REVIVE!

Retro Emulator Vision and Game #117

0,00 Euro 25 Dicembre 2020 Retro Emulator Vision and Game Volume 6 Numero 12

The Bluecoats North & South

Un remake moderno basato sul gioco originale per Amiga

Fred's Back

Un simpatico gioco di piattaforme con un buffo personaggio

ALTRE RECENSIONI: Mikie * 20000 Avant J.C. * Elektra Glide * Triaxos * Tremor * Sailor's Delight * Rad Warrior * Wiz 'n' Liz * Fred * Gloriana * Fred's Journey * Mike: The Magic Dragon * Zzoom * Zuckman * The Curse of Monkey Island * Indiana Jones and the Fate of Atlantis * Zak McKracken * The First Class Shoe People * FPU X86

RECENSIONI CONSOLE: Dig Dug * M.A.S.H. * Pac-Mania

EDITORIALE NUMERO 117

Il numero di Natale è quello più atteso perché conclude un Volume e dal mese prossime inizia il settimo che è un bel traguardo. Un 25 Dicembre che malgrado il mondo sia ancora molto sotto shock per la recente pandemia è sempre molto unito nel trovare una soluzione per riportarci ad una vita normale.

Questo numero ha dei bei giochi e inauguro questo Natale con alcune piccole novità che sono delle pagine-immagini che servono a dividere recensioni per tipo, soprattutto perché fino a quando ci saranno i "ripescaggi" meglio avere una presentazione della sezione. Ho aggiunta un'altra immagine che è dedicata ai giochi recenti (con uno sguardo sempre al retrogaming) e sarà inserita se ce ne sono. Diciamo che sarà dedicata ai titoli più nuovi fino a quelli usciti nello stesso periodo in cui inizio a recensire i giochi.

Con il numero di Natale vi metto le ultime quattro pagine dedicate alle FPU x86 che sono un mattone incredibile, ma facendo parte dei ripescaggi dovete leggerle anche se non a tutti interessano. In futuro cercherò di mettere l'hardware più interessante per poi lasciarlo perdere perché comunque trovate in rete ogni tipo di informazioni.

Buona Lettura , Buon Natale e Buon Fine 2020











ANTEPRIME #118



Tunnel Vision - Commodore 64

Una corsa futuristica molto frenetica con vari tracciati.





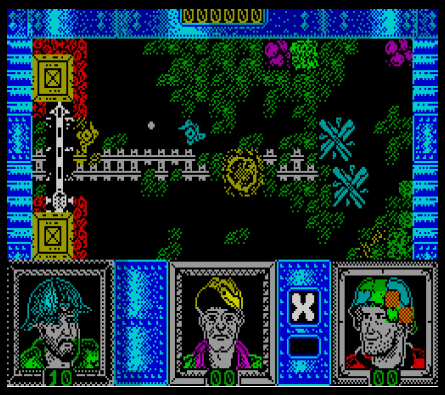
Energy Warrior - Amstrad CPC

Uno sparatutto classico a scorrimento orizzontale.



Trolls - Commodore 64

Vi ricorda qualche cosa?
Visto il gioco originale questa conversione sembra veramente impossibile, ma il piccolo 8-bit di Commodore sa stupire i suoi appassionati.



Triple Commando - ZX Spectrum

Un gioco di azione tipo Commando e tre protagonisti da usare



Doom - Commodore 128

Non è il gioco completo, ma il motore 3D nel quale potete muovervi in tutte le varie stanze. Molto promettente.



The Dig - DOS

Un'avventura grafica che segna il passaggio da una grafica a cartone animato a quella più moderna e anche con scene in 3D.
Questo passaggio taglia anche con l'umorismo e la demenzialità di molte sue vecchie avventure.



Day of the Tentacle - DOS

Un'altra avventura di LucasArts che rappresenta secondo me il meglio della produzione per l'umorismo e la demenzialità espressa al massimo.



Reading About Series - Apple II GS

E' un educativo dedicato alla scienza e questo Apple viene sfruttato bene. Guardate un po' questa immagine che sembra una foto!

Sommario Numero 117 — Natale 2020

20000 Avant J.C.	Amstrad CPC	**8**
Bluecoats North & South	Windows 7/8/10	**19**
Curse of Monkey Island	Windows 9x	**28-29**
Elektra Glide	Amstrad CPC	**9**
First Class Shoe Peope	Amstrad CPC	**37**
Fred	Atari ST	**16**
Fred's Back	Commodore 64	**6**
Fred's Journey	Amiga	**21**
FPU X86	Hardware x86	**42-45**
Gloriana	DOS	**17**
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	DOS / Amiga	**30-31**
Mike: The Magic Dragon	Commodore 64	**21**
Mikie	Commodore 64	**7**
Rad Warrior	Apple II	**13**
Sailor's Delight	MSX	**12**
Tremor	ZX Spectrum	**10**
Triaxos	ZX Spectrum	**11**
Zak McKraken	DOS	**32**
Zuckman	ZX-81	**22**
Zzoom	ZX Spectrum	**22**
Wiz 'n' Liz	Amiga	**15**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

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

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

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

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

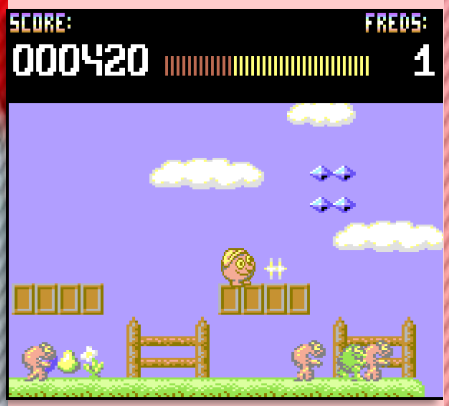




Commodore 64 (1993, Markt & Technik)

Gold

Fred's Back è una serie esclusiva per il Commodore 64 formata da quattro giochi in cui voi siete un buffo personaggio che praticamente è una testa rosa con i capelli biondi e delle gambe; stranamente non avete braccia. E' una idea nuova su un genere di successo perché è il classico gioco di piattaforme.
Per renderlo più interessante rispetto a tanti altri molto simili, per poter superare un livello dovete raccogliere tutti i diamanti che ci sono e fare attenzione alla vostra energia vitale che quando è quasi finita cambia il



colore della vostra in verde.
Per evitare di perdere questa forza vitale prima di terminare un livello dovete raccogliere dei frutti che sono il vostro cibo e ovviamente fare attenzione ad evitare i nemici che sono letali. Ad ogni contatto perdete una vita.
Questi ultimi vagano in maniera casuale per i vari livelli e non possono essere storditi o distrutti saltandogli in testa, quindi dovete colpirli con delle armi che sono nascoste dentro dei mattoncini che rappresentano delle piattaforme in cui potete anche camminare sopra per raggiungere dei diamanti da raccogliere.
I livelli non sono lunghi e stancanti e questo vi permette di divertirvi davvero tanto e più ne passate e più avrete voglia di vedere cosa riuscirete a fare.

Finito il caricamento avete davanti a voi una demo che mostra la grafica del gioco ed è veramente bella, curata in ogni aspetto e tanti colori bene applicati.
La giocabilità è molto buona e una cosa importante in questo gioco è che quando perdete una vita i diamanti raccolti vi rimangono e ripartite esattamente dal punto in cui siete morti; questo lo rende sicuramente più interessante da provare più e più volte.
La musica vi accompagna sempre ed è molto carina anche da ascoltare.
Credo che sia uno dei giochi di piattaforme basato su "raccogli e fuggi" più accurato sia nella giocabilità sia nell'estetica.



Commodore 64= 9

E' un gioco di piattaforme con il sottogenere "raccogli e fuggi" perché dovete prendere tutti i diamanti e arrivare all'uscita.
I livelli sono molto diversi, multi direzionali e li rende più appaganti e non scontati.



Commodore 64 (1986, Imagine/Konami)

Gold



Mikie siete voi, uno studente, con lo scopo di far innamorare tutte le ragazze che vi guardano.
Siete un bel ragazzo e questo vi appaga, vi da tanta soddisfazione e volete fare un po' il dongiovanni cercando di sedurre tutte le studentesse, ma la cosa non sarà molto facile.
Dovete esplorare ogni stanza della scuola alla ricerca di due tipi di cuore: uno grande e uno piccolo che vi servono per completare delle frasi e farvi quindi accedere a nuove classi. I cuori piccoli li prendete subito, mentre quelli grandi dovete colpirli diverse volte per trovare la lettera che compone la frase.
Essendo in una scuola i vostri nemici che cercheranno di impedirvi di completare la vostra missione sono: il professore, il cuoco e il bidello. L'adulto più pericoloso è il professore che vi insegue per i corridoi e vi lancia la dentiera che si vi colpisce vi fa perdere una delle vostre tre preziose vite.
Lo studente difficilmente riesce a ingannare o eludere queste persone, ma per fortuna potete stordirle per qualche secondo lanciando contro gli oggetti che trovate nelle varie classi e avere qualche secondo in più per continuare a prendere questi cuori.
Per allietare, in parte, questa frenesia giornaliera, tra un livello e l'altro ci sono delle sezioni bonus in cui potete fare due cose: rubare il cibo e aprire delle porte senza indicazione che hanno effetti diversi: essere presi a pugni, a calci oppure vedere una bella ragazza con il seno nudo.

Un gioco molto divertente perché è fatto bene, molto curato nell'aspetto estetico, con una giocabilità immediata e non banale.
Molto bella anche la musica che nelle classi è quella dei Beatles ed è quella più adatta a questo gioco oltre ad essere molto famosa.
La difficoltà è un po' tipicamente Commodore 64 e quindi abbastanza esagerata perché i tre adulti vi staranno sempre incollati e liberarvene sarà la cosa più difficile da fare.
Il compenso è poter mettere il vostro nome in classifica.





Commodore 64= 9

Un eccellente gioco dedicato alla scuola e che forse ve la farà apprezzare molto di più. Del resto la scuola serve per imparare, ma anche divertirsi e fare nuove amicizie.
Con questo Mikie vi potete togliere qualche sfizio.



Amstrad CPC (1987, Chip)

20000 Avant J.C. è un'avventura arcade perché ha elementi in comune a questi due generi; dovete esplorare i vari scenari a scorrimento laterale usando varie piattaforme e al tempo stesso cercare degli oggetti che dovete usare al momento giusto.
La scelta di questo gioco è stata casuale e tra poco leggendo la trama sembra quasi capitare a fagiolo sulla situazione che il mondo sta vivendo ora e sembrava quasi un presagio. I videogiochi spesso affrontano senza nemmeno saperlo argomenti che poi per coincidenza si verificano.

Il mondo è abitato da miliardi di persone in grandissime metropoli che portano al nascere di nuove malattie ed epidemie e l'umanità deve



affrontare un pericoloso virus chiamato X13 che è in grado di distruggere la vita.
Gli scienziati scoprono che il batterio responsabile di questo virus ha



20000 anni, in piena preistoria. Con un atomo di questo batterio sarà possibile creare un vaccino, ma questo vuol dire andare a cercarlo in quell'epoca.
Voi siete l'agente speciale KA che volontariamente decidete di rischiare la vostra vita in un viaggio temporale di cui non c'è la garanzia di arrivare o di ritornare. Questa, tuttavia, è l'unica speranza dell'umanità.
La Terra preistorica è abitata da esseri umani che si stanno evolvendo con il rischio di cambiare il futuro con la vostra tecnologia, ma anche pericolose creature che vi ostacoleranno ad ogni passo perché non fate parte del loro clan o vi vedono come uno straniero che si aggira tra le loro abitazioni.

Questi giochi in cui c'è il viaggio nel tempo sono sempre molto affascinanti perché vi permettono di immedesimarvi bene nella storia, di essere l'eroe solitario che deve salvare il mondo, in questo caso trovare tre atomi del batterio, assemblarli e sconfiggere questo letale virus.

In realtà in questo titolo di fascino ce ne è poco perché è molto frustrante. Se cadete da una piattaforma non succede nulla, ma non riuscirete più a risalire perché sono troppo in alto.
Potete portare solo un oggetto per volta e quello più importante è il jetpack che vi permette di volare. Quindi uno o l'altro.
La grafica da subito vi piace perché i colori sono ottimamente applicati anche se il disegno in certe cose sullo schermo è un po' rozzo. In più quando passate davanti a certi oggetti diventate totalmente trasparenti e non sapete più dove siete in quel momento. Alcuni nemici vi abbracciano fino a quando non morite.



Amstrad CPC= 5,5

I colori ben applicati e una melodia carina nascondono un gioco che ha una difficoltà frustrante nella gestione degli oggetti e piattaforme non raggiungibile facilmente.



Amstrad CPC (1986, English)

Elektra Glide è una corsa motociclistica del futuro in cui dovete scegliere il tracciato della gara tra Inghilterra, Australia e America.
Non c'è un campionato e quindi una volta scelto il percorso dovete, attraverso varie sezioni, arrivare al traguardo nel minor tempo possibile.
Non avete altri motociclisti come avversari, ma strani oggetti sulla strada che dovete evitare ad ogni costo perché se li colpite vi fermate



e perdete del tempo prezioso; dovete fare attenzione anche a degli aeroplani che di tanto in tanto si abbassano sul tracciato lasciando cadere dei pacchi che dovete evitare all'ultimo momento.
Il tracciato scelto, come già anticipato, è formato da diverse sezioni che sono collegate tra di loro con dei tunnel. E' come quando voi entrate in uno di questi in un paesaggio collinare e dall'altra parte c'è una pra-



teria.
La base di questa corsa è una sfida nel riuscire ad arrivare al traguardo con degli ostacoli che sembrano più usciti dalla fantasia che dalla realtà.
Ci sono solo tre livelli di difficoltà che rappresentano la morfologia della strada
La cosa che vi colpisce subito di questo titolo è la sua grafica che è in 3D con gli oggetti sulla strada che sono poligonali solidi che rende il tutto più bello.
I paesaggi sono molto semplici, di un gioco di metà anni 80, completamente piatti e qualche albero di tanto in tanto sul bordo della strada; i fondali



sono molto belli.
Non ci sono sostanziali differenze tra un Paese e l'altro tranne i colori degli oggetti, dei bordi della strada e del fondale.
I tracciati sono lunghi e le strade sono piene di curve che come sapete tendono a spingervi verso l'esterno, ci sono pozzanghere che vi fanno perdere aderenza alla strada e poi questi oggetti che arrivano puntuali per farvi perdere tempo. La sfera è quelle più bastarda perché occupa quasi tutta la strada e quando la vedete avvicinarsi vi sale una sorta di panico perché non sapete come evitarla.
Ultima cosa da ricordare di questo gioco è una bellissima musica che vi accompagna scritta da Yekao che vale la pena perdere del tempo per ascoltarla.
Una corsa molto difficile, ma che saprà farvi venire voglia di vincere questa sfida.

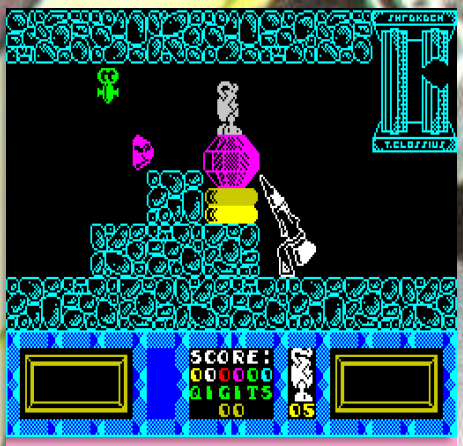
Amstrad CPC= 8

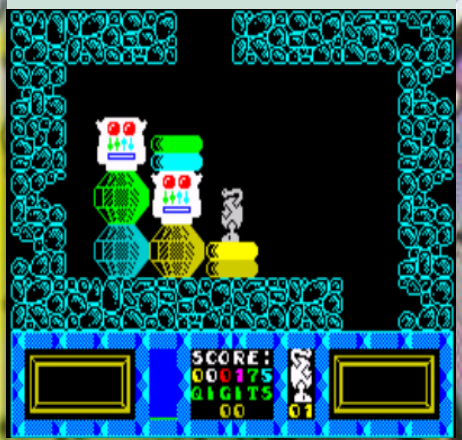
E' una corsa contro il tempo a bordo di una moto del futuro contro nemici che sono oggetti che ruotano e rimbalzano sulla strada per impedirvi di arrivare al traguardo.
La giocabilità è messa a dura prova dalla difficoltà, ma è anche allietata da una bellissima grafica 3D poligonale solida e una musica da ascoltare.



ZX Spectrum
(1986, Americana)

Tremor è un gioco di piattaforme all'interno di caverne labirintiche dalle quali dovete uscire. Tipico gioco del periodo e con uno scorrimento multi direzionale un po' come *Starquake*.
Alla fine degli anni 80 andava di moda questo genere di ambientazioni cupe e misteriose in cui era facile perdersi, ma anche cercare di far vivere il gioco il più a lungo possibile.
Voi siete il droide Miracloid che deve attraversare circa 400 stanze, evitare moltissimi tipi di nemici diversi e raccogliere 10 gioielli **qigit** uno alla volta e portarli ad un punto di estrazione.
Se è vero che ci sono tanti nemici l'azione di gioco è, comunque, esplorativa con alcuni momenti in cui dovete difendervi (in realtà non è così).





Dato che potete portare un solo "qigit" alla volta, nel vostro inventario potete mettere tre oggetti e quindi scegliere quale prendere e quale lasciare; anche questo è un modo per allungare un tipo di azione ripetitiva perché le stanze sono tante e le cose da fare sono sempre le stesse. In alcune stanze trovate anche dei potenziamenti.
La schermata del titolo ha un parlato campionato a 1 bit di ottima qualità.

La grafica è tipicamente Spectrum e quindi monocromatica per oggetti e figure animate sullo schermo, ma non è trasparente e questo può essere un punto a favore. Peccato che sia tutto il resto ad essere negativo perché i nemici appaiono sullo schermo a caso e molto spesso in mezzo a voi.
Immaginatevi che state camminando, fate un salto e un mostro si materializza esattamente in mezzo al vostro corpo.
Quando ritornate in vita accade molto spesso che anche lui riappare insieme a voi nello stesso identico punto che equivale a morte immediata. Altre volte riapparite in mezzo ad una trappola e quindi morta istantanea.
Esteticamente e come struttura è un bel gioco, ma esageratamente stressante per queste cose.



ZX Spectrum= 4

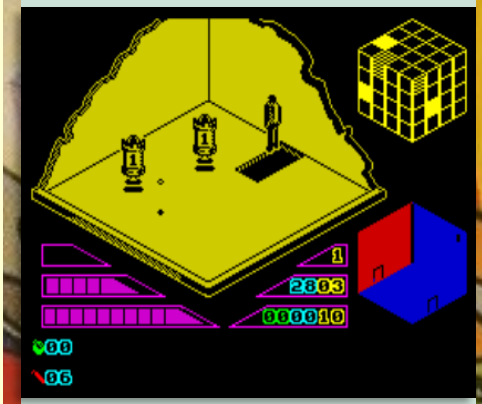
Bello dal punto di vista grafico, ma rovinato da una gestione dei nemici così casuale che vi impedisce di andare in esplorazione e scoprire come raccogliere alcuni oggetti e trovare modi per visitare altre stanze.



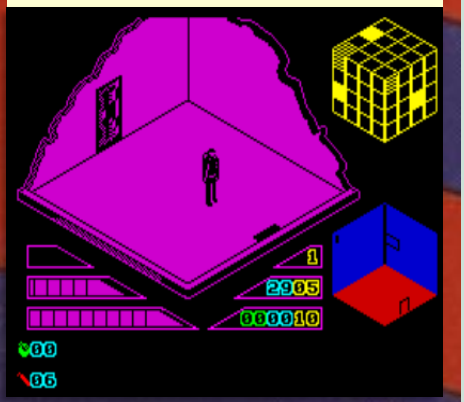
ZX Spectrum (1987, 39 Steps)

Triaxos è un'avventura arcade in 3D senza una grafica poligonale in cui voi controllate un personaggio che si può muovere liberamente per lo schermo in tutte le direzioni. La visuale è come se guardaste l'area di gioco da una telecamera fissa. Di certo è una tecnologia usata fin dagli albori dei videogiochi perché da una maggiore profondità senza rallentare troppo le prestazioni.
Triaxos è una prigione di massima sicurezza in cui è rinchiuso l'unico uomo che può decifrare i codici della più potente arma della galassia e una sonda mentale viene inviata per estorcere queste informazioni.
Il vostro scopo è quello di salvare il prigioniero perché la sonda potrebbe ucciderlo o danneggiare il suo cervello e atterrate sul pianeta 10 minuti prima che arrivi la sonda. Avete solo 30 minuti per trovarlo e scortarlo alla vostra astronave e poi fuggire.

La prigione è un gigantesco cubo in cui vedete la mappa sulla destra in modo tale che non c'è rischio di perdervi dato che le stanze sono quasi tutte uguali e alcune hanno delle porte



che al primo sguardo non ci sono. Le stanze hanno un sistema di gravità molto diverso l'una dalle altre e quindi potete sfruttare questa tecnologia per trovare l' uscita.
Essendo una prigione ci sono molte guardie che dovete distruggere e vari oggetti da trovare che vi permettono una migliore esplorazione come, ad esempio, un jet-pac per volare, una scheda per disattivare le difese automatiche e varie armi per distruggere la sonda mentale; tra le varie stanze c'è ne una in cui potete duplicarvi e un'altra per chiamare la vostra astronave che è in orbita.



Pur non essendo poligonale questo tipo di 3D è abbastanza pesante perché l'area di gioco è piena di figure animate e oggetti. Quando liberate la stanza dai guardiani tutto diventa molto fluido.
E' una grafica molto in stile Spectrum con le stanze monocromatiche e tutto quello che si muove è trasparente. Questo un altro esempio dei limiti di questo hardware.
La giocabilità è buona inizialmente perché dovete scoprire cosa fare, esplorare le stanze e trovare le porte nascoste, ma quando vi rendete conto che avete una sola vita, le stanze sono tantissime, labirintiche e che le potete ruotare 3 o 4 volte ciascuna, è tutto silenzioso, niente effetti sonori e niente musica, diventa noioso.

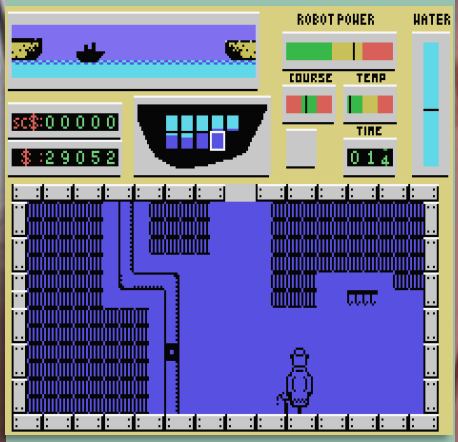
ZX Spectrum= 6,5

Niente di eccezionale per questo gioco che sa di già visto: una esplorazione di tante stanze protette da guardiani con passaggi molto spesso letali se non avete l'oggetto giusto con voi.
Interessante inizialmente per scoprire di cosa si tratta e finchè siete in questa fase può piacere.



MSX (1987, Eaglesoft)

Sailor's Delight è un gioco che rappresenta il sogno dell'umanità per un futuro basato sulla tecnologia perché nel 2050 i robot diventeranno più che semplici macchine e potranno anche fare cose impensabili come sostituire l'uomo nei lavori più pericolosi.



Questo titolo lo avevo già recensito per lo ZX Spectrum con il nome *Worse Things Happen at the Sea.* Una cosa un po' strana perché stesso gioco, ma nomi totalmente diversi.

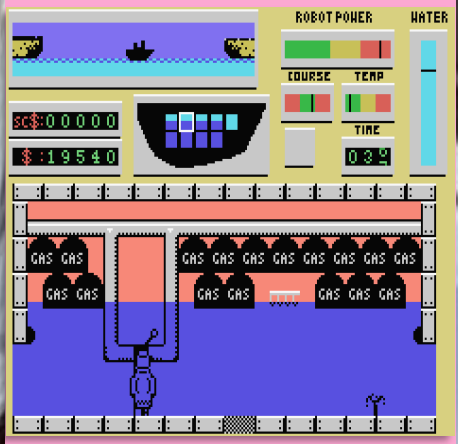
Voi siete un capitano robot di una nave mercantile che deve trasportare delle merci da un porto ad un altro ed è una traversata molto pericolosa e quindi la Compagnia ha deciso di automatizzare la nave.

Non si sono, tuttavia, resi conto che l'acqua e il sale in essa contenuti sono letali per gli esseri cibernetici e se la nave per un motivo un altro dovesse avere una falla e imbarcare acqua il robot verrà distrutto e la nave completamente affondata.

Durante l'ennesimo viaggio senza incidenti, alcune merci sono talmente pesanti che provocano alcune falle nelle varie stive e l'acqua incomincia ad entrare nella nave.

Per chiudere queste falle avete delle lastre di metallo che, tuttavia, sono in numero limitato e non potete riparare tutti i buchi e quindi dovete, alla svelta, trovare un modo per sigillare una falla che in modo che la nave pur affondando riesca ad arrivare al porto.

Le lastre possono essere messe solo se la stiva è asciutta e quindi se trovate acqua dovete pomparla fuori stando attenti che voi non siete indistrut-



tibili e potete lasciare i vostri circuiti a contatto con l'acqua per poco tempo.

Se questo non vi basta dovete anche controllare la direzione della nave con il timone che si trova a prua.

E' una corsa contro il tempo perché pur avendo stive sigillate, le falle si aprono in quasi ciascuna di esse e non avete il tempo ne le lastre per chiuderle tutte. La nave continua a navigare anche quando è piena d'acqua e quindi dovete aprire e chiudere le stive in modo da evitare l'affondamento e poi usare qualche lastra per arrivare al porto per una nuova missione ancora più difficile.

MSX= 6,5

Rispetto alla versione Spectrum la versione MSX è più gratificante esteticamente, ma rimane difficilissimo perché la nave si allaga quasi in tutte le stive e quindi anche se poi avete delle vite, quando ripartite la nave sta ancora affondando e quindi le perdete quasi istantaneamente.



Apple II (1987, Epyx)

Gold

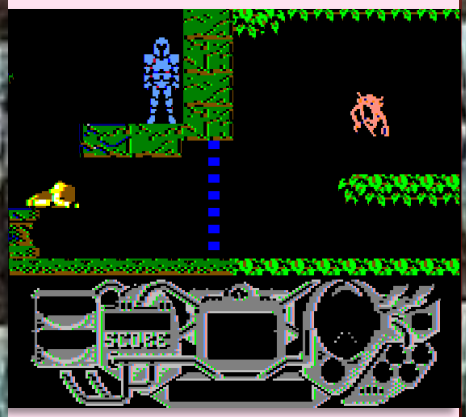
Rad Warrior è un gioco arcade e piattaforme che a me è sempre piaciuto perché siete indifesi in una foresta e dovete trovare un'armatura che sembra maestosa per la postura in cui si trova: avvicinarsi, mettersi in posizione davanti ad essa e magicamente questa si fonde su di voi in cui diventate possenti e inarrestabili. Poi ha anche una musica che in qualche modo esalta il gioco.

Voi siete Tal, il classico eroe solitario, che deve spazzare via tutti gli alieni che hanno invaso una Terra distrutta e desolata dopo una guerra nucleare e per farlo dovete trovare questa Sacra Armatura che ha dei poteri che vi rendono quasi indistruttibili.

Senza di questa siete indifesi nei vari



scenari, potete lanciare dei sassi per liberarvi di qualche alieno, potete fare dei salti solo su alcune piattaforme; con l'armatura invece potete volare, avete armi potenti, avete la protezione dalle radiazioni e in pratica potete raggiungere ogni piattaforma che senza di questa non è raggiungibile.



Attenzione che comunque ha una sua energia che deve essere costantemente ricaricata altrimenti la perderete e in alcune zone del pianeta, come le caverne che sono strette, la dovete togliere perché è ingombrante.

Il bello di questo gioco che mi affascinava tantissimo era questa cosa dal passare da un umano indifeso e limitato in ogni azione a diventare quasi indistruttibile e con poteri quasi divini solo indossando questa armatura che non è facilmente accessibile e dovete, comunque, attraversare diverse zone per trovarla.

Gli alieni sono ovunque e riempiono lo schermo ed è difficile colpirli con i sassi e la vostra energia senza armatura non è molta.

Anche il pannello che vedete nella parte bassa dello schermo è spento e si attiva solamente quando indossate l'armatura dato che contiene tutti i suoi dati per tenere sotto controllo la sua energia.

Un gioco bello per la sua grafica con colori ben applicati soprattutto quando poi indossate l'armatura con una bella animazione e in generale la parte estetica è ben riuscita. Musica iniziale intrigante che lascia posto agli effetti sonori durante l'azione.

La giocabilità è buona per la difficoltà abbastanza calibrata dato che i nemici sono fermi nelle loro posizioni o si muovono sempre allo stesso modo e voi dovete solo evitarli o colpirli.

Senza armatura non avete una energia visibile, ma potete venire in contatto con i mostri per tre volte e poi pedete una vita.

Apple II= 9

La prima cosa che vedete è una cura molto alta per la grafica che riproduce molto bene gli ambienti, gli alieni e la stessa armatura.

La versione Apple II gestisce due pulsanti del joystick perché uno serve per fare il salto in lungo e raggiungere le piattaforme più lontane.

La velocità di scorrimento è molto lenta e rallenta ancora di più quando sullo schermo ci sono troppi nemici. La giocabilità non ne risente.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, 1 MB (1993, Psygnosis)

Giochi con maghi e streghe in mondi magici hanno sempre attratto il giocatore per le ambientazioni fantasy, creature strane e pericolose da affrontare con armi speciali.

Wiz 'n' Liz fa parte di questo genere e facilitato per essere un arcade a piattaforme in cui avete la scelta di due personaggi, Wiz e Liz che vivono su un pianeta molto lontano dal nostro, PUM, dominato dalla magia e dal misticismo e che nasconde un grande segreto.

E' un raro pianeta dove la magia è praticata liberamente da qualunque creatura e anche i più semplici oggetti come la frutta contengono sostanze magiche che vengono usate per creare pozioni e armi.



Il gioco gira attorno ai due protagonisti, Wiz e Liz che passano il tempo a creare magie e prendersi cura di diversi animali, ma un giorno distrattamente lasciano il loro calderone sul fuoco incustodito e uno strano intruglio sparpaglia i loro amati "wabbit" (una specie di conigli) per tutto il pianeta.



Il vostro scopo è quello di scegliere uno dei due protagonisti o se avete un amico potete giocare contemporaneamente con lo schermo diviso a metà e poi andare a cercare questi wabbit entro un certo tempo limite.

La meccanica è di un gioco a piattaforme in cui andare a cercare questi animali e ogni volta che ne salvate uno dovete prendere una lettera che appare sopra di lui per creare magicamente un altro oggetto necessario per rigenerare il tempo. Quest'ultimo, tuttavia, lo potete incrementare trovando altri oggetti lungo il percorso.

Non ci sono nemici da combattere a parte dei boss di fine livello e i frutti che vengono rilasciati dai wabbit li potete mescolare nel calderone per punti aggiuntivi ai mini giochi, effetti speciali e scene divertenti.

In effetti è un gioco molto diverso dagli altri e forse per questo molto più divertente. E' vero che non ci sono nemici, ma avete a che fare con il tempo che forse è quello più spietato perché è inesorabile.

Anche voi diventate dei maghi perché mescolando la frutta nel calderone tra un livello e l'altro create qualche cosa di inaspettato che potrà migliorare il gusto di giocare.

Con la potenza dell'Amiga questo titolo già vanta di una bella grafica molto curata e ben colorata che vi immerge in un mondo dove ogni cosa è magica dalla più piccola alla più grande. Non da meno la musica che, tuttavia, dovete scegliere tra gli effetti sonori.

Amiga= 9

Un gioco davvero bello e divertente soprattutto perché non dovete combattere contro nessuno e molto interessante questo mix continuo di girare per il livelli a prendere tutti questi "wabbit" e allo stesso tempo collezionare la frutta per le pozioni.

E' un genere in cui l'Amiga è stata sempre ben sfruttata e il risultato è eccellente.



Gold

Atari ST, 512k (1989, Action 16)

Fred è un Beat'em Up a scorrimento laterale con la possibilità di spostarvi in primo piano, in mezzo e in secondo piano dando una maggiore profondità ad un paesaggio in 2D.
E' un gioco che si svolge in un regno medioevale ricco di elementi magici e voi siete un nobile cavaliere innamorato di una bellissima donna che viene rapita da Ultimor, un brutto



nano con poteri magici, che vi lancia un incantesimo che riduce la vostra statura a quella di un nano rendendovi anche oggetto di scherno da parte della gente che vi vede e anche dagli stessi nemici che affronterete.
Avete perso la vostra statura, ma non l'orgoglio ne la nobiltà e armati della vostra spada e vari pugnali dovete affrontare tutti nemici per arrivare allo scontro finale con Ultimor, riprendere la vostra altezza e riabbracciare la vostra amata.

E' un gioco di azione in cui spostandovi tra i vari piani dovete distruggere le forze nemiche al servizio del perfido nano usando la spada per i nemici più vicini a voi e i pugnali per quelli più lontani o quelli che non potete avvicinarvi in sicurezza.
Il regno in cui vivete è pieno di magia e già ve ne rendete conto dopo il primo incontro con Ultimor, ma potete anche voi beneficiarne. La vostra energia è rappresentata da delle mele che dovete anche raccogliere e ci sono delle pozione che ve la rigenerano e altre che vi danno una tem-



poranea invulnerabilità.
In più se siete fortunati potreste anche trovare una stella magica che se raccolta distruggerà tutti i nemici presenti sullo schermo. Una specie di Smart Bomb.
Per passare da una zona all'altra del regno dovete trovare delle chiavi.

L'Atari ST viene sfruttato molto bene perché la grafica è quanto di meglio abbiate mai visto in un videogioco con i colori che sono stati sapientemente usati per creare degli scenari incredibilmente fantastici e anche poi tutti i personaggi che si muovono per lo schermo. Il fatto anche di poter cambiare piano crea nuovi effetti in cui voi passate dietro o davanti un oggetto dello scenario.
L'introduzione prima del titolo vi mostra questa terribile trasformazione e quanto le creature vive o sconfitte vi prendano in giro e voi pronti a dimostrare che l'altezza non conta nulla.

Atari ST= 9

Eccellente gioco che sfrutta l'hardare molto bene per dei colori che non sembra nemmeno un ST, una introduzione con un audio campionato e molto bello e poi effetti sonori durante il gioco di buona qualità.
La giocabilità è ottima grazie a questi tre piani perché anche i nemici devono rispettare questa cosa e infatti potete evitarli in questo modo oppure affrontarli con la spada o i pugnali.



1997, Ascaron
CD-ROM, 486DX2/66, 8 MB,

Gloriana è uno strategico militare e commerciale che si svolge dal 1550 DC quando Elisabetta diventa Regina d'Inghilterra.
Voi siete il proprietario di una piccola azienda di commercio per fare affari internazionali vendendo e comprando merci per arricchirvi di denaro e conoscenza, accumulando beni di lusso con lo scopo finale di diventare Consigliere della Regina.
A differenza di altri giochi di questo genere dove lo scopo è quello di guadagnare il più possibile e diventare l'azienda più importante, qui dovete completare questo obiettivo entro il 1588 quando l'Armada Spagnola attacca l'Inghilterra e di fatto termina il gioco.



La struttura di base, quella gestionale, è uguale a quella di altri giochi dello stesso tipo e quindi in base al vostro budget andare nei vari negozi della città che visitate per comprare o vendere delle merci, andare alle banche per investire il denaro, acquistare navi sempre più grandi e anche ben armate perché c'è sempre il rischio di incontrare i pirati/corsari e altre aziende che cercano di eliminare la concorrenza. Tutti vogliono diventare i Consiglieri della nuova Regina.

La gestione delle opzioni è forse un po' diversa e anche più facile. Con la mappa che si trova nella cabina della vostra nave scegliete una qualunque destinazione e inizia il viaggio che può concludersi pacificamente oppure sarete impegnati in una battaglia.

Questo gioco ha richieste hardware molto elevate e per avere un



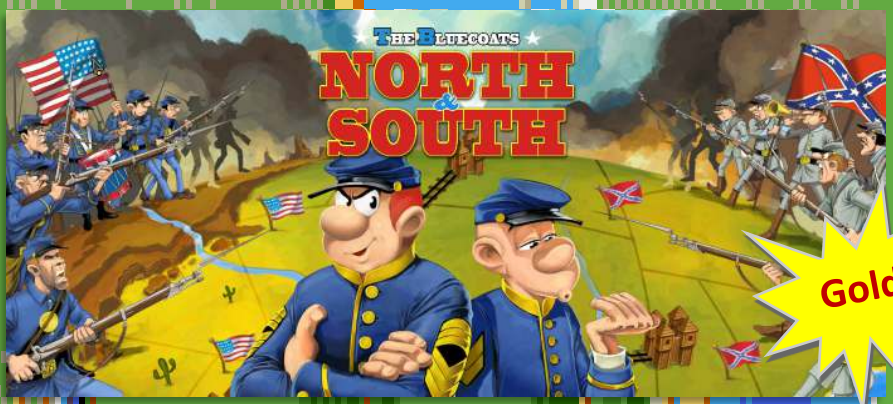
frame rate decente dovete avere un 486DX2/66 Mhz, 8 MB (meglio averne 12 o 16) ed per avviarlo è necessario il coprocessore matematico (solitamente la FPU è richiesta in maniera opzionale e serve per attivare alcune funzioni aggiuntive).
La grafica è in 640x480 da 256 a 16 milioni di colori e l'area di gioco è talmente grande nella parte gestionale che potete scrollare la città con il mouse per andare a cercare i vari edifici con cui interagire.
Le richieste hardware sono necessarie per i filmati in FMV realizzati con



veri attori e di qualità cinematografica e per godervelo come si deve meglio avere un Pentium anche a 60 Mhz.
E' in effetti un po' rognoso perché la scheda video deve permettervi di visualizzare questa risoluzione e quindi deve essere compatibile VESA; anche se supporta molte schede audio la configurazione non è facile perché dipende anche dalla memoria. Se è troppo poca il sistema disabilità gli effetti sonori o tutto quanto rendendo il gioco in totale silenzio.
Ci sono anche cose simpatiche sulle animazioni perché sono in tema con i paesi che visitate, come ad esempio, i tappeti volanti in quelli arabi. E' un gioco di commercio realistico, ma anche con un pizzico di humor.

La cosa che colpisce subito in questo titolo è la qualità della grafica che sembra uscire fuori dalle abili mani di un pittore e un disegnatore di cartoni animati. Le squenze in FMV sono fantastiche e giustificano le richieste hardware perché i giochi che giravano sui 286 e 386 non avevano queste caratteristiche.
E' uno strategico lungo fatto di commerci, contrattazioni, prestiti, calcoli sugli interessi e gestione del denaro. Le battalglie navali ci sono, ma non sono frequenti e comunque potete scegliere se parteciparvi attivamente oppure lasciare che sia il computer stabilire chi vince e che perde.


GIOCHI
RECENTI



2020, Microids
Windows 7,8,10 (i3 7300, 4 GB RAM, GTX 750, DX11)

The Bluecoats North & South è un gioco uscito quest'anno e di fatto è un remake moderno del famoso titolo per Amiga del 1989 che lo riprende in ogni fase anche se con una grafica moderna in Direct3D. Ovviamente questa versione attuale incanta di più per l'aspetto estetico e soprattutto le battaglie per conquistare o difendere i Forti e il Treno nel quale diventa un FPS in prima persona rispettando il periodo storico in cui avete dei fucili che dopo ogni colpo devono essere ricaricati.
Le battaglie invece che fate quando nella mappa principale attaccate o difendente un territorio dal nemico



sono viste dall'alto come era nell'originale anche se con una grafica moderna arricchita di ogni dettaglio e se prima erano personaggi stilizzati ora pur rimanendo tali sono molto più dettagliati e le loro animazioni sono davvero realistiche.
Se prima si giocava con la tastiera o il mouse ora potete usare anche il joypad dato che queste fasi sono molto arcade.

Devo dire che la gestione dei combattimenti è talmente immediata che anche se siete numericamente inferiori al vostro nemico potete riuscire a vincere perché spostate i vostri soldati sul campo di battaglia, cambiate le formazioni di attacco per essere più



letali o per evitare più facilmente i nemici e ancora facilmente cambiare





le varie unità che compongono il vostro esercito.

Questo remake vi da anche modo di ritornare su un gioco in maniera più facile, indipendentemente dalla difficoltà che scegliete, una interfaccia più amichevole e icone sullo schermo che sono più molto comprensibili e dopo qualche minuto sapete come funzionano le cose.
Le opzioni, rispetto al gioco originale, sono più chiare sulla scelta della fazione e nella Campagna non potete scegliere in che anno iniziare, ma si parte dal 1861 e le altre annate si sbloccheranno mentre procedete con la storia.

Per chi ha giocato alla versione originale questo North & South sarà un tuffo nel passato perché è uguale anche se alcune battaglie sono state ammodernizzate senza però stravolgerlo in maniera assoluta.
Per chi invece si avvicina per la prima volta a questo titolo lo troverà così affascinante che sono sicuro vorrà provare le versioni da cui è stato ispirato e che grazie a questo forse riuscirà a comprenderle meglio.
Una grafica moderna, ma molto cartone animato soprattutto nelle sezioni FPS e poi una musica bellissima perfettamente in tema a quello che vedete sullo schermo.
Per chi ha giocato e amato North & South non può lasciarsi sfuggire questo remake.
Nel 2012 è uscita una versione rimasterizzata che è basata su quella DOS del 1990.

RECENSIONI BREVI



FRED'S JOURNEY

Si tratta di una conversione per Amiga basata sul gioco originale del Commodore 64 che, secondo me, non sfrutta nulla di questo 16-Bit che riproduce la stessa grafica identica fino al più piccolo pixel e non introduce nulla di nuovo se non una palette di colori molto più ampia e uno sfondo formato da una serie di gradienti.
A livello generale è esteticamente più piacevole perché i colori sono più vivaci ed esaltano ancora di più l'eccellente giocabilità originale.
Alla fine risulta, comunque, un bellissimo titolo che porta questo buffo personaggio nel mondo dell'Amiga e vi permette di divertirvi dato che non è troppo difficile, ma al tempo stesso nemmeno troppo banale.
Come in Fred's Back non potete saltare in testa ai nemici, ma solo sparare dei proiettili che trovate dando delle capocciate contro dei mattoni che compongono le piattaforme.



Amiga= 9

Forse ci si aspetta molto di più da un Amiga dopo aver provato Fred's Back, ma la giocabilità è eccellente. Se la grafica non è forse al massimo lo è l'audio.



Mike: the Magic Dragon

E' un gioco mai finito per il Commodore 64 che è stato rilasciato completo solo su Amiga.
Il progetto non era male perché riprende molto bene la grafica a 16-bit del fratello maggiore, un ottima qualità musicale da ascoltare perchè il motivo sembra molto famoso e suonato molto bene dal C64.
Voi siete un piccolo drago che deve superare vari livelli raccogliendo le lettere che compongono la password e anche chiavi per aprire delle porte.
Siete un drago, ma non potete volare e quindi un po' umanizzati dovete salire le scale e saltare su alcune piattaforme mobili per raggiungerne altre. Cadendo o non riuscendo a saltare perdete una vita.
Essendo un prototipo, quando perdete tutte le vite il gioco si resetta tornando alla schermata iniziale del Commodore 64.



Commodore 64= 7

Essendo un prototipo non è ben chiaro il suo vero potenziale ed è limitato a quello che questa versione mostra.
La giocabilità, la grafica e il sonoro sono buoni e quindi sicuramente sarebbe stato un eccellente gioco di piattaforme.



ZZOOM

E' un gioco di azione in cui voi pilotando un aereo dovete proteggere dei rifugiati distruggendo i nemici che si avvicinano da ogni angolo dello schermo.
La visuale è in prima persona all'interno dell'abitacolo, con un radar che vi mostra la loro posizione. Avete un mirino sullo schermo per facilitarvi a centrare i nemici che volano veloci sullo schermo e bombardano i poveri rifugiati che passeggiano incuranti del pericolo sulla strada.
Dato che volate molto vicino al terreno dovete evitare di abbassarvi troppo per evitare di precipitare e allo stesso tempo inseguire gli aerei nemici per distruggerli.

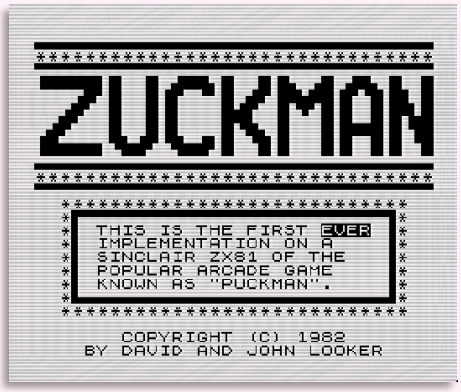
Un gioco di azione che in qualche modo ricorda Defender in prima persona.





ZX Spectrum= 8

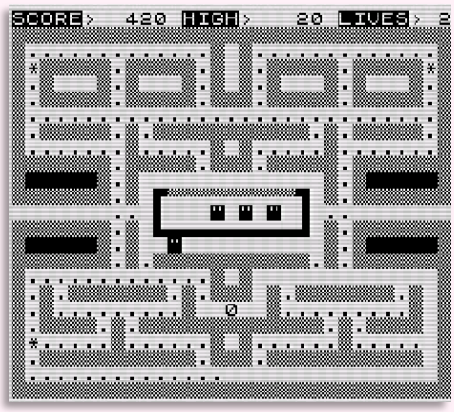
Un gioco di azione veloce in cui dovete solo sparare agli aerei nemici prima che distruggano i rifugiati che comunque camminano in mezzo al campo di battaglia.
Semplice, estetiecamente carino e buona giocabilità.



Zuckman

E' un gioco per lo ZX-81 del 1982 ed è l'antenato di Pac-Man in cui voi siete sullo schermo uno "0" e dovete mangiare tutti i semi che ci sono nel labirinto facendo attenzione ai fantasmi che cercheranno di impedirvelo.
Ogni 30 secondi i nemici lampeggiano in grigio per 10 secondi e in questo lasso di tempo potete mangiarli.
Ai quattro angoli dello schermo, tuttavia, ci sono delle pillole energetiche, che quando le mangiate trasformano i fantasmi in verde e voi potete correre al doppio della velocità.
Lo scopo è sempre quello: mangiare tutti i semi che trovate lungo il percorso, evitare i fantasmi e terminare il livello in corso. Una volta finito, il labirinto viene ristampato.

Se non fosse per i tasti messi veramente male è divertente perché comunque vi ricorda molto Pac-Man anche se ha delle differenze che possono diventare una valida alternativa.





ZX-81

E' forse l'antenato di Pac-Man con alcune differenze su come sbarazzarvi dei fantasmi e quindi un qualcosa di nuovo da scoprire.

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

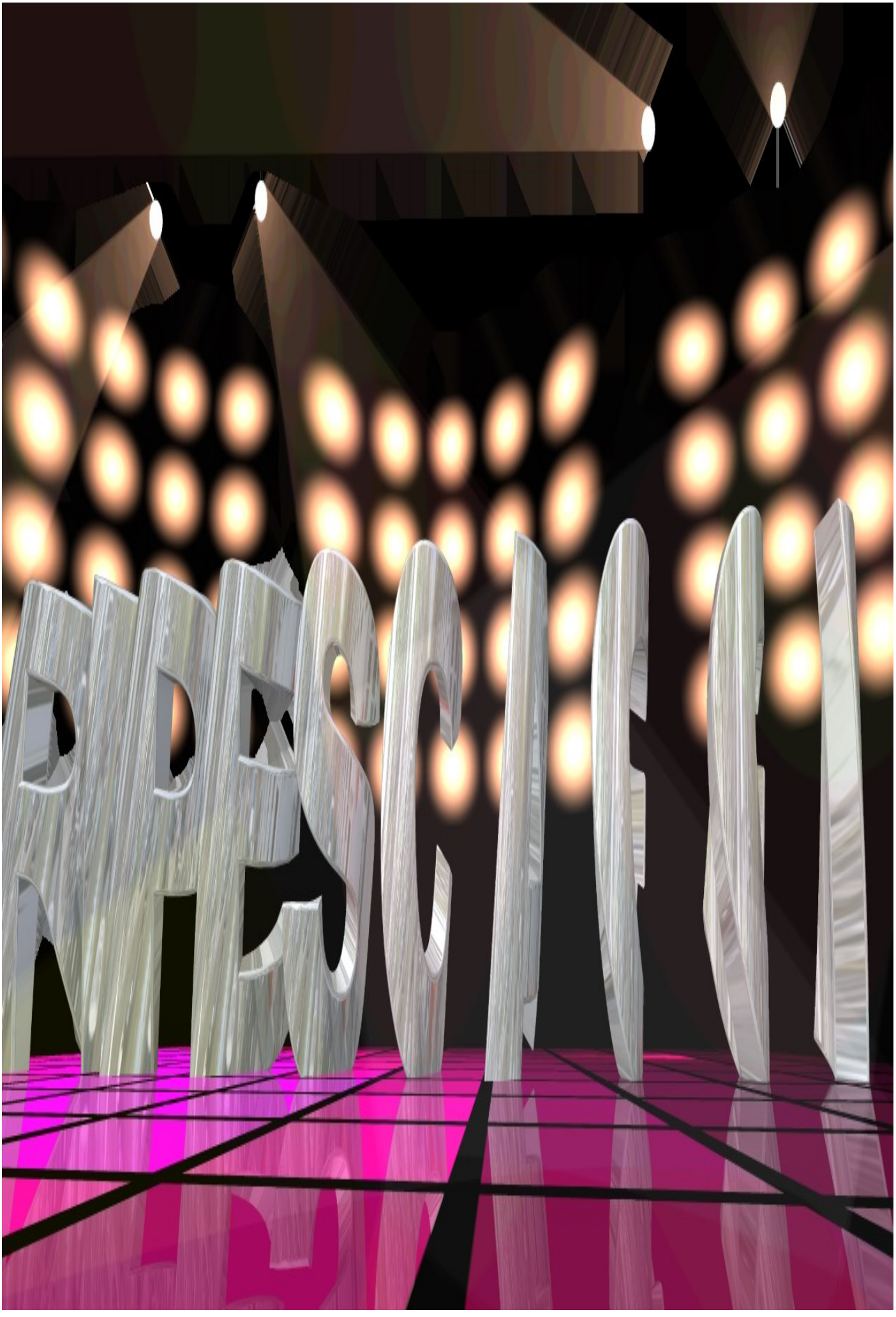
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)


Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers

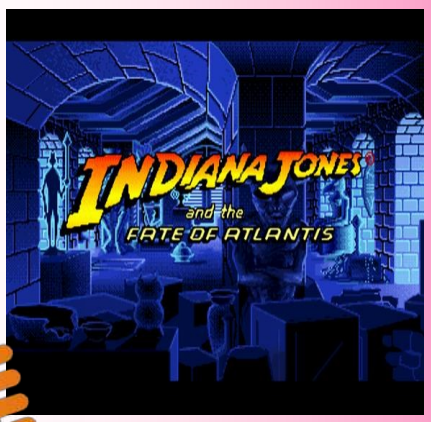

www.retro-gamers.it

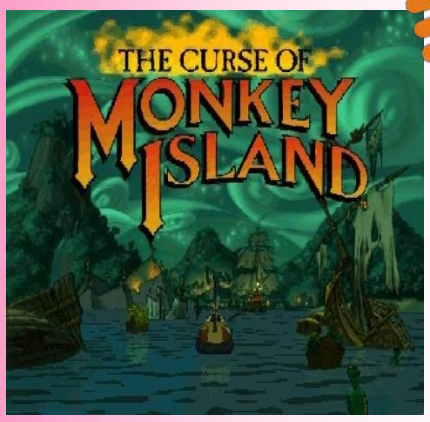

PRESENTS

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.

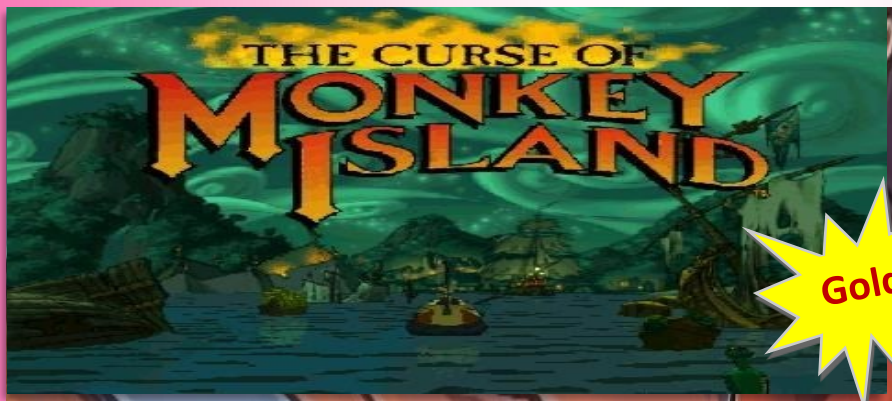
I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):











Windows (1997, LucasArts)

Gold

Nel 1997 esce il terzo capitolo della saga di Monkey Island ed è una versione solo per Windows e quindi la Lucas abbandona l'MS-DOS che ormai è diventato vecchio per le nuove produzioni.
Dopo essere miracolosamente scampato alla maledizione voodoo che LeChuck infligge su Guybrush al termine di Monkey Island 2, l'affermato pirata ora si trova in balia delle onde su una macchina degli autoscontri dove scrive un memoriale sulle sue avventure per i posteri e mentre scrive si avvicina ad una battaglia navale tra LeChuck e Elaine.
LeChuck vuole ancora una volta catturarla e sposarla, ma l'arrivo di Guybrush potrebbe di nuovo ostacolare i suoi piani e così lo fa catturare e lo rinchiude nella stiva dove incontra Wally che ora è un pirata di LeChuck.
Guybrush malgrado sia bloccato riesce comunque a farsi strada e a fare di nuovo danni contro il suo acerrimo nemico distruggendogli la nave e facendola affondare.
Salvatosi per pure miracolo all'annegamento, grazie ad una ciambella, arriva sulla spiaggia dove l'attende Elaine felice di aver ritrovato il suo amato e qui Guybrush sorprende tutti quanti mostrandole un favoloso diamante e chiedendole la mano.
Nel momento in cui Guybrush mette l'anello al dito di Elaine, quest'ultima si trasforma in una statua d'oro e scopre che il diamante era stato maledetto da LeChuck.



Guybrush deve trovare un modo per salvare Elaine cercando la casa della sua amica maga voodoo, per che per una strana coincidenza si trova proprio su questa strana isola, mentre dei pirati senza scrupoli rubano Elaine che la credono una statua d'oro che cercheranno poi di rivendere.
Ora Guybrush deve liberare la futura moglie e di nuovo ostacolare i piani del suo nemico più pericoloso fermandolo in maniera definitiva.

LA REALIZZAZIONE DI MONKEY 3

Questa volta il gioco è ancora più cartone animato di The Dig e Full Throttle. E' un titolo per Windows che sfrutta le DirectX per quanto riguarda la grafica e l'audio con un impatto estetico molto superiore rispetto alle altre avventure DOS.
La progettazione del gioco iniziò nel 1995 e andò avanti per tre mesi e in quelli successivi si programmò una versione provvisoria con grafica ricavata dagli storyboard e sprite dei vecchi giochi; lo scopo era di avere la massima fluidità.
Schafer scherzosamente disse al Team che loro non dovevano competere con Monkey Island 1 e 2, ma dovevano competere con il loro ricordo. Questo era per dare un idea di cosa fosse questo terzo capitolo per la Lucas senza Ron Gilbert.
Murray doveva essere inizialmente un elemento del fondale, ma Chris Purvis suggerì di farlo parlare e divenne una stella. Fu chiesto che questo personaggio fosse presente in tantissime altre scene.
La sequenza finale del gioco doveva essere molto più complessa ed epica, ma avrebbe sforato il budget e quindi Ahern e Ackley preferirono non chiedere altro tempo e denaro. Il budget era destinato alle altre sequenze video presenti nel gioco come la tempesta dopo l'introduzione e molto tempo dopo, la scelta che fecero risultò sbagliata.



Dato che Gary Coleman doppiava Kenny, il venditore di limonate, Ackely e Ahern pensarono di fargli dire "What-chu Talkin about, Guybrush?", adattando il tormentone della commedia "Arnold". La versione italiana sarebbe stata: "Ma che stai a dì', Guybrush?"
In omaggio ai cartoni animati, tutti i personaggi hanno quattro dita.

CITAZIONI AD ALTRI GIOCHI

Su Blood Island, infilando la testa in una crepa della cripta si sbuca dal famigerato tronco della foresta di Monkey Island 1, davanti al cadavere di Guybrush!
Quando Guybrush domanda a Murray se possa chiamarlo "Bob", pensa probabilmente al pirata del primo Monkey Island, l'assistente di LeChuck in grado di rimuovere la propria testa.
Nel diorama, quando si incontra Wally oscillante, gli si può chiedere



di fermare il dondolio, come in Monkey Island 2.
Due gag su Plunder Island prevedono la lettura dell'orologio interno del sistema su cui si gioca. Si può leggere l'ora reale dall'orologio della piazza e anche la risposta di Palido Domingo alla domanda "Da quanto tempo prendi il sole?" ne terrà conto.
Nelle opzioni del gioco c'è ne è una per attivare l'accelerazione 3D, ma è uno scherzo perché nel 1997 era appena iniziata la mania delle schede video come la Voodoo. Monkey Island 3 ha modelli 3D per alcune navi, ma sono pre-renderizzate.
Il pirata-scheletro morto nel ristorante di Barbagialla ha una spilla "Chiedimi di Grim Fandango". Il riferimento a un gioco in contemporanea produzione riprende quello a Loom nel primo Monkey Island. Il protagonista di Loom, Bobbin Threadbare, è anche citato nel dialogo finale con LeChuck, quando Guybrush prospetta alla sua nemesi il rischio di finire nel dimenticatoio dei videogiochi.
Una volta truccati da Pollo Diablo



sarà divertente visitare Plunder Island
Premendo SHIFT + J durante il combattimento con le spade, i loro suoni metallici sono sostituiti con quelli delle spade laser di Star Wars.
Digitando "lapostal" durante il mini gioco iniziale con il cannone, una scritta comunica, per scherzo, l'attivazione del trucco "colpi di cannone infiniti".
The Dig è citato tre volte nel gioco: Su Blood Island la lente del faro "non necessita di regolazione" (a differenza di quelle che avviavano i ponti di luce per Boston Low); Guybrush può incastrare la mano nel muro tra la cripta e la casa di Mort; entrando 35 volte nella cripta di Stan compare l'immagine delle scheletro da ricomporre, uno degli enigmi di Clark.
Se nelle sabbie mobili leggete il cartello che informa della parola "Pappapishu", Guybrush e altri personaggi la useranno per tutto il resto del gioco al posto di "Ouch!"

L'ossessione di Guybrush per la porcellana non è mai stata spiegata, cosa che sembra aver mandato in tilt alcuni fan. Sembra evidente che si tratti di uno scherzo demenziale che non nasconde proprio nulla anche se secondo Tiller è una citazione della rissa dentro al muro della casa del Governatore Marley in Monkey Island 1.
Una battaglia navale doveva esserci anche in Monkey Island 1 e la progettò Tim Schafer, ma non fu mai realizzata. Non si è mai capito sei il design di Ahern e Ackley l'abbia ripresa o meno.
Un occhio attento noterà che nel brutto Trailer promozionale c'è una inquadratura di Guybrush che saluta Elaine, tagliata nella versione finale.
Come nei primi due capitoli, la combinazione "CTRL +W" termina il gioco e avvia i crediti finali.

Amiga= 9,5

Che dire di questo gioco?
Dopo aver letto le note e le curiosità bisogna giocarci e sperimentare tutte le varie gag e citazioni ad altri giochi.
A parte questo è un avventura davvero epica e forse l'unico neo è un finale che di nuovo vi lascerà non molto contenti.



Gold

DOS (1992, LucasArts)

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Indy4) è un'avventura grafica punta e clicca decisamente più complessa non solo come trama, ma anche perchè ha un nuovo motore grafico che integra una nuova interfaccia utente decisamente migliore e con un inventario ad icone che migliora sensibilmente l'uso degli oggetti.



In questa avventura Indy si trova di nuovo di fronte ai soliti nazisti che cercano in tutti i modi di conquistare il mondo e mettere tutti sotto il loro dominio. Questa volta gli eterni nemici di Indy vogliono il potere dell'immortalità nascosto nella leggendaria città di Atlantide.
Indy dovrà riuscire a fermarli grazie all' aiuto di una sua ex aiutante, Sophia Hapgood, che ha degli strani e nuovi poteri che le derivano da un ciondolo proveniente dalla città perduta di Atlantide.
I due dovranno girare per il mondo e trovare informazioni e personaggi che li aiutino a scoprire se il regno perduto esiste veramente e come fermare i nazisti prima che riescano a impossessarsi di questo poderoso potere.
E' un'avventura lunga e non è lineare perché è possibile giocarla in tre modi completamente diversi anche se il finale sarà sempre lo stesso.
Un'altra caratteristica di questo gioco è che ci sono elementi di sarcasmo, frecciatine tra i due protagonisti che rendono l'avventura più realistica soprattutto per i personaggi che mostrano un modo di comportarsi come nei film, tanto che molti appassionati pensavano nell'uscita di una produzione cinematografica basata su questa storia.
La trama originale e coinvolgente unita a un po' di umorismo lo rende in effetti molto diverso da altre avventure della LucasArts e quindi molto più reale.
Anche questo gioco sfrutta iMUSE e lo fa in modo praticamente perfetto: la musica cambia in base allo stato d'animo del protagonista, cambia in base all'azione o in base ai vari eventi dando più realismo.
Parlando di grafica si è di fronte ad un gioco praticamente senza punti deboli che mostra un elevato livello di dettaglio a 256 colori che anche oggi è sempre un piacere da rigiocare.
Come detto all'inizio di questa recensione c'è stato un cambio anche per quanto riguarda l'interfaccia utente che ora è più ordinata e ha un inventario ad icone che permette al giocatore di vedere bene cosa trasportano Indy e Sophia facilitando molto la soluzione degli enigmi.
LucasArts non contenta dell'ottimo risultato con la versione floppy realizza una versione su CD-ROM che non stravolge niente, ma aggiunge il parlato digitalizzato e anche se la voce di Indy non è di Harrison Ford, la sensazione è che la voce sia la sua.

TRE GIOCHI IN UNO!

Indy4 introduce uno svolgimento multiplo per arrivare allo scontro finale.
In un precisato momento il giocatore potrà decidere di affrontare l'avventura in tre modi diversi.
Una modalità cooperativa insieme a Sophia che sarà più lunga e complicata perché dovrà essere gestita da entrambi, una modalità di azione in cui Indy andrà da solo, ci saranno dei combattimenti e, tuttavia, Sophia troverà il modo di mettere nei guai se stessa e Indy.
La terza modalità è quella in cui bisogna usare l'ingegno e quindi l'azione sarà sostituita dal risolvimento di enigmi e sarà anche questa giocata solo da Indy con Sophia che troverà sempre il modo di creare problemi anche non partecipando attivamente.
In pratica si può giocare a tre mini giochi perché gli scenari cambiano a seconda della modalità scelta.
La scontro finale sarà sempre la stessa, ma queste tre scelte per arrivarci sono una cosa che continua a piacere e quindi vi invoglierà sempre a giocare.

DOS= 9

Un'avventura grafica forse più bella per DOS basata su questo personaggio per una storia che sembra avere le basi per una produzione cinematografica.
Ogni cosa che vedete e interagite è fatta bene e meglio di non si poteva fare.
E' vero che lo scontro finale è sempre lo stesso, ma ad un certo della storia dovete decidere il destino di Sophia che può cambiare l'animazione finale.



Silver

1992, LucasArts, Amiga OCS, 32 Colori

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (indy4) per Amiga è stato l'ultimo gioco di LucasArts per questa piattaforma dato che aveva deciso di non produrre più nulla per questa macchina.
Come regalo di addio alla comunità, LucasArts converte il gioco anche per questa piattaforma e solo per gli Amiga OCS realizzando un'avventura degna di questo genere. Dal punto di vista di gioco, di interfaccia e di giocabilità ha mantenuto quasi tutto dell'originale per PC anche se purtroppo ci sono delle pecche anche abbastanza gravi che verranno esaminate presto.



Questo fu l'ultimo gioco della Lucas per Amiga perché Commodore ignorò la necessità di aggiornare per tempo le proprie macchine causando il declino del computer su delle produzioni ludiche sempre più complesse.
In questa avventura Indy si trova di nuovo di fronte ai soliti nazisti che cercano in tutti i modi di conquistare il mondo e mettere tutti sotto il loro dominio. Questa volta gli eterni nemici di Indy vogliono il potere dell'immortalità nascosto nella leggendaria città di Atlantide.
Indy dovrà riuscire a fermarli grazie all' aiuto di una sua ex aiutante, Sophia Hapgood, che ha degli strani e nuovi poteri che le derivano da un ciondolo proveniente dalla città perduta di Atlantide.
Da queste premesse Indy si rende conto che questa volta sarà un'avventura del tutto nuova e anche mistica soprattutto per la sua nuova compagna di avventura.

TECNICAMENTE E'...

...Stata una conversione molto complicata.
La versione Amiga ha uno scrolling decisamente più fluido della versione PC che risulta scattosa, ma a causa di uno stile con molti gradienti e poca varietà cromatica, la conversione risulta più sporca.
I colori su schermo sono 32, ma con la tecnica del **Palette Swithcing** quando si gioca e l'inventario è presente su schermo ci sono dai 40 ai 55 colori.
Per quanto riguarda l'audio, in Indy4 c'è sempre una musica in sottofondo, ma l'iMUSE su Amiga continua ad essere limitato e i problemi di spazio causati dagli strumenti campionati continuano a mettere gli sviluppatori in difficoltà. Per risolvere questa cosa dell'audio, vengono mandati in loop determinati brani scelti per ciascuna sezione del gioco. E' inutile dire che dopo un po' diventa abbastanza irritante e ripetitiva.
Il gioco è stato modificato per partire da floppy, ma i cambi disco sono peggiori di quelli visti in Monkey Island 2 e quindi è necessario avere un Hard Disk.

TRE GIOCHI IN UNO

L'avventura è la stessa e le tre modalità di gioco ci sono anche in questa conversione, ma ancora ci sono dei problemi che forse sono dovuti alla macchina su cui gira o una scarsa ottimizzazione.
Nella modalità cooperativa ci sono dei rallentamenti abbastanza fastidiosi e nella modalità azione difficilmente su un Amiga 500 lo si può finire per via di una lentezza davvero incomprensibile: durante uno scontro tra Indy e un nazista l'azione diventerà talmente lenta che l'eroe viene sconfitto e non c'è verso di superare questo punto se non usando un Amiga 1200.
L'unica modalità che non ha problemi di rallentamento è quella Ingegno perché siete da soli e non ci sono combattimenti.

E' un'avventura che richiede un hardware abbastanza potente, ma la colpa è di Commodore che volutamente ha messo sul mercato l'A1200 in ritardo dato che voleva guadagnare ancora con le vendite dell' A500.



Amiga= 8

Il gioco c'è tutto, ma tecnicamente è realizzato un po' superficialmente e la colpa non è di LucasArts dato che loro stessi hanno ammesso che la versione AGA sarebbe stato superiore alla versione PC in tutto. Commodore ha messo sul mercato l'A1200 troppo tardi e quindi la conversione è stata fatta su un hardware molto limitato.
Oggi si sa come è andata veramente la storia e quindi questo gioco su Amiga ha un valore aggiunto notevole anche se la giocabilità ha molti problemi con un Amiga 500.



DOS (1988, Lucasfilm Games)

Gold

Zak Mckracken è un'avventura grafica punta e clicca dove quattro persone: Zak, un giornalista di un giornale scandalistico e tre studentesse di Yale, Annie Larris, Melissa China e Leslie Bennet stanno cercando di distruggere una macchina degli alieni che sta lentamente distruggendo l'intelligenza delle persone.
Come Maniac Mansion e Indy 3 anche questo gioco usa una interfaccia con moltissimi verbi e un inventario mostrato come una lista.



Le versioni per Amiga, Atari ST e PC sono in 320x200 a 16 colori.
La versione PC presenta un sonoro riprodotto anche tramite le schede a tre canali PCjr e Tandy, riproposto anche nella versione ST con qualche ritocco.
La versione Amiga ha un sonoro digitalizzato favoloso, con un arrangiamento eccezionale del tema originale eseguito da Brian Hales tramite dei moduli. In questa versione è stato anche ridotto il cambio disco rispetto a Maniac Mansion.
La versione FM-TOWNS è da shock!
Il gioco è a 256 colori e il suo hardware era simile ad un 386 con in più dei chip dedicati alla grafica e al sonoro.
L'inventario di questa versione permette di vedere simultaneamente ben 10 oggetti.

CURIOSITA' VARIE

Il gioco fu realizzato in soli nove mesi, dall'ideazione al prodotto finito, con un budget di 100.000 dollari.
Mattew Kane scrisse un programma che permetteva di collegare una tastiera MIDI al Commodore 64, usandolo come sintonizzatore. Creò delle patch per diversi strumenti musicali per poter ascoltare il risultato mentre li creava.
I grandi capi volevano che il gioco fosse molto più difficile di come era perché il giocatore doveva impiegare più tempo per finirlo e secondariamente prima dell'era internet la Lucas faceva tanti soldi con gli Hint Books e quindi più difficile era e più ci guadagnava.
L'idea che ci fosse una scultura su Marte venne da alcune foto scattate dalla sonda Viking 1 nel 1976.
Nella stesura originale il nome del protagonista era Jason ed era già un reporter e il registro del gioco era ironico, ma non demenziale e dopo un meeting con Ron Gilbert furono cambiate alcune cose:
1) Il nome del protagonista fu cambiato in Zak MacKracken, trovato per caso sfogliando un elenco telefonico della Marin County.
2) Il giornale per cui lavora diventò un tabloid scandalistico poco attendibile
3) Fu ideato il titolo del gioco. Lo Zak in copertina è un semi ritratto del giovane Steve Purcell.

Annie Larris è il nome della moglie di David Fox.
Su Marte viene trovato un oggetto che serviva per un altro gioco e potete trovare i poster di "*Rescue on Fractalus*" e "*Maniac Mansion*" rispettivamente nella stanza segreta degli alieni e nel banco dei pegni.
Nella versione FM-TOWNS il poster di "Rescue on Fractalus" è sostituito da quello di "Indiana Jones and the Last Crusade".
Melissa e Leslie ascoltano i "Razor and the Scummetters", la band vista in Maniac Mansion.
Il numero di telefono nella compagnia telefonica si può usare a casa di Zak e risponderà l'esperto di marketing di Maniac Mansion.



Un gioco belle in tute le versioni e sfrutta bene le caratteristiche di ogni macchina.
Un avventura con umorismo che era normale in quegli anni e che dava al giocatore la voglia di finirlo.

Console Forever



Console Forever



Gold



Attenzione che se iniziate a gonfiarli d'aria e per qualche motivo smettete, loro ritornano alla loro forma originale e vi uccidono.
Potete scavare intorno a delle rocce per farle cadere addosso a queste due creature per ucciderle e di tanto in tanto mangiare anche delle verdure che trovate.

Un gioco che può avere una similitudine con Boulderdash per il fatto di scavare nel terreno con in più la possibilità, però, di combattere contro i nemici e usare le rocce contro di loro.
Lo scopo del gioco è eliminare tutti i mostri o farli fuggire dal sottosuolo.

Dig Dug (1983, Atari - Atari 5200)

Con la vostra pala dovete scavare il terreno alla ricerca di favolosi tesori e così facendo danneggiate seriamente la vita delle persone che vivono sulla superfice terrorizzandole con dei terremoti. A voi questa cosa non interessa e continuate a scavare sempre più in profondità.
Nel sottosuolo ci sono due creature, Pooka e Fygar, che tentano in ogni modo di uccidervi se avete la sfortuna di scavare vicino a loro. Per fortuna con voi avete una pompa d'aria che dovete usare per riempirli d'aria fino a farli esplodere.

Atari 5200= 9

**Un gioco immediato che vi farà divertire tantissimo a patto di non abbassare mai la guardia perché alcuni mostri quando non vi vedono si trasformano in fantasmi indistruttibili.
Tecnicamente è eccellente con una giocabilità eterna.**

Gold



M.A.S.H. (1983, 20th Century Fox - ColecoVision)

E' un gioco basato sulla serie TV che raccontava la guerra in Korea. Voi non fate parte di un gruppo di soldati, ma dei medici militari con lo scopo di salvare i feriti da diverse modalità che potete scegliere liberamente prima di iniziare a giocare.
Ciascuno di esse è formata da due sezioni: nella prima dovete usare due elicotteri (uno di questi è gestito dal computer per chi fa più punti) per prendere i feriti e riportarli al campo senza farvi distruggere dai nemici.
Nella seconda sezione siete un chi-



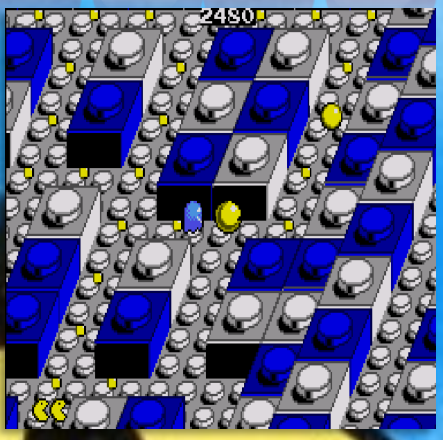
rurgo che deve togliere i proiettili dal corpo senza uccidere il ferito.

Le varie modalità cambiano un po' la gestione delle due sezioni rendendo queste operazioni di volo e cura più lunghe e i nemici più forti indipendentemente dalla difficoltà scelta.

Buona grafica per il campo di battaglia con gli alberi che sono gli ostacoli da superare e poi dopo il corpo del ferito che mostra la posizione del proiettile e voi che controllate le pinze per rimuoverlo.

ColecoVision= 9

E' sicuramente il modo più semplice per creare un videogioco basato su questa serie TV e ci sono riusciti molto bene.
Le due sezioni nelle varie modalità rappresentano tutto quello che era ogni episodio e fatto in modo da tenervi incollati al monitor per molto tempo.



dete dove sono nascosti i nemici se non all'ultimo momento.

Un idea molto interessante che rilancia un titolo già ben affermato in un qualcosa di nuovo da riscoprire e anche per il fatto di avere una nuova abilità. Questo scenario in 3D vi permette di saltare per evitare i fantasmi e risparmiare le pillole energetiche per i momenti più difficili.



Pac-Mania (1991, Sega - Sega Master System)

Non c'è bisogno di spiegazioni dettagliate per questo gioco dato che è il buon vecchio Pac-Man rivisto e migliorato grazie ad una grafica isometrica che permette di avere un labirinto in 3D con mattoncini e pavimento poligonali (che poi siano veri vettori o no, poco importa) che danno un aspetto estetico davvero notevole.

Lo scopo è sempre lo stesso e quindi mangiare tutti i semi lungo il percorso, evitare i fantasmi e mangiare le pillole energetiche che vi danno una temporanea invulnerabilità e possibilità di mangiare i nemici.

Questa visuale, tuttavia, rende questo bellissimo arcade molto più difficile di prima perché l'area di gioco è ridotta e non mostra l'intero labirinto e di conseguenza non ve-

Sega Master System= 9

Pac-Man ritorna in uno scenario isometrico che mostra la struttura del labirinto in grafica in tre dimensioni che lo rende sicuramente più accattivante di prima.
La giocabilità è eccellente se non addirittura migliore proprio grazie a questa idea innovativa.


Education
Shift

Educativo: Misc



Amstrad CPC (1992, Gremlins Graphics)

Gold

The First Class with the Shoe People è un educativo basato sulla serie TV "The Shoe People" e consiste principalmente in un programma di disegno e cinque mini giochi con difficoltà diverse per mantenere l'interesse ad usarlo.
Tutti gli esercizi sono basati sul trovare lo stesso colore, lo stesso oggetto, la stessa forma, ecc da quello che vedete sullo schermo. Non c'è nessun limite di tempo e potete stare a pensare quanto volete.
In **Trapy Visit his Friends** dopo aver scelto il personaggio con cui giocare e la difficoltà dovete trovare l'esatto oggetto che vedete sullo schermo.



In **Sgt. Major Sorts it Out** dopo aver scelto il tipo di esercizio dovete trovare lo stesso oggetto che avete in mente e guardando la lista che avete sullo schermo.
In **The Great Alphabet Robbery**, dopo aver scelto il tipo di esercizio che volete fare dovete trovare delle lettere da confrontare con la lista che avete.

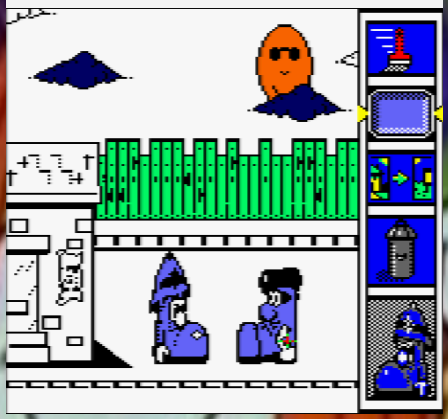
In **Wellington Goes to the Park** è un esercizio di matematica in cui dovete equilibrare una bilancia facendo a seconda dell'esercizio scelto una operazione di matematica o applicare il numero giusto.



In **Charlies Big Day** il personaggio sullo schermo compie un'azione che è rappresentata da un disegno che dovete selezionare. Probabilmente è il mini gioco più bello perché ci sono effetti sonori, animazioni e grafica. Se sbagliate vi beccate un secchio d'acqua in testa.



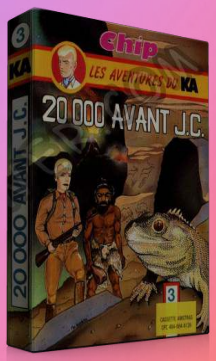
Margots Magic Colouring Book è il programma di disegno in cui potete scegliere se colorare dei disegni prestampati oppure crearli voi stessi.



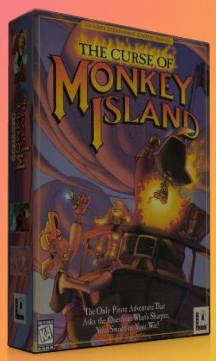
Amstrad CPC= 9

Difficilmente trovate un educativo che sia poco produttivo o troppo difficile. Questo è fatto bene ed è molto facile da usare e senza limiti di tempo vi permette di ragionare fino a quando non trovate la risposta giusta ad ogni domanda.

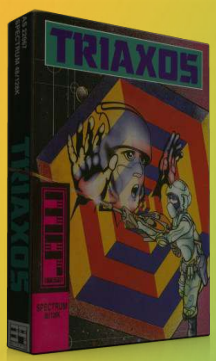
Box Art: Copertine in 3D

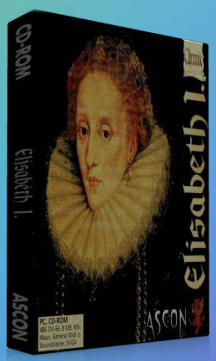












Volume 6, Numero 12
Xmas 2020

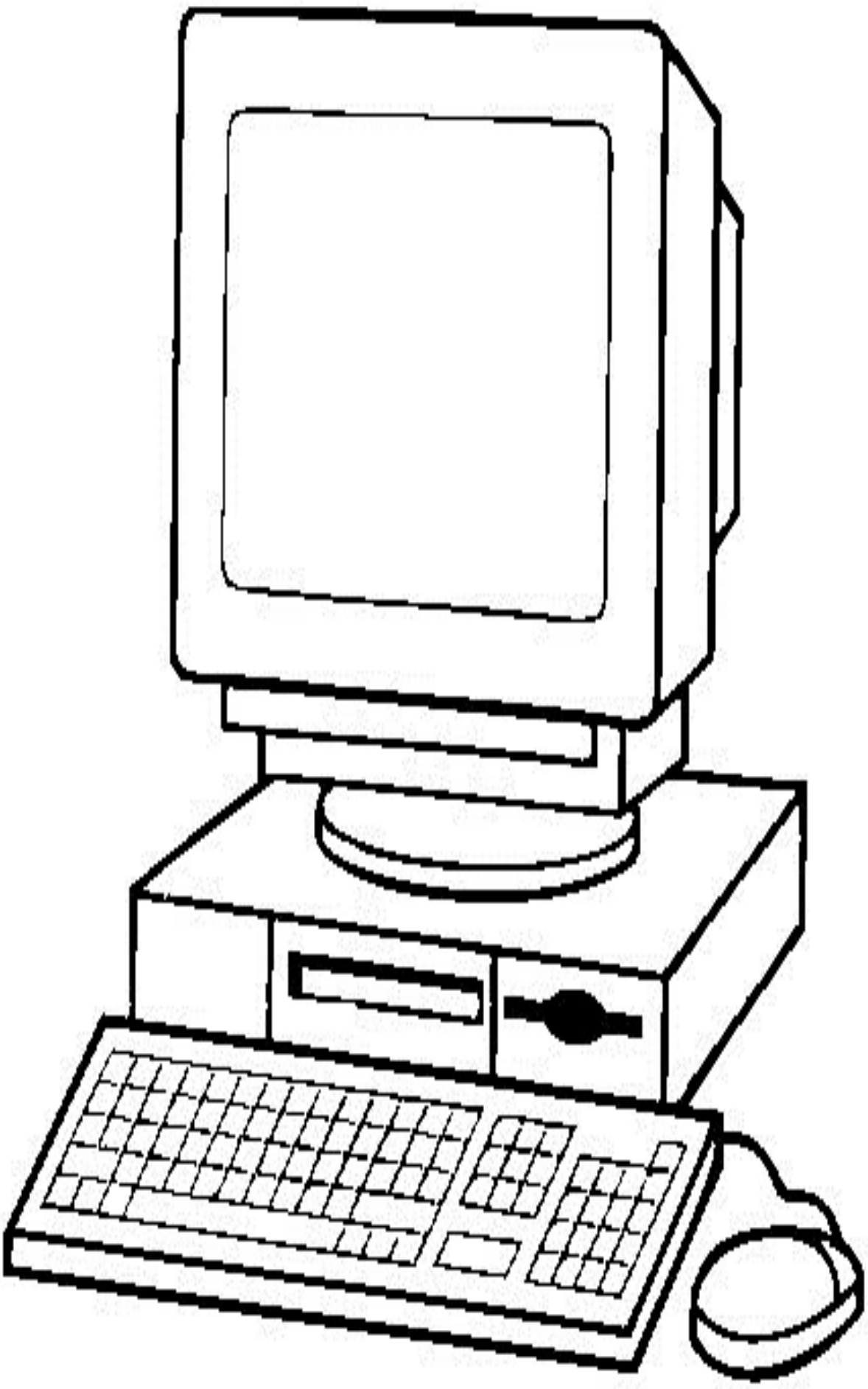
REV'N'GE!



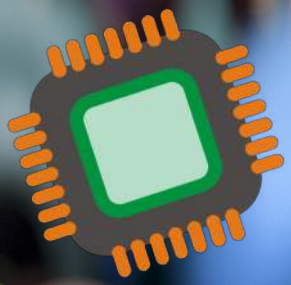
Top 3

Fred's Back	
Wiz 'n' Liz	
Gloriana	


Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



80387: DERIVATI E CLONI



INTEL 387SL

Questo coprocessore fu progettato per essere usato in un sistema con la CPU 386SL che è un diretto derivato del 386SX e realizzato con tecnologia CHMOS IV per ridurre il consumo energetico ed essere usato come processore per notebook e Laptop.
Questa CPU ha un controller della cache integrata, un controller della memoria programmabile e supporto hardware per la memoria espansa in accordo con lo standard LIM EMS 4.0.
La 387SL, introdotta nel 1992, è stata progettata per accompagnare il 386SL in computer dove erano richiesti bassi consumi e di fatto sostituisce la 387SX per questo scopo. In più ha anche un meccanismo di risparmio corrente.
La 387SL è basata sul core della 387DX invece che della vecchia e lenta 387SX.

IIT 3C87

Questo chip fu introdotto nel 1989, più o meno nello stesso periodo della 83D87 di Cyrix. Entrambi sono più veloci del coprocessore Intel 387DX e questo IIT 3C87 ha anche delle funzioni supplementari non disponibili su nessun altro chip 387.
Ha 24 registri in virgola mobile organizzati in 3 banchi di registri, 3 istruzioni addizionali (FSBP0, FSBP1 e FSBP2) che gli permettono lo scambio tra un banco e l'altro (i trasferimenti tra registri in diversi banchi non sono supportati, così questa caratteristica non ha avuto nessuna utilità).
Lo scopo principale di questi banchi di registri era di aiutare la quarta istruzione addizionale che aveva il 2C87 (F4x4) che faceva una completa moltiplicazione di una matrice 4x4 grazie ad un vettore 4x1, una operazione comune nelle applicazioni grafiche 3D.
Questa matrice di moltiplicazione integrata velocizza questa operazione tra le 6 e le 8 volte.
Con alcuni calcoli si è visto che l'IIT 3C87 è veloce quanto un Intel 486 a parità di frequenza anche se ci sono pochissime applicazioni che usano le sue caratteristiche anche se lo rilevano perfettamente.
Questo chip è costruito con tecnologia CMOS che riduce i consumi e come i vari "clone" 387 non supporta operazioni asincrone tra CPU e FPU, ma gira alla stessa velocità del processore. Esiste a 16, 20, 25, 33 e 40 Mhz.

IIT 3C87SX

Questa è una versione della IIT 3C87 che viene usata come i processori Intel 386SX e AMD386SX e ha le stesse funzioni.
A causa del percorso dati a 16-Bit tra CPU e FPU in un sistema basato su 386SX, le istruzioni del coprocessore sono eseguite molto più lentamente che sulla 3C87.
La IIT 3C87SX e la Cyrix 83S87 sono solo dei coprocessori tipo 387SX e sono disponibili solo a 33 Mhz e la si trova nel formato PLCC a 68 pin.

CYRIX FASMATH 83D87

Questo chip fu introdotto nel 1989 appena dopo l'uscita del coprocessore di IIT ed è la FPU più veloce di quelle compatibili 387 nella maggior parte dei benchmark.
Anche se l'83D87 offre fino al 50% di prestazioni in più rispetto all'Intel 387DX nei benchmark, il vantaggio nelle applicazioni è molto inferiore perché in questi programmi il codice in virgola mobile rappresenta solo una piccola parte del totale.
Con 3D-Studio, il Cyrix 83D87 è stato più veloce di un Intel 387DX di appena il 6% rispetto al 50% dei benchmark.
Essendo però il più veloce coprocessore 387, l'83D87 ha le funzioni trascendentali più accurate di tutti gli altri coprocessori 387 e una versione "+" dell'83D87 è ancora più accurata.
Il nome 387+ era solo marketing perché era commercializzato così solo in Europa, mentre in tutti gli altri paesi del mondo si chiamava sempre 83D87.
A differenza dei coprocessori Intel che usavano l'algoritmo CORDIC per calcolare le funzioni trascendentali, Cyrix usa approssimazioni polinomiali e razionali.
In passato il metodo CORDIC è stato molto famoso del momento che richiedeva semplici operazioni che ha reso relativamente facile da implementare un algoritmo abbastanza veloce.
In seguito si è deciso di passare ad usare approssimazioni polinomiali e razionali che erano superiori all'altro metodo per la generazione di funzioni trascendentali.

Il Cyrix 83D87 usava un veloce moltiplicatore array che rendeva le operazioni trascendentali più veloci che ogni altro coprocessore compatibili 387 e usava anche 75-Bit per la mantissa in calcoli intermedi (a differenza dei 68-Bit usati da altri coprocessori) che rendevano le sue funzioni trascendentali più accurate che ogni altro coprocessore.
L'83D87 e il suo successore, 387+ erano i "cloni" 387 con il più alto grado di compatibilità verso l'Intel 387DX. Raramente si trovavano software incompatibili.
I pochi casi in cui c'erano problemi furono documentati da Cyrix: in pratica era dovuti ad alcuni bug nella 387DX che Cyrix mette a posto nella sua 83D87. A differenza dell'Intel 387DX, l'83D87 (e tutti gli altri chip compatibili 387) non supportano le operazioni asincrone tra CPU e coprocessore.

In passato ci furono anche problemi con le comunicazioni CPU-FPU che portavano la 83D87, raramente, a bloccarsi in alcune macchine. La ragione dietro questi problemi era che Cyrix aveva eliminato un "wait state" nel protocollo di comunicazione che causava un interruzione di comunicazione tra la CPU e l'83D87 su alcuni sistemi che giravano a 25 Mhz o più.
Altri problemi erano con le schede basate su precedenti revisioni del chipset OPTI. Questi problemi si incontravano raramente con la generazione di schede madri 386 e che forse non era stato completamente eliminato nel 387+.
Per ridurre il consumo energetico la 83D87 aveva un avanzato sistema per risparmiare corrente.
Quelle parti del coprocessore che non servivano venivano automaticamente chiuse eccetto l'interfaccia del bus.

CYRIX EMC87

Questo coprocessore è praticamente una versione speciale del Cyrix 83D87, introdotto nel 1990.
In aggiunta alle normali operazioni 387, dove la comunicazione CPU-FPU è gestita attraverso le porte IO, qui c'è una modalità di mappatura della memoria per operazioni simili a quella della Weitek Abacus.
Come nel chip appena citato, la EMC87 occupa un blocco di memoria che parte da un indirizzo fisico C0000000h (l'Abacus occupa un blocco di memoria di 64 kb, mentre l'EMC87 usa solo 4 kb).
Questo coprocessore perciò può essere solo accessibile in modalità protetta o virtuale dalla CPU 386. I programmi DOS possono accedere a questo coprocessore con l'aiuto di un DOS extender o un gestore della memoria come EMM386 che gira se stesso in modo protetto/virtuale.
Per implementare l'interfaccia di mappatura della memoria, l'usuale architettura 80x87 è stata leggermente espansa con 3 registri addizionali e 7 istruzioni che possono essere usate se è abilitata la modalità di mappatura della memoria.

Usando questa modalità speciale dell'EMC87 si una notevole velocità. L'interfaccia tradizionale 387 CPU-FPU attraverso le porte IO ha un overhead di 14-20 cicli di clock.
Dato che la Cyrix EMC87 esegue alcune operazioni come addizioni e moltiplicazioni in molto meno tempo, le sue prestazioni sono limitate dall'interfaccia CPU-FPU.
E dato che il modo di mappatura della memoria ha molti meno overhead, permette a tutte le istruzioni del coprocessore di essere eseguite a piena velocità.
L'EMC87 "non" è compatibile con la Weitek Abacus perché entrambi usano la stessa modalità di mappatura della memoria, ma il set di istruzioni dell'EMC87 è standard 387, mentre quello della Weitek Abacus usa un set di istruzioni diverso e completamente suo.

Dato che l'EMC87 mette a disposizione l'interfaccia 386/387 attraverso le porte IO, può essere usato come ogni altro coprocessore compatibile 387 e fornire le stesse prestazioni della Cyrix 83D87.
L'EMC387 può anche miscelare l'uso di memoria mappata e istruzioni tradizionali nello stesso codice e Cyrix ha anche implementato alcune istruzioni addizionali che sono disponibili nella modalità compatibile 387: FRICHOP, FRINT2 e FRINEAR.
Queste istruzioni permettono l'arrotondamento ad interi senza impostare la modalità di arrotondamento manipolando i comandi del coprocessore rendendo la vita più facile a che scrive i compilatori.
La Cyrix FasMath ECM87 è stata anche commercializzata come Cyrix AutoMath.
I due chip EMC87 e 83D87 sono identici, ma la 83D87 può essere inserita in un socket coprocessore a 68 pin, mentre l'EMC87 è un chip a 121 pin PGA che richiede il socket EMC 121 (Extended Math Coprocessor).
L'EMC87 era a 25 e 33 Mhz.

CYRIX FASMATH 387+

Questo chip è il successore dell'83D87 (il nome 387+ è stato usato solo per la distribuzione Europea).
La 387+ fu progettata per essere un chip più piccolo (e quindi più economico da produrre) a frequenze fino a 40 MHz, quindi più veloce dell'originale 83D87 che non poteva superare i 33 MHz.
La Cyrix 387+ è stata creata per essere usata con la CPU Cyrix 486DLC che è un chip sostitutivo e compatibile 486SX per le CPU Intel 386DX e infatti Cyrix vendeva dei kit di aggiornamento che comprendevano un 486DLC e una 387+.
In alcuni test la 387+ si è dimostrata più lenta di una 83D87 di circa 5 -10%, ma bisogna considerare che alcune istruzioni come la FSQRT girano a metà della velocità di come girano invece nella 83D87 e le principali funzioni trascendentali più lente del 40% rispetto alla 83D87 sono, tuttavia, leggermente più accurate.
La nuova progettazione usa un moltiplicatore hardware più lento che necessita di 6 cicli di clock per moltiplicare la mantissa in virgola mobile di un numero di precisione interna, mentre il moltiplicatore della 83D87 necessita solo di 4 cicli di clock per completare lo stesso compito.
Dato che le funzioni trascendentali nei coprocessori matematici Cyrix sono generate da approssimazioni polinomiali e razionali, questo provoca un notevole rallentamento.
Le divisione e le radici quadrate sono cambiate rispetto all'83D87 perché nella progettazione iniziale veniva usato un algoritmo che avrebbe potuto generare sia il quoziente sia la radice quadrata, così il tempo di esecuzione per queste istruzioni era praticamente identico. L'algoritmo scelto per le divisioni nella 387+ non permettono che la radice quadrata sia ottenuta così facilmente e questo comporta un raddoppio del tempo.
Nella 387+ la gamma di argomenti disponibili per la istruzione FYL2XP1 è stata estesa rispetto all'usale gamma

"–1+sqrt (2) / 2..sqrt (2) / 2"

che si trova in tutti i coprocessori 80x87 per tutti i numeri in virgola mobile.
Sono state anche implementate quattro istruzioni addizionali:

FRICHOP (opcode DD FC)
FRINT 2 (opcode DB FC)
FRINEAR (opcode DF FC)
FTSTP (opcode D9 E6)

CYRIX FASMATH 83S87

L'83S87 è la versione SX dell'83D87 e come questa ultimo è il più veloce coprocessore compatibile 387, la 83S87 è il più veloce coprocessore compatibile 387SX e offre le funzioni trascendentali più accurate.
Il Chip, prodotto dopo il 1991, usava all'interno un Cyrix 387+ e il suo scopo era quello di essere usato con la CPU Cx486SLC, una CPU compatibile 486 che era un processore sostitutivo per le CPU Intel 386SX.
La 83S87si trova nella forma di PLCC a 68 pin e disponibile a 16, 20, 25 e 33 MHz.

ULSI MATH*CO 83C87

Questo chip è un coprocessore compatibile 387 introdotto all'inizio del 1991, dopo l'uscita dell'IIT 3C87 e Cyrix 83D87. Come gli altri cloni 387 è più veloce dell'originale Intel 387DX, soprattutto nelle sue funzioni aritmetiche di base. Le funzioni trascendentali mostrano solo un leggero miglioramento rispetto all'Intel 387DX.
Questo coprocessore nei test ha mostrato che le funzioni trascendentali sono le più inaccurate di tutti i coprocessori provati, ma è probabile che non è poi così importante dato che dipende un po' dalle singole applicazioni.
Se l'83C87 fallisce nei test di compatibilità con l'IEEE-754 dato che non implementa il "controllo di precisione", tutte le altre operazioni interne vengono eseguite alla massima precisione possibile (doppia precisione con mantissa 64 bit).
L'architettura 80x87 offre anche la possibilità di forzare una minore precisione per essere usata per le funzioni aritmetiche di base (addizione sottrazione, moltiplicazione, divisione e radice quadrata).

Questa caratteristica è richiesta da IEEE-754 per tutti i coprocessori che non possono memorizzare "direttamente" i risultati in una posizione di singola o doppia precisione.
Dato che i coprocessori 80x87 non hanno questa capacità di memorizzazione, devono implementare tutti un controllo di precisione per fornire correttamente risultati arrotondati a singola o doppia precisione secondo lo standard in virgola mobile ad eccetto dei chip di ULSI.
Per i programmi che fanno uso del controllo di precisione come, ad esempio, Interactive UNIX la corretta implementazione di questa caratteristica potrebbe essere essenziale per i risultati aritmetici.
Le numerose lamentele di chi usava questo 83C87 confermavano che usare questo chip con sistemi operativi in modalità protetta provocava il blocco del sistema.
Questo sembrava il risultato di un bug nelle istruzioni FSAVE e FRSTOR nella modalità protetta a 32 bit.
Queste istruzioni sono usate per salvare e ripristinare lo stato del coprocessore matematico al fine di commutare i contenuti del coprocessore tra due compiti.
OS/2 e Linux sono due sistemi operativi che si bloccano quando viene usato l'83C87, ma funzionano regolarmente con altri coprocessori.
ULSI era consapevole del problema e non fece nessuna modifica per risolverlo nei modelli successivi.

Come altri coprocessori compatibili 387, l'83C87 non supporta le operazioni asincrono tra CPU e FPU e questo significa che l'83C87 gira sempre alla stessa velocità del processore. Esiste a 20, 25, 33 e 40 MHz nel formato PGA a 68 pin.
ULSI vendeva i suoi coprocessori con una garanzia a vita e avrebbe sostituito fino a 3 volte e senza spese aggiuntive questo chip in caso di difetti.

ULSI MATH*CO 83S87

Questo chip nella versione SX dell'83S87 veniva usato nei sistemi con processori l'Intel 386SX o l'AMD Am386SX e le sue funzioni sono equivalenti all'83C87.
Per mantenere la progettazione a basso consumo dei laptop, l'83S87 usa un sistema avanzato di risparmio energetico con una modalità di standby e sleep dove consuma pochissimo.
L'ULSI 83S87 si trova come PLCC a 68 pin.

ULSI DX/DLC

Questo coprocessore matematico sembra essere una versione leggermente migliore dell'originale ULSI 83C87.
Sono state rimosse alcune incompatibilità con l'IEEE-754, ma il chip non passa l'IEEETEST. Alcune funzioni trascendentali sono state velocizzate, ma in generale non ci sono significativi miglioramenti.

C&T SUPERMATH 38700DX

Questo chip, prodotto dalla Chips&Technologies, ultimo coprocessore tra i compatibili 387 inizialmente annunciato nell'Ottobre del 1991 divenne disponibile all'utente finale verso la fine del 1992.
Questo chip passa il test IEEETEST per la compatibilità IEEE-754 e passa tutti i test del programma SMDIAG della stessa C&T.
Questo test però non è molto utile perché la 38700DX passa il test mentre non lo passano ne il Cyrix 83D87 ne l'Intel RapidCAD (c'è un "bug" nel test per FSCALE che nasconde un vero bug nella 38700 di C&T).
SuperMATH 38700DX è costruito in CMOS 1.2 micron con integrato nel chip un sistema di risparmio energetico.
Il chip si trova nel formato PGA in ceramica a 68 pin e a 16, 20, 25, 33 e 40 MHz.

C&T 38700SX

Questo chip è la versione SX del-la 38700DX e compatibile con l'Intel 387SX.
Le prestazioni sono paragonabili al Cyrix 83S87 e la compatibilità con l'Intel 387SX è molto buona e con un alto grado di compatibilità con il Cyrix 83S87.
Anche questo chip ha un sistema di risparmio energetico e si trova come PLCC a 68 pin alle frequenze di 16, 20 e 25 Mhz.
Questo chip è stato il più longevo dato che C&T termina il suo sviluppo nei primi anni del 1993.

WEITEK 3167

La 3167 fu introdotta dalla Weitek nel 1989 ed aveva le più veloci prestazioni in virgola mobile mai viste in quel periodo su sistemi basati su 386.
La 3167 non è un vero coprocessore, ma piuttosto una periferica di memoria mappata e la sua architettura era ottimizzata per la velocità.
Usando la più veloce interfaccia di memoria mappata (e ricordiamo che l'80x87 usa le porte IO) non supporta le principali caratteristiche dei coprocessori 80x87, ma permette che tutte le risorse del chip siano concentrate sulla veloce esecuzione delle operazioni matematiche di base.
Nei benchmark la Weitek 3167 è circa 2,5 volte meglio dell'Intel 387DX, ma rispetto ai cloni 387 il suo vantaggio è molto minore.
La 3167 si trova come PGA 121 pin e richiede quindi un socket EMC (che si trova nella maggior parte delle schede madri 386) e non può essere inserita nei socket PGA a 68 pin pensati per i coprocessori 387.
Per avere il massimo delle prestazioni qualcuno avrebbe voluto usare la Weitek 3167 e un coprocessore compatibile 387 nello stesso sistema; i due chip possono coesistere senza problemi, però la maggior parte dei sistemi 386 ha un solo socket per il coprocessore, normalmente si tratta dell'EMC. Quindi o si mette una Weitek oppure un coprocessore 387. Non si possono usare insieme.
C'erano però delle soluzione alternative che prevedevano delle schede figlia che avevano due socket: uno standard e uno EMC.
La 3167 si trova a 25 e 33 MHz.


Al prossimo incredibile numero
#118
Gennaio 2021