REV'n'GE!

#119

Retro Emulator Vision and Game



Nosram

Un gioco di piattaforme bello e sconosciuto

T-UFO

Un bellissimo sparatutto in SEUCK

ALTRE RECENSIONI: Turbo 64 * Turbo boat Simulator * Energy of Wok * North Star * TT Racer * Grand Prix * Viduzzles * Scarlet 7 * Project Intercalaris * Space Ace * Wilcza Buda * Toop * Breakout * Star Blazer * Mood * Alien Breed: Tower Assault * Labyrinth of Time * Microcosm * Initiation au Basic * Memorie di Massa: Parte 2

RECENSIONI CONSOLE: Psycho Fox * Ice Climber * Vortex

0,00 Euro
25 Febbraio 2021
Retro Emulator Vision and Game
Volume 7 Numero 2



EDITORIALE NUMERO 119

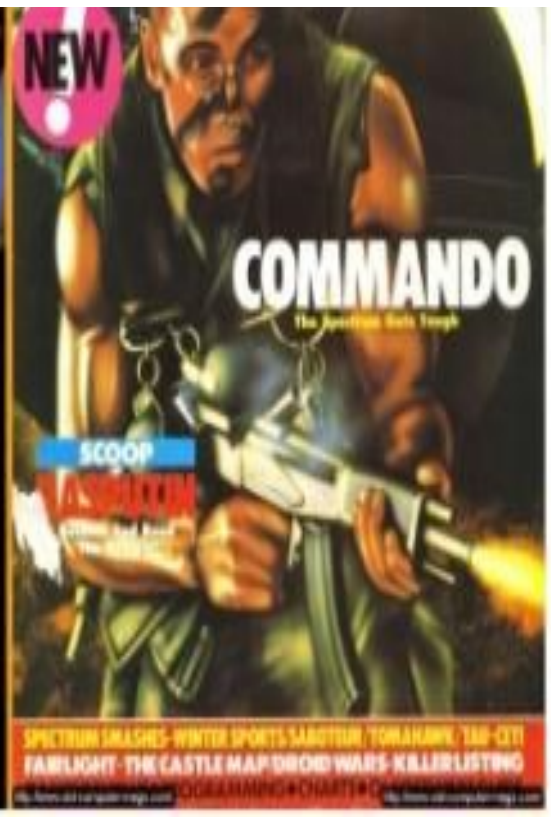
Il numero di Gennaio ha avuto un inserto speciale all'ultimo momento e che sicuramente spero abbia fatto piacere a molti di voi; mi auguro che in futuro ci siano altre persone che vogliono rilasciare qualche intervista per questa pubblicazione.

Le scelte fatte sui ripescaggi vanno bene perché molti titoli rivisti e corretti rispetto alle recensioni originali ora vanno decisamente meglio e anche qualche correzione nelle votazioni perché in passato ero molto più severo e meno propenso a lasciar perdere errori grossolani nella realizzazione di un gioco. Ad oggi sono ancora più obiettivo di quando ho iniziato e quindi si riesce a stare un po' più larghi. I voti dei giochi ripescati in questo numero sono giusti.

Ci sono e ci saranno ancora titoli nella nuova sezione "Giochi Recenti" perché comunque continuano ad uscire nuove produzioni e segno evidente che è un mondo affascinante e che tutti in un modo o nell'altro vogliono rimanere.

Buona Lettura







ANTEPRIME #120



Turbo the Tortoise - Commodore 64

Un gioco di piattaforme che sfrutta bene l'hardware e mi ha colpito questa immagine perché assomiglia, almeno esteticamente, ad un gioco recensito in questo numero.



Ninja Scooter Simulator - Amstrad CPC

Il nome è ambiguo, ma comunque siete un ninja che usa uno scooter con cui fare varie acrobazie su percorsi pieni di ostacoli.



Kyum-Gai: To be Ninja - TRS-80

E' un beat'em up a scorrimento laterale in cui siete un ninja e poter finalmente mostrare le vostre grandi abilità di combattente.



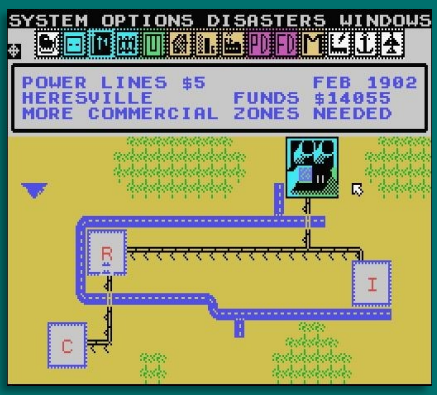
The Way of the Exploding Fist - Commodore 16

Già recensito in passato e che verrà "Ripescato" in futuro, è una versione per questo computer in cui mostra i suoi limiti, ma poi alla fine quello che conta è la giocabilità.



Sphere of Chaos - Acorn 32-bit

Sembra un clone di Asteroids con delle sfere al posto delle rocce vaganti per lo spazio. Esplosioni particellari che vi delizieranno gli occhi.



Sim City - MSX

Un gioco postumo perché uscito nel 2008 e che porta questa simulazione su MSX che non ho mai visto in azione su questa piattaforma.
Se la giocabilità è rimasta uguale alle altre versioni credo che è un titolo che i fan della piattaforma dovranno assolutamente provare.



R.C. Grand Prix - Sega Master System

Un gioco di corse in cui voi controllate della automobili telecomandate. Una giocabilità ben diversa dal solito, ma pur sempre molto interessante.



High Speed - NES

Un pinball che a che fare con il tema delle corse automobilistiche e conoscendo la piattaforma sicuramente c'è da divertirsi.

Sommario Numero 119 **Febbraio 2021**

Alien Breed: Tower Assault	Amiga/DOS	**28**
Breakout	Commodore PET	**21**
Energy of Wok	Amstrad CPC	**8**
Grand Prix	TRS-80	**11**
Initiation au Basic	EXL100	**35**
Labyrinth of Time	CD32/DOS	**29**
Memorie di Massa: Parte 2		**40-41**
Microcosm		**30**
Mood	Commodore 128	**22**
North Star	Amstrad CPC	**9**
Nostram	Amstrad CPC	**16**
Project Intercalaris	Amiga	**15**
Scarlet 7	MSX	**13**
Space Ace	Apple II GS	**17**
Star Blazer	Apple II	**22**
T-UFO	Commodore 64	**21**
Toop	Atari ST	**19**
TT Racer	ZX Spectrum	**10**
Turbo 64	Commodore 64	**6**
Turbo Boat Simulator	Commodore 64	**7**
Viduzzles	Commodore 16	**12**
Wilcza Buda (demo)	Amiga	**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.

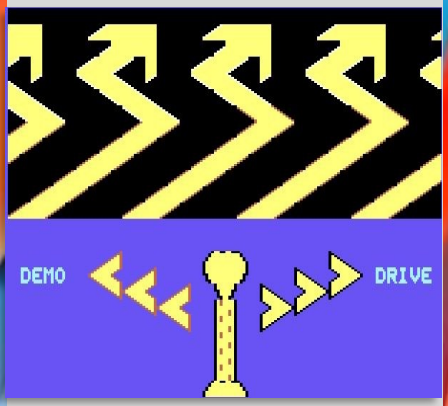




Commodore 64 (1983, limbic Systems)

Bronze

Turbo 64 è una corsa automobilistica di Formula Uno in prima persona per esaltare il giocatore di fronte ad un paesaggio tridimensionale.
Il nome è ambiguo perché quel "64" indica che è per questo computer, mentre esiste una versione a 16-Bit per Atari ST chiamata "Turbo ST".
Non è una corsa come le altre di questo genere perché, malgrado i disegni sulla scatola e quello nella schermata del titolo, l'auto sembra un po' diversa e poi non c'è il campionato e non ci sono gli avversari.
E' un gioco in cui voi e otto vostri amici dovete sfidarvi in due tracciati: *Loonies Loop* e *Devils Deathtrack*. Dai loro nomi non sembrano adatte ad auto di Formula Uno, ma dato che lo scopo è quello di fare più punti e che questi aumentano in base alla velocità che andate ecco forse spiegato il perché usare questo tipo di auto in questi due tracciati molto particolari.



Prima di iniziare questa corsa adrenalinica per sfidare i vostri amici dovete scegliere se guidare con il cambio manuale o automatico e impostare il numero di giri che vanno da 1 a 9.
I punti li guadagnate correndo alla massima velocità facendo, tuttavia, attenzione alle curve che tendono a spingervi verso l'esterno dove ci possono essere degli oggetti che vi costringono a fermarvi oppure finite fuori strada. In questo caso più perdete tempo e meno punti farete nel conteggio finale.
Quando arrivate al traguardo il punteggio tiene conto della velocità media e di quanto tempo ci avete messo e in base a questo dovete sfidare i vostri amici.
Una cosa molto carina è che le impostazioni per scegliere il percorso, il cambio e il numero dei giri è molto simile a quei cabinati del Coin-Op in cui dovevate girare il volante e poi premere il pedale per confermare la scelta. E' molto simile anche se usate il joystick (nel video non si vede bene questa cosa).
La velocità è molto buona e anche la guida è fluida. La grafica è molto ben fatta con un cruscotto credibile con vari pannelli informativi e il volante gira realisticamente.
Il paesaggio è piatto però ci sono di tanto in tanto oggetti lungo la strada e il fondale è credibile e cambia in base al tipo di percorso.
Tutto buono? Non tanto perché se giocate da soli è una noia dato che non c'è sfida. Se giocate con altre persone loro devono aspettare il loro turno e quindi dopo uno o due giri perde il suo fascino.





Commodore 64= 7,5

Non c'è una sfida tipo vincere un campionato, battere degli avversari, ma solo una gara tra amici per chi fa più punti.
E' noioso per chi gioca e per chi deve aspettare il suo turno, ma è un peccato perché tecnicamente è fatto molto bene.



Commodore 64 (1988, Silverbird)

Turbo Boat Simulator vi confonde subito le idee perché non è un simulatore di guida, ma un gioco di azione, forse più uno sparatutto a scorrimento orizzontale con visuale dall'alto. Probabilmente il nome può rovinare un po' l'aspettativa perché pensate ad un tipo di azione da fare e invece ne trovate un'altra.
Voi, a bordo di un potete motoscafo, vi trovate su un fiume in territorio nemico per non si sa quale motivo e ovviamente a loro non fa piacere della vostra presenza e vi attaccano con tutte le loro difese per affondarvi.
Dato che avete voluto sfidare la sorte con questa maldestra impresa dovete usare tutta la vostra abilità per percorrere il fiume seguendo il suo tortuoso e difficile percorso irto di ostacoli e in più fare attenzione anche ai nemici che vi inseguono e vi sparano contro ogni cosa.

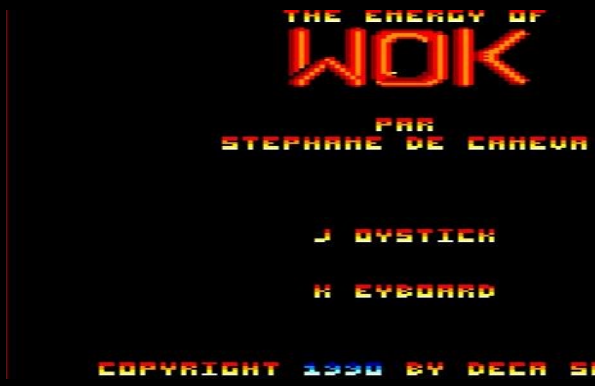




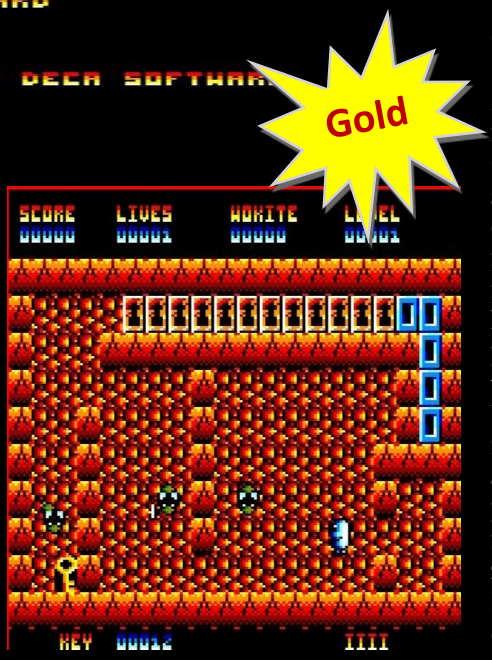
Dato che questo fiume in cui si trova in un territorio molto grande, è molto lungo ed è stato diviso in livelli e per terminarne uno e passare al successivo avete bisogno di una mappa. Questa non la trovate in giro, ma di tanto in tanto un aereo alleato (e forse ora si può comprendere il perché vi siete imbarcati in questa impresa impossibile) vi lancia dei pezzi della mappa che dovete raccogliere obbligatoriamente.
Il fiume nei vari livelli è bloccato a destra e sinistra da una specie di barriera di sabbia e voi dovete fare avanti e indietro solo per raccogliere i pezzi della mappa e cercare di distruggere i nemici che vi attaccano.
Sicuramente è un fiume strano e anche molto profondo dato che ci sono pure dei sommergibili e tantissime altri tipi di barche. Per fermarvi hanno messo l'intera flotta marina su questo fiume.
Tecnicamente non è male perché la grafica è molto colorata e il fiume in altri livelli mostra anche un moto ondoso realistico.
Potete scegliere se ascoltare la musica o gli effetti sonori durante l'azione e la scelta del controller.
La difficoltà è dovuta al territorio perché sul fiume ci sono pontili artificiali e naturali e i nemici sono tantissimi. Ci sono delle rampe per fare un salto e superare dei punti complicati. L'idea non è malvagia perché vi obbliga a fare attenzione anche se ad un certo punto diventa ingestibile perchè sull'acqua oltre ai pezzi della mappa ci sono anche delle mine lanciate da altri aerei e per evitarle esplodete contro un isola o viceversa.
Con il vostro cannone frontale distruggete tutto anche i sommergibili, ma non basta essere potentissimi in queste situazioni un po' surreali.

Commodore 64= 6,5

A dispetto del nome è uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui distruggere i nemici e raccogliere dei pezzi di mappa per poter accedere a nuovi livelli che vi invogliano a vedere come sono.
Fa parte di quella serie di giochi per il Commodore 64 realizzati per diventare frustranti dopo pochi secondi e con una difficoltà mal calibrata.



Amstrad CPC (1990, CPC)



Energy of Wok è un nome che può sembrare un'avventura epica in un mondo di fantasia e magia e invece è un gioco di azione con visuale dall'alto, schermi fissi e livelli disegnati come dei labirinti in cui dovete usare anche l'ingegno per trovare un modo per andare avanti.
Non è specificato esattamente chi siete e dove vivete, ma il vostro pianeta è minacciato da un pericolo sconosciuto. Sono apparsi su tutta la superficie della casse che contengono una energia molto instabile che cambia colore: quando è bianca non c'è pericolo e potete raccoglierla, quando è nera è letale al semplice contatto,



quando è rossa diventa trasparente e non si può prendere.
Il vero pericolo per il pianeta sono i terremoti perché potrebbero far esplodere queste casse e distruggerlo completamente.

Non è come una storia fiabesca con principi e maghi, ma comunque degna della migliore storia di fantascienza che forse ha ispirato un documentario televisivo in cui hanno immaginato che sulla Terra apparivano dei cubi alieni totalmente neri e inermi per molti anni fino a quando si attivano e cambia il futuro del pianeta per dare un miglioramento sia della vita umana che della tecnologia.

Energy of Wok è formato da 4 livelli ciascuno dei quali ha 40 schermi che contengono degli oggetti che sono necessari per poter proseguire e da usare con criterio in base alle varie situazioni con lo scopo finale di recuperare tutte queste misteriose casse.
La meccanica di gioco è un po' un miscuglio di idee tratte da altri giochi e unite insieme per creare una cosa nuova e funzionante.

Qualcuno potrà vederci qualcosa di *Sokoban*, altri di *Beyond Castle Wolfenstein* e forse è anche questo che incide sulla voglia di giocarci.
Ci sono dei nemici perché altrimenti sarebbe stato un po' strano, ma niente di ingestibile perché questi hanno dei movimenti fissi e quindi basta studiare il loro percorso per evitarli e calcolare il tempo giusto per altri in cui c'è poco spazio. E' questa la vera difficoltà e forse tre vite sono troppo poche.
Una cosa molto buona è che quando morite non perdete gli oggetti raccolti anche se diventa odioso ogni volta che perdete l'ultima vita perché dovete rivedere obbligatoriamente l'animazione del titolo.
E' un gioco che non punta alla grafica che, comunque, è fatta bene; lo scopo è un altro e lo raggiunge in pieno.

Amstrad CPC= 9

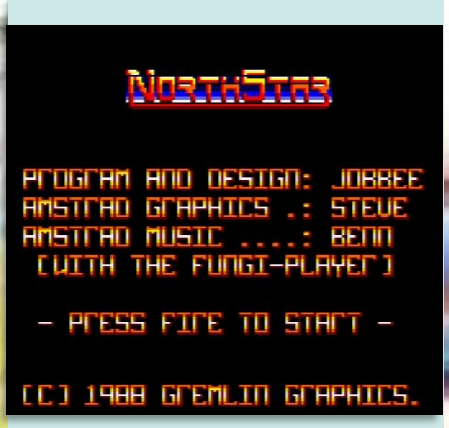
Molto bello perché quando iniziate a giocare e dopo qualche partita di prova per vedere come funziona vi invoglia ad impegnarvi a trovare un modo per superare questi nemici che sono posti in passaggi strettissimi e dovete calcolare in maniera precisa il momento in cui passare.
Quando vi muovete non lo fate alla stessa velocità perché prima andate un po' piano e poi accelerate e questo è determinante per superare questi nemici. Potete anche camminare un passo alla volta.



Amstrad CPC (1988, Gremlin Graphics)

Gold

North Star è un gioco che volevo forse parlarne per il Commodore 64 perché è stato uno dei primi che giocai, che mi piaceva e mi faceva diventare matto tra la difficoltà e tra una meccanica di gioco che mi attrasse fin da subito per la grafica curata in ogni dettaglio e i bei colori.
Forse descrivere un gioco da fan non è sempre una buona cosa e quindi meglio rivederlo e rigiocarlo su



un'altra piattaforma, magari una concorrente diretta.

La storia si svolge in un lontano futuro, il 2499, in cui sulla Terra ci sono troppi abitanti e non c'è il cibo per tutti e quindi ci sono guerre per rubare le ultime scorte. I vari governi decidono tutti insieme di costruire una stazione spaziale chiamata "North Star" che sarà abitata da migliaia e migliaia di persone e che dovrà produrre il cibo per il fabbisogno mondiale. Questo progetto funziona bene, ma un giorno non c'è più contatto con la stazione e qui entrate in scena voi che siete inviati



a scoprire quello che succede.
Arrivati sulla stazione scoprite che è stata invasa da un orda aliena che ha ucciso tutti gli esseri umani presenti. Il vostro scopo è quello di cacciarli via o meglio distruggerli e riprendere il controllo della North Star.

Sullo schermo il vostro personaggio inizialmente sembra molto simile a *Bionic Commando* perché come arma principale ha un braccio robotico allungabile e sparse per i livelli ci sono delle armi tra cui anche una Smart Bomb.
Il gioco è essenzialmente di piatta-



forme e la cosa che dovete subito imparare è che fino a quando camminate di pochi passi alla volta va tutto bene, ma se correte non vi fermate subito - è come se ci fosse una superficie scivolosa e bisogna fare attenzione ai nemici che vi circondano in quell'attimo.
Era questo modo di concepire il fermarsi dopo una corsa che alle volte lo odiavo. In realtà la vera difficoltà sono i nemici che appaiono sullo schermo a ripetizione tanto che non riuscite a salire su una piattaforma perché non vi danno il tempo di farlo. Anche in questo caso, tuttavia, è un falso problema perché potete saltare e usare il braccio e giocando in velocità riuscite ad arrivare in fondo al livello spazzando via tutti i nemici proprio per le caratteristiche di questa arma.
Una cosa buffa è che quando venite colpiti non morite all'istante, ma assistete ad una divertente animazione in cui venite fatti volare... in acqua?! nella quale affogate. Ebbene si, sembra che la Stazione Spaziale galleggi su un qualche liquido letale.

Amstrad CPC=9

La grafica è buona, molto dettagliata, colorata e fluida. E' giocabile e pur alle volte con una sensazione che ci sia un po' di cera dopo una corsa frenetica non è un problema. I nemici sono tantissimi, ma la natura del vostro braccio bionico vi permette di arrivare in fondo al livello con una sola vita.
Un piccola curiosità è che l'area di gioco di tutte le versioni (compresa quella ST) non sono completamente a tutto schermo come è invece quella per il Commodore 64.



ZX Spectrum (1986, Digital Integration)

Silver

TT Racer è una corsa motociclista in prima persona in uno scenario tridimensionale con grafica vettoriale solida, tuttavia, con il cruscotto 2D in un pannello separato che include il manubrio che rimane fermo e non ruota mai nemmeno quando sullo schermo vedete la visuale piagarsi quando fate delle curve. Il 3D riguarda solo la strada e alcuni elementi lungo il suo bordo, mentre le moto degli avversari, tutte verdi, hanno le tre dimensioni, ma sono in 2D.

Come gioco di corsa è completo perché, tra le varie gare previste, c'è il Grand Prix in cui gareggiate in dodici circuiti scegliendo tra quattro classi di moto che esistono realmente. Non dovreste avere momenti di noia con TTR anche per il fatto che il manuale indica che potete addirittura giocare in rete fino a sette concorrenti umani (anche se questa rete forse dovrebbe essere legata alla piattaforma, ossia o solo Spectrum o solo Amstrad CPC).



Avete una serie di opzioni che vi permettono di personalizzare il gioco come volete e secondo me manca quello più importante che è la scelta del cambio dato che è solo manuale e durante la corsa è davvero complicato usarlo.



Per cambiare marcia dovete andare ad un certa velocità che però si trova al limite dello stallo del motore che viene indicato prima con un lampeggio giallo e poi rosso del contachilometri (se cambiate troppo tardi il motore va su di giri, si spegne e cadete per terra insieme alla moto). Nelle curve avete diversi gradi in cui piegarvi, ma se lo fatte troppo cadete in terra; in più siete spinti verso l'esterna della curva e se la velocità è troppo bassa spegne il motore e di nuovo cadete in terra.

Il Computer ovviamente è bravissimo in tutte le competizioni, in tutte le classi, non vi da il tempo di imparare e prima che voi riusciate a capire come cambiare marcia la gara è finita. Diventa fin da subito molto frustrante pur essendo una simulazione motociclista eccellente come solo la Digital Integration poteva fare.

Sono d'accordo sulla simulazione reale però è un videogioco e deve farmi divertire con alcune opzioni sulla difficoltà e la gestione del cambio. Tenete conto anche che la grafica non è molto fluida anche se gira tutto sommato bene e incide anche il dover imparare a gestire la velocità, il cambio e come piegarvi nelle curve per non cadere.

La grafica è essenzialmente verde e blu, ma non è importante in questo titolo perché tutto è concentrato sulla simulazione realistica della moto e della corsa. Da questo punto di vista se avesse avuto la scelta del cambio sarebbe stato una medaglia d'oro.

E' un titolo riservato solo a chi ama la simulazione reale al 100% che non ammette errori di nessun tipo. Tutti gli altri dopo vari tentativi ci rinunceranno quasi subito.



ZX Spectrum= 8

Si vede la mano della DiD nell'accuratezza della simulazione e anche della grafica che funziona molto bene e anche con una velocità è accettabile.

E' un gioco che purtroppo non è per tutti, ma solo agli appassionati di simulazioni reali al 100% in cui ogni errore, anche il più insignificante, è punito severamente.



TRS-80 (1984, Intracolor)

Gold

Grand Prix è una corsa automobilistica di Formula 1 che esteticamente assomiglia molto al ben più famoso *Pole Position*.
Avrete sicuramente notato che spesso trovate su questa fanzine recensioni di questo genere che conoscono tutti, ci sono tantissimi appassionati, sono facili da provare e quindi farli apprezzare nelle loro versioni che oggi nel retrogaming rimangono ancora sconosciuti.
La Formula 1 è stata anche oggetto di tantissime licenze e infatti trovate titoli un po' su tutte le piattaforme ognuna delle quali propone arcade e simulazioni per accontentare un po' tutti e anche trovare idee che possono attrarre l'attenzione.
GP è un arcade con visuale in terza persona in uno scenario in tre dimensioni che non importava nel 1984 se era vettoriale o no, ma che dava al giocatore quella sensazione di essere in pista e gareggiare per vincere.
Il vostro scopo non è per forza vincere ogni gara, ma terminare i cinque giri nel miglior tempo possibile e accedere al successivo tracciato.
La meccanica di gioco è simile al titolo citato all'inizio delle recensione con la differenza che avete due marce manuali da gestire in maniera arcade: High and Low. Questo tipo di cambio vi permette di accelerare nei rettilinei e rallentare nelle curve.
Per renderlo più interessante dovete sapere che avete una sorta di vite e sono rappresentate dal numero massimo di incidenti che potete supportare per ogni tracciato.





Per ciascuno di essi potete distruggere l'auto per tre volte e al quarto incidente il gioco termina.
La giocabilità è davvero buona, la corsa è molto fluida (come deve essere un gioco di guida arcade) e la difficoltà è ben calibrata.
La grafica sembrerebbe vettoriale anche per le auto perchè scalano molto bene alla distanza e vedete anche le loro tre dimensioni. Che sia un vero 3D oppure no, come tipo di gioco sia all'epoca sia oggi non importa.
E' molto divertente, l'auto si controlla bene ed è un eccellente arcade di guida.

TRS-80= 9

Giocabilità eccellente per una guida fluida e ben progettata grazie ad doppio cambio manuale arcade.
La grafica non conta molto, ma fa il suo dovere e vi immerge bene grazie a scenari 3D ben costruiti.



Gold

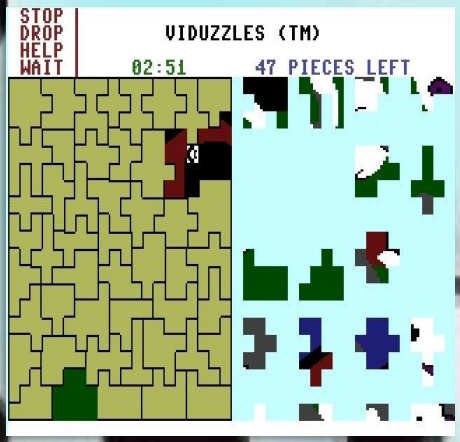


Viduzzles è uno svago per rilassarvi dopo ore e ore di uso del computer sul lavoro o dopo una sessione particolarmente stressante del vostro gioco preferito.



Si tratta del classico "Puzzles", un termine italianizzato perché non c'è una traduzione per quello che rappresenta: dovete ricomporre una figura di qualunque tipo che è stata ridotta in piccoli pezzi di varie misure e in base all'età di chi lo sta facendo.
Per i bambini di solito per creare una figura ci sono pochi pezzi e quest'ultimi sono molto grossi perché devono vedere l'immagine già in questo modo; per gli adulti invece aumentano i numeri dei pezzi che vengono ridotti di dimensioni.
Nel gioco reale i pezzi vanno da 8 a 5000 e in questa versione digitalizzata avete la scelta di usare 25 o 50 pezzi, se usare la griglia oppure no (e questa scelta può determinare quanto sia più difficile) e poi avete la lista delle immagini da scegliere usando il joystick. La lista dei pezzi è scrollabile perché sullo schermo non ci stanno i 25 o i 50 pezzi.
Non c'è un limite di tempo e lo scopo è solo quello di completare il disegno che vi viene mostrato.
Se mentre cercate di ricomporre l'immagine non ve la ricordate potete usare l'opzione "Help" che ve la mostra di nuovo in modo tale che potete continuare. Se prendete un pezzo sbagliato lo potete lasciare con l'opzione "Drop".
Quando avete terminato il disegno ritornate alla schermata del titolo esattamente quando nella realtà lo finite, rimettete i pezzi nella scatola con la promessa di riprovarci un altro giorno.

La grafica è fatta molto bene perché i pezzi devono farvi capire come vanno posti nella tavola principale e poi ogni volta che li posizionate bene sentirete un jingle musicale.
Forse era più interessante aggiungere la possibilità di terminare un puzzle entro un certo limite per poter proseguire con un'altra immagine in sequenza.





Commodore 16= 9

Il classico Puzzle da tavolo riproposto in versione digitalizzata con due tipi disponibili in base ai pezzi.
Quelli da 25 pezzi sono esattamente dei quadrati, mentre quelli da 50 pezzi sono come quelli che trovate nel gioco da tavolo, quindi di ogni forma ad incastro.
Purtroppo ci sono solo tre immagini che lo limitano un pochetto.



MSX (1986, Toshiba)

Silver

Scarlet 7: The Mightiest Women è uno sparatutto a scorrimento laterale in cui dovete fare una cosa ormai abbastanza scontata: difendere la Terra dagli ennesimi alieni che cercano di conquistarla.
Certo che ormai questi essere avranno capito che questo pianeta è ultra protetto perché in tutti i giochi ne escono con le ossa rotte. In ogni situazione l'umanità si unisce come mai succede nella realtà e creano astronavi e armi così potenti da far tremare l'universo.
Pur avendo una meccanica di gioco scontata ci sono alcune cose che dovrebbero renderlo più interessante di altri dato che potete creare e personalizzare la vostra astronave come qualche anno dopo si farà in *X-OUT*.



Terminato il caricamento e dopo una bella schermata del titolo siete nel vostro hangar in cui dovete costruirvi la vostra astronave cambiando la sua forma esterna, il tipo di ali, scegliendo il tipo di motore e che tipi di armi aggiungere.
E' sicuramente una cosa molto innovativa dato che questa cosa viene poi ripresa dal titolo citato negli anni '90 che sicuramente dovrebbe dare un interesse maggiore nel caricarlo ogni volta.
Non avendo nessun tipo di budget potete esagerare e assemblare la più potente astronave mai vista, ma non è



detto che poi possa essere una buona cosa perché alle volte un'astronave veloce è preferibile ad un più pesante e poco maneggevole.
Se avete questa scelta di creare il vostro veicolo non avete delle vite e quindi se perdete dovete ricominciare tutto da capo.
Una buona cosa è che fino a quando non spegnete o resettate il computer l'astronave che avete create rimane in memoria.



A seconda del tipo di astronave che create potete contrastare la gravità e rimanere in volo facilmente oppure no, ma sta a voi scoprire quali sono i componenti migliori per questo scopo; non succede nulla se non ce la fate perché potete volare anche a livello del terreno. Le armi laser sono infinite e si surriscaldano con l'uso, mentre i missili sono limitati.
Non ci sono livelli, ma è uno solo in continuo scorrimento che non è molto fluido, ma niente di grave. Ve lo consiglio perché ne vale la pena.

MSX= 8

Un MSX sfruttato bene nella grafica davvero bella e colorata per quanto riguarda lo scenario, mentre le figure sulle schermo sono rigorosamente bianche monocromatiche. Sono disegnate bene e l'astronave che create nell'hangar la vedete durante il gioco.
Dopo un po' diventa noioso perché tende a ripetersi all'infinito. Bella questa cosa di poter creare l'astronave perfetta.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, Kick 1.3
2MB (1MB Chip RAM + 1MB di Slow Fast)
(1996, Mirage)

Project Intercalaris è il seguito di *Project Battlefield* e Mirage continua con la stessa idea di un clone di Wolfenstein in cui gli scenari rimangono su uno stesso piano con il pavimento e i muri ricoperti di texture con la novità che l'area di gioco è già impostata a tutto schermo con la possibilità di modificarla se il vostro Amiga non vi garantisce un buon frame-rate.
Questa volta vi trovate su un pianeta alieno in cui dovete allearvi con i ribelli per scacciare dei nemici robotici e riportare la pace.
In pratica più che seguito è lo stesso gioco in un'ambientazione diversa e purtroppo rimane il grosso problema che nessuno lo hai localizzato in



altre lingue e quindi avete solo il Polacco che per la maggior parte di gente è incomprensibile.
Il motore è adattabile in base all'Amiga che avete (finito di caricare riconosce il modello su cui gira) e vi da la possibilità di modificare una prima impostazione per quanto riguarda la dimensione dello schermo.



Una differenza con il precedente gioco è che è stato inserito un elemento tipico delle avventure grafiche perché quando vi avvicinate ad un oggetto si attiva l'inventario e una serie di icone per raccogliere, guardare, lasciare o usare degli oggetti. In più potete anche controllare un robot nemico in remoto per meglio infiltrarvi e distruggere i nemici che non si aspettano il fuoco amico.

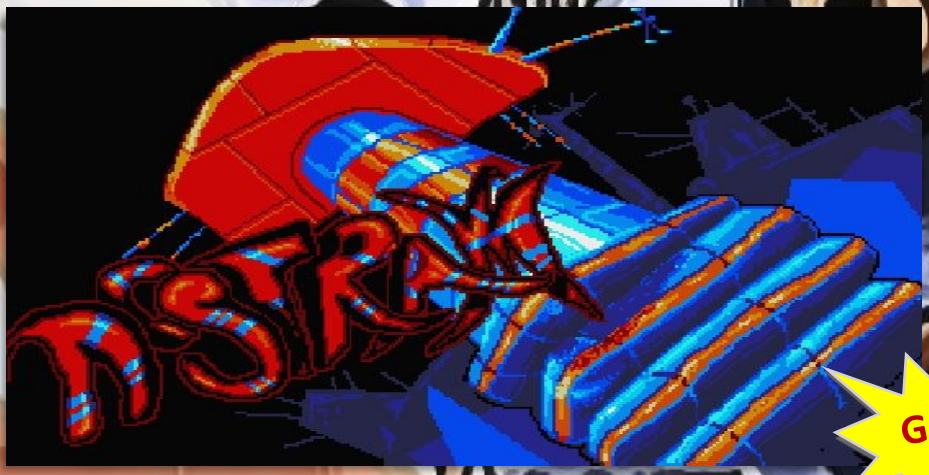
Dalle opzioni potete scegliere se attivare/disattivare il pavimento e il soffitto (quest'ultimo non ha texture, ma un disegno), impostare le dimensioni dello schermo (A500 e A1200), la velocità di rotazione (veloce e normale), le tre difficoltà



(Pivello, Principiante e Veterano), il suono e infine il tipo di missione (lunga o breve).
Con un traduttore ho cercato di impostare al meglio, ma durante la recensione ho tolto le texture al pavimento.
La velocità a tutto schermo è molto buona nella configurazione A500 che, tuttavia, richiede 2 MB di memoria (1 MB Chip RAM + 1 MB di Slow Fast).
Come il gioco precedente funziona solo con il joystick, la qualità delle texture mi pare migliore dell'altro titolo, ci sono anche più cose sullo schermo perché quando fate esplodere un barile questo rimane in fiamme ben colorate e animate.
Stesso sistema di rotazione quando vi avvicinate ad un oggetto in primo piano e in quel momento sembra che sia lo scenario a ruotare intorno a voi.

Amiga= 9

Eccellente clone di Wolfenstein e forse anche più bello dal punto di vista delle texture e che non vi farà rimpiangere la mancata conversione.
Si gioca bene, ci sono un sacco di oggetti da raccogliere di vario tipo, l'esplorazione è tipica di questi titoli, c'è anche una mappa elettronica per aiutarvi a non perdervi dato che lo scenario è monotono e tende a farvi perdere l'orientamento.
Tante opzioni per configurarlo in base alla potenza del vostro Amiga.



Atari ST (1992, Power-fist)

Gold

Nostram è un gioco di piattaforme per Atari ST scelto perché dopo quel bellissimo titolo dello scorso numero, sono stato attratto da alcune immagini veramente belle e in cui si percepiva una realizzazione veramente grandiosa.
Questo genere di giochi, generalmente, sono sempre quelli più adatti a sfruttare determinati hardware



rispetto ad altri in cui vengono esaltati tutti gli elementi come grafica, musica, effetti sonori e giocabilità.
Non ci sono informazioni molto dettagliate su questo titolo e quindi nemmeno se era commerciale oppure P.D o Shareware. Alcuni fonti lo davano per un MIA (Missin in Action) perché le fonti di distribuzione spesso erano delle riviste che poi nel tempo si perdeva ogni traccia.
Ha una storia di misticismo perché narra di una torre che fu costruita molto prima che l'uomo apparisse sulla Terra ed eretta da forze sconosciute.
Voi siete un prode avventuriero che vuole scoprire che cosa si nasconde al suo interno, chi l'ha costruita e se ci sono delle minacce per il mondo. Tutti quelli che lo hanno fatto prima di voi non sono più ritornati indietro per raccontarlo.

La sensazione che manchi qualche cosa c'è fin da subito perché avete diverse bellissime schermate disegnate in cui viene raccontata la storia che vi ho riassunto che però non ha nessuna musica e quando iniziate la partita stessa cosa. Ci sono degli effetti sonori quando la vostra arma, una specie di lama rotante a tre punte, colpisce un mostro dalle fattezze innominabili e quando raccogliete degli oggetti. Dal punto di vista sonoro non si può dire niente perché di fatto c'è poca roba anche se alcuni jingle sonori sono qualitativamente tipici del chip audio dell' ST.
Avete le classiche tre vite e un po' di



energia per ciascuna di esse dato che i pochi mostri che incontrate hanno una resistenza elevatissima negli scontri faccia a faccia, mentre se li colpite alle spalle sono più vulnerabili.
La torre è costruita come un enorme labirinto a piattaforme ed è multi direzionale perché potete andare in alto, in basso, a destra e sinistra; ci sono delle porte per andare in altre stanze da esplorare allo stesso modo.
La giocabiltà è buona, la grafica, come già accennato, è davvero curata in maniera perfetta sia nei colori sia nella qualità del disegno.
Mi piace che ogni stanza che visitate ha un suo nome che descrive cosa potete aspettarvi sia in termine di esplorazione che eventuali nemici.



Atari ST= 9

Eccellente sotto tutti i punti di vista. Giocabilità eccellente anche se forse qualche nemico in più non avrebbe guastato l'atmosfera.
Inizialmente sembra privo di nemici e quindi noioso, ma addentrandovi nella Torre le cose cambiano pur rimanendo abbastanza sobrio e quindi lo giocate più che volentieri.



Apple II GS (1990, Ready-soft)

Silver

Space Ace è un "Laser Game" ossia uno di quelli realizzati come un cartone animato e come tale funziona lasciandovi intervenire solamente in alcune situazioni, una meccanica di gioco che divide la comunità dei giocatori: una parte gli piace questo tipo di interazione perché sono ammaliati da un disegno tipico di un cartone animato televisivo in cui interagite per aiutare il protagonista e altri invece che preferiscono controllare totalmente l'eroe sullo schermo.
Probabilmente la mole di grafica, di audio e il tipo di gioco non permettevano un controllo totale e quindi intervenivate solamente premendo il pulsante del joystick o muovendo la levetta nella giusta direzione e poi guardare l'animazione che va avanti da sola.
Nei Laser Game non avete nessuna indicazione su cosa fare e in base a quello che vedete sullo schermo dovete decidere come agire sul joystick e nel 99% dei casi è una azione sbagliata.



Per imparare cosa fare, bisogna giocare migliaia di volte e imparare a memoria le scene, scriverle su un foglio perché è molto difficile. Altri giochi invece avevano degli aiuti sullo schermo (dei suggerimenti visivi su quando premere il pulsante del joystick o una direzione da prendere).



Space Ace è un clone di Dragon's Lair ambientato nello Spazio in cui voi siete "Ace" in cui il perfido Comandante Borf rapisce la vostra fidanzata e vi trasforma in un bambino con un raggio molecolare. In questa nuova forma prendete il nome di Dexter.
Lo scopo è quello di non essere eliminato da Borf, ritornare ad essere l'eroe Ace e salvare la vostra ragazza Kimberley.

La versione per l'Apple IIGS non è diversa dalle altre e può contare su una grafica a 16-bit veramente bella e un audio che non vi farà rimpiangere l'originale. Alcune scene animate che riguardano quelle della morte sono molto lente.
E' un gioco difficile per il fatto che dovete fare la mossa giusta in quel preciso istante previsto dal gioco - fatto mezzo secondo prima o mezzo secondo dopo equivale a perdere una vita. Se siete alla prima scena ogni vita persa vi obbliga a riguardare alcune sequenze non necessarie.
A me piacciono questi giochi solo se hanno dei suggerimenti sullo schermo perché anche se sapete a memoria cosa fare, non sarete mai pronti a farlo in quel preciso istante.



Apple IIGS= 8

E' un cartone animato a tutti gli effetti e notoriamente l'Apple IIGS ha un suono che forse è uno dei migliori di quel periodo.
E' la giocabilità il suo problema perché fare le mosse in quel preciso istante è difficile anche per quelli che lo conoscono a memoria e sanno dove e quando intervenire.
Per i fan puri di questo genere aggiunteci 1 punto in più al voto perché chi riesce a finirlo si gode veramente un cartone animato a tutti gli effetti.


GIOCHI
RECENTI



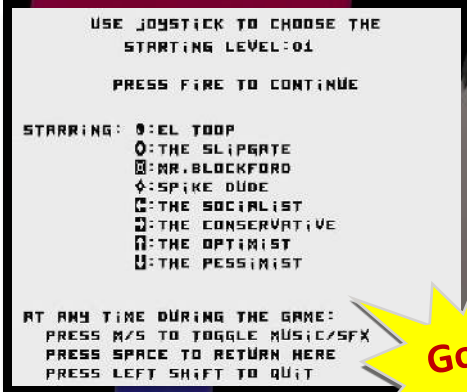
WILCZA BUDA

E' una demo uscita nel 2020 per Amiga e quindi la versione finale sarà presumibilmente nel 2021 e sarà un'avventura grafica in FMV con luoghi e personaggi reali della vita di tutti i giorni.
I programmatori per invogliare a conoscere questo gioco hanno messo un codice al suo interno che viene mostrato quando finite la demo e che dovete inviare a loro tramite il loro sito (che trovate cliccando sul nome di questo gioco) per sperare di ottenere la versione completa.
La demo è disponibile in varie configurazioni di kickstart e di memoria e una già pronta per essere avviata da HardDisk (in questo caso bisogna copiare un font dalla cartella del gioco alla cartella Font di sistema). Richiede comunque come minimo 1 MB Chip RAM e 1,5 MB di Slow Fast.
E' un'avventura in prima persona simile a Myst con immagini fotografiche reali perché prese da posti e persone del 2020. Le foto hanno una sorta di animazione perché le persone muovono la bocca per parlare e di certo danno un buon realismo.
A differenza di Myst non vi spostate cliccando sullo schermo, ma con le icone e il risultato è molto simile; gli eventuali oggetti da raccogliere pur facendo parte dello sfondo sono meglio evidenziati.

In questa demo ovviamente su un solo dischetto non c'è traccia di FMV e se quest'avventura lo sarà bisogna aspettarne l'uscita.



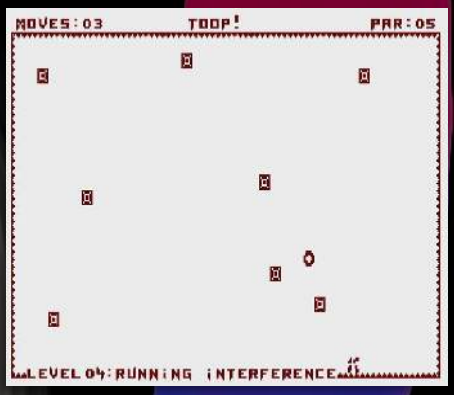
E' un'avventura OCS che ha una ottima qualità fotografica in prima persona condita da una eccellente musica degna del miglior film investigativo e di mistero da scoprire.
Non bisogna focalizzarsi sul discorso "FMV" perchè questa è una demo che da una piccola idea di come sarà il gioco finale.
Ho trovato questa avventura molto intrigante e si gioca bene malgrado i caricamenti da disco sono molto lenti.

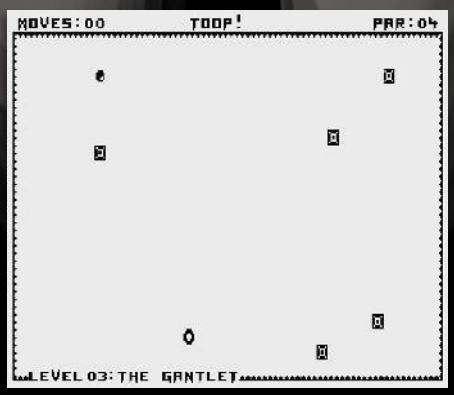


Gold

Toop

E' un nuovissimo gioco per Atari ST ed è un rompicapo molto divertente soprattutto perché l'idea che sta alla sua base è geniale e così semplice che una volta iniziato a giocare la sfida che vi lancia è inresistibile.
O voi siete una pallina o siete chi la controlla, lo scopo è quello di farla arrivare ad un traguardo che è una buca che si trova in mezzo allo schermo e questa palla non ha controllo. Una volta lanciata non si può fermare, ne cambiare direzione.
Sullo schermo ci sono dei blocchi con i quali dovete fermare e far cambiare direzione alla palla in modo che finisca nella buca.
La difficoltà è ottimamente bel calibrata e livello dopo livello vengono aggiunte delle difficoltà che sono graduali e questo vi permette di apprezzarlo ancora di più.
E' un rompicapo che richiede buon occhio perché dovete guardare lo schermo e cercare di capire la direzione da prendere.





Il successo di questo gioco non è la grafica come vedete bene, ma la sua giocabilità che ultimamente non trovo in giochi destinate a queste piattaforme vintage dove si cerca di sfruttare la grafica oltre i propri limiti quando poi Toop insegna cosa vuol dire divertirsi davvero.

RECENSIONI BREVI



T-UFO

Gold

che vuole conquistare il nostro Pianeta.
I livelli sono tutti diversi di ottima qualità nel disegno e nei colori degli scenari, ma anche degli alieni perché da un livello all'altro cambiano di tipo e il modo di attaccare.
Dopo un po' di tempo nel livello in corso passate ad uno nuovo in cui non sapete quale sarà il vostro nemico e quale potenza distruttiva può avere.
Il SEUCK è un motore che in passato era molto deludente con titoli noiosi, ma recentemente molti programmatori sono riusciti a strappare il meglio delle qualità del Commodore 64.

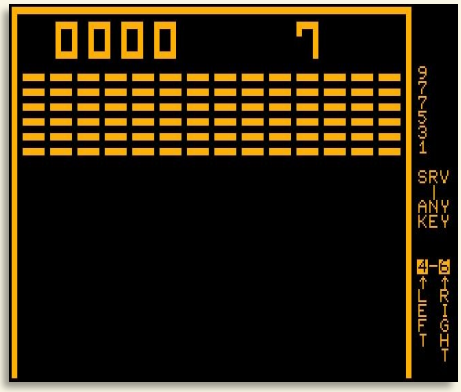


E' uno sparatutto scritto con il SEUCK nel 2015 e di buona qualità sia nella grafica che nel sonoro. La musica iniziale ha un qualcosa di già sentito non come melodia, ma come arrangiamenti ed è molto bella da ascoltare prima di iniziare a giocare.
Durante la partita ci sono solo effetti sonori, ma sarete presi dall'azione e quindi meglio avere solo quelli.
Voi siete un carro lancia missili con lo scopo di fermare una invasione aliena



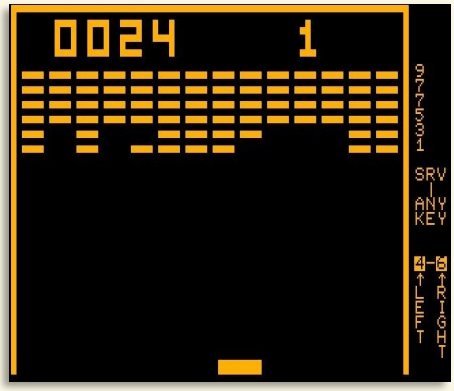
Commodore 64= 9

Eccellente sparatutto costruito in maniera buona e intelligente con una difficoltà ben calibrata e ogni livello è diverso dal precedente con una qualità dei paesaggi molto elevata e una giocabilità degna del miglior gioco scritto con un linguaggio di programmazione classico.



Breakout

Questo gioco non ha bisogno di presentazioni perché è ben famoso in cui dovete rompere un muro formato da vari mattoni usando una palla che viene lanciata da una racchetta che si sposta a destra e sinistra in fondo allo schermo.
E' un titolo molto amato e molto più di altri ha dato inizio ad un genere che nel tempo ha avuto tanti cloni, tanti giochi che si sono ispirati ad esso, tantissimi remake e versioni rimasterizzate.
Questa versione è molto primitiva, una del 1980 sul Commodore PET in cui la pallina è uno sprite quadrato, non ci sono bonus che migliorano o peggiorano la giocabilità, non c'è l'accelerazione della palla dopo un certo numero di rimbalzi e non credo che ci siano altri livelli.
I mattoni sono tutti uguali tranne per il fatto che hanno punti diversi in base su quale linea sono. Le vite sono tante pur essendo a prima vista facile, ma forse è questa sua semplicità che nasconde la difficoltà del perdere la pallina in uso.





Commodore PET= 7

Il buon vecchio Breakout o forse il primo (escludendo "Super Breakout" della versione Arcade del 1978 che è un po' diverso).



Gold

STAR BLAZER

Ogni volta che vedo in un videogioco questo nome mi viene sempre in mente il cartone animato omonimo che non centra mai niente.
Difatti anche questo titolo è uno sparatutto a scorrimento orizzontale con visuale laterale in cui dovete distruggere i nemici in aria e colpire anche le installazione sul terreno.
La meccanica di gioco assomiglia molto a Scramble (o Skramble in base alle varie versioni) anche se i paesaggi sono totalmente pianeggianti.
I vari livelli sono delle missioni da completare; avete due tipi di armi: Laser e Bombe.
La prima la potete usare solo se rimanete ad una certa quota per distruggere aerei nemici, mentre se vi abbassate vicino al terreno passate automaticamente alle bombe. Non le potete usare entrambe perché servono per distruggere ciascuna un determinato obiettivo.
I laser sono infiniti, mentre avete solo 30 bombe, ma di tanto in tanto un aereo alleato lancia un paracadute per recuperare quelle che avete usato.

Gioco bellissimo, divertente e una giocabilità con una difficoltà calibrata per ogni livello che poi ha anche una missione da completare.
Bello anche tecnicamente e quindi ve lo raccomando.



Apple II= 9

Uno sparatutto davvero ben costruito con vari livelli impostati come missioni che ognuno di questi ha una sua difficoltà.

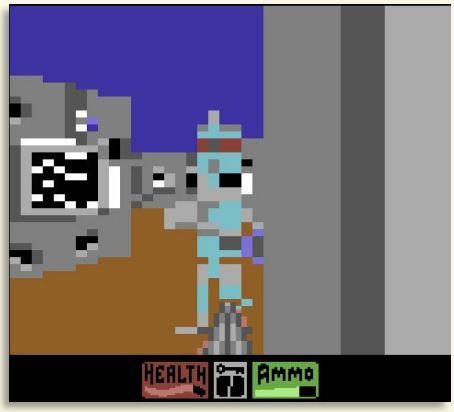


Gold

Mood

Dopo Doom 128 che mostra un motore decisamente in 3D (vero o falso che sia) ecco che questo gioco è proprio Doom perché avete uno scenario tridimensionale e una mappa labirintica formata da muri con delle texture (grossolane, ma pur sempre di questo tipo) con vari colori e varie forme per creare un ambiente molto realistico.
Ci sono armi da trovare che sono quelle tipiche di Doom, ci sono le munizione e poi anche i nemici che vi attaccano e con i quali dovete trovare l'arma giusta per sconfiggerli alla svelta.
E' basato su una giocabilità semplice: distruggere tutto quello che si muove sullo schermo perché è letale.
Devo dire che nella sua semplicità la sensazione è proprio quella di Doom, di esplorare ambienti in 3D con l'ansia che dietro un angolo ci sia un nemico.

Molto ben fatto come grafica anche se comunque proporzionale alle caratteristiche del Computer. A me piace molto e la giocabilità è davvero buona.



Commodore 128= 9

Doom su un Commodore 128 davvero molto ben riuscito e la grafica grossolana non lo pregiudica in nessun modo perché è fluida. Divertimento assicurato.

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

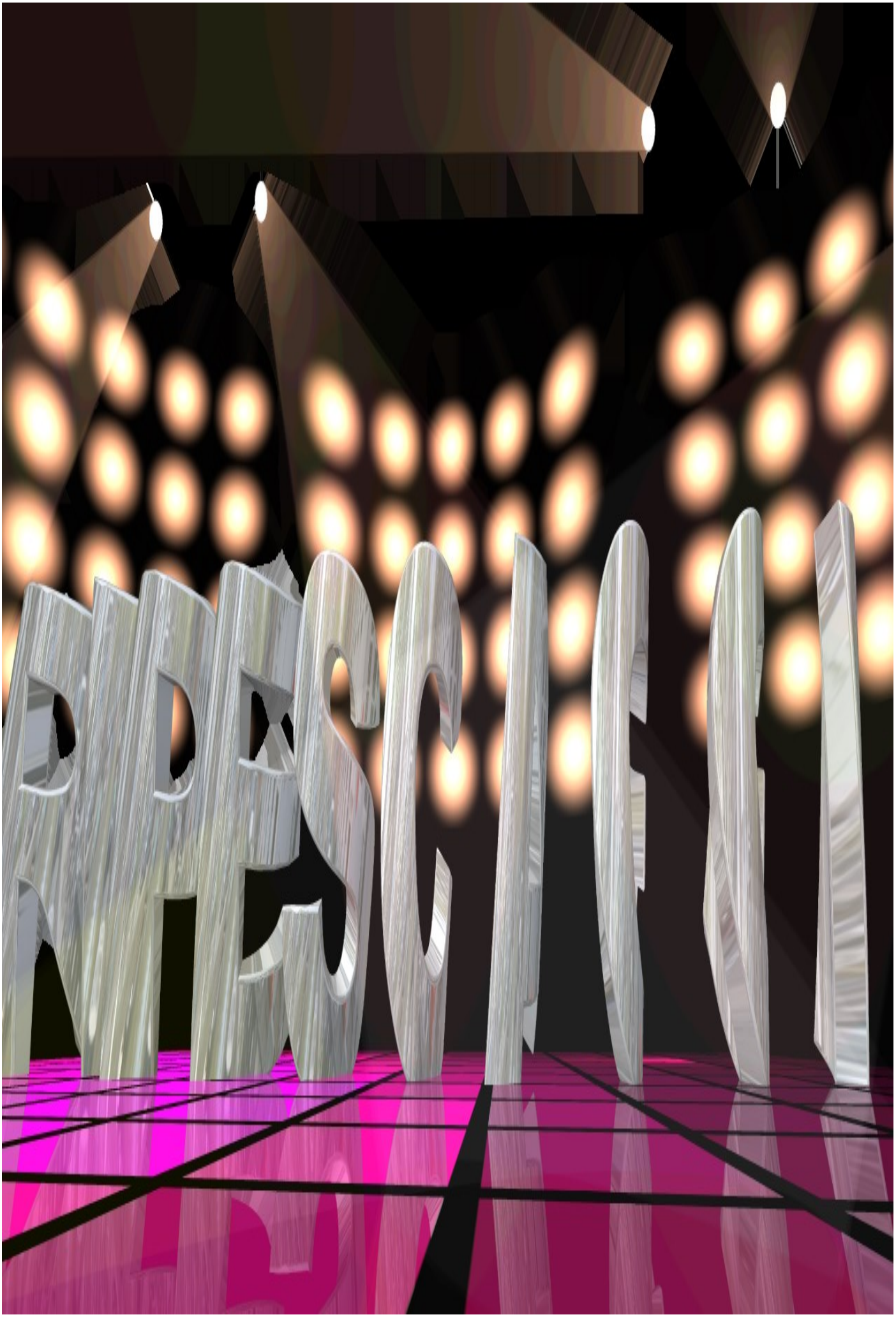
- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)


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):





CD32, DOS CD-ROM

1994-1995, Team 17

Silver

Tower Assault è il terzo gioco della serie Alien Breed ideato da Team 17 ed è uno sparatutto con visuale dall'alto in 2D.
Il gioco esce nel 1994 per Amiga AGA e PC sia in versione floppy che CD-ROM.
Una stazione spaziale nello spazio profondo riceve una chiamata d'emergenza da una struttura di scienziati che si trovano su un pianeta disabitato.
Senza sapere a quali rischi si potrà andare incontro, un piccolo gruppo di soldati viene inviato su questo pianeta per cercare i superstiti ed eliminare eventuali minacce.
Non appena il gruppo si avvicina alla struttura, le difese laser automatiche si attivano e attaccano i caccia abbattendoli uno ad uno.
Alla carneficina sopravvivono solo due soldati che però precipitano con il loro caccia nei pressi della base.
A questo punto prendete il controllo di uno dei due e iniziate la missione di salvataggio.
La meccanica di gioco è quella di uno sparatutto con visuale dall'alto e ricorda molto *Gauntlet* per l'esplorazione di labirinti, la ricerca di chiavi per aprire porte e trovare l'uscita per il livello successivo.
Tower Assault usa il motore di Alien Breed II modificato che aggiunge più uscite ad ogni livello, lo rende molto meno lineare rispetto al precedente e ci sono più di 276 modi per completare il gioco.
Questa non linearità però lo rende molto più difficile perchè potendo agire come si vuole porta un po' a perdersi tra i vari livelli che sono abbastanza simili; allo stesso tempo, tuttavia, avere più uscite per ogni livello dovrebbe aiutare a vincere la frustrazione anche per chi non ama questo genere di giochi.

Un'altra aggiunta rispetto al precedente capitolo è la modalità "Retreat-Mode" che permette al giocatore di sparare e indietreggiare allo stesso tempo anche se leggermente meno veloci.
Il gioco sta su un solo CD-ROM che per l'occasione aggiunge l'intro in Full Motion Video che per l'epoca era abbastanza inusuale.
Nella versione CD32 è inclusa la versione completa di **Alien Breed II - The Horror Continues AGA**.
La versione DOS fu portato da East Point Software e nella versione floppy non ha la non linearità della versione Amiga, mentre la versione su CD è identica in tutto e per tutto alla versione CD32, ma nel CD non è incluso Alien Breed II malgrado sulla scatola fosse indicato il contrario.
Le animazioni della versione PC sono a tutto schermo rispetto alla versione CD32 che invece sono ad 1/4 di schermo.







CD32= 8 | DOS CD= 8

Sparatutto molto impegnativo che grazie alla sua non linearità da una longevità notevole al gioco e l'intro cinematografica lo fa apprezzare di più. Peccato solo che la versione Amiga non abbia le animazioni a tutto schermo come la versione PC. La giocabilità è molto soggettiva perché può piacere oppure no.



CD32 - DOS

1993, Electronic Arts

Bronze

L'unica avventura prodotta da Terra Nova Development non ha avuto lo stesso successo che hanno avuto quelle dello stesso periodo come *Myst* e *The 7th Guest*.



La storia è tratta dalla mitologia Greca.

L'avventura inizia quando il giocatore torna a casa dal lavoro con la metropolitana e improvvisamente il treno viene trasportato in una dimensione alternativa. Qui un personaggio illusorio, Deadalus, spiega che Re Minos lo ha obbligato a creare un labirinto che si estende nel continuum spazio-temporale.

Re Minus userà questo labirinto per conquistare tutto il tempo e lo spazio grazie al suo esercito soprannaturale.

Deadalus chiede al giocatore di distruggere questo labirinto per impedire che Re Minos possa completare la sua conquista.

E' un avventura grafica, ma ha una interfaccia molto diversa dalle solite che si è abituati a vedere in questo periodo e malgrado abbia un controllo differente le icone sono di facile comprensione e ci vorrà molto poco a conoscerle.

Labyrinth of Time è un gioco molto simile come grafica a quella vista in Myst e lo spostamento tra una locazione e l'atra avviene più o meno allo stesso modo.

In pratica ci si sposta tra immagini statiche che cercano di dare la sensazione di movimento che a sua volta viene gestito da tre icone a forma di cursore che si devono usare per spostare il giocatore in avanti, a destra e a sinistra, mentre per tornare indietro bisogna fare un giro completo a destra o sinistra.

TECNICAMENTE E'...

...Realizzato discretamente bene e la grafica è davvero funzionale anche se non è si è davanti ad un capolavoro da questo punto di vista.

La grafica nell'introduzione sono proprio fotografie anche se la qualità non è molto elevata (immagino abbiano dovuto comprimerle a discapito della qualità), mentre quella usata per descrivere gli ambienti è disegnata molto bene e permette al giocatore di esaminare bene l'ambiente che lo circonda.

Un'altra caratteristica tipica delle avventure grafiche è l'audio che in Labyrinth of Time è sempre presente e immedesima il giocatore nella trama ed è perfettamente adattata a questo scopo.

Le due versioni sono praticamente identiche a parte la versione CD32 che differisce dalla versione PC per l'interfaccia leggermente diversa, per alcune opzioni nascoste attivabili con il tasto destro del mouse.

Nel 2004 il gioco viene ripubblicato con alcune migliorie rispetto all'originale e la versione Amiga diventa gratuita e scaricabile da Aminet o dal sito ufficiale.

Un avventura grafica che per certi versi ricorda un po' Myst come meccanica di gioco e per il fatto di avere



delle immagini fotografiche tra cui spostarsi e dove cercare oggetti e indizi.

La versione per CD32 risente un po' della velocità del processore e un CD non particolarmente veloce, ma è comunque un gioco da riscoprire per la comunità Amiga soprattutto dal fatto che ora è un gioco completamente gratuito.

CD32= 7 | DOS= 7

Un avventura simil Myst che piacerà per la sua stranezza rispetto ad altre avventure classiche, ma è anche un gioco da riscoprire perché non ha avuto forse quel successo che si sarebbe meritato.

La versione per Amiga, dal 2004, è liberamente scaricabile da Aminet, quindi non ci sono più scuse per non giocarlo.



Silver

Tra il 1993 e 1994 Psygnosis realizza un gioco di genere sparatutto in 3D con splendide animazioni in FMV che sono state realizzate su Workstation Silicon Graphics.
Il gioco si svolge sul pianeta Bodor che si trova nel Sistema Bator dominato dalle due grandi corporazioni Cybertech e Axiom che sono in competizione per il dominio interplanetario.
Axiom infetta il corpo del presidente della Cybertech, Korsby, con dei microscopici droidi che sono stati progettati per penetrare nel suo cervello e prenderne il controllo.
Cybertech conosce questo piano e per salvarlo, miniaturizza dei soldati che vengono iniettati nel corpo del loro presidente con lo scopo di distruggere questi droidi e impedire che possano controllare la sua mente.
Microcosm è un gioco realizzato molto bene per ogni piattaforma su cui è uscito e sfrutta come si deve tutto l'hardware a disposizione. La versione CD32 sfrutta l'Akiko, un chip progettato proprio per questo scopo.
Il gioco in se assomiglia molto a Descent ed è stato fortemente ispirato dal film "Fantastic Voyage" del 1966.
Un'altra sua caratteristica è l'uso Intenso di video in full-motion, grafica frattale in alta qualità (per simulare muri di vene e arterie), musica e effetti digitali.
Il gioco fu visto in una demo del 1991 per Amiga CDTV e fu anche prevista una versione per CD-i che però venne quasi subito cancellata, anche se esiste tutt'ora un prototipo.
La piattaforma di riferimento per questo gioco è l'FM-Town Marty che aveva delle caratteristiche hardware per riuscire a realizzare qualcosa di maestoso ed è difatti la versione migliore anche perché ha una traccia in esclusiva di Rick Wakeman, mentre tutte le altre versioni hanno una traccia di Tim Wright.



La versione CD32 non è da meno rispetto alle altre e riesce, grazie ad un ottima ottimizzazione da parte di Psygnosis sulla compressione frattale, a offrire animazioni fluide senza scatti e video in alta qualità senza usare l'MPEG Hardware.
E' realizzato tecnicamente bene su ogni piattaforma, ma come gioco è abbastanza ripetitivo e alla lunga anche un po' noioso perché la guida è automatica e voi dovete solo puntare il mirino e sparare. Inizialmente siete sopraffatti dalla grafica e delle animazione in FMV, ma poi questo entusiasmo diminuisce molto in fretta.
Ha un valore importante per le caratteristiche tipo i filmati in FMV a tutto schermo di qualità, paesaggi frattali e sfruttamento delle risorse hardware. Probabilmente era e rimarrà uno dei migliori da questo punto di vista, mentre la giocabilità sa di Laser Game.





Microcosm= 8

Graficamente si meriterebbe la medaglia d'oro, ma alla fine la grafica non fa il gioco.
Bello da vedere, bellissima l'introduzione animata, ma poi quando si comincia a giocare veramente, dopo l'entusiasmo iniziale, arriva la doccia fredda su cosa è veramente questo gioco anche per le poche scelte durante l'azione vera e propria.

Console Forever

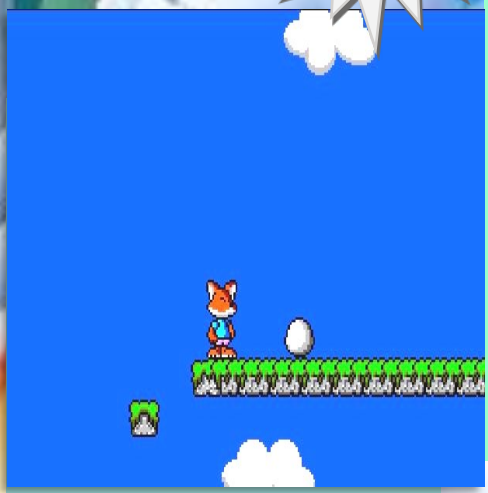


Console Forever



Silver

di dove si trovano e come interagiscono.
Il nome è ambiguo perché il protagonista non è uno solo, ma potete usare altri personaggi, ognuno dei quali ha delle caratteristiche uniche. Tutti e tre comunque possono tirare pugni, calci, saltare e alcuni nemici li potete uccidere nella maniera classica: saltargli in testa.
E' difficile e forse un po' frustrante per il fatto che se perdete una vita ricominciate dall'inizio del livello (io non ho trovato nessun tipo di checkpoint). La difficoltà tutto sommato mi pare ben calibrata perché i nemici li potete uccidere in vari modi.



Psycho Fox (1989, Sega - Sega Master System)

E' un gioco di piattaforme che non appena premete il pulsante di avvio del joypad sembra vagamente ispirato a Wonder Boy per via di alcuni elementi come delle uova da rompere per trovare dei bonus, ma anche dei nemici; ogni livello termina con un Boss da sconfiggere che sono diversi per i primi livelli e poi negli ultimi livelli sono uguali ai precedenti.
E' un gioco molto giapponese nello stile di disegno dei personaggi, delle loro animazioni e anche il contesto

Atari Lynx= 8

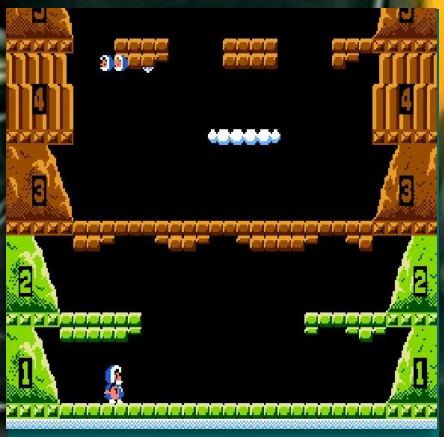
E' sicuramente un eccellente gioco di piattaforme realizzato tecnicamente bene con bella grafica e buon sonoro. Difficilissimo per il fatto di avere quella sensazione di scivolare un pò sulle piattaforme e non avere dei checkpoint oppure non ripartire dal punto in cui siete morti.

Bronze



Ice Climber (1985, Nintendo - NES)

Un gioco di piattaforme in cui dovete scalare 32 montagne diverse e arrivare in cima attraverso delle piattaforme che sono difese da creature che abitano in questi posti che non sono contente che voi le disturbiate. In più anche la natura ce l'ha con voi e infatti dovete stare attenti ad oggetti che di tanto vi possono colpire, piattaforme scivolose perché sono ghiacciate oppure si rompono sotto il vostro peso.
Voi siete armati di un martello per stordire queste creature arrabbiate e usarlo anche per rompere le piatta-



forme e creare un buco da cui passare e così facendo arrampicarvi fino in cima.
Buona cosa è che se perdete una vita ripartite esattamente dove l'avete persa e in questo gioco è importante. Tra un livello e l'altro c'è anche un livello bonus.
32 Montagne sono tante; è vero che sono molto diverse e ogni volta dovete vedere come meglio affrontarle, tuttavia, per non renderlo noioso potete scegliere da quale iniziare.

Un NES che sembra sfruttato in maniera impeccabile con una cura della grafica, delle animazioni, del sonoro, della giocabilità e una difficoltà davvero ben calibrata.

NES= 9

**Come già detto nella recensione è un gioco perfetto dove ogni cosa è stata realizzata per divertire ai massimi livelli.
Forse 32 livelli sono troppi perché a lungo andare stancano, però ci sta.**



ti della Aki-Do Forces che devono difendere l'universo da alieni che lo vogliono conquistare come in questo caso.
La visuale è in terza persona e avete un mirino sullo schermo che aggancia automaticamente i nemici e voi dovete colpirli con i vostri laser oppure missili.
Sette livelli divisi tra spazio e pianeti vari e tantissima grafica 3D.



Vortex - (1994, Electro Brain - SNES)

E' uno sparatutto in 3D poligonale che sfrutta il processore SuperFX1 per strabiliarvi con la sua bellissima grafica e meccanica di gioco che ricorda parecchio *Star Fox*.
La differenza sostanziale tra i due titoli è che in Vortex potete trasformare il vostro veicolo in un robot, in un caccia sonico, in un veicolo terrestre e in un veicolo corazzato (invulnerabile).
Di certo avere accesso a tutte queste trasformazioni è importante perché nei vari livelli dovrete scegliere quella più adatta per affrontare i vari nemici e i pericoli. I giochi in cui c'è un trasformabile a disposizione hanno sempre un fascino tutto particolare e anche per vedere la fase di trasformazione .
Voi fate parte di un gruppo di solda-

SNES= 9

**Quando ci sono giochi in 3D poligonali di alta qualità in queste vecchissime Console in cui questa grafica non era una cosa normale, è veramente fantastico.
La giocabilità è davvero buona e il 3D è fatto bene. Anche la fluidità è abbastanza buona.**


Education
Shift

Educativo: Basic



EXL100 (1985, Infogrames)

Gold

E' un educativo rivolto alla scoperta del modo di funzionare dell'EXEL100 a partire dall'hardware fino al software e fa parte di una serie scritta per quasi tutti i computer esistenti sia vintage sia moderni. Questi programmi non sono realizzati dal produttore, ma da Software House che realizzano un programma



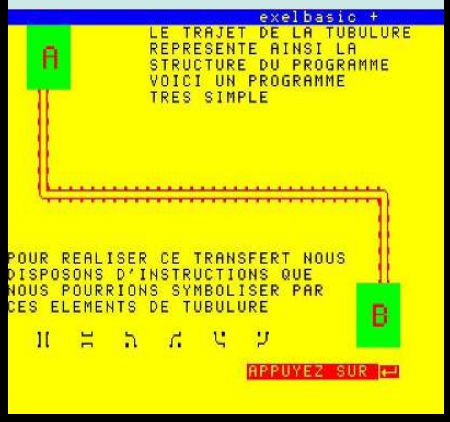


per aiutarvi ad usare meglio la vostra piattaforma, ad imparare ad usare la tastiera, il mouse e vari principi di funzionamento.
Io l'avevo trovato anche su Amiga quando ormai lo conoscevo alla perfezione, ma sono sempre belli da





provare.
Questo programma vi spiega dall'inizio cosa è un Computer, cosa c'è dentro e come funziona e voi dovete solo leggere e imparare.
Finita la parte hardware si passa a quella software in particolare a come realizzare programmi in basic e ci sono una lunga serie di listati, esempi tutti spiegati in dettaglio.



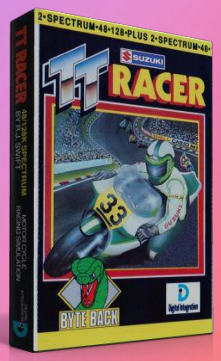


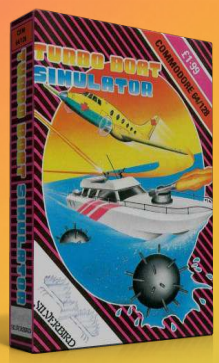


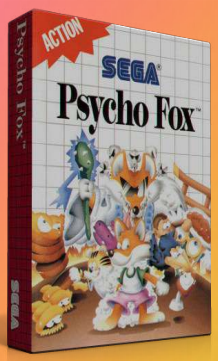
EXL100= 9

Un educativo che cerca di spiegarvi con pochi tecnicismi come funziona un Computer e i primi passi per programmare in basic. Ben riuscito grazie ad un struttura ben costruita.

Box Art: Copertine in 3D













Volume 7, Numero 2
Febbraio 2021

REV'N'GE!



Top 3

Energy of Wok



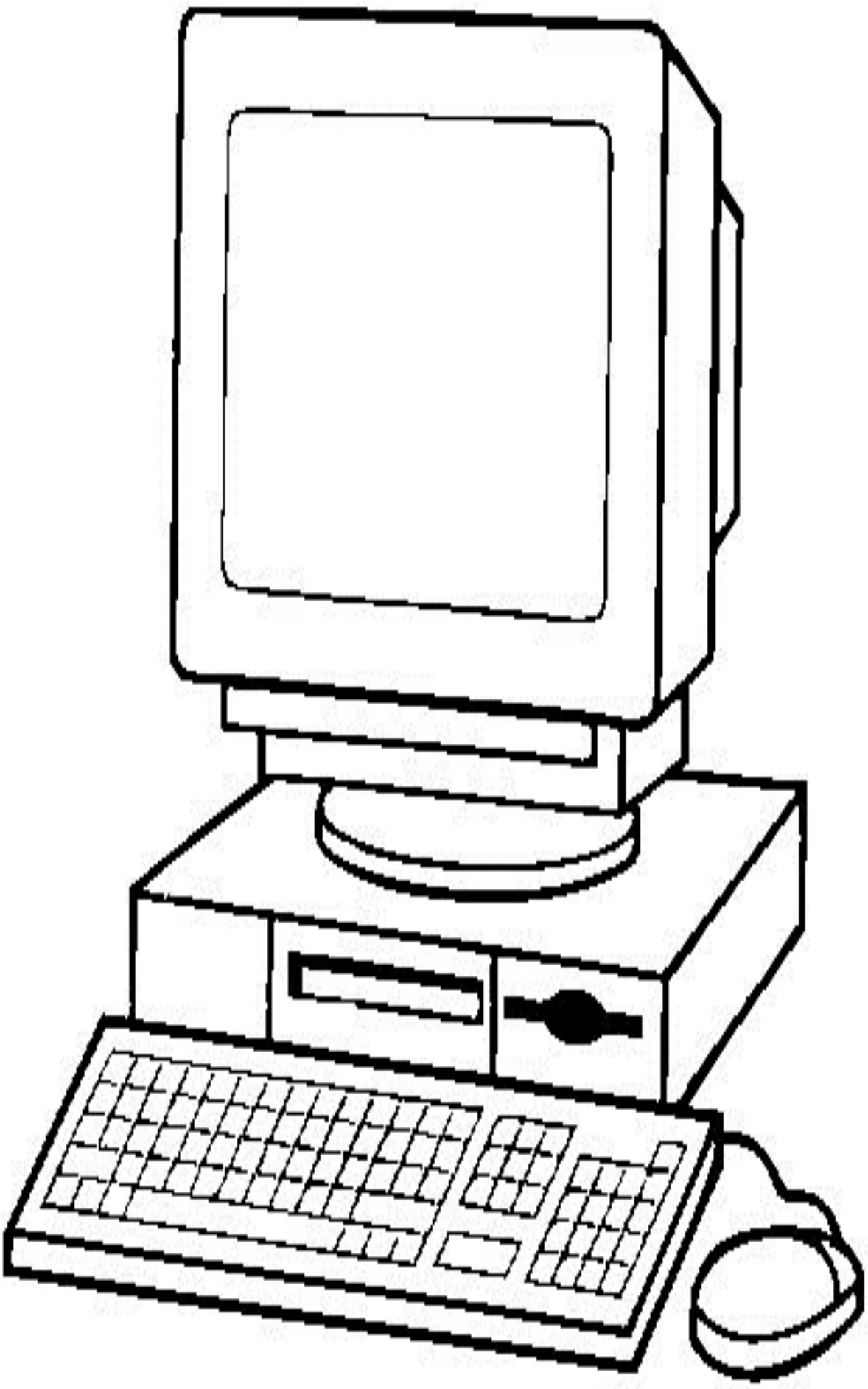
Nostram



Toop

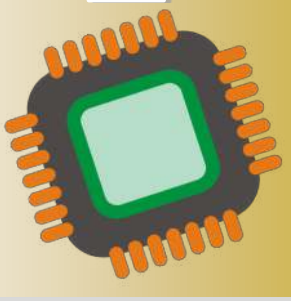



Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Hardware

Memoria di Massa: Parte 2



CD-ROM:
Creato nel 1986 da Philips e Sony, il CD-ROM è certamente il supporto informatico più usato nello sviluppo del software.
Tecnicamente il CD-ROM è un disco di 12 cm di diametro, 1,2 mm di spessore, pesa 15 grammi e ha una superficie riflettente in alluminio in mezzo a due strati di plastica trasparente.
I dati sono rappresentati nella parte riflettente attraverso piccoli fori.
Il raggio laser, emesso dalla testina del lettore, si riflette su questa superficie ed è captato da un componente fotosensibile.
In presenza di un foro, l'angolo di incidenza del raggio varia, viene deviato e solo una piccola porzione della luce raggiunge il ricevitore. E' responsabilità del circuito elettrico del lettore interpretare le variazioni di radiazione.
Contrariamente ai dischetti, i CD-ROM sono pressati a partire da una matrice e non copiati uno per uno. Per questo motivo era molto più costoso produrre qualche unità, ma i prezzi sarebbe scesi rapidamente soprattutto quando la produzione raggiunse le migliaia di unità. Un altro vantaggio del CD-ROM è la difficoltà di copiarlo facilmente e questo lo rendeva interessante per chi cercava di combattere la pirateria.
Il meccanismo di un lettore CD-ROM è simile, nel principio, a quello di un lettore di dischetti. Ha un motore che assicura la rotazione del disco, un altro per il movimento della testina del laser e un ultimo per l'inserimento e l'espulsione del disco.
A seconda dei tipo di lettore, il disco può essere collocato in un alloggiamento protettivo (chiamato Caddy) prima dell'inserimento o collocato in un cassetto come un lettore CD audio convenzionale.
La maggior parte dei modelli ha una presa per le cuffie, una rotellina per il controllo del volume e uscite audio dato che la maggior parte dei lettori CD-ROM permettevano di leggere le tracce audio in base al software disponibile.
Per fare un confronto con un hard Disk, il CD-ROM ha un tempo di accesso molto meno veloce; una velocità di 300 ms era considerata un ottima velocità per un CD-ROM.
La capacità dati di un lettore CD è tra i 650 e i 900 MB.
I Dischi Audio Digitali Compatti (CDDA) trasmettono i loro dati a 44100 Hz utilizzando 2 canali a 16 bit ciascuno.
44100 Hz x2 canali x2 bit = 172 Kb/s per un CD-ROM è un dato catastrofico perché possono verificarsi degli errori e per prevenirli sono presenti dei codici di correzione degli errori (ECC).
Sui primi lettori CD a singola velocità, quindi a 150 Kb/s questi errori erano frequenti, ma sui lettori più moderni, quindi da 300 Kb/s le cose andavano decisamente meglio e alcune schede controller per PC compatibili permettevano un accesso 10 volte superiore evitando quindi qualsiasi errore.
Un CD-ROM non è diviso in cilindri come i supporti magnetici classici. I dati sono registrati su una unica pista a spirale e i settori si trovano a seguire gli uni sugli altri. Questi hanno tutti la stessa dimensione e il lettore deve adattare la velocità di rotazione del disco a seconda che la testina del lettore si trovi verso il centro o verso l'esterno del disco.
I dati sono registrati alla stessa densità dall'esterno al centro del disco e ci saranno quindi più informazioni verso l'esterno che all'interno.
Questo però non ha importanza per quanto riguarda un CD Audio, ma gli accessi aleatori su un CD-ROM impongono delle accelerazioni e decelerazioni della velocità di rotazione del disco e questo era uno dei problemi che hanno impedito per molto tempo la realizzazione di lettori più veloci.
Un altro fattore di relativa lentezza è il peso delle testine ottiche che tendono ad essere più pesanti delle testine magnetiche. La loro superiore inerzia allunga il tempo di stabilizzazione su una nuova area.
Per superare questi limiti e creare dei lettori più veloci, si sarebbe dovuto abbandonare la compatibilità con i CD -Audio e creare un nuovo tipo di laser che potesse lavorare su uno spettro luminoso differente.
In effetti, Sony, Pioneer e Toshiba stavano lavorando su un laser che lavorava su uno spettro luminoso blu e i laser di allora invece erano su una lunghezza d'onda rossa (invisibile ad occhio nudo). Questo nuovo fascio offriva grandiose prestazioni al lettore e permetteva una più grande densità di informazioni. Le capacità di un disco di questo formato era di 10 GB (Super Density Disk).
"*iI Blue Ray? In effetti lo sviluppo di un laser sullo spettro blu e grandi capacità ricordano proprio lui e ci stavano già dietro negli anni '90. Chissà se qualcuno lo ha mai visto questo Super Density Disk*"
Poco tempo prima, IBM aveva presentato un sistema che permetteva di ottenere 4 GB nella forma di un CD a sei strati e una lente si occupava di focalizzare i fasci laser su uno o l'altro strato (Ecco invece i primi tentativi di realizzare un DVD)
Grazie alle caratteristiche dei lettori, si trovava anche il supporto per i Photo-CD e la gestione dei dischi multisessione. Quest'ultima tecnica permette al creatore del disco di scrivere più volte aggiungendo dati progressivamente.
Il formato di registrazione standard di un CD-ROM è ISO-9660 che rimpiazzava il formato High Sierra.
L'ISO-9660 comprende 2 livelli:
1. Il primo livello è simile al sistema MS-DOS. I nomi dei file sono limitati a 8 caratteri maiuscoli, un punto e 3 caratteri d'estensione. I nomi dei file non possono contenere dei caratteri speciali. Lettere minuscole, numeri e lettere sottolineate possono essere usate. I nomi dei cassetti sono semplicemente composti da 8 caratteri. Fino a 8 sotto cassetti possono essere presenti in ciascun cassetto alla radice.
2. Il livello 2 autorizza i nomi dei file più lunghi, fino a 32 caratteri, ma la maggior parte delle altre restrizioni rimangono.

I dischi di livello 2 sono stati inutilizzati per molto tempo dai sistemi MS-DOS, ma era disponibile una utilità che permetteva di leggere dei CD-ROM ISO-2.
I driver devono riconoscere:

- I dischi Macintosh registrati nel formato HFS
- Il protocollo Rock Ridge Interchange
- Eventualmente il formato Tar Unix
- Photo-CD di Kodak
- I classici CD Audio (CDDA)
- I CD+G che mostrano immagini in complemento all'audio
- I CD+Midi

HFS sta per Hierarchical Filing System usato dai Macintosh. Non ha niente a che vedere con il formato ISO-9660, ma era stato studiato per riconoscere le risorse e i data fork necessari all'organizzazione dei file per il sistema Macintosh.
L'estensione Rock Ridge usa delle zone non definite dello standard ISO-9660 per permettere la gestione dei nomi dei file Unix, delle linee simboliche e dei cassetti a più livelli.

DAT:
I lettori DAT rappresentano la filosofia dello Streamer, ma usano una tecnologia che punta alle prestazioni e che gli permette di generare una banda fino a 10 GB e sono anche molto più veloci.
I DAT sono all'origine di prodotti destinati all'alta fedeltà.

STREAMER:
Lo Streamer è il primo mezzo di salvataggio dati di grandi capacità ad essere nato. Utilizza delle cartucce contenenti un nastro magnetico.
La velocità di trasferimento non è molto veloce, ma questo tipo di dispositivo era utilizzato per fare i backup dell'Hard Disk.
Lo Streamer è molto comune nei sistemi Unix e si connette a un controller SCSI o porta parallela.

SYQUEST:
L'idea dello Syquest era abbastanza semplice: la meccanica del disco era contenuta in un case, ma il disco si trovava in una cartuccia estraibile. Era anche possibile beneficiare di più dischi di grandi capacità e di passare dall'uno all'altro a volontà. I Syquest hanno goduto per molto tempo e meritatamente anche di una ottima fama, ma questo sistema era praticamente usato dai professionisti per grandi trasferimenti di file.
Negli anni '90 le versioni di Syquest usavano delle cartucce da 270 MB, mentre all'inizio se ne usavano da 44 MB e alla fine degli anni 90 si è visto per breve tempo una versione da 4 GB.
Questo sistema si connetteva ad un controller SCSI, ma c'erano modelli IDE e su porta parallela.
Syquest in seguito introdusse sul mercato un lettore chiamato EZ135 che concorreva con lo Zip di Iomega. L'EZ135 riprende la stessa tecnologia dei precedenti modelli della gamma, ma usa delle cartucce da 3,5" con una capacità non inferiore a 135 MB. Questo lettore era poco più veloce dello Zip, ma allo stesso tempo era anche meno pratico. Esisteva in versione SCSI, IDE e Parallelo.
Fu sostituito in seguito da un modello da 230 MB.

ZIP:
Introdotto sul mercato dall'azienda IOMEGA, il principio ricorda Syquest, ma è molto più piccolo e assomiglia ad un lettore di dischetti da 3,5" classico.
I dischi sono nel formato 3,5" e hanno uno spessore doppio rispetto ai classici dischetti di questo formato.
Dietro il lettore si trovano:

- 2 prese SCSI DB-25 (1 in entrata, 1 in un uscita)
- 1 interruttore per attivare o no la terminazione del bus interno
- 1 interruttore per fissare il n° SCSI a 5 o 6.

Questi dischi contengono 100 MB o 25 MB e il tasso di trasferimento teorico massimo è di 1 MB/s con un tempo di accesso di 29 ms.
Lo Zip esisteva in versione SCSI o Parallelo (per PC).

IOMEGA lanciò in seguito sul mercato il modello successivo che supportava dischi da 1 GB chiamato Jazz.

DISCHI MAGNETO-OTTICI:
I lettori di dischi Magneto-Ottici ricordano i lettori di dischetti e i dischetti usati ricordano molto quelli da 3,5" anche se leggermente più spessi. La densità delle informazioni e l'affidabilità sono decisamente migliori che Syquest e le cartucce vanno da 128 MB a 1,5 GB.
Questi lettori si connettono solo a controller SCSI.
I dischi Magneto-Ottici sono dei supporti di memorizzazione molto interessanti per quello che riguarda la loro velocità e le loro capacità. Questi combinano i vantaggi dei dischi laser e dei dischi magnetici.
Questo tipo di dischi sono racchiusi in un involucro che è simile alla struttura di un disco.

Continua...


Al prossimo incredibile numero
#120
Marzo 2021