masters of the Universe in cui impersonate l'eroe He-Man in uno sparatutto a scorrimento laterale in cui dovete percorrere 30 miglia dal negozio di Man-At-Arms fino al castello di Grayskull.
Lungo il percorso siete attaccati dai nemici al servizio del perfido Skeletor che dovete sconfiggere usando il Wind Raider e quando atterrate nei pressi del Castello dovete affrontare il vostro nemico in un duello uno contro uno.
Questa battaglia finale sarà complicata perché tra di voi ci sono dei muri rotanti che dovete usare per raggiungere Skeletor parando i suoi attacchi con la vostra spada.



Il gioco termina quando toccate il vostro avversario e poi ricomincia tutto da capo più difficile.

La grafica come detto non è di quelle spettacolari però è allietata dalla musica originale e da una giocabilità tutto sommato buona e se esteticamente non sembra He-Man la storia è quella.

Atari 2600= 9

La grafica dell'Atari 2600 non mi ha mai impressionato molto nemmeno durante i suoi anni migliori però i giochi erano presentati bene con scatola e manuali e poi c'erano le licenze ufficiali in molti titoli.
Sulla grafica si può essere d'accordo oppure no, ma sulla giocabilità posso dire che è ottima anche se per molti potrebbe essere troppo mal calibrata.


Education
Shift

Educativo: Quiz



Amstrad CPC (1987, Car-

Gold

Barre l'Intrus è un educativo in Francese per bambini tra i 3 e gli 8 anni, ma comprensibile per il tipo di esercizi che vengono proposti e potete usare il joystick o la tastiera.



E' più incentrato su un Quiz in cui c'è sempre la solita domanda: quale è l'intruso? e le risposte sono delle immagini che sono legate ad un argomento di cui una di queste non centra niente e dovete scoprire quale è.

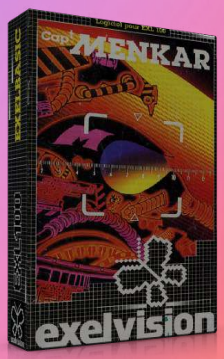
Lo scopo del gioco è raggiungere una coppa che è protetta da degli scudi il cui numero dipende dalla difficoltà e dal numero di domande che impostate e nella mia partita di prova ce ne erano due.
Sembra semplice e ripetitivo perché l'unica cosa da fare è guardare gli oggetti e scoprire quale non c'entra niente, ma in realtà per un bambino non lo è dato che c'è un tempo limite per rispondere e ogni errore ve lo riduce di molto.
La grafica in questo gioco è stata curata molto bene ed è di grosse dimensioni per permettervi di comprendere bene la forma degli oggetti e la categoria a cui appartengono e quindi determinare quale è l'intruso.
I bambini a cui è rivolto, tuttavia, non hanno l'esperienza o la conoscenza per capire l'oggetto sbagliato e quindi è anche un ottimo modo per imparare a riconoscerne i vari tipi per un determinato uso.
E' ripetitivo perché una volta trovata la coppa ricominciate da capo però ha tanti livelli di difficoltà e da 1 a 36 domande da impostare per ogni partita.

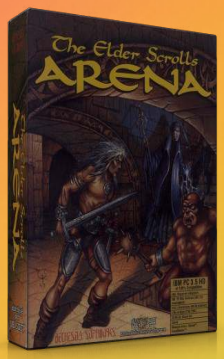


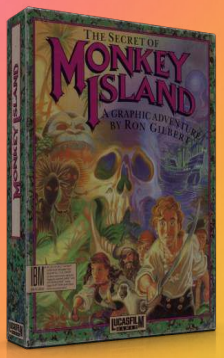
Amstrad CPC= 9

Sembra un educativo poco interessante, ma giocandoci scoprite che è molto bella questa cosa di trovare l'intruso, come in molti giochi enigmistici, con un tempo limite e sbagliare vuol dire ridurre la possibilità di vincere il premio.

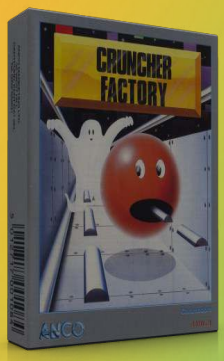
Box Art: Copertine in 3D

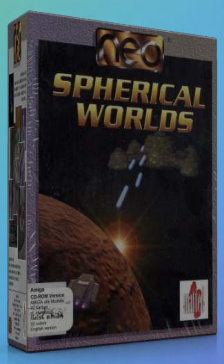












Volume 6, Numero 11
Novembre 2020

REV'N'GE!



Top 3

Capitaine Menkar



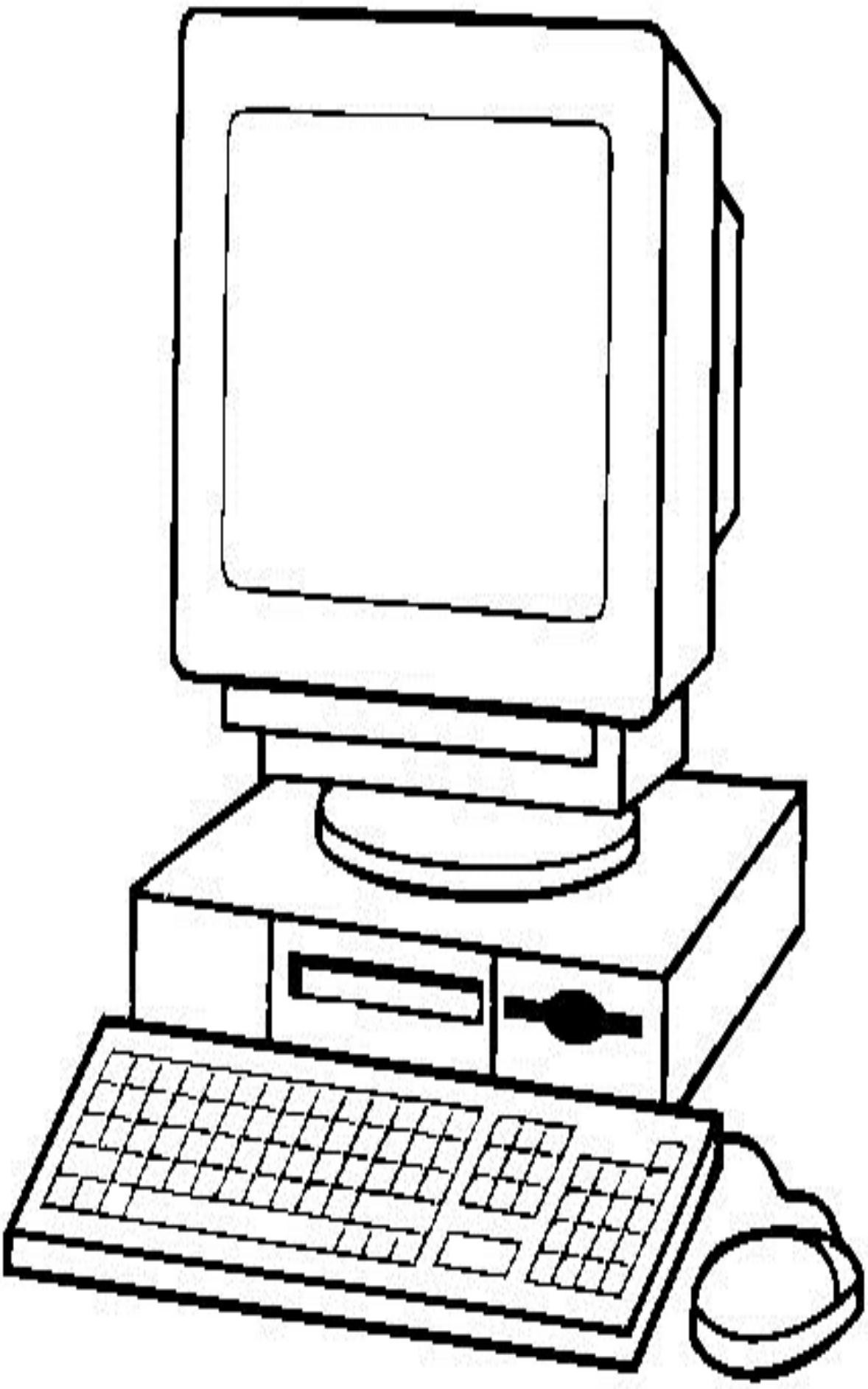
Spherical Worlds



The Elder Scrolls: The Arena



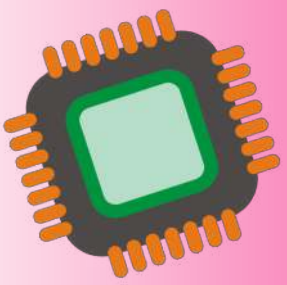

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Hardware

PROCESSORI E COPROCESSORI A CONFRONTO

PROCESSORI MOTOROLA E INTEL





In questa pagina non vi voglio descrivere una guerra tra produttori di processori e coprocessori, ma fare un raffronto tra le due realtà e spiegare come funzionavano gli uni e gli altri e magari anche scoprire qualche segreto e qualche prodotto che a molti di voi può essere sfuggito.

Sono stati prodotti tanti chip e la gente di solito compra quello più pubblicizzato, quello più conosciuto ignorando l'esistenza di altri che non sono da meno.

PROCESSORI MOTOROLA 68000

- 68000
- **68010**
- **68012**
- 68020
- 68040
- 68060

Questi sono i principali modelli di processori Motorola e come vedete ce ne sono due che molti di voi potrebbe non avere mai visto in funzione o non sapere per quale motivi sono stati assemblati.

Dei due modelli sicuramente il 68012 è quello più sconosciuto e come vedrete in seguito scoprirete perché non fu mai preso in esame come processore per i modelli Amiga o sulle schede acceleratrici.

A partire dal 68020 in poi sono stati costruiti dei modelli modificati per abbassare i prezzi e che hanno subito dei tagli come la mancanza della MMU oppure della FPU (unità in virgola mobile).

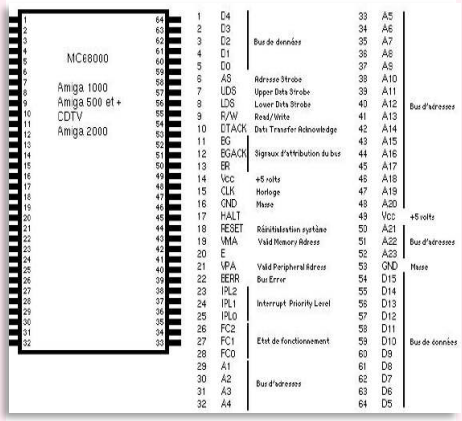
PROCESSORI INTEL

- 8086
- 8088
- 80286
- 80386
- 80486
- 80586

I processori x86 sono tantissimi, ma per raffrontare i due sistemi ho preso in esame i modelli più rappresentativi e comunque quelli più usati nel retrogaming e retrocomputing anche se oggi una CPU di 2 anni fa è già considerata da retrogaming.

Anche per questa serie c'erano modelli modificati realizzati da aziende concorrenti a Intel e che avevano delle differenze interne per abbassare i prezzi e allo stesso tempo cercare di migliorare le prestazioni.

MOTOROLA 68000:



Questo processore è nato nel 1979 ed era quello presente nell'Amiga 1000 e nei successivi Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 600, Amiga 2000 e l'Amiga CDTV (Commodore Dynamic Total Vision).

Il processore 68000 ha un bus indirizzi a 24-Bit e un bus dati a 16-Bit, ma viene considerato come se fosse un 16/32-Bit perché riceve i dati a 16-Bit, ma internamente esegue le istruzioni e i dati a 32-Bit.

Su tutti i modelli Amiga che usavano questa unità centrale la frequenza era impostata a 7,15 Mhz per i sistemi NTSC e 7,09 Mhz per i sistemi PAL.

Anche per questo processore esisteva una variante conosciuta come 68HC00 che era a tutti gli effetti un 68000, ma prodotto con la tecnologia CMOS (Complementary Metal Oxyde Silicon) che gli permetteva di avere frequenze più elevate: 8, 10, 12, 16 e 20 Mhz) con consumi inferiori al 68000 standard.

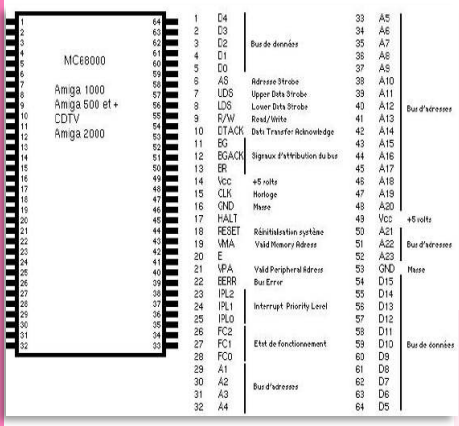
Questo processore un po' fuori standard si trovava invece sulle schede acceleratrici per Amiga e quando terminò la produzione del 68000 furono usati questi 68HC00 in sostituzione.

Alcuni di voi potrebbero avere nei propri Amiga 500 o 600 un 68000 più avanzato. Andate a scoprire che processore avete!

PROCESSORI E COPROCESSORI A CONFRONTO

PROCESSORI MOTOROLA E INTEL

MOTOROLA 68010 E 68012



Questo processore 68010 non fu mai usato su un Computer Amiga, ma occasionalmente qualcuno potrebbe avercelo (*andate a controllare!*) dato che è compatibile a livello di pin con il 68000 e nella maggior parte dei casi non si avvertiva l'aumento di velocità perché la differenza con il 68000 era minima, ma i vantaggi erano altri.
Il 68010 integrava delle ottimizzazioni interne che gli permettevano di eseguire, in certe circostanze, le istruzioni più velocemente, ma la differenza maggiore con il 68000 era l'aggiunta del VBR (Vector Base Register) che conteneva l'indirizzo di partenza dei calcoli di tutti gli altri vettori del 68000.
Era in grado anche di indirizzare direttamente 16 MB di memoria ed erano state aggiunte delle nozioni di gestione della memoria e di macchine virtuali.
Questo processore era presente negli Amiga solo quando il proprietario decideva di cambiarlo con questo che aveva delle frequenze di 8, 10 e 12 Mhz.

(*Mi sarebbe davvero piaciuto avere un Amiga 500 a 12 Mhz. Chissà quante soddisfazioni avrei avuto!!*).

Il 68012 era una versione migliorata del 68010 e possedeva 31 linee di indirizzi potendo così gestire 2 MB di memoria. Questo processore, tuttavia, non è compatibile a livello di pin con il 68000 ed è per questo motivo che non si poteva usare con l'Amiga.



PROCESSORI INTEL: 8086, 8088 E 80C186



L'intel 8086 (nome in codice P1) è stato il primo processore del 1976 completamente a 16-Bit dato che con la sua architettura poteva lavorare con i numeri binari e poi passarli ad un bus dati entrambi a 16-Bit con delle frequenze di 5, 8 e 10 Mhz.
L'Intel 8088 fu rilasciato nel 1979 ed era il primo processore usato negli IBM PC e negli XT dato che era molto più economico dell'8086 dovuto alla disponibilità di chip con bus a 8-Bit meno costosi supportati dai PC di IBM.

L'8088 aveva una frequenza tra i 4,77 e 8 Mhz e usava una architettura che gli permetteva di lavorare internamente a 16-Bit e indirizzare fino a 1 MB di RAM.
L'Intel 80C186 non fa parte della linea processori per Computer perché era usato come controller in sistemi embedded ed era una versione CMOS della CPU 80186.

PROCESSORI E COPROCESSORI A CONFRONTO

COPROCESSORI MOTOROLA E INTEL



MOTOROLA 68881

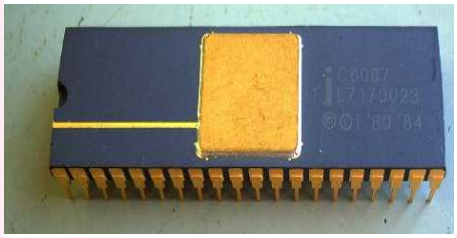
Si tratta di una unità di calcolo in virgola mobile separata dal processore centrale che accelera in maniera notevole le operazioni per il quale è stato costruito e tutto si integra nel sistema esistente.
Questa unità lavora in parallelo con il processore e quindi vuol dire che mentre il 68881 esegue certe istruzioni, il processore ne esegue della altre.
La gestione di questo processore avviene in due modi:

- Attraverso una istruzione di interfacciamento con il 68020 e 68030
- Emulazione software di questa interfaccia effettuata dal 68000 e 68010

L'emulazione di questa interfaccia fu usata solo dalle prime schede acceleratrici per Amiga dato che quella raccomandata era quella dei 68020 e 68030 ed era supportata praticamente da tutte le schede acceleratrici che utilizzavano questi processori.

Il 68881 poteva anche funzionare asincrono rispetto al clock del processore e quindi usare una FPU più veloce come un effetto turbo per le operazioni in virgola mobile.
Questa unità supportava tutte le caratteristiche IEEE in virgola mobile così come la maggior parte delle funzioni aritmetiche, trascendentali e supportava la singola precisione a 32-Bit, la doppia precisione a 64-Bit e la precisione estesa a 80-Bit.

INTEL: 8087



Questo coprocessore era presente nei sistemi con processore 8086 e 8088.
Sia il processore che il coprocessore guardavano gli opcode provenienti dal bus e per poterlo fare entrambi i chip dovevano avere lo stesso BIU (Bus Interface Unit) e quindi il BIU 8086 che inviava il segnale di status della sua coda di prefetch al BIU 8087. Questo modo di operare assicurava che entrambe le unità decodificavano sempre la stessa istruzione in parallelo e dato che le istruzioni del coprocessore partono con la sequenza di bit 11011 era facile per la 8087 ignorare tutte le altre.
Nello stesso modo la CPU ignorava tutte le istruzioni in virgola mobile ad eccetto quando queste accedevano alla memoria. In questo caso la CPU calcolava gli indirizzi dell'LSB (Least Significant Byte) degli operandi della memoria, facendo una lettura fittizia e a questo punto l'8087 accedeva al bus dati.
Se c'era più di un accesso alla memoria era necessario caricare un operando di memoria con l'8087 che prendeva il controllo del bus del processore e terminata l'operazione lasciava il controllo del bus alla unità centrale.
Dato che l'8087 e l'8086/88 erano collegati allo stesso bus sincrono, entrambi dovevano girare alla stessa velocità e che significava che con l'8087 erano possibili solo operazioni sincronizzate con il processore.


Al prossimo incredibile numero
#117
Dicembre 2020