REV'n'GE! #118

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro
25 Gennaio 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 1



Day of the Tentacle

Un'avventura divertente e demenziale

Maniac Mansion

La maniacale famiglia Edison in questa spassosa avventura

ALTRE RECENSIONI: Endurance * Energy Warrior * Trolls * Tunnel Vision * Triple Commando * Trouble Brewin' * Encounter! * Golden Sword of Bhakhor * Project Battlefield * Potsworth & Co. * Prototype * Gods * Wonder Boy * Trivia: the Ultimate Quest * Doom 128 * Snoopy to the Rescue * Mario's Cement Factory * The Dig * Full Throttle * Reading About Series * Memorie di Massa

RECENSIONI CONSOLE: Warbirds * Power Strike * Jungle Hunt

EDITORIALE NUMERO 118

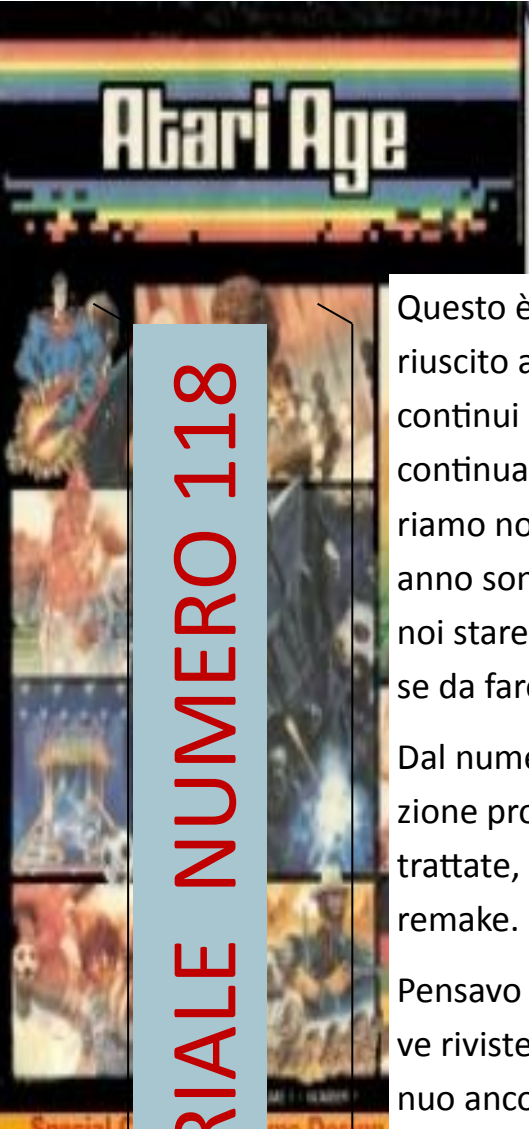
Questo è il primo numero del 2021 e c'è un po' di emozione per essere riuscito a mantenere viva questa pubblicazione per 7 anni e spero che continui ancora per i prossimi o almeno finchè c'è materiale e voglia per continuare. Il 2020 è stato sicuramente un anno difficile e tutti noi speriamo non accada più nel futuro. Quest'anno il Natale, le festività di fine anno sono state ridimensionate per l'emergenza sanitaria e per molti di noi stare a casa è stato un incentivo a trovare nuovi progetti, nuove cose da fare e da leggere.

Dal numero di Natale, in cui ho inaugurato "Giochi Recenti", questa sezione proseguirà con i titoli più recenti possibili, legati alle piattaforme trattate, quelli che sono stati rimasterizzati o che hanno ispirato nuovi remake.

Pensavo che ripescare l'hardware fosse noioso, ma leggendo altre nuove riviste uscite recentemente, ho visto che lo trattano e quindi continuo ancora con questa parte.

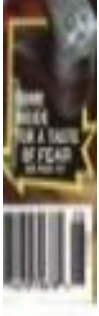
In questo numero l'intervista a Simone Battaglioni, autore della traduzione amatoriale di Loom

Buona Lettura e Buon Anno

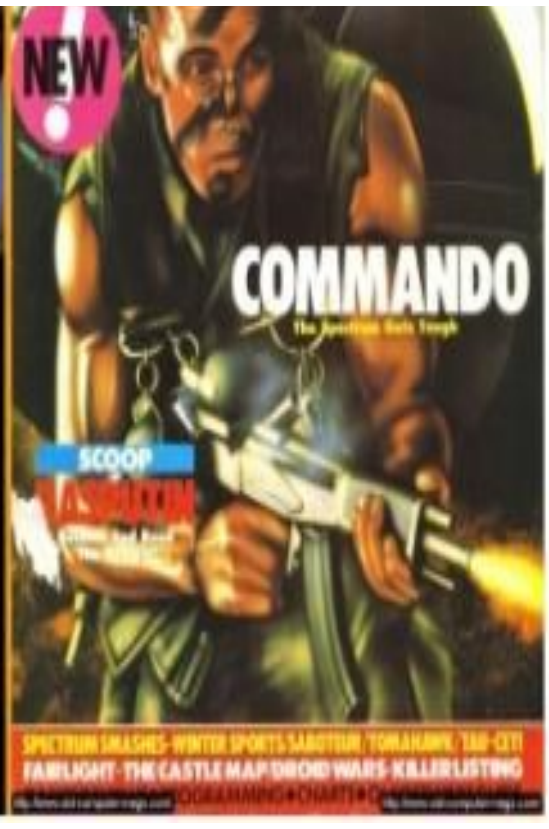












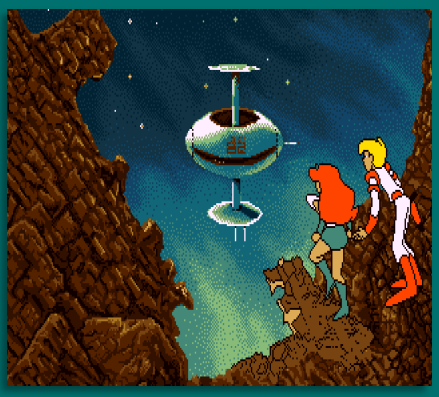


ANTEPRIME #119



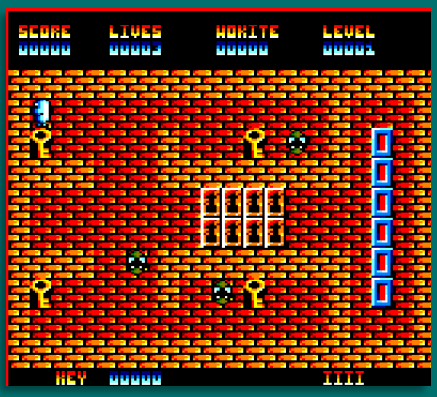
Project Intercalaris - Amiga

Un altro clone di Doom pubblicato da Mirage per dare un po' di respiro ad una comunità che adorava questo genere di giochi.



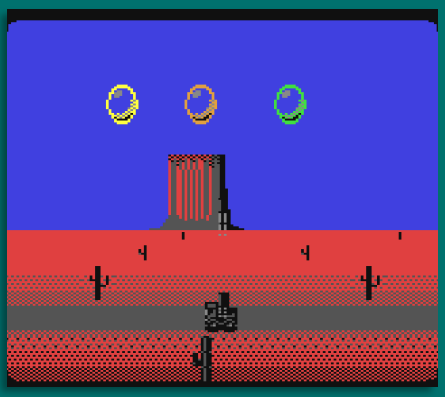
Space Ace - Apple II GS

La moda dei Giochi al Laser c'è su qualunque piattaforma usando tecniche diverse che non sempre danno il risultato sperato. La grafica su questi hardware è sempre molto da cartone animato come l'originale. La giocabilità sarà la stessa?



Energy of Wok - Amstrad CPC

Dietro una trama interessante c'è un gioco di azione e d'ingegno per superare i vari livelli.



T-UFO - Commodore 64

E' uno sparatutto basato sul motore SEUCK e senza averlo mai provato l'ho scelto semplicemente guardando questa immagine che da la sensazione di essere un gioco ben realizzato.



Microcosm

Un Arcade 3D con animazioni in Full Motion Video (FMV) e grafica renderizzata di alto livello che soffre, tuttavia, di una giocabilità non del tutto entusiasmante.



Initiation au Basic - EXL100

L'educativo di questo numero è un corso di presentazione dell'Hardware e del Basic del computer EXL100. Sono programmi presenti su ogni Computer che insegnano all'utente le basi per poterlo usare.



TT Racer - ZX Spectrum

Il 3D nei giochi è sempre stato molto intrigante e questa corsa motociclistica sembra che lo sia.



Mood - Commodore 128

Non so se è nativo per questo computer o usa la modalità C64, ma gira su questo modello ed è un altro clone di Doom. Questa volta non è una demo perché ci sono mostri e armi.

Sommario Numero 118 **Gennaio 2021**

Day of the Tentacle	DOS	**30-31**
Doom 128	Commodore 128	**21**
Encounter!	Atari 8-Bit	**12**
Endurance	Amstrad CPC	**6**
Energy Warrior	Amstrad CPC	**7**
Full Throttle	DOS	**34-35**
Gods	Windows	**19**
Golden Sword of Bhakhor	Sam Coupé	**13**
Maniac Mansion	DOS/Amiga/ST	**28-29**
Mario's Cement Factory	EXL100	**22**
Memorie di Massa (parte 1)		**47-48**
Potsworth and Co.	Atari ST	**16**
Project Battlefield	Amiga	**15**
Prototype	DOS	**17**
Reading About Series	Apple II GS	**40**
Snoopy to the Rescue	Apple II	**22**
The Dig	DOS	**32-33**
Triple Comando	ZX Spectrum	**10**
Trivia: The Ultimate Quest	ZX Spectrum	**21**
Trolls	Commodore 64	**8**
Trouble Brewin'	ZX Spectrum	**11**
Tunnel Vision	Commodore 64	**9**
Wonder Boy Return	Windows	**19**

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.





Gold

Amstrad CPC (1986, CRL Group)

Endurance è una corsa gestionale che funziona esattamente come *Formula One* con le moto al posto delle auto. Visto che la meccanica dell'altro titolo era molto buona ed era piaciuto è stato rivisto cambiando solo i veicoli.

Voi siete la scuderia che deve vincere il campionato assumendo dei buoni piloti e anche una squadra di meccanici per rendere le moto molto competitive.

Come ogni gestionale di questo tipo dovete preparare le due moto per la gara: il carburante, controllare il motore per dare sicurezza ai piloti in



modo che non esploda durante la corsa, la scelta dei pneumatici in base al tipo di tracciato e delle condizione meteo.

Voi siete più meccanici che manager dato che la maggior parte del tempo la impiegate per impostare le moto e poi durante le corse dovete dare istruzioni ai vostri piloti in base alla classifica.

La gara è a scorrimento laterale con una grafica 2D, ma con una inquadratura fissa in cui vedete sfrecciare le varie moto e serve solo per completare il gestionale dato che non le guidate personalmente.

Le varie operazioni sulla gestione dei due veicoli sono molto intuitive e fatte via tastiera o joystick senza strani menu nascosti anche se inizialmente sono un po' da imparare. Dovete assegnare alle varie parti della moto, da uno a tre settaggi, una certa quantità di energia.

La corsa è automatica e gestita dal computer così come le varie fermate ai pit-stop per il rifornimento e riparazione se voi non intervenite manualmente. All'inizio del gioco, tuttavia, avete una lista di tasti tra cui uno che vi permette di richiamare i piloti ai pit-stop e uno per salvare la partita dato che la stagione è molto





lunga. Nella fase pit-stop voi controllate personalmente il meccanico sullo schermo che deve andare a controllare le varie parti della moto, metterle a posto, rifornire il carburante e poi dare il via libera al pilota.

Non è un gioco che punta a stupire per la grafica dato che è essenzialmente testuale con delle immagini di moto, tuttavia, disegnate bene, che corrono davanti ad una telecamera fissa. Buon sonoro e buona la velocità generale.



Amstrad CPC= 9

Un ottimo gestionale di una corsa motociclistica in cui potete partecipare a diverse gare basate sul tempo e sulla distanza. La stagione è molto lunga e per questo sono stati previsti i salvataggi.



Amstrad CPC (1987, Mastertronic Added Dimension)

Energy Warrior è uno sparatutto a scorrimento laterale in cui a bordo della vostra astronave J.O.S. Fighter dovete pattugliare dieci zone del pianeta e distruggere tutti i nemici che incontrate grazie ai vostri laser e la Blitz Bomb che distrugge tutti gli alieni sullo schermo.
Come da tradizione queste armi di distruzione di massa sono in numero limitato (ne avete 10!) e ne potete trovare recuperando dei bonus.
Anche se lo scopo è quello di riportare la pace sul vostro pianeta è più incentrato sul totalizzare il massimo punteggio per farvi mettere il nome in classifica. Nel manuale vengono riportati tutti i punti che ricevete dai nemici che distruggete e dei tanti che



affronterete, due di loro sono difficili: i dragoni e le astronavi madri. I primi vanno colpiti solo nella testa e i secondi richiedono dai 10 ai 15 colpi e



non danno punti.
Le zone del pianeta da pattugliare non sono livelli sequenziali dato che potete esplorarli liberamente se trovate il modo per potervi accedere. E' importante perché i nemici possono distruggere una zona mentre voi cercate di ripulirne un'altra.
Distruggendo un dragone appaiono cinque icone a rotazione tra cui una chiave che è l'oggetto che vi serve per teletrasportarvi in un'altra zona del pianeta. Le altre icone sono per l'energia, l'aura, le bombe e un bonus casuale.

Come giocabilità non è proprio il massimo che vi potete aspettare leggendo quello scritto fino adesso perché la struttura è simile a *Defender* in cui voi potete volare in qualunque direzione e i nemici quando arrivano vi ruotano attorno velocissimi. Potete rimanere fermi e provare a distruggerli in questo modo; potete provare a distruggerli mentre voi sfrecciate per lo schermo. In entrambi i casi è molto difficile perché se state fermi non riuscite ad evitare di perdere energia e aura e nel secondo caso lo scorrimento è talmente veloce che anche loro sono poco visibili. Per fortuna avete 10 bombe, ma io consiglio di uarle per i dragoni e le astronavi madri.
Non avete delle vite, ma due tipi di energia che quando una di queste scende a zero avete perso la battaglia per la sopravvivenza.



Amstrad CPC= 6,5

Tecnicamente è fatto bene come velocità di scorrimento, per il disegno e le animazione della vostra astronave e i vari nemici.
La giocabilità è tutto sommato decente anche se non capite come funziona l'energia e l'aura. La prima decresce con il contatto, la seconda indipendentemente dal fatto di essere colpiti o meno.
In generale tende un poco ad annoiare anche perché i dragoni che vi danno la possibilità di passare ad un'altra zona appaiono a caso.



Commodore 64
(1993, Flair)

Trolls è un gioco di piattaforme che dopo aver deliziato i giocatori di Amiga e PC con una splendida grafica e buon sonoro c'era il bisogno di riceverne anche dal mercato a 8-Bit pur sapendo che il rischio era di fare un buco nell'acqua soprattutto per la mole di dati da convertire cercando di mantenere almeno la stessa giocabilità.
Voi siete esattamente quello che dice il titolo, un troll, una buffa creatura con i capelli blu che deve salvare dei bambini che sono identici a voi. Per superare ogni livello dovete salvarne un certo numero prefissato.





Nel 1993 per gli 8-Bit esce solo per il Commodore 64 che deve in pratica difendere la categoria e vincere le famose aspettative di un gioco nato per i computer più potenti. Dopo il primo caricamento il mio primo commento non è stato positivo perché il colore del nome, rispetto a tutto il resto, stona.

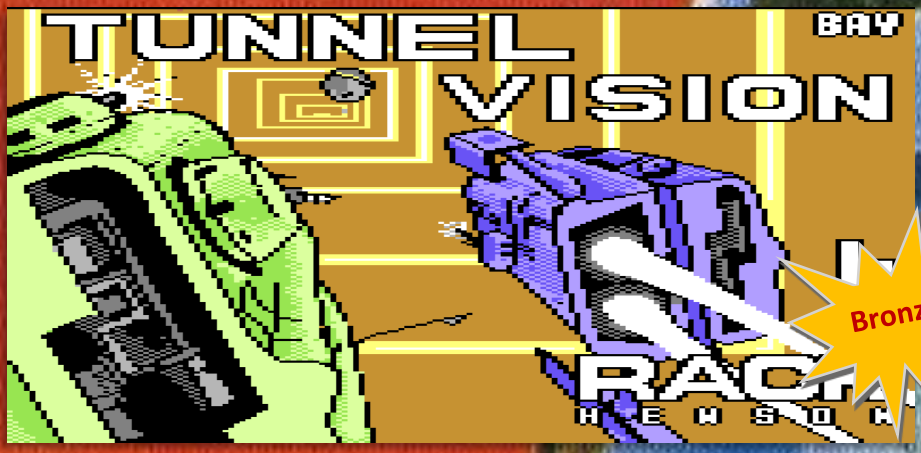




Il gioco è diverso da quello visto su Amiga e PC perché non c'è il corridoio con le varie porte che vi permette di accedere ai livelli che ora sono sei e ovviamente sequenziali; non avete armi inizialmente, ma potete saltare in testa ai nemici per ucciderli e sparsi per il livello ci sono più palloncini che altri oggetti.
La giocabilità non è molto entusiasmante perché con un leggero movimento del joystick correte troppo velocemente e con un salto attraversate l'intero schermata che avete davanti perdendo vite inutilmente. La gestione dei salti è fatta male rispetto alle altre versioni e dovrete perdete tante partite per imparare. Dovete fare un salto verticale e poi spostare la leva del joystick nella direzione della piattaforma e in volo potete anche rallentare e fermarvi per evitare di andare contro un nemico nel modo sbagliato (alcuni nemici li potete distruggere solo saltandogli in testa; ogni altro tipo di contatto è letale).
Per certe cose può andare bene, ma poi per superare alcune piattaforme con delle trappole e nemici indistruttibili vi crea un sacco di problemi. In più ogni volta che perdete una vita ricominciate dall'inizio del livello.
Dopo svariati tentativi vi abituate un po' a questo sistema di gioco, ma non più di tanto.
Il nome è una forte attrazione, ma su Commodore 64 ci sono titoli di questo genere sicuramente migliori e più divertenti. Questa conversione era difficile già in partenza e difatti è una grossa delusione.

Commodore 64= 6,5

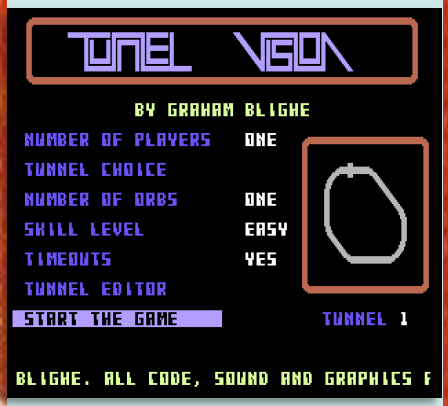
A dire la verità le aspettative sono buone perché la grafica è ben fatta, ben disegnata e le animazione ci sono tutte. E' il sistema di gioco che è strano ed essendo tutto basato sui salti questi sono fatti per mettervi in difficoltà e poi ogni volta che perdete una vita dovete ricominciare tutto da capo.



Commodore 64 (1987, Rack-it)

Bronze

Tunnel Vision è una corsa futuristica in cui pilotate dei veicoli all'interno di vari tunnel con lo scopo di catturare un globo e portalo al traguardo per primi superando o distruggendo il vostro unico avversario.
Non sembra avere una trama convincente o chissà quale livello di sfida, ma è un titolo che per certi aspetti ricorda il ben noto Wipeout per DOS e successivamente per Windows e per Amiga PPC perché in



qualche modo quel gioco ha degli elementi in comune con Tunnel Vision o ne è stato fortemente ispirato.
La visuale è in terza persona all'interno di tunnel in 3D, i veicoli sono molto simili, avete delle armi per cercare di rallentare o distruggere gli avversari e raggiungere il traguardo. Le somiglianze finiscono qui perché per completare la corsa dovete arrivare al traguardo con il



globo.
Non è una gara per dimostrare di essere i migliori corridori, ma chi ha più coraggio e vuole rischiare la vita perché potete essere distrutti dal vostro avversario. Per questo avete delle armi e in più dovete controllare sempre il livello del carburante e quello degli scudi.
Se avete un amico potete sfidarvi uno contro uno contemporaneamente e forse è anche più avvincente che sfidare il computer che raramente commette degli errori, in caso di combattimento è un avversario sem-



pre molto difficile e poi non sbaglia mai le curve a qualunque livello di difficoltà che impostate.

Tantissime opzioni per personalizzare questa sfida tra cui il numero di globi da raccogliere lungo il percorso (vi ricordo che non potete vincere se non li raccogliete tutti), il tipo di tunnel, la sua difficoltà e se avere o no un tempo limite. Insomma dovrebbe garantire una certa longevità.
La difficoltà non è soltanto evitare i laser del vostro avversario, ma soprattutto le pareti del tunnel che riducono i vostri scudi e non è facile perché come in tutti i giochi di guida nelle curve siete spinti verso l'esterno e in questo caso contro questi muri.
Musica famosa nelle opzioni ben azzeccata per questo titolo e ancora musica ed effetti sonori durante la corsa.
La grafica pur nella sua semplicità fa bene il suo dovere con dei tunnel in un 3D convincente.

Commodore 64= 7

E' una corsa futuristica a due giocatori che per renderla meno noiosa e ripetitiva avete dei globi da raccogliere e portarli al traguardo. Nel frattempo dovete anche rallentare o distruggere il vostro avversario ed evitare le pareti del tunnel che danneggiano il vostro veicolo.
Avete anche un editor per modificare i tunnel e questo dovrebbe garantire tantissime sfide.



ZX Spectrum
(1987, Dro Soft)

Triple Comando (*Baooum era il titolo originale di TopSoft che fu cambiato da Dro Soft in quello attuale, anche se il nome rimane nella schermata del titolo*) è un gioco di azione a scorrimento multiplo con visuale dall'alto.
Un governo sconosciuto sudamericano ha, dopo lunghe negoziazioni e spionaggio, acquisito la tecnologia Positronicam che è un potente cannone fotonico la cui potenza è superiore a qualunque altra arma e che può destabilizzare la pace che esiste in quest'area.
L'unica soluzione è quella di distruggerlo e per questo viene assunto un veterano della guerra in Vietnam, Charlie Montini, esperto in armi e guerriglia e che sarà aiutato da Humphrey Stallone e Billy Von Pettet.





Voi interpretate uno questi tre soldati (tre giocatori umani li controllano tutti contemporaneamente) facendovi strada nella jungla per arrivare al luogo dove si trova questo terribile cannone fotonico.
Se il gioco assomiglia a *Commando* in realtà offre molto di più perché nel pannello di controllo avete una specie di inventario che vi permette di accedere a delle funzioni aggiuntive che vi mettono in una posizione di vantaggio rispetto ai nemici: potete scegliere armi non convenzionali, sparare delle bombe, mettere delle mine anti uomo (ma che sono letali anche per voi), costruire recinti di protezione oppure chiamare l'artiglieria (che sparano all'infinito mentre siete in quello schermo).
Sicuramente vi ha messo molta curiosità di vederlo in azione; un Commando rivisto e migliorato in tattiche di guerriglia arcade.

L'inventario è già completo e molti giochi dello Spectrum supportano i due tasti del joystick e in questo caso uno serve per selezionare le varie armi aggiuntive.
La difficoltà è un po' esagerata perché anche se i nemici appaiono uno alla volta nello schermo sono infiniti e cercano di starvi letteralmente incollati per impedirvi di muovervi o costringervi ad incastrarvi con alcuni elementi dello scenario e poi uccidervi.



ZX Spectrum= 7

Avete tre personaggi, ma in realtà giocate da soli. Gli altri due sono disponibili solo avete degli amici che li gestiranno tramite la tastiera. Sicuramente in modalità cooperativa a tre è sicuramente un Commando molto interessante.
La grafica è buona, colorata, molto minuta, ma dettagliata. Purtroppo un altro gioco che soffre del ColorClash, ma niente di grave.



ZX Spectrum (1984, Silversoft)

Trouble Brewin' è un gioco decisamente diverso dal solito perché questa volta siete un produttore di liquori alla frutta e quindi dovete gestire una distilleria che richiede delle procedure particolari quali cercare gli ingredienti necessari alla produzione.
E' un gioco di piattaforme perché dovete raggiungerle per raccogliere i frutti e cercare lo zucchero; quando siete in cantina dovete attivare la distillazione e raggiungere le finestre per tenerle chiuse perché se la temperatura della stanza scende a zero perdete una vita.
La struttura è a fasi e per passare alla successiva dovete portare a termina una missione: nella prima dovete raccogliere i frutti, poi dovete andare a cercare lo zucchero e così fino ad arrivare alla cantina dove iniziare la produzione e tenere sotto controlla la temperatura dell'ambiente.
Ovviamente durante queste fasi non siete da soli e le varie piattaforme sono piene di nemici vari che vi impediranno a tutti i costi di proseguire nella vostra avventura.
Non avete nessun tipo di arma e quindi per evitarli dovete trovare un percorso libero e fuggire. Nelle varie schermate ci sono tante piattaforme collegate con delle scale che sono posizionate in modo tale da costringervi a studiare il percorso soprattutto quando vi trovate in difficoltà con i nemici che vi inseguono.
E' un gioco di piattaforme di un periodo in cui questi titoli erano esagerati nella difficoltà e questa cosa la notate sul fatto che per scendere e salire le scale dovete essere perfettamente al centro di queste e avere i piedi perfettamente sulla piattaforme per lasciare una scala.
Se perdete una vita, perdete tutti gli oggetti raccolti e dovete ricominciare tutto da capo.

E' uno spectrum sfruttato molto bene per la qualità generale e buoni colori anche se le figure animate sullo schermo sono trasparenti. Il sonoro è molto limitato.
Il limite hardware sui colori attrae molti retro giocatori che vogliono oggi rigiocare a molti suoi titoli e vedere di persona le figure animate trasparenti.







Immagine dalla scatola

Con Riserva
Promosso

ZX Spectrum= 6

L'idea è molto buona e diversa dal solito, ma troppo difficile per essere un po' troppo preciso al pixel sia per quanto riguarda il salire e scendere dalle scale sia per quando i nemici vi colpiscono anche se a voi sembra di no.
La difficoltà generale è in linea con i giochi di questo periodo ed era così perché tra un acquisto di una cassetta e l'altra passava circa un mese.



Gold

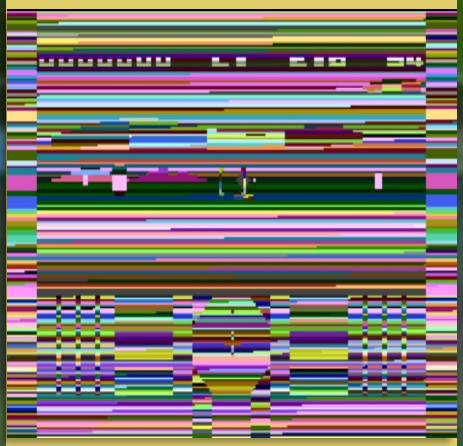
Atari 8-Bit (1983 Synapse)

Encounter! è un gioco di azione in grafica 3D poligonale solida in cui dovete superare otto livelli sconfiggendo solo due tipi di nemici



che attuano strategie diverse per impedirvi di proseguire.
I due nemici sono: un disco volante e un drone. Il primo vi attacca quando vi vede e il secondo invece si concentra su di voi.
Il pianeta è visivamente piatto e per rendere le cose più complicate non solo per voi, ma anche per i nemici, sul terreno ci sono 64 piloni che non potete attraversare e non potete distruggere. Dovete volare tra uno e l'altro in una sorta di slalom e distruggere questi nemici prima che sia troppo tardi.
In generale è uno sparatutto in 3D, ma per affrontare i nemici dovete attuare delle strategie e non andare allo sbaraglio per distruggerli perché non ce la farete mai.

Sul vostro pannello di controllo quando c'è un disco volante questo viene indicato con un lampeggio in giallo, quando spara diventa blu e per evitare i suoi laser dovete fare movimenti in diagonale in avanti o indietro.
I piloni, come detto, vi possono servire come una sorta di scudi dato che i dischi volanti non possono attraversarli e in più bloccano i loro missili.
La migliore strategia è quella di individuarli subito sul radar e attaccarli prima che possano reagire.
I droni sono una specie di missili teleguidati che vi cercano e non possono essere fermati dai piloni. Appaiono



solitamente in una posizione difficile da essere contrattaccati. Non avete scampo.
Quando il radar vi mostra un drone in avvicinamento dovete scappare e cercare di tenerlo lontano il più possibile in modo tale da girarvi e avere il tempo di sparare.
Quando avete ripulito un livello dovete entrare in un portale che vi trasporta al prossimo livello. Attenzione che qui dentro dovete evitare delle sfere. Se ce la fate proseguite e avrete uno scudo in più, mentre se venite colpiti ritornate al livello precedente con uno scudo in meno.

Bellissima la grafica poligonale, veloce e fluido lo scorrimento; la difficoltà è selezionabile dalle opzioni ed ben calibrata livello dopo livello. Bellissimo il cielo e le nuvole e ogni zona del pianeta è diversa dalla precedente.
Ottima giocabilità soprattutto perché è uno sparatutto in 3D con combattimenti in cui dovete trovare diverse strategie per vincere.

Atari 8-bit= 9

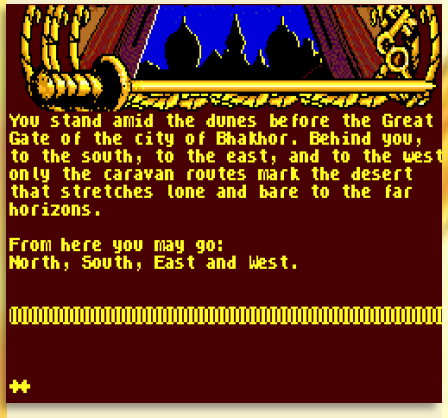
Uno sparatutto 3D con un po' di strategia per renderlo innovativo. Grafica, sonoro e giocabilità sono allo stato dell'arte.
Quando iniziate a giocare il tempo passa rapidamente perché è divertente e questa diversità da altri giochi vi entusiasma ancora di più.



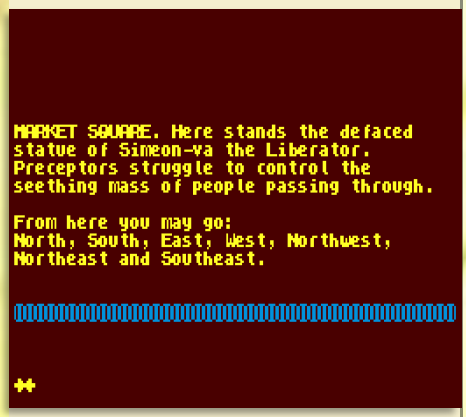
Sam Coupé (1997, Persona)

Silver

The Golden Sword of Bhakhor è un'avventura grafica testuale con immagini in alta risoluzione che vi porta in un regno medioevale ricca di magia e mistero con un eroe solitario che deve andare incontro al proprio destino.
Questo genere di avventure sono complicate perché non potete guidare il vostro personaggio liberamente sullo schermo con il mouse o i tasti, ma scrivere le varie azioni con un parser testuale che non sempre è intuitivo perché ognuno di questi ha una sua grammatica che dovete imparare.
Le immagini allegate al testo sono importanti per visualizzare una scena, immaginare quello che, anche grazie alle informazioni che leggete, sta succedendo intorno a voi e vedere il risultato delle vostre azioni.



La vostra città era in pace sotto il Precetto dell'Ordine, nessuno si ricordava del caos degli anni precedenti fatti di guerre e distruzione fino a quando, di nuovo, la città fu invasa dai Barbari del Nord e la conseguente guerra del Sweet Water che porta una vita molto dura per gli abitanti della città sotto il dominio di



Taratan il Barbaro.
La regina decide di mandare in un altro paese suo figlio per farlo tornare un giorno a reclamare il trono e sconfiggere i Barbari grazie alla Golden Sword simbolo del suo retaggio.
Voi siete quel principe e dovete attraversare vari territori e non conoscete questi barbari e quello che stanno facendo perché a voi importa solo sapere che nella vostra città è nascosta da qualche parte la Golden Sword che userete per sconfiggere Taratan, il re dei barbari.

Il gioco ha due richieste di memoria: per chi ha un Sam Coupé con 256k di memoria ha solo l'avventura testuale. Chi ha 512k di memoria può vedere anche le immagini.

Vi voglio ricordare che questo Computer, pur avendo, una grande quantità di memoria e una grafica che in certi titoli sembra un Amiga o un Atari ST, è un 8-bit.
Il parser è buono perché potete scrivere tranquillamente il verbo e l'oggetto come li leggete nel testo e in più avete dei suggerimenti sulle direzione dove andare.
L'avventura è divisa in tre parti in sequenza e alla fine di ciascuna di esse un personaggio del gioco vi da una password per accedere alla successiva.

Sam Coupé= 8

Non mi piacciono le avventure testuali perché bisogna procedere leggendo il testo e farvi un idea mentale di quello che potrebbe essere, ma non è detto che sia la strada giusta.
Erano le avventure che hanno dato il via a questo genere e, comunque, è ben realizzata anche se di immagini ce ne sono pochissime. Mi aspettavo decisamente qualcosa in più con 512k di memoria.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, Kick 1.3
2 MB (1 MB Chip RAM, 1 MB Fast RAM)
(1995, Mirage)

Project Battlefield è un FPS per Amiga uscito un anno dopo il fallimento di Commodore e che è un altro tentativo di clonare il successo di Doom su PC e che su questa piattaforma non c'era l'intenzione di convertirlo da parte della ID Software.
Voi siete un agente di polizia simile a Robocop (nella breve e bella introduzione in grafica renderizzata) che deve eliminare tutti i nemici che hanno invaso un edificio governativo.
Siete a piedi e dovete girare per le varie stanze con delle porte che si aprono automaticamente quando vi avvicinate oppure trovando delle schede di accesso e per andare in





altri piani dovete usare degli ascensori.
I nemici sono guardie e robot che hanno una diversa resistenza e avendo un arma con proiettili limitati dovete stare attenti a non sparare a raffica contro di loro anche se effettivamente l'adrenalina vi porta ad esagerare rischiando di rimanere senza munizioni.

Non è esattamente come trovarsi davanti ad un perfetto clone di Doom perché avendo come richieste minime un 68000 a 7 Mhz la grafica non può competere; è comunque realizzata molto bene, gli ambienti sono decisamente credibili e le varie stanze hanno solo i muri e il pavimento in 3D (le texture sono applicate solo ai i muri), mentre al posto del soffitto c'è uno sfondo disegnato che mostra il paesaggio esterno e il cielo. I nemici sono bitmap, ma avendo la propria ombra sul pavimento sono meglio integrati in questo 3D che è molto simile a quello visto in Wolfenstein.
La finestra di gioco è adattabile in base alla potenza del vostro Amiga e quindi da una finestra a 1/4 di schermo predefinita fino a tutto schermo.
Le stanze sono piatte nel senso che non ci sono le scale per raggiungere altri piani e la grafica è sempre la stessa; alla lunga può diventare noioso e ripetitivo. Ogni tanto vi aspettate qualcosa di diverso che non c'è.



Nel manuale, in polacco, si capisce solamente che richiede 1 MB di memoria e minimo un Amiga 500, ma la RAM deve essere Chip RAM e meglio avere un po' di Fast RAM per evitare instabilità del gioco.
Tre sono i dischetti ed è molto lento a caricare però avete la musica in sottofondo e buoni effetti sonori. Chi ha un HardDisk lo può installare e velocizzare i tempi di caricamento.

Amiga= 9

C'è una cosa strana per quanto riguarda la rotazione a 360°. Quando siete in mezzo alla stanza, quando camminate questa è giusta, ma quando vi avvicinate ai muri, ad un oggetto o un nemico sembra che voi siete fermi ed è la stanza a girare. E' un trucchetto per renderlo fluido su un Amiga 500.
Essendo tutto in Polacco non ho trovato il modo di aumentare la finestra che durante la recensione rimane predefinita a 1/4 di schermo.



Atari ST, 512k (1990, Hi-Tec)

Gold

Postworth & Co. è un gioco di piattaforme basato su un cartone animato molto famoso di Hanna & Barbera i quali hanno concesso la licenza per creare un videogioco su Computer a 8-Bit. Questa recensione è invece per l'Atari ST che è stato l'unico 16-Bit a sfruttare questa concessione

I protagonisti del cartone animato sono il famoso cane parlante Postworth insieme ai suoi amici Rosie, Nick, Carter, Keiko e Freddy che in questa nuova avventura digitale devono recuperare il sonnifero di Grand Dozer che è stato rubato da Nightmare Prince che lo ha fatto a pezzi e sparpagliato nella Dream Zone.



La meccanica è quella di un gioco a piattaforme con interruttori per sbloccare certi passaggi, piattaforme che si muovono, percorsi nascosti, bonus da scoprire e altre difficoltà per garantire una bella e divertente sfida con dei personaggi molto famosi e che vi dovrebbero far cadere più di una lacrima di nostalgia.

Cinque sono i livelli e ciascuno di essi è giocato da un personaggio diverso che ha una sua specifica arma; un incentivo in più a impegnarvi per scoprire le loro caratteristiche.

L'Atari ST ogni tanto stupisce per la qualità audio e in questo gioco ne rimarrete entusiasti durante l'introduzione. Purtroppo finisce qui perché durante l'azione solo effetti sonori, comunque, molto buoni come qualità.



La giocabilità è davvero da medaglia d'oro perché lo scorrimento è fluido al 50° di secondo, la grafica è bellissima con personaggi di grosse dimensioni che sembrano uscire direttamente dal cartone animato e gli enigmi che trovate sono costruiti per non farvi venire la voglia di andare allo sbaraglio e perdere tutte le vite inutilmente.

Buona cosa il fatto che quando ne perdete una ricominciate esattamente da dove l'avete persa.

Non avendo mai avuto un Atari ST, molte di queste belle conversioni mi erano sconosciute anche perché con un Commodore 64 o uno Spectrum non si poteva di certo acquistare ogni cosa e non sempre il negozio aveva il catalogo completo. Un peccato che questo titolo non sia andato oltre l'ST perché meriterebbe oggi di essere giocato anche su altre piattaforme a 16/XX-Bit

Atari ST= 9

Un gioco di piattaforme che dovete avere a tutti i costi per la sua fantastica giocabilità unita ad una qualità grafica da cartone animato da primo della classe e un insieme di enigmi molto ben costruiti.



1995, Neo

CD-ROM, 6 MB, 386SX

Prototype è uno sparatutto su CD-ROM in cui voi pilotate un prototipo di caccia stellare con lo scopo che ormai è un clichè: sconfiggere gli alieni cattivi che hanno invaso il vostro pianeta.
E' difficile creare uno sparatutto innovativo perché in questo genere di giochi dovete solo sparare verticalmente o orizzontalmente contro nemici di ogni tipo, potenziando la vostra astronave con i bonus rilasciati dagli alieni, tentare di finirlo e mettere il vostro nome in classifica.
Per rendere Prototype più interessante dovete sapere che avete un nuovo sistema di sparo; ne avete



quattro diversi in cui potete passare da uno all'altro a seconda del tipo di nemico che state affrontando in quel momento.
Il gioco supporta una idea innovativa per questo genere di giochi: potete salvare la partita quando volete e poi riprenderla quando ne avete voglia. E' un sistema ben collaudato per le avventure grafiche, ma devo dire che raramente l'ho visto in uno sparatutto.

E' una scelta buona perché malgrado i livelli sono solo cinque, sono lunghissimi e sembrano non finire mai e tutta la grafica sullo schermo dopo un po' stanca la vista e quindi invece che metterlo in pausa, salvate i vostri progressi e li riprendete quando volete.



L'installazione richiede molto spazio su Harddisk (24 MB) e per le richieste hardware è un po' limitato sull'audio perché supporta solo quattro schede tra le più usate. Per la RAM minimo 2,5 MB di memoria EMS e quindi in totale dovete avere tra i 6 e gli 8 MB. Il minimo per quanto riguarda il processore è un 386SX e nella prova gira bene su una configurazione 386DX33 con 6 MB di memoria.
Il CD-ROM è sfruttato solo per le tracce audio e per una brevissima introduzione renderizzata davvero carina.

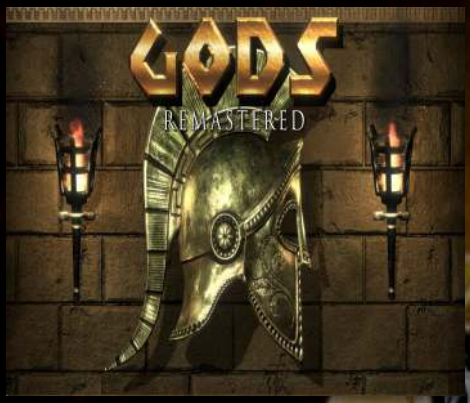


Buona la grafica degli scenari con diversi strati di parallasse e i fondali. Belle le esplosioni cinematografiche (solo per la vostra astronave), i proiettili che si infrangono contro le rocce o il metallo delle astronavi nemiche prima di distruggerle e tante chicche che lo rendono esteticamente ottimo.
La difficoltà è abbastanza ben calibrata e di conseguenza la giocabilità è davvero eccellente.
Solamente durante la partita potete cambiare il dettaglio della grafica e configurare il joystick.

DOS= 9

E' su CD-ROM, ma non lo sfrutta, a parte le tracce audio, per contenuti video e per un limitato supporto audio. Se avete una vecchia Soundblaster più vecchia di una Pro non potete ascoltare le tracce audio.
La giocabilità è buona e a livello di dettaglio massimo gira bene nella configurazione di prova e quindi una programmazione ben fatta.


GIOCHI
RECENTI



GODS

E' la versione rimasterizzata per Windows moderni che vi permette di rigiocare a questo classico senza dover ricorrere ad un emulatore/simulatore e gioire di un audio migliore e una grafica che pur mantenendo lo stesso aspetto e la stessa struttura dei livelli è stata completamente ridisegnata usando un nuovo motore 3D.
Una caratteristica di questa versione rimasterizzata è che potete passare dalla grafica moderna a quella classica con un pulsante/tasto come le due "Special Edition" di Monkey Island.
A differenza dell'originale ha una giocabilità diversa e adatta ad oggi perché ha un sistema di salvataggio automatico e quindi ripartite sempre dall'ultimo punto in cui avete smesso di giocare.
In passato questi giochi avevano solo delle password tra un livello e l'altro e quindi una volta iniziato bisognava per forza superare almeno il primo livello per poi ripartire dal secondo e così via.

E' un titolo che forse è più adatto agli appassionati di questo titolo in particolare anche se piacerà a tutti gli altri.





Gold

Un motore 3D che esalta il gioco originale. Se prima non vi convinceva del tutto, questa versione potrebbe farvelo riscoprire di nuovo.



Wonder Boy

Gold

E' un remake del gioco originale con una grafica in HD che lo esalta al massimo ridisegnandolo per adattarlo all'hardware moderno con il risultato che ora sembra più un cartone animato e allo stesso tempo rimane fedelissimo a quello originale nella forma, nei disegni, nei colori e anche tutti i nemici sono esattamente dove ve li aspettate.

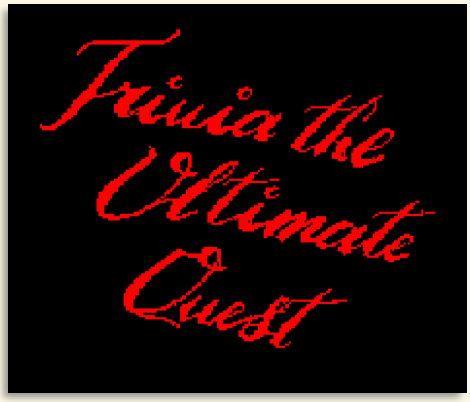
Ci sono tre modalità di gioco che prevedono due finali diversi, avete la scelta se giocare con TomTom oppure Tanya e cambiano le armi perché con il primo usate il martello e con la seconda i boomerang.
Con questo remake è stata aggiunta una cosa in più perché se tenete premuto il pulsate di fuoco per un po' lanciate un Martello o un Boomerang giganti, una specie di Smart Bomb!



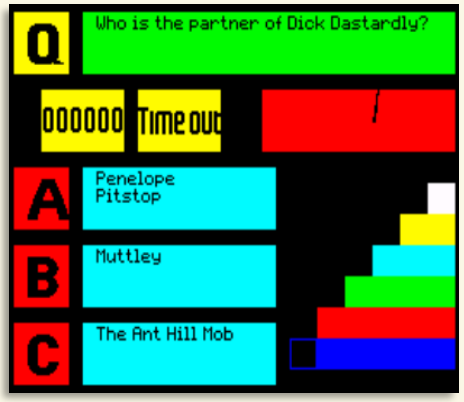


Questo remake esalta ancora di più il gioco originale e già con la schermata iniziale vi lascia senza parole perché c'è una forte aspettative che è ricompensata da una grafica, un sonoro e una giocabilità che difficilmente vi farà smettere di giocare se non per andare a dormire.

RECENSIONI BREVI



TRIVIA: THE ULTIMATE QUEST



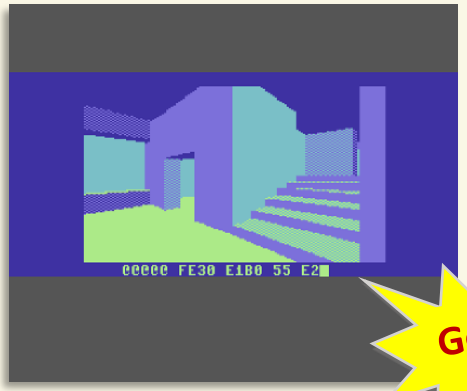
si perde in fronzoli e appena finito di caricare inizia subito con la prima domanda.
E' localizzato solo in Inglese e le domande sono molto difficili perché sono di ogni argomento e in più chi non è di madrelingua mentalmente deve tradurre le domande e le risposte. Avete pochissimo tempo per rispondere.
I quiz sono belli perché sono una sfida mentale e un genere diverso dal solito.

E' un Quiz come quelli che andavano di moda molti anni fa in televisione e che oggi sono stati molto modernizzati diventando spettacoli con coreografie che si allontano un po' da quel concetto originale.
Su Computer non si può fare e quindi vi trovate davanti una serie di domande e delle risposte da scegliere per fare punti vincendo soldi virtuali e mettendo il nome in classifica.

Questo gioco per Spectrum non

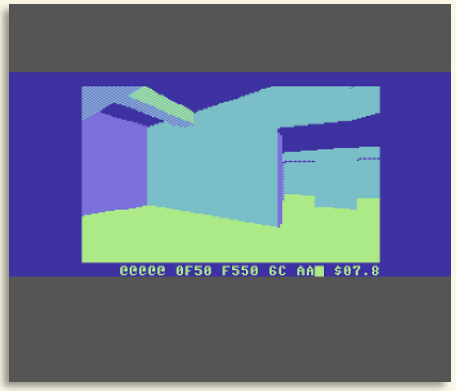
ZX Spectrum= 6,5

Un semplice quiz molto difficile perché le domande richiedono una buona cultura generale.



Gold

Doom 128



motore 3D che replica esattamente Doom su un Commodore 128 è stata una enorme sorpresa.
E' una demo giocabile in cui potete spostarvi per i vari ambienti e la sensazione è di giocare a Doom. Mancano i mostri e le armi, ma credo sia più un dimostrativo per far vedere questo incredibile motore.

Quando uscì questo gioco divenne subito un grande successo per il livello di blastaggio dei nemici e di ambienti realistici costruiti su più piani raggiungibili con le scale, ascensori, piani sotterranei, laghi di acido, passaggi segreti e tantissime armi.
Ci hanno provate su tante piattaforme a replicarlo e clonarlo con successi e insuccessi e devo dire che vedere un

Commodore 128= 9

Doom su Commodore 128! La grafica è 3D poligonale e anche molto veloce. Che bello!



SNOOPY TO THE RESCUE

Interpretate il famoso cane di Charlie Brown, Snoopy, che deve salvare Woodstock intrappolato all'interno di un castello.
E' un gioco di piattaforme in cui dovete arrivare nell'angolo sinistro in cima allo schermo facendo attenzione che dovete bloccare dei contatori di tempo in modo tale da eguagliare il numero che viene indicato in cima allo schermo.
Per rendere le cose non troppo facili ci sono diversi mostri che sono indistruttibili a meno che troviate delle chiavi che gli fanno cambiare colore in arancione e se volete superare il livello li dovete distruggere.
Se non bastasse Snoopy non sa nuotare e se cade da una piattaforma troppo alta muore.
E' difficile e per questo avete ben cinque vite.
Il gioco è una novella che Snoopy sta scrivendo e cerca di immaginare le varie situazioni.

Sembra difficile e vi confermo che lo è molto di più perché non solo dovete fare dei conti per eguagliare il tempo indicato in cima allo schermo, ma anche fare attenzione che le chiavi bloccano i mostri per pochissimi secondi e i salti sono un po' sensibili al pixel.





Apple II= 7

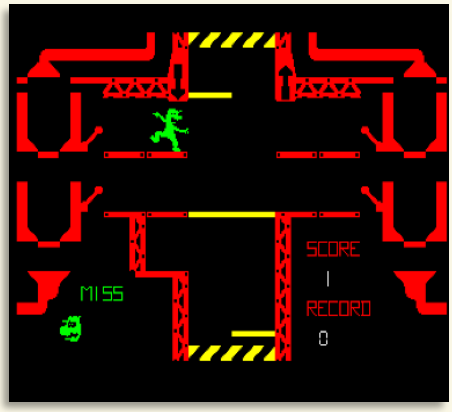
Il personaggio è un forte richiamo e l'introduzione è davvero bella. Il gioco è difficilissimo più di quanto possa sembrare, ma è un buon passatempo.



Mario's Cement Factory

E' un gioco che era sulle Console portatili della serie "Game & Watch" in cui voi interpretate il ben conosciuto Mario di Nintendo che si trova in una fabbrica di cemento e il vostro scopo è quello di farlo entrare tutto in una macchina che lo rende adatto per essere usato nell'edilizia.
Questo materiale che cade dall'alto dello schermo non va direttamente dentro i macchinari che sono in basso, ma dovete voi muovere degli interruttori che attivano delle piattaforme che servono a creare un percorso per il cemento.
Dovete quindi spostarvi per le varie piattaforme e premere questi interruttori al momento giusto.

Anche se è stato portato sull'EXL100 la giocabilità rimane quella dell'originale Console e quindi un passo alla volta. Ci sono piattaforme che vi portano da un interruttore all'altro che appaiono e scompaiono, quindi dovete fare bene attenzione a spostarvi alla svelta.



EXL100= 6,5

E' una corsa contro il tempo perché quando il cemento si posiziona nelle vasche dovete fare alla svelta per liberarle per il prossimo carico. Se non lo fate avete perso.
Non sfrutta il computer, ma replica la meccanica originale che forse non è molto adatta e può complicare la giocabilità.

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

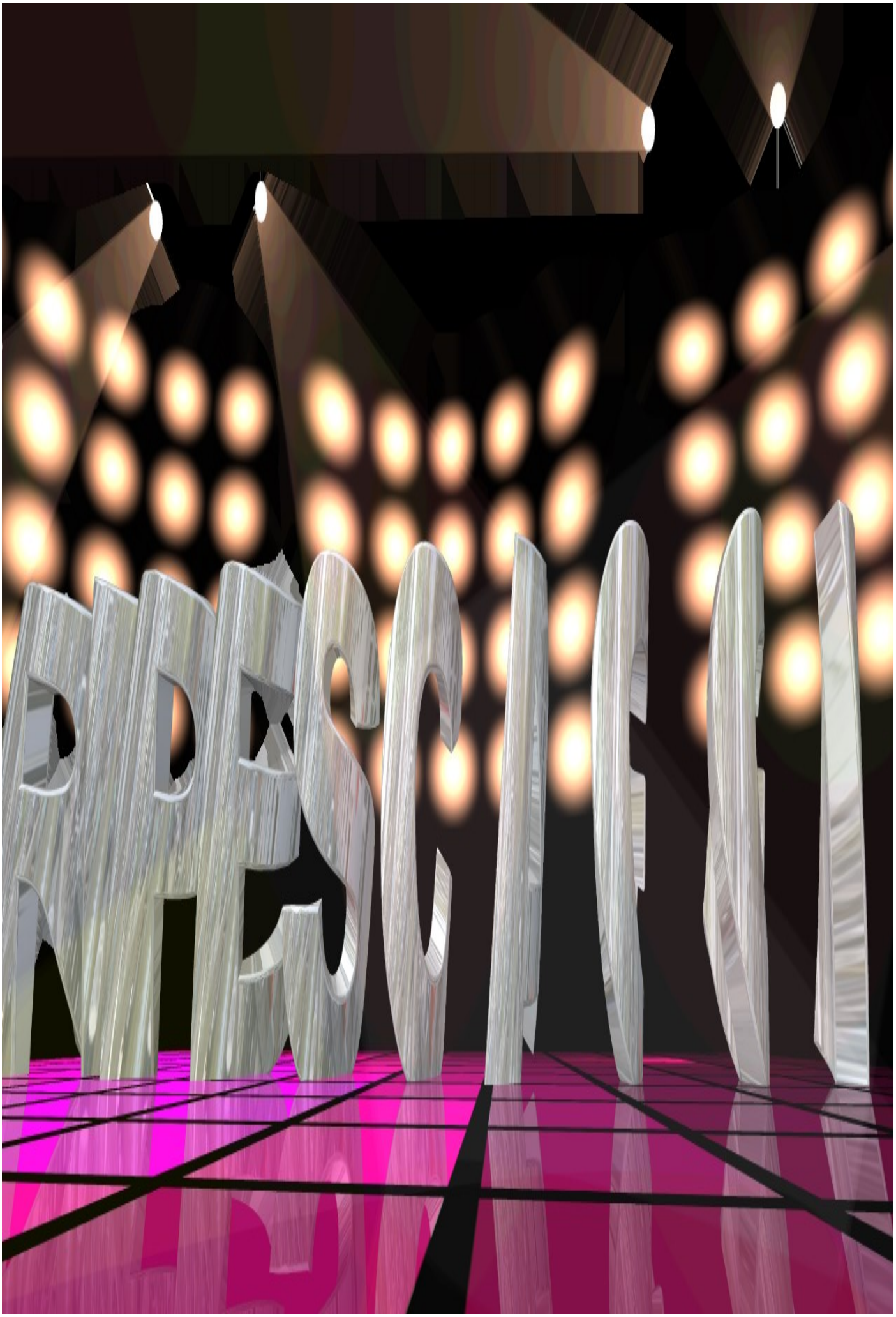
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)


Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it


PRESENTI

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):



Maniac Mansion

Gold

Amiga, DOS, Atari ST, NES, Commodore 64

1987-1990, Lucasfilm Games

Maniac Mansion è un'avventura grafica punta e clicca di Lucasfilm Games per varie piattaforme sia a 8-Bit sia a 16-Bit. Un successo mondiale.
Il gioco comincia con una cometa che precipita vicino alla villa della famiglia Edison e da questo momento la loro vita cambia così come di chiunque abbia a che fare con loro.
Il protagonista, Dave Miller, scopre che la fidanzata viene rapita dal Dottor Fred Edison e decide di andare a salvarla facendosi aiutare da due suoi amici che vengono scelti da una rosa di sei personaggi.
L'avventura si evolve il maniera diversa a seconda di chi viene scelto e la trama è una parodia ai film Horror di seconda categoria; la scritta durante l'introduzione: "vent'anni fa, oggi.." fa capire che si svolge alla fine degli anni '60.
Maniac Mansion è stato portato su varie piattaforme tra il 1987 e il 1988:

- Nel **1987** escono le versioni per **Commodore 64/128, Apple II e DOS**;
- Nel **1988** esce la versione **320x200** per **DOS, Amiga** e **Atari ST**;
- Nel **1990** esce la versione **NES** e la versione **Italiana** per **DOS**
- Nel **2005** esce una versione realizzata dai **fan**.

ANALISI DELLE VARIE VERSIONI

La versione del 1988 in 320x200 ha uno stile migliorato, più dettagliato e con nuove orchestrazioni rispetto alla versione originale. La versione PC ha un sonoro riprodotto tramite scheda PCjr e Tandy, quest'ultimo riproposto per l'Atari ST esattamente come per Monkey Island.
La versione Amiga ha un suono



straordinariamente superiore a tutte le altre versioni grazie agli arrangiamenti dei moduli di Brian Hales e buoni effetti digitalizzati. Questa versione, tuttavia, è rovinata da un cambio disco osceno per chi aveva un solo lettore floppy e non aveva l'Hard Disk.
In italiano c'è solo in versione DOS pubblicata nel 1990.



La versione NES è uscita nel 1990 da parte di Jaleco ed è fatta molto bene e malgrado la grafica sia stata modificata è quella più ricca di dettaglio e colori rispetto la versione per Commodore 64 e in più ogni personaggio ha un proprio accompagnamento musicale.
La versione Giapponese ha i personaggi con lineamenti orientali, la struttura di gioco è un po' diversa perché parlano di più dando maggiori indizi e quindi è meno frustrante.
La versione del 2005 realizzata dai fan ha avuto un successo notevole con più di 200.000 download nelle prime settimane grazie ad una grafica a 256 colori con l'interfaccia di Day of the Tentacle e musiche continue durante il gioco.

CURIOSITA'

Per la realizzazione del gioco, gli sviluppatori si sono ispirati al cinema horror di *Reanimator*, *La Mosca* e in particolare *Creep-show*. La pianta carnivora è un omaggio a *La piccola bottega degli Orrori* di Frank Oz.
I personaggi inizialmente erano nove o dieci, ma furono sfoltiti perché non erano necessari per risolvere gli enigmi.
Sono stati inseriti tanti oggetti inutili che aprono la strada all'umorismo metalinguistico tipico della Lucas e la trovata della motosega sarà alla base di una gag in Zak MacKacken.
Per le versioni a 8-bit la stanza dei coin-op è decorata con un poster di *Rescue on Fractalus*, mentre le versione a 16-bit hanno quello di *Zak MacKracken*.

Il primissimo bozzetto grafico di Winnick conteneva il cartello posto al cancello di casa Edison: "Trespasser will be horribly mutilated". Ron decise che andava assolutamente inserito nella prima fase di gioco, perché mostrava l'atmosfera assurda di Maniac Mansion.
La mappa del piano diabolico nella stanza di Ed è la riproduzione autoironica del confusissimo documento della progettazione del gioco.
Nelle prime fasi della sceneggiatura, Gilbert e Winnick volevano che ogni personaggio fosse una parodia ad uno stereotipo e l'ispirazione arrivò da più fonti: Dave è alla lontana basato su Ron, Wendy su una dipendente della Lucasfilm Games, Razor sulla fidanzata di Gary. Si diceva persino che Edna facesse il verso alla madre di Ron, ma è stato smentito dall'interessato.
La strana frase che Dave rivolge a Bernard nella sequenza iniziale "Don't be a tuna head", è nata per evitare l'originale "Don't be a shit head". Ron e Gary volevano un linguaggio colorito, ma l'allora presidente Steve Arnold li sfidò a dimostrargli che il turpiloquio fosse necessario e persero la sfida.



Il gioco diede vita ad una serie TV sugli Edison andata in onda tra il 1990 e 1993 impostata come una rivisitazione fantastica de *La Famiglia Addams*. Settimana dopo settimana però la serie TV si allontanava troppo dall'idea originale e questo deprimeva un po' Ron e Gary anche se ogni modifica alla storia originale li faceva sorridere.

CURIOSITA' TECNICHE SULLA VERSIONE COMMODORE 64

Gli sprite hardware del C64 dovevano essere di 24x24 pixel e per non sforare questo limite i personaggi non allungano mai le mani. Riuscire a far girare un programma così ambizioso su questa macchina si rivelò un impresa non facile per Ron che però va fiero per alcune chicche come il perfetto multitasking (i movimenti degli Edison nella casa, indipendenti dal giocatore).
Nel C64 la memoria destinata all'output video era di 16kb, ma capirono molto presto che eseguire lo scorrimento delle schermate usando fondali interi in bitmap avrebbe obbligato a occupare quasi tutti quei 16kb, troppi. Gilbert risolse la cosa usando la modalità programmabile dei cosi detti "character set", che dividevano la schermata in blocchi o tiles di 8x8, riducendo così la memoria da usare per lo scrolling a 1 kb.



Le schermate venivano disegnate da Winnick in bitmap che poi una utility programmata appositamente da Ron li divideva in tiles, ma rimaneva il problema che nel C64 c'era un limite dei "character set" fissato a 256 e spesso una schermata senza ritocchi ne richiedeva 400-500. L'utility allora rendeva automaticamente uguali i tiles molto simili per arrivare a 256, poi Winnick modificava la schermata di conseguenza, cercando un equilibrio tra ripetizione e dettaglio.
La grafica del gioco è compressa con algoritmi RLE, ci sono 82 opcodes e 256 variabili. Lo SCUMM era stato pensato da Ron inizialmente sulla scia dei LISP, ma Gilbert migrò poi verso una struttura stile C. Il compilatore SCUMM fu scritto in Yacc e Lex.
La stesura vera e propria del codice fu effettuata su workstation UNIX per lavorare con più RAM e poi importata su C64.
Per risparmiare spazio sui dischi, gli sprite vengono creati assemblando teste, braccia, gambe e piedi contenuti in file separati. Per la stessa ragione ogni personaggio ha i file grafici che gli consentono di mostrare al giocatore il fronte, il retro e il lato sinistro. I movimenti sul lato destro sono ottenuti ribaltando in tempo reale il lato sinistro.

Tutte le versioni= 9

Indipendentemente dagli extra o le curiosità tecniche su questo gioco, il voto non può essere che questo.
Un'avventura molto vecchia oggi, ma che ci trasporta verso l'esordio di questo genere immergendo il giocatore in una storia horror con elementi umoristici.
Tanti personaggi tra cui scegliere che servono a riprovare a risolvere questa avventura in maniera diversa.

Day of the Tentacle

DOS (1993, LucasArts)

Gold

Nel 1993, la LucasArts mette sul mercato una nuova avventura grafica punta e clicca molto più simile ad un cartone animato, personaggi più grandi e primi segnali che le avventure grafiche diventano sempre più elaborate.

Dopo che Dave e i suoi amici riescono a salvare la sua ragazza rapita da Fred Edison e dopo aver rimesso le cose a posto, della vecchia avventura rimane la villa Edison con i due tentacoli: Verde e Viola.

Assetato, tentacolo Viola si dirige verso il retro della villa e beve l'acqua inquinata dagli scarichi velenosi proveniente dal laboratorio di Fred e questo veleno reagisce in uno strano modo nel metabolismo del tentacolo donandogli due braccia e un insana cattiveria tanto che decide di conquistare il mondo. Fred Edison lo ferma legandolo saldamente e Verde contatta Bernard chiedendogli un aiuto.

Bernard corre con i suoi amici alla villa Edison e trova i due tentacoli legati e li libera, ma così facendo ora Viola può mettere in atto il suo piano e lo fa attraverso le varie epoche temporali (trova il modo di viaggiare nel tempo) cercando di manipolare gli eventi più importanti dell'umanità.

L'unico modo per impedirgli di modificare il presente e il futuro è quello di fermarlo nelle varie epoche e di correggere tutte le modifiche alla linea temporale. Dato che Bernard è la causa di tutto questo (ha liberato Viola) lui e i suoi due amici devono



trovare il modo per rimettere le cose a posto.

I tre ragazzi vengono stipati dentro tre water, la macchina del tempo del Dottor Fred, per fermare Viola nel passato e per una ingenuità dello stesso inventore di usare un diamante finto provoca un disastro spedendo i tre protagonisti per le varie epoche temporali senza possibilità di contattarsi e aiutarsi.

Bernard è il più fortunato perché rimane nel presente, Hoagie viene spedito nel passato e Laverne nel futuro.

Ognuno di loro dovrà fare di tutto per ostacolare i piani di Viola in una avventura demenziale e divertente come la LucasArts ha dimostrato in queste sue prime avventure grafiche.

TECNICAMENTE E'...

...Molto ben fatto a partire da una grafica in stile cartone animato con una interfaccia rinnovata che ha gli stessi verbi visti in *Indiana Jones and Fate of Atlantis* e in *Monkey Island CD-ROM*, ma con dei font diversi che danno all'avventura un aspetto più demenziale del solito.

Il gioco usa il motore grafico SCUMM e viene pubblicato in versione floppy e in versione CD-ROM.

Il vantaggio di questa ultima versione sta nel fatto che tutti i dialoghi hanno il parlato in Inglese, mentre le altre localizzazioni, come la versione Italiana, hanno solo i sottotitoli. Si gioca davvero bene e lo raccomando a tutti i fan delle avventure grafiche degne di tale nome.

Non è che gli altri giochi usciti prima non divertano, ma qui la demenzialità e l'umorismo sono talmente pazzeschi che giocandolo ci sarà sempre il sorriso sulle labbra e più passa il tempo e più avrete la voglia di riprenderlo, di fare altre scelte e vedere cosa succede.



NOTE E CURIOSITA'

Originariamente i personaggi dovevano essere sei, come il primo gioco. Oltre a quelli presenti c'era Razor, il poeta macabro Chester (riciclato tra i figli di Edison nel passato della famiglia) e Moonglow, un adolescente New Age.
Lavorare con tutti questi personaggi avrebbe richiesto una mole di lavoro enorme e avrebbe comportato un aumento dei costi e così i personaggi furono ridotti ai tre che tutti conoscono.
In una prima versione del gioco il passaggio degli oggetti tra una linea temporale e l'altra non era come la versione finale dove bastava selezionare l'oggetto e metterlo sull'icona del personaggio, ma bisognava usare obbligatoriamente i cronobinetti per ogni singolo oggetto.
La prima apparizione dei tentacoli nell'introduzione, quando spuntano fuori dagli alberi, è una scena divertente che fa credere siano parte di una piovra. L'idea viene da una simile allusione proposta da uno dei bozzetti di Gary Winnick per il primo Maniac Mansion.
L'inquadratura di trionfo di Tentacolo Viola ("TAKE ON THE WORLD") è stata citata in Brutal Legend, quando Eddie impugna l'ascia per la prima volta, e un druido trema sullo sfondo, esattamente come fa Tentacolo Verde.
La versione su floppy sta su 6 dischi, ma il distributore Tedesco voleva il parlato nell'introduzione e così fece saltare il banco: l'edizione tedesca di Day of the Tentacle ha un disco in più in bassa densità.
L'idea di mettere l'intero Maniac Mansion all'interno di Day of the Tentacle fu suggerita da due cose: Dave ebbe gravi problemi nel programmare il volo dei Padri Fondatori dalla finestra, perché all'epoca lo SCUMM non supportava file e animazioni così imponenti. La miglioria del motore riportò alla mente la considerazione di Ron Gilbert durante la lavorazione di Monkey Island II, cioè che l'animazione della resurrezione di Rapp Scallion occupasse quanto l'intera versione di Maniac Mansion.
Tim e Dave pensarono quindi di chiedere al programmatore manutentore dello SCUMM, Aric Wilmunder, se si potesse davvero infilare un gioco SCUMM in un altro. Aric in poco tempo fece il miracolo.
Laverne scongela il criceto con un forno a microonde, preoccupata che quest'ultimo possa farlo saltare in aria. E' un riferimento alla gag politicamente scorretta di Maniac Mansion, in cui si poteva veramente uccidere il criceto in questo modo.
Il gioco è costato circa 600.000 dollari, per metà speso nel doppiaggio, che richiese la registrazione di ben 4500 battute.

LA STORIA DELLE CONVERSIONI

Secondo alcune riviste dell'epoca, Commodore fece di tutto per convincere la LucasArts a produrre un porting per Amiga CD32 e anche di Rebel Assault, ma evidentemente per la Lucas, Amiga non aveva futuro. E non sbagliava affatto.
La versione Macintosh non fu presa nemmeno in considerazione fino al 1995 quando il gran consiglio decise di tornare a supportare le macchine Apple con alcune conversioni.



DOS= 9

E' un'avventura grafica per tutte le età e ha una curva d'interesse eterna perché una volta finito lo rigiocate di nuovo. Poche avventure hanno questa attrazione.
E bello anche perché in pratica la storia di divide in tre sotto giochi: l'avventura nel presente, nel passato e nel futuro.

THE DIG

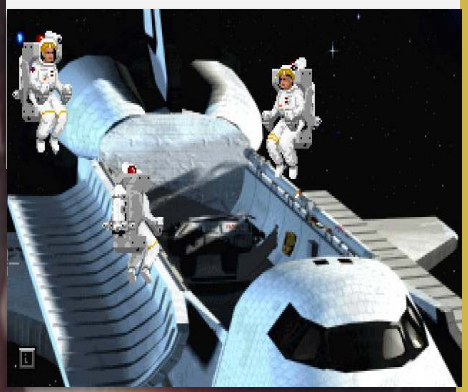
DOS (1995, LucasArts)

Gold

Nel 1995 la Lucas realizza un'avventura che a differenza di altre è più seria e ha un contenuto per adulti soprattutto in certi momenti critici dove si affrontano i temi sulla morte, delle droghe e scoprire che non tutti i personaggi sono dei buoni esempi da seguire.
Questa avventura è ispirata alla paura che la Terra possa essere colpita da un asteroide e venga completamente distrutta e l'introduzione vi racconta questa preoccupazione quando viene scoperto troppo tardi, Attila, un gigantesco asteroide che colpirà la terrà e distruggerà l'intera umanità.
C'è, tuttavia, una piccola speranza di provare a distruggerlo con tre cariche nucleari che dovranno essere sistemate in un certo modo sulla sua superficie.
Si organizza una conferenza stampa dove si annuncia che un coraggioso equipaggio formato da cinque persone dovrà volare con lo shuttle fino all'asteroide distruggendolo o quantomeno deviarne la rotta.
Gli eroici membri di questo equipaggio sono il comandando Boston Low; l'archeologo Dr. Ludger Brink; la giornalista Maggie Robbins; la responsabile hardware Cora Miles e il pilota dello shuttle Ken Borden.
Quando le cariche sono piazzate vengono fatte esplodere, ma l'asteroide non subisce nessun danno apparente. L'esplosione apre una breccia che nasconde una caverna dove ci sono delle lastre di metallo.



Boston Low usa queste lastre che formano una specie di pannello che premuto scaraventa i tre protagonisti all'interno dell'asteroide che si trasforma in un astronave spaziale che si allontana dalla Terra.
Boston Low, Ludger Brink e Maggie Robbins si ritrovano in quello che sembra un deserto terrestre, ma guardando il cielo scoprono con orrore che non è più quello che conoscevano. Ora ci sono stelle diverse e si rendono conto che sono stati trasportati in un altro mondo, ma non sanno per quale motivo.
Durante l'esplorazione di questo ambiente, Brink precipita in una voragine e muore. Gli altri due scoprono che l'archeologo è caduto in una stanza sotterranea e decidono di esplorarla separatamente per avere più possibilità di trovare un modo per tornare sulla Terra.
In una stanza Boston scopre delle strane pillole verdi che possono riportare in vita i morti e le usa su Brink che, tuttavia, ma non è più lo stesso di prima: è malvagio, più ambizioso e non gli importa nulla di tornare sulla Terra. A lui interessano queste pillole verdi e le vuole tutte per se, vuole diventare un dio immortale.
A questo punto per Boston e Maggie c'è un altro problema: tornare sulla terra e occuparsi di Brink e non sarà facile data la sua assuefazione a queste pillole che diventa ore dopo ore sempre più maniacale tanto che i due rischiano di essere uccisi da questo essere che non è più il loro compagno.
A questo punto Boston decide di cercare un modo per tornare sulla Terra e salvare Brink da questa droga, mentre Maggie decide di tradurre la lingua aliena e cercare di trovare dei riferimenti a queste pillole verdi e qualcosa sulla cultura di questo mondo alieno ora disabitato.



TECNICAMENTE E'…

...Impressionante e favoloso.
Un gioco che mostra cosa si riesce a tirare fuori dal DOS nel 1995 e cosa può fare un hardware come un 486.
Un avventura con a tratti una grafica in 3D non accelerata, ma realizzata davvero in una maniera impeccabile.
L'avventura è come già detto molto più seria come contenuti perché racconta una trama grave, ci sono riferimenti a assuefazioni tipo la droga o comportamenti che portano alla morte.
E' un gioco per tutti, ma più per adulti e forse è la prima volta che Lucas realizza un avventura punta e clicca non demenziale e ha un successo strepitoso.

NOTE E CURIOSITA'

- La versione per PC del 1995 consiglia un 486DX2, 16 MB di RAM, un lettore CD-ROM a doppia velocità e VGA Vesa local bus;
- La versione per Mac richiedeva un 68040 o un PowerPC con 16 MB di memoria.
- Nel 2002 viene rimasterizzata questa avventura per renderla compatibile con i sistemi moderni e finalmente attivare l'anti aliasing per vedere la grafica in alta risoluzione addolcendone la pixellosità.
- Nel 2007 esce la versione in HD doppiata in Italiano
- Nel 2009 è uscita la versione su Steam che è compatibile con MacOSX e Windows moderni e offre le stesse opzioni, ma non è compatibile con lo ScummVM.

Lo StoryDroid che inizialmente avrebbe dovuto sostituire lo SCUMM prima che Clark prendesse il controllo della lavorazione, era un discendente diretto del sistema LANDRU programmato da Edward Kilham per X-Wing.
Nella stanza dei cristalli da spostare in altezza, digitando "SWANS" si vedrà un altro Boston Low nuotare al di là dei vetri.
Premendo CTRL+B in qualunque momento del gioco, Boston flette i muscoli.
Nel 1995 fu pubblicata una novella del gioco e sempre nello stesso anno fu pubblicato il romanzo scritto da Alan Dean Foster, stimato e prolifico autore di fantascienza. Nel libro è Brink a battezzare il pianeta Cocytus, riferendosi alla Divina Commedia. Nei titoli di coda il capo degli Alieni è indicato come "Leader Cocitano", anche se durante il gioco ne lui ne il pianeta hanno un nome: probabile che si sia perso nelle varie stesure dell'avventura grafica e che Alan Dean Foster lo abbia recuperato per il romanzo.





DOS= 9

Un'avventura grafica molto complessa non solo nella parte estetica e sonoro, ma e soprattutto per i contenuti per un pubblico adulto con temi seri oltre alla paura dell'estinzione di massa che aleggiava in quegli anni.
Il doppiaggio Italiano è buono a parte Brink che sembra più blando rispetto alla versione Inglese che è più tenebroso dopo che ritorna in vita.



DOS, CD-ROM (1995, LucasArts)

Gold

Dopo *Day of the Tentacle*, Schafer e Grossman presentarono ai boss della Lucas varie idee e insieme si offrirono per un sequel di Day of the Tentacle e Monkey Island. Schafer, da solo, propose un gioco sui motociclisti, uno sul Giorno dei Morti messicano (che sarebbe diventato *Grim Fandango*) e un altro ancora di genere spionistico (che con molte modifiche fu tramutato in *Psychonauts*).

La reazione della LucasArts di fronte a tante idee non fu molto entusiasta perchè i budget stavano cambiando e bisogna dimostrare di avere delle idee chiare ed evitare di spendere troppi soldi. A questo punto Tim scelse la sua prima idea e torno dai capi con le sue motivazioni per Full Throttle.

In un futuro semi apocalittico i mezzi di trasporto sono stati tutti trasformati in overcraft, ma una un'azienda di moto classiche resiste continuando a produrle con le ruote.

Il presidente dell'azienda Corley Motors chiede ad un gruppo di motociclisti, i Polecat di scortarlo al raduno aziendale per dimostrare che vale la pena continuare a produrre moto su ruote.

Il vicepresidente della Corley, Ripburger, però ha altri piani e quindi uccide il presidente e fa ricadere la colpa sui Polecat guidati da Ben, il loro capo.

Ben dovrà discolpare la sua banda dall'accusa di omicidio, riabilitare il suo nome e impedire che i loschi piani di Ripburger giungano a compimento.



TECNICAMENTE E'…

...Epico.

Un gioco diverso da tutti gli altri dove il protagonista è un motociclista che non vuole essere un eroe, ma solo uno che viaggia con la sua moto e la sua banda per le strade per il gusto di sentire l'aria tra i capelli.

Come *The Dig* viene abbandonato il genere demenziale per affrontare temi più reali e forse anche più interessanti per i giocatori.

Full Throttle adotta una nuova interfaccia per interagire con le persone e gli oggetti. Non ci sono più le icone dei verbi e il classico inventario sullo schermo che è occupato dalla grafica del gioco e le potete richiamare tenendo premuto il tasto sinistro del mouse direttamente sull'oggetto o persona con cui si vuole interagire.

Se volete aprire una porta dovete puntare il mouse su di questa e con il tasto del mouse indicare il piede e subito dopo vedete l'animazione di Ben che sfonda la porta.

Un'altra caratteristica sono i combattimenti in motocicletta in 3D dove i due contendenti dovranno affrontarsi a colpi di pugni, calci, con randelli e mazze chiodate per buttare a terra l'avversario e poter proseguire. Inizialmente è un po' complicato perché con il mouse dovete sia combattere che guidare la moto.

Con Full Throttle la classica avventura punta e clicca introduce scene arcade di combattimento che lo rendono ancora più bello rispetto a quelle dove non erano previste o automatizzate in scene animate; una idea innovativa che aiuta il gioco a essere più interessante e dare nuovi stimoli per andare avanti e vedere cosa c'è dopo.

Full Throttle fa uso di tante sequenze animate che lo completano in un modo che prima non era minimamente pensabile e anche impossibile da realizzare su floppy disk. E' disponibile solo su CD-ROM.



NOTE E CURIOSITA'

Il budget per questo gioco era di 1.500.000 dollari e il costo è anche dovuto al doppiaggio di attori professionisti iscritti alla *Scream Actors Guild*. La spesa fu però ripagata dal più alto numero di copie vendute per un avventura Lucasiana, almeno fino all'uscita di The Dig.
L'idea per questa avventura venne dai racconti di un'amica di Schafer che aveva avuto a che fare con una banda di motociclisti durante un estate in Alaska. Tim elaborò la storia di Full Throttle affascinato dalla loro visione parallela del mondo, richiamante quella dei pirati. Da questo punto di vista il team fu messo alla prova al punto che trovare un aspetto grafico convincente per il protagonista scatenò il mal di testa tra i grafici, abituati ad atmosfere ben diverse. La cosa fu risolta da Schafer che propose di inventare prima la grafica di tutti i motociclisti comprimari delle varie bande. Mentre gli artisti lavoravano, senza rivelare nulla del suo stratagemma, Tim li spiava. Ad un certo punto bloccò uno di loro e indicò uno dei Polecat su un bozzetto: "*Fermi tutti! Ecco Ben!*"
Un'altra amica di Schafer si chiamava Maureen ed era molto vicina ad una certa Tina. In una delle prime stesure della storia, le figlie di Corley dovevano essere due gemelle: Maureen e Tina.
L'interfaccia radiale intorno al cursore è nata da un ragionamento: doveva essere dove si trovava il cursore, per evitare agli occhi di spostarsi inutilmente.
Tre citazione da Star Wars: "*Aiutami Ben, sei la mia sola speranza!*", i costumi dei Cavefish (che richiamano i predoni Tusken) e il logo dell'Impero sul braccio di Emmet.
Altre citazioni: tra i Vultures ci sono Wendy, Syd e Razor, nomi già visti in Maniac Mansion. La testa di Max è su un poster nel Demolition Derby. Lo scontro finale è una citazione del climax di *Un colpo all'italiana*.
E' possibile accedere ad un mini gioco con il coltello di Emmet nel bar: bisogna però chiederglielo tantissime volte!
Mark Hamill ha la voce di RipBurger e altri personaggi secondari; aveva da poco cominciato a fare doppiaggi, a partire da Joker nel cartone animato dedicato a Batman. Schafer ricorda di essere stato colpito dalla sua professionalità: lo ascoltò in un'intervista bluffare e descrivere il gioco come se ci avesse lavorato un anno intero. **Curiosità aggiuntiva**: il primo ruolo nel doppiaggio di video giochi che ha avuto Hammil è stato in Gabriel Knight, nei panni di Mosley.
L'attore che doppia Ben è Roy Conrad. Venne scelto perché fu l'unico nei provini a non caricare le battute.
In una serie di lunghi narcisismi, pare che Tim Schafer si sia fatto ritrarre nudo all'interno del gioco e sembra una follia, ma se si guarda bene il puttino sul cofano dell'auto di Corley nell'introduzione ci si chiede perché abbia quella faccia! In realtà l'idea fu una presa in giro di uno dei grafici.
Il motore SCUMM e l'INSANE di Vince Lee (quello che leggeva in tempo reale le animazioni da cd-rom) non furono fusi, ma nelle sequenze in cui agiscono insieme, i codici scorrono paralleli e funzionano in zone della memoria diverse. In sostanza lo SCUMM ospita l'INSANE in multitasking.
Le texture di Peter Chan, una volta inserite nell'INSANE, creavano nei canyon dei paesaggi troppo realistici e quindi la risoluzione e il dettaglio di queste texture fu ridotto per rendere omogeneo lo stile grafico di tutto il gioco.
Verso la fine dell'avventura è divertente provare a infilare un coniglietto giocattolo nella ventola del camion di Ripburger...







DOS= 9,5

Un gioco che è innovativo sia per il motore usato, per le scene arcade tra i canyon e per la nuova interfaccia grafica.
Doppiaggio di attori professionisti rendono questa avventura uno delle migliori che ci possano essere in circolazione per i retro gamer.

Console Forever



Console Forever



Gold



Warbirds (1990, Atari - Atari Lynx)

E' gioco in cui voi pilotate un biplano durante la Prima Guerra Mondiale in due modalità distinte: simulatore e arcade.
Nel primo caso avete un volo realistico in questo scenario di guerra; nel secondo avete un aereo super potente e armi al massimo per distruggere quanti più nemici possibile.
Nella simulazione ogni situazione può essere un pericolo perché dovete evitare gli stalli dovuti alla velocità o un giro della morte troppo eccessivo, controllare il motore, le munizioni e anche il paesaggio. Ci sono le nuvole che potrebbe nascondere aerei nemici e poi fare attenzione a non scendere troppo di quota.

Tecnicamente è fatto molto bene perché pur essendo in prima persona è tutto bitmap a parte il terreno che è effettivamente poligonale con delle montagne molto simili ai primi simulatori di volo visti sui Computer.
Ottima giocabilità soprattutto per gli inseguimenti nel cielo sfruttando le nuvole per nascondersi o per cercare aerei nemici.

Atari Lynx= 9

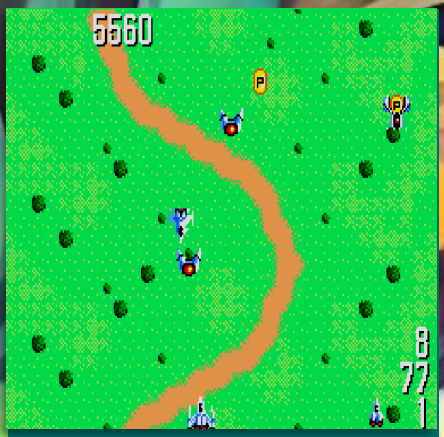
Simulatore di volo o Arcade in sei battaglie aeree della prima Guerra Mondiale tra cui anche la sfida contro il Barone Rosso. Eccellente qualità grafica e sonora con varie impostazioni sulla difficoltà.

Bronze



Power Strike (1988, Sega - Sega Master System)

E' uno sparatutto a scorrimento verticale che si svolge in una Terra che è stata conquistata da piante mutanti e da uomini sotto il loro controllo e per ritornare alla vita pacifica e felice di prima dovete distruggere questi nemici con la vostra potente astronave Power Strike.
Solito e classico gioco in cui dovete blastare i nemici di ogni tipo, recuperare dei bonus numerici (da 1 a 8) per potenziare la vostra astronave e poi alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere.



In questa versione per Il Master System negli ultimi tre livelli ci sono anche dei mini boss che incontrate in ciascuno di essi.
Avete due tipi di armi, la prima rimane sempre la stessa, mentre la seconda viene potenziata.

La giocabilità è buona anche se devo dire che i livelli sono troppo lunghi e sullo schermo è pieno di nemici, proiettili e altri oggetti volanti (P) che alcune volte si confondo tra di loro e quindi è facile perdere una vita.
Bello esteticamente, forse troppe cose che vi confondono e quando ci sono troppi oggetti sullo schermo c'è il rallentamento della grafica come succedeva nei Coin-op, ma in questo caso quando succede vi incasinate ancora di più perché non ve lo aspettate.

Sega Master System= 7,5

E' un buon sparatutto, ma i livelli sono troppo lunghi, molto difficili e ad un certo punto sperate di essere in fondo per passare al prossimo anche perché dopo un po' la grafica dei livelli si ripete. I rallentamenti sono buoni quando c'è troppa roba su schermo, ma in questo caso la giocabilità secondo me perde qualche punto.



Jungle Hunt (1983, Atari - Atari 5200)

Un gioco che non ha bisogno di presentazioni perché credo che lo abbia giocato mezzo mondo. E' un classico gioco di piattaforme in cui voi dovete superare vari livelli cercando di salvare la vostra amica da una tribù di cannibali.
Per completare la vostra missione dovete superare vari livelli e quello più famoso è il primo che ha forse fatto arrabbiare più di una persona perché dovete imitare tarzan e saltare da una liana all'altra al tempo giusto.
Quando finalmente salvate la vostra amica non avete il tempo di gustarvi la scena finale perché il gioco ricomincia tutto da capo più difficile.

Di tutti i livelli sicuramente quello più stressante è il primo perché dovete trovare il tempo giusto



per saltare. Quando ce la fate gli altri livelli vi sembreranno meno difficili di quanto in realtà sono.
Carino il gioco con una grafica ben curata anche nelle animazioni. Le varie fasi non sono lunghe da completare e quindi un titolo da giocare sempre.

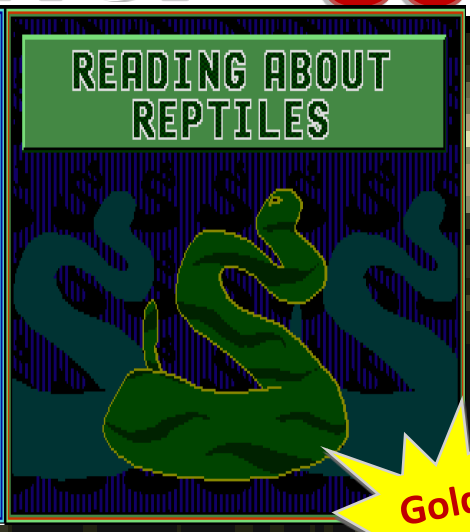
Atari 5200= 9

E' un gioco che chiunque deve avere sia per Computer sia per Console perché fa parte di una leggenda fin da quando è apparso nelle sale giochi. Ottima conversione e molto fedele all'originale. Qualche livello vi farà un po' innervosire, ma abbiate pazienza perché merita tutto il tempo che perderete per finirlo, almeno una volta.


Education
Shift

Educativo: Science





Apple II GS (1988, Orange Cherry)

Gold

Reading About Reptiles e **Reading About Fish** sono dei due educativi della serie "Reading About" che vi portano alla scoperta di queste creature in una sorta di libro illustrato con bellissime immagini disegnate o fotografie con un breve testo che vi spiega in maniera semplice come vivono, come si riproducono, come sono apparse per la prima volta sulla Terra, la loro evoluzione, il cibo che mangiano e la loro catena alimentare.

Non un programma in cui dovete leggere per poi rispondere a delle domande, ma è una specie di enciclopedia digitale molto semplice basata principalmente sulle immagini che mostrano in dettaglio a cosa si riferisce il testo.

Lo scopo è leggere un libro sul vostro Apple II e imparare delle nozioni che poi vi potranno servire a scuola o come una ricerca scientifica scolastica.



Over 500 million years ago, the first fish appeared in the oceans of the Earth.

Backward | ESC Quit | Forward



Reptiles have been on the Earth for 350 million years. The largest reptiles, dinosaurs, ruled for millions of years.

Backward | ESC Quit | Forward



As the climate changed, nearly all the large reptiles died. Their only relatives are the reptiles of today.

Backward | ESC Quit | Forward



Unlike dinosaurs, the reptiles of today are not always easy to find. Some are small, and others come out at night.

Backward | ESC Quit | Forward



Fish swim through water by twisting their bodies, using the tail for a paddle. Fins direct their movement.

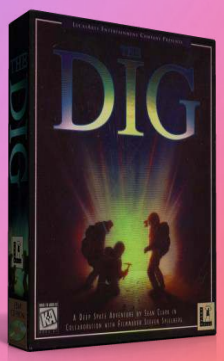
Backward | ESC Quit | Forward

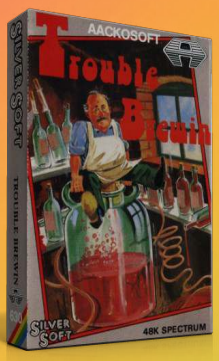
Appe II GS= 9

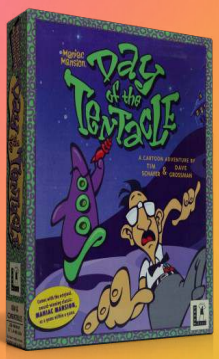
Più che giochi si tratta di due libri digitali che fanno venire voglia al bambino di imparare anche per la scuola tutto quello che c'è da sapere su Pesci e Rettili attraverso bellissime immagini e un breve testo che viene facilmente assimilato.

Può non piacere a tutti per questa scelta un po' limitata a guardare immagini e leggere un testo senza un quiz finale.

Box Art: Copertine in 3D

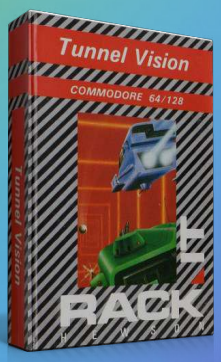












Volume 7, Numero 1
Gennaio 2021

REV'N'GE!

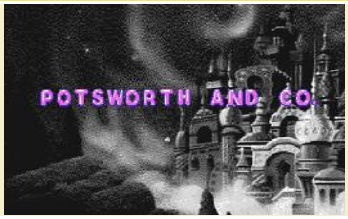


Top 3

Encounter!



Potsworth & Co.



Gods Remastered





SIMONE BATTAGLIONI

Traduzione amatoriale in Italiano di LOOM





Loom



In Italiano





R: Ciao Simone, dicci qualcosa di te prima di iniziare.
S: Mi chiamo Simone Battaglioni, appassionato di Videogiochi fin dall'infanzia, collezionista di Action figure, Videogames (appunto), Film e tanto altro...

R: Simone, perchè hai deciso di tradurre il gioco in Italiano pur sapendo che altri prima di te lo avevano già fatto?
S: Le precedenti traduzioni non le trovavo soddisfacenti per il mio gusto personale... Mi sembrava che gli mancasse sempre qualcosa. Poi nessuno aveva realizzato una patch per Amiga, piattaforma alla quale sono più legato.

R: Quindi tu hai adattato Loom anche su altre piattaforme oltre a quella PC?
S: Si ho adattato Loom per PC EGA, Amiga, Atari ST e MacOS e sono in lavorazione anche altre versioni, poi ultimamente sto rimaneggiando anche quelle che ho già completato per effettuare qualche piccola correzione che mi è stata suggerita dopo che la mia versione ha iniziato a circolare nel WEB e dopo il longplay effettuato su RetroEdicola VideoLudica Club.

R: Perchè hai scelto proprio questa avventura tra le tante che ancora non sono state tradotte in Italiano?
S: Sono molto affezionato a Loom essendo stata la seconda avventura grafica che abbiamo comprato per Amiga su suggerimento della pubblicità trovata proprio in The Secret of Monkey Island. Rimasi molto deluso una volta avviato il gioco e aver scoperto che era in Inglese e immagina la maggior delusione in un secondo momento aver saputo che era disponibile in tante altre lingue escluso l'Italiano.

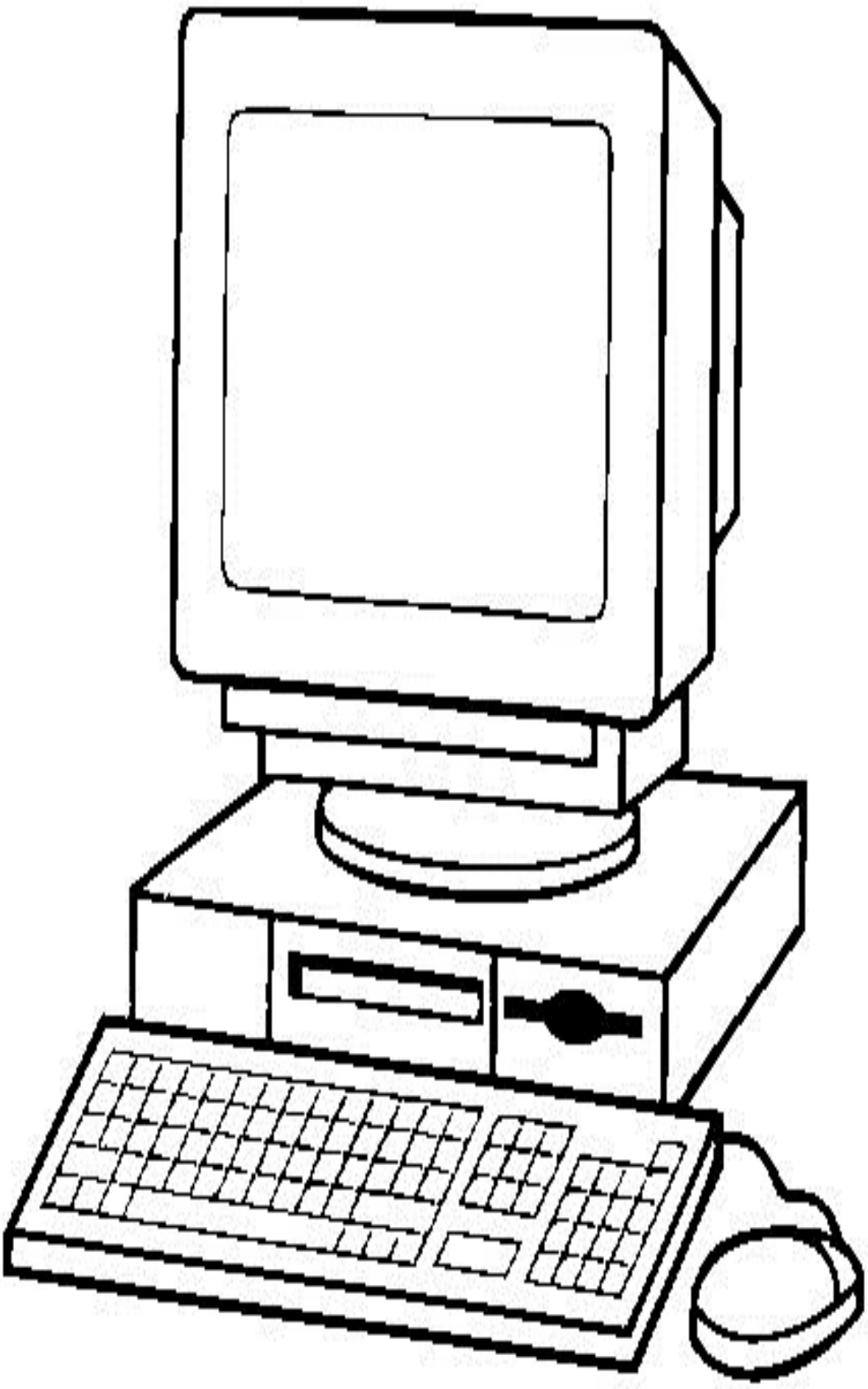
R: Quale è stata la difficoltà maggiore che hai incontrato inizialmente?
S: Riuscire a inserire le lettere accentate nel gioco PC EGA dato che nella versione Inglese non sono presenti... Ho quindi scoperto facilmente che alcuni file della versione Amiga sono compatibili con le altre versioni tranne quella MAC in cui purtroppo non sono riuscito a farlo...

R: So che in Loom non hai tradotto solo il testo dei sottotitoli, ma anche dell'altro. Di cosa si tratta?
S: La Tomba della madre di Bobbin è un elemento grafico del gioco, per cui per anni dopo aver terminato la traduzione non sono riuscito a modificarla... Grazie all'aiuto di un utente greco presente nel forum di ScummVM che ha sviluppato un utility adatta allo scopo appunto per la versione amatoriale Greca di Loom, ho potuto realizzare una 100% Loom Italian Version.

R: Molte avventure grafiche della Lucasfilm, ma anche di altre Software House non hanno file di testo visibili. Tu come hai fatto?
S: Ho sempre voluto tradurre videogiochi che non fossero in italiano... quindi ero sempre alla ricerca in rete di varie utility che potevano farlo... Loom era uno di quei videogiochi non presenti su Amiga, piattaforma alla quale sono molto legato... Per cui usando un programma scritto allo scopo dal nome ScummTR che estrae e reinserisce i testi all'interno del gioco ho potuto tradurre senza pensare al lato programmazione nel quale io non sono assolutamente pratico... Giusto qualche modifica ai file in esadecimale e altre piccole cose da hacking, ma non scrivere programmi o altro.

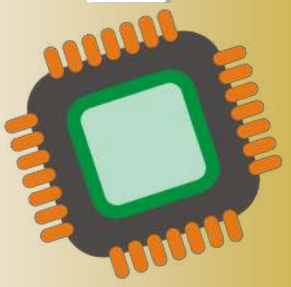
R: Ti ringrazio Simone per aver accettato di fare questa intervista che farà piacere ai lettori della mia fanzine
S: Grazie a te per l'intervista e per aver dato più voce al mio sforzo, ringrazio chi mi ha spronato nel mese che mi ci è voluto per la sola versione Amiga e grazie ai lettori di REV'n'GE!


Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Hardware

Memorie di Massa



HARD DISK:
In origine gli Hard Disk erano chiamati "Winchester", nome inventato da IBM e furono i primi ad essere costruiti. Avevano una capacità di 30 MB e tempi di accesso di 30 ms e ai suoi inventori questo disco ricordava la carabina Winchester che aveva un calibro 30.
Come dice il nome, questi dischi non erano flessibili, ma rigidi e fissi. A parità di superficie un Hard Disk può contenere molti più dati grazie al fatto che la densità di memorizzazione è più elevata e l'assenza di contatti tra la testa della testina e il disco permette a questo di girare molto velocemente traducendosi in una maggiore velocità di trasferimento dei dati rispetto ad un lettore floppy.
Inizialmente limitati a qualche Megabyte oggi siamo arrivati ai Terabyte.
L'Amiga però non poteva gestire Hard Disk (SCSI o IDE) superiori a 4 GB.

ESDI:
Si trattava di una interfaccia non intelligente a livello di unità e fu principalmente sviluppata dai costruttori di Hard Disk Winchester da 5,25" che necessitavano di un tasso di trasferimento molto più alto che quello che offriva l'interfaccia ST506/412 che era usata dalla precedente generazione.
Durante l'installazione dell'interfaccia dell'unità, il controller ESDI deve obbligatoriamente essere impostato in base alle caratteristiche fisiche di questa unità.
I controller ESDI avevano un vantaggio in termine di velocità rispetto ai vecchi controller SCSI.

IDE:
IDE (Integrated Drive Electronics) era l'interfaccia disco più recente quando fu messa sul mercato e il circuito di controllo era integrato nelle schede madri eliminando la necessità di avere un controller a parte.
C'erano due tipi di IDE:
L'IDE sul bus 8 bit degli XT e l'IDE sul bus 16 bit degli AT come quella presente negli Amiga e nei Macintosh di fascia bassa.
Questo modo di gestire l'Hard Disk si trovava anche negli A600, A1200 e A4000.
Le prestazioni sono teoricamente inferiori a quelle di un controller SCSI e si potevano collegare solo 2 (qualche volta 4) Hard Disk, uno come Master e l'altro come Slave (le schede per PC gestivano anche 1 o 2 lettori CD-ROM).
I dischi supportati erano quelli a 2,5" e 3,5" e le loro capacità su PC erano inizialmente limitate a 528 MB e il tasso di trasferimento era al massimo di 4 MB/s.

E-IDE:
Chiamata anche Fast-IDE, Super IDE o IDE Plus, si trattava di una evoluzione dello standard IDE.
Il tasso di trasferimento massimo era di 10 MB/s e questo controller poteva gestire 4 unità (2 Hard Disk, 1 lettore CD-ROM e uno streamer).
E-IDE gestiva gli Hard Disk fino a 8,4 GB e infatti questo controller modificava il bios dei vecchi PC per permettergli di superare il limite dei 528 MB.

ATAPI:
ATAPI è nato da un unione di costruttori come Mitsumi e Toshiba per la gestione del CD-ROM integrando l'EIDE per l'uso normale dei lettori CD -ROM.

PCMCIA:
Creato nel 1989, il consorzio PCMCIA ha pubblicato nel 1990 le prime specifiche conosciute sotto il nome di PCMCIA 1.0 che definiscono le caratteristiche fisiche ed elettriche delle schede PCMCIA:

- una dimensione di 5.4 cm x 8,56 cm con uno spessore di 3.3 mm.
- Un connettore femmina da 68 pin
- Un sistema per garantire l'inserimento e l'espulsione, il collegamento e lo scollegamento a computer acceso.
- Un bus dati da 8 a 16 bit
- Un bus indirizzo di 26 bit (64 MB)
- Un sistema che consentiva al computer host di ridefinire i contatti.

All'epoca, si trattava di realizzare delle schede di memoria RAM, Flash (ram statica), ROM ecc.
In seguito arrivarono le specifiche 2.0. A livello fisico ed elettrico si mantengono le specifiche della versione 1.0 chiamato Tipo I.
Vengono inventati degli altri modelli di base, il Tipo II nel 1991 per le periferiche tipo schede di rete o schede Fax/Modem e il tipo III per gli Hard Disk o i Modem.
In seguito arrivò la versione 2.1 e la 3.0 avrebbe dovuto supportare un bus indirizzi a 32 bit.
Il Tipo II ha uno spessore di 5 mm e il tipo III di 10,5 mm.

E L'AMIGA?
Con la realizzazione del CDTV, Commodore aveva presentato alla comunità Amiga un primo assaggio di una tecnologia emergente.
Dopo queste prove infruttuose, gli Amiga 600 e Amiga 1200 furono equipaggiati di un sistema molto più intelligente: supportavano le schede di tipo I e II.
Si trattava di un connettore sulla quale veniva collegata una periferica (scheda di memoria, un Hard Disk, un CD-ROM, …).
Su Amiga 1200 si presentava un problema quando si connetteva una scheda di memoria PCMCIA dato che la scheda in questione aveva una RAM a 16 bit che rallentava il sistema oppure nasceva un conflitto tra la periferica sulla porta PCMCIA e una scheda di memoria interna all'Amiga 1200.
Se la memoria su questa scheda era più di 4 MB, solo i primi 4 MB venivano riconosciuti. Questo è dovuto al fatto che l'indirizzo di memoria della porta PCMCIA è 06000000, ossia a partire dal sesto MB di RAM.
Ci sono due soluzione a questo problema:
1) Alcune schede di espansione di memoria furono studiate per rimediare a questo problema. Bisognava contattare il venditore per conoscere l'eventuale incompatibilità tra PCMCIA e schede di memoria.
2) Se la RAM è su una scheda acceleratrice, questa viene gestita dalla CPU sulla scheda e non si crea nessun problema.
Molte periferiche fecero l'appari-

HARDDISK E FUNZIONAMENTO SU AMIGA

zione usando questa ingegnosa porta: Hard Disk removibili, lettori CD-ROM, controller SCSI, schede di memoria aggiuntiva, schede di rete fino a schede audio a 16 bit e schede video.

SCSI:
Lo "Small Computers System Interface" è uno standard che descriveva una interfaccia e un protocollo di gestione di unità periferiche (Hard Disk, scanner, CD-ROM, Stampanti, ecc). Questo standard fu ampiamente usato nel mondo Unix, Macintosh e anche su Amiga.

COME NASCE LO SCSI:

SCSI ha le sue radici nel mondo delle workstation, ma la sua prima apparizione nel mondo dei personal computer avviene poco dopo l'uscita dei primi PC.
Shugart Associates creò una interfaccia che chiamò SASI o Shugart Associates Standard Interface e propose che fosse adottato da ANSI per i micro computer, ma durante il lavoro per la ratificazione pensarono che questo processo avrebbe richiesto troppi sforzi.
Una decisione fu di prendere le capacità di ogni interfaccia e crearne anche una nuova: nasceva lo SCSI che fu ratificato da ANSI nel 1986.
In seguito fu detto che le specifiche originali non erano così nette e questo incoraggiava i costruttori a creare degli Hard Disk che corrispondevano allo standard ANSI, ma non proprio compatibili con gli altri modelli.
Nel 1991 il comitato ANSI dello SCSI propose delle nuove specifiche più nette e più complete per lo SCSI-2.
Il normale connettore SCSI per un Hard Disk è un cavo piatto da 50 poli con tutti i connettori dispari a terra. I due connettori, il 24 e il 26, potevano essere lasciati staccati.
La lunghezza massima di questo cavo poteva essere di 6 metri, ma era raccomandato una misura più corta.
Fino a 7 periferiche in serie potevano essere connesse a questo cavo ed era necessario un "terminatore del bus" per chiudere la catena.
La maggior parte dei controller SCSI offriva anche un connettore esterno sotto forma di presa Centronics a 50 pin o una presa DB25.
E questo il caso dell'Amiga 3000 o delle schede controller GVP, Trumpcard-Pro, Okatgon e Commodore A590, A2091 e A4091.

SCSI-1:
Lo SCSI-1 fu proposto come standard negli Amiga 3000 ed era presente su numerose schede di espansione (A2091, schede GVP, Trumpcard, ecc).
Uno dei suoi vantaggi era la possibilità di creare una catena SCSI fino a 7 periferiche sullo stesso controller e i dischi supportati erano da 2,5" (rari) e 3,5" o 5" 1/4.
Trassi di trasferimento SCSI-1:

- 3.7 MB/s in scrittura
- 4.3 MB/s in lettura
- 5.0 MB/s teorici

SCSI-2
Questo è una evoluzione dello standard SCSI-1 e presenta le stessi caratteristiche. La sua ambizione era di assicurare una maggiore compatibilità tra hardware di diversi costruttori e offrire una velocità di trasferimento superiore.
Il controller di questo tipo esisteva su Amiga ed è il caso delle Oktagon 2008 o di certe schede per Amiga 1200.
L'opzione Fast autorizza un trasferimento dati fino a 10 MB/s.
L'opzione Wide permette l'uso del bus a 8-Bit (5 MB/s), 16-Bit (10 MB/s) e 32 bit (20 MB/s). Il cavo usato è a 68 poli.
L'opzione Fast si trovava negli ultimi modelli di schede controller come le FastLane Z3 e A4091 per A3000 e A4000 (queste funzionavano anche su A2000, ma le prestazioni erano limitate alla velocità delle porte Zorro II).
Le ultime schede acceleratrici per A4000 come le Warp-Engine, le Cyberstorm e le GVP 4040 così come le schede 060 per A2000 proponevano un controller FAST SCSI-2 come standard o come opzione.
Le periferiche SCSI-1 e SCSI-2 sono in teoria perfettamente intercambiabili, ma solo una catena SCSI completamente FAST (controller e Hard Disk) offre le massime prestazioni dichiarate e ovviamente solo su porte Zorro III e PCI.
Alcune istruzioni SCSI-1 sono state soppresse nello standard SCSI-2 e se un controller SCSI usa una di queste istruzioni avrà dei problemi con le periferiche SCSI-2. Nella maggior parte dei casi un semplice cambio dell'EPROM o un aggiornamento della periferica è sufficiente a risolvere il conflitto.

SCSI-3:
Il bus SCSI-3 è un altro miglioramento di questo standard e offre nuove possibilità:

- uso di modi a 16 bit su un cavo
- Più di 8 periferiche sul bus
- Possibilità di cavi più lunghi
- Supporto di tecnologia più moderna come la fibra ottica

Lo SCSI-3 era previsto solo per il Draco.
Un micro controller Ultra-SCSI-3 era presente in un clone Macintosh prodotto da UMAX e fu dichiarato un tasso di trasferimento di 40 MB/s.

TERMINATORE SCSI

Il terminatore del bus SCSI è una resistenza situata su ciascuna estremità della catena SCSI. Questa resistenza riduce le risonanze e i rumori (a livello elettrico) sulla catena. Questi terminatori sono richiesti per migliorare la configurazione e avere una maggiore affidabilità soprattutto per questi sistemi che hanno tante periferiche collegate.
I terminatori sono attivi. Forniscono una combinazione del segnale necessario al controller che l'interpreterà come: "Fine del bus".
Può funzionare come "tutto a 0" o "tutto a 1" o "tutto in stato di Alta Impedenza" oppure una combinazione tra "tutto a 0" e "tutto a 1".


Al prossimo incredibile numero
#119
Febbraio 2021