# REV'n'GE! #120

## Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Marzo 2021 Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 3

### Turbo the Tortoise

Una tartaruga super eroe in viaggio nel tempo

### Sphere of Chaos

Un gioco molto simile ad Asteroids con delle sfere caotiche

ALTRE RECENSIONI: Galivan * Ninja Scooter Simulator * Nonamed * Sim City * Kyum-gai * Jinj * Way of the Exploding Fist * Nitro * Grand Prix Circuit * Relentless 64 * Magjca * Step UP * Night Stalker * Ferrari Formula One * Indiana * Leisure Suit Larry * Space Quest * King's Quest * Talking Alpha Chimp * Deluxe Paint Enhanced * Ghostbusters II * Memorie di massa - Parte 3

RECENSIONI CONSOLE: R.C. Grand Prix * High Speed * Grand Prix




# EDITORIALE NUMERO 120

Il retrogaming sta tornando di moda grazie a recenti giochi per le piattaforme vintage che fanno riavvicinare l'appassionato a Computer e Console dimenticate e per tale motivo nascono nuove riviste commerciali e non, alcune di queste in passato furono chiuse perché la piattaforma di riferimento era commercialmente morta e ora riaprono con una nuova impaginazione, cercando di far conoscere alla gente le novità che riguardano questo mondo.

Di certo è bene che ci siano tantissime pubblicazioni perché la gente può farsi una idea più vasta di un argomento che può essere un gioco, una demo oppure un'applicazione. Sicuramente ci sarà più concorrenza perché poi leggi una rivista e non leggi un'altra e spero che i lettori di REV'n'GE! continuino a seguirla sempre.

Questa rivista/fanzine è dedicata ai giochi di una volta quando queste piattaforme erano all'apice del loro successo e quindi raramente recensisco giochi recenti però se capita l'occasione lo faccio volentieri. In questi numeri ho aperto una sezione giochi recenti per aggiungerne un paio.

Buona Lettura









# ANTEPRIME #121




**Galaxy Force II - Commodore 64**

Il ben noto sparatutto in 3D uscito come Arcade e che ha messo in difficoltà piattaforme molto più potenti di questo 8-Bit.




**Encyclopedia Galactica - ZX Spectrum**

Un gioco dell'era moderna, uscito nel 2012, che non è quello che sembra dal suo nome.




**Pitstop - Atari 8-Bit**

E' il famoso gioco che è diventato una leggenda dato che è uscito un po' su tutte le piattaforme e ha incantato milioni di giocatori.



**Oath - Amiga**

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale con una grafica davvero molto bella e accurata. Non ci ho mai giocato a fondo, ma questa è una buona occasione per riscoprirlo.



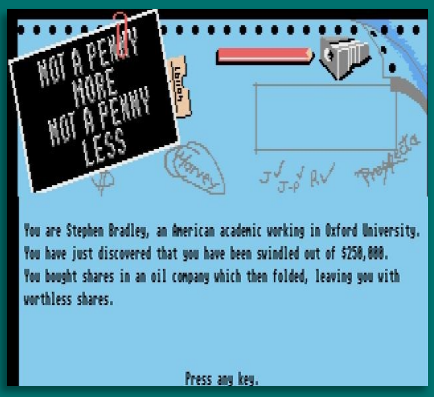

**Celtic Heart - Amiga**

Un gioco recente per Amiga, del 2019, che pur mostrando una grafica molto minuta si nota comunque un elevato livello di dettaglio e di giocabilità.




**Tunnel of Armageddon - Apple IIGS**

Uno sparatutto in 3D in prima persona con una bella grafica dell'abitacolo curato in maniera molto realistico.




**Not a Penny More Not a Penny Less - Atari ST**

E' un gioco di strategia e commercio, c'è anche del buon parlato digitalizzato di alta qualità e anche immagini in una interfaccia decisamente diversa dal solito.
E' la prima volta che vengo a conoscenza di questo titolo.




**Fire Fighter - Atari 2600**

Siete un pompiere e dovete spegnere le fiamme prima che distruggano completamente un palazzo.

## Sommario Numero 120 — Marzo 2021


| | | |
|---|---|---|
| Deluxe Paint Enhanced | DOS | **47** |
| Ferrari Formula One | Commodore 128 | **22** |
| Galivan | Commodore 64 | **7** |
| Ghostbusters II | Amiga | **18** |
| Grand Prix Circuit | Apple IIGS | **25** |
| Indiana | Thomson MO6 | **23** |
| Jinj | ZX Spectrum | **13** |
| King's Quest | DOS | **31-32** |
| Kyum-gai | TRS-80 | **12** |
| Leisure Suit Larry | DOS | **35-36** |
| Magjca | Amiga | **20** |
| Memorie di Massa - Parte 3 | | **46** |
| Night Stalker | Aquarius | **23** |
| Ninja Scooter Simulator | Amstrad CPC | **8** |
| Nitro | Atari ST | **16** |
| Nonamed | Amstrad CPC | **9** |
| Relentless 64 | Commodore 64 | **20** |
| Sim City | MSX | **10-11** |
| Space Quest | DOS | **33-34** |
| Sphere of Chaos | Archimedes | **17** |
| Step UP | Sord M5 | **22** |
| Talking Alpha Chip | Apple IIGS | **41** |
| Turbo the Tortoise | Commodore 64 | **6** |
| Way of the Exploding Fist | Commodore 16 | **14** |


**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 (1992, Codemasters)**

Gold

**Turbo the Tortoise** è un gioco di piattaforme che assomiglia vagamente ad un titolo recensito nello scorso numero per il Master System e le immagini mi hanno subito convinto a sceglierlo per questa recensione.
Voi eravate una normalissima tartaruga che apparteneva a due scienziati che combinano un guaio con una macchina prototipo che vi regala dei super poteri. Ora non siete più un animale da compagnia, ma un super eroe che deve aiutare i suoi amici a rimettere a posto questa loro invenzione.



Non lo fate di certo per tornare ad essere una normale tartaruga, ma per aiutare chi vi ha voluto bene anche se per poco non vi disintegrava.

Per far funzionare al meglio questo prototipo dovete raccogliere sei isotopi che si trovano in altrettante ere temporali e così dovrete viaggiare nel tempo, trovarli e riportarli ai due scienziati.
Il più grande potere che avete è sicuramente quello di uccidere i nemici saltandogli in testa. E' vero che questa abilità è un po' tipica di quasi tutti i giochi di piattaforma, però se ci pensate non è si è mai vista una tartaruga camminare su due piedi e combattere i nemici in questo modo.
Le ere temporali vanno dalla Preistoria al Futuro che sono i livelli, pieni di nemici in tema a queste ere e per passare da una all'altra dovete sconfiggere un boss di fine livello.

E' un gioco uscito solo per piattaforme a 8-Bit e forse è un peccato perché ha tutte le carte in regola per creare un remake.





Come immaginavo ha una giocabilità eccellente con una difficoltà davvero ben calibrata e i nemici non sono così invasivi come in altri giochi di questo tipo.
I pericoli non sono solo creature viventi, ma anche le stesse piattaforme perché non dovete mai fermarvi troppo su di queste dato che alcune tendono a rompersi e farvi cadere in qualche trappola sottostante.
Molto carino il fatto che quando correte sotto una piattaforma automaticamente la tartaruga abbassa la testa per rialzarla subito dopo. Davvero bella questa chicca.
Di tanto in tanto trovate anche delle armi che vi aiutano per altri nemici di cui non potete saltargli in testa o sono immuni da questo tipo di uccisione oppure richiedono più colpi per essere distrutti, soprattutto i boss di fine livello.

**Commodore 64= 9**

La grafica è davvero ben riuscita perché riproduce perfettamente non solo le ere in cui siete, ma anche gli stessi nemici.
Oltre a questo aggiungeteci una giocabilità eccellente e avrete uno dei giochi di piattaforme migliori per questa computer.




Silver

**Commodore 64 (1986, Imagine)**

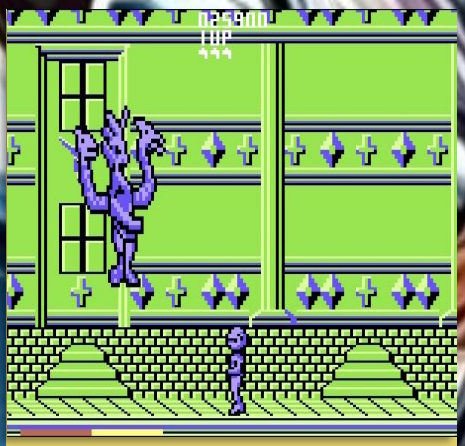
**Galivan** è un gioco di piattaforme un po' diverso, ad esempio, dal gioco recensito nella pagina precedente perché l'ambiente è formato da vari piani collegati da delle rampe o scale e dovete camminare o correre eliminando ogni tipo di minaccia che incontrate. Le piattaforme quindi non sono determinanti per proseguire nel gioco che è più incentrato sul genere sparatutto.

Voi siete l'ultimo membro, perché ancora ancora in vita, della Cosmo Police con lo scopo di liberare il pianeta Cynep da una presenza maligna. I vostri compagni sono tutti morti e quindi ora sta a voi questa impresa così ardua.

Come poliziotto avete inizialmente un




grosso handicap che è quello di non avere nessun tipo di arma e quindi procedere con pugni e calci nella speranza di trovarne una il più presto possibile.




Lungo il percorso ci sono delle piccole piramidi che sono state lasciate dai vostri colleghi morti (alcune però le trovate dopo aver ucciso dei mostri) per aiutarvi ad avere una corazza più forte, per incrementare o rigenerare l'energia e cosa più importante un arma dove però i suoi potenziamenti li potete usare solo temporaneamente.

E' molto carina questa cosa perché la trama per nulla innovativa è resa tale da questa organizzazione formata da tanti colleghi che tutti insieme combattono l'ingiustizia e sapendo di morire vi hanno lasciato degli aiuti.

E' molto difficile, avete tre vite e tanta energia per ciascuna di esse, tuttavia, per ogni colpo che ricevete ne perdete un po' e se scende troppo velocemente perdete la corazza e l' arma. Inutile dire che senza di questa non avete molte speranze di proseguire e i mostri di fine livello sono veramente tosti.




Non ci sono livelli separati, ma è un mondo aperto dove ogni tanto c'è un mostro da sconfiggere per aprire una porta e continuare la vostra missione.

La versione per il Commodore 64 è convertita bene dall'Arcade con una buona grafica generale e una buona giocabilità anche se estremamente difficile senza barare. I nemici sono tanti, alcuni facilmente battibili con pugni e calci, altri senza le armi sono quasi impossibili da superare, altri vi congelano e non potete difendervi da altri mostri.

Era molto difficile anche nell'originale e quindi la trasposizione da questo punto di vista è perfetta. E' un gioco frustrante e per fortuna la versione casalinga supporta anche dei trucchi.

**Commodore 64= 8**

Il gioco originale, con le dovute differenze ovviamente, è uguale per quanto riguarda la difficoltà che è frustrante. E' un genere in cui solitamente si va allo sbaraglio cercando di avere il potenziamento massimo e vincere.

In questo sparatutto non funziona così perché bisogna stare attenti, evitare il più possibile i nemici volanti e cercare di evitare di farsi colpire. Vista la quantità di mostri sullo schermo è quasi impossibile.




**Amstrad CPC (1988, Silverbird)**

Bronze

**Ninja Scooter Simulator** vi vede protagonisti, come dice il nome del gioco, nei panni di un ninja che come anticipato nell'anteprima dello scorso numero dovete dimostrare di avere certe abilità che forse non si addicono al vostro rango, ma che forse sono requisiti di questo moderno combattente.

I ninja del passato erano abili e letali di notte perché avevano un vestito nero che si confondevano bene con il buio. Anche voi gareggiate negli stessi orari notturni, ma non siete vestiti come un ninja, ma come un ragazzo qualunque. Con il vostro Dream Scooter dovete percorrere una serie di tracciati pieni di ostacoli che dovete evitare usando delle rampe per saltarle, fare attenzione a dei buchi che ci sono sulla strada e ad altri ninja come voi che cercheranno di impedirvi di arrivare al traguardo.







Questa è una corsa principalmente contro il tempo dato che dovete arrivare in fondo prima che questo scenda a zero (potete recuperarne un po' trovando un bonus a forma di orologio) e poi usare le vostre abilità di ninja pilota per evitare i pericoli che incontrate facendo dei brevi salti oppure usando le rampe per farne di più lunghi.

I livelli sono 16 che sono decisamente tanti visto che dovete fare le stesse cose però sono calibrati abbastanza bene dato che la difficoltà aumenta gradualmente.

Esteticamente le ambientazione sono tutte diverse, i colori sono ben applicati, il dettaglio grafico è fatto molto bene, lo scorrimento dello schermo è abbastanza fluido e questo aiuta tanto anche per superare gli ostacoli.

La strada è una scacchiera e come tale è colorata e di conseguenza alcune tavole sono bucate, meno visibili e quindi richiedono una certa attenzione. Questa cosa è facilmente attuabile perché potete decidere la velocità e anche in base a queste potete superare più ostacoli in un solo salto.

E' un buon gioco arcade basato su una corsa per evitare gli ostacoli, ha una buona giocabilità e una buona melodia musicale che vi accompagna.

**Amstrad CPC= 7,5**

E' una visione un po' diversa dal solito nel vedere un ninja lottare non per se stesso o per il suo padrone, ma usare le sue abilità in una gara in scooter per dimostrare quando è atletico.

La grafica, la musica, la difficoltà calibrata e una buona dose di giocabilità aiuta a tenere vivo l'interesse anche se i livelli sono tantissimi. Vi terrà impegnati per molto tempo.



**Amstrad CPC (1986, Dinamic)**

**Nonamed** è un Beat'em Up a scorrimento laterale con una meccanica di gioco che ricorda un po' *Ghosts 'n' Goblins.*
Non siete un eroe, non siete un abile guerriero e nemmeno dovete salvare qualcuno; il vostro sogno è quello di diventare cavaliere del Re Abdul Honeickam Gargoy che vi nota tra i tanti pretendenti per la vostra abilità con l'arco, la spada e nel combattimento corpo a corpo.
Il Re vi rinchiude nel "Castello senza nome" e dovete riuscire a sopravvivere alla follia, alla paura, all'incubo di questo posto, affrontare delle creature innominabili e fuggire. Vi viene anche spiegato che tutti quelli che hanno provato prima hanno fallito e non sono più usciti dal castello e trasformati dal mago Nirlem in quelle stesse creature che voi dovrete distruggere. Se fallite anche voi diventerete parte di questo incubo eterno.



Azione e combattimenti frenetici per la vostra salvezza, ma anche ragionare su alcune situazioni perché se non è possibile usare le armi dovrete trovare altri modi per non perdere vite.
Il castello è strutturato a piattaforme che non sono collegate con delle scale, ma con delle funi e questa cosa viene



evidenziata nella schermata delle opzioni come se fosse fondamentale per la riuscita della missione.
Queste funi servono principalmente per arrampicarvi su un altro piano e anche per aiutarvi ad evitare i pericoli che sono continui e senza sosta. Non avete armi se non pugni e calci e contro creature enormi la logica vorrebbe che voi li evitaste fuggendo di corsa.
In realtà le cose non sono così perché quando cercate la fuga questi mostri accelerano il passo e vi sono addosso in un attimo. Per fortuna i vostri calci sono potenti e possono addirittura distruggere creature molto più grandi di voi.

La giocabilità è discreta per questo continuo e incessante arrivo di mostri e altri oggetti letali che attraversano lo schermo che la rendono molto frustrante e inizialmente senza armi non potete sbagliare. Vi potete abbassare per un attimo per evitare un oggetto volante, ma se non lo fate al tempo giusto perdete una vita. Le funi sono una via di salvezza momentanea e anche per voi per riposare le dita sul joystick.
Niente musica o effetti sonori, ma devo dire che tutto sommato non se ne sente la mancanza perché comunque siete impegnati a sopravvivere.
Non vi basta arrivare all'uscita perché il Re vi rimanda indietro. Dovete dimostrargli che siete degni di diventare suo cavaliere.

Con Riserva / Promosso

**Amstrad CPC= 7**

Cinque vite sono tante per un gioco di azione come questo, ma forse non sono abbastanza per il numero incessante di creature sullo schermo che accelerano quando tentate la fuga. Non so se sono previste delle armi, ma inizialmente avete solo calci per affrontare anche enormi creature.
Tecnicamente, a parte l'audio, è molto buono anche come animazioni e i tanti colori sullo schermo ben applicati.
La difficoltà forse è mal calibrata e incide abbastanza anche sulla giocabilità.




**MSX (2008, Amusement Factory)**

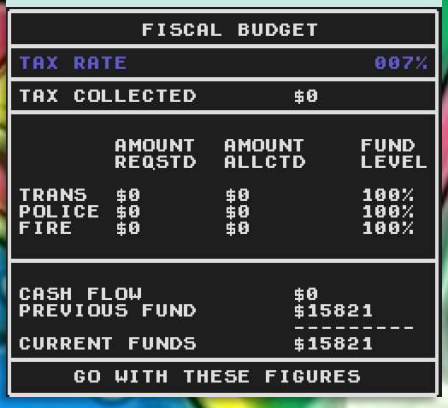
**Sim City** è un gioco gestionale di una intera città dato che voi siete un Sindaco che la deve letteralmente costruirla da zero comprando un terreno e iniziando i lavori tenendo conto del budget che avete a disposizione.
Sono giochi molto ambiziosi perché vi danno la possibilità di creare e personalizzare non solo le infrastrutture generali, ma anche decidere che tipo di vita dare ai cittadini per quanto riguarda, ad esempio, la




scelta della produzione energetica che può essere inquinante o pulita (avete solo due scelte: nucleare o a carbone) e poi anche al tipo di città che volete fare che può essere più o meno industriale.
Dopo la scelta energetica bisogna costruire una rete elettrica e poi iniziare a costruire le case. Non è obbligatorio seguire alla lettera l'ordine in cui viene fatto nella realtà perché poi nel gioco ci sono problemi a piazzare le zolle edificabili, quindi la migliore cosa è costruire prima di




tutto una rete stradale principale e poi comprare aree commerciali e residenziali.
Alla fine potete collegare le varie reti elettriche a queste aree e aspettare dato che la costruzione è automatica e dopo un po' di tempo vedrete i risultati sullo schermo.
Finito di costruire la vostra città va gestita perché ci saranno problemi di traffico e quindi la rete stradale deve essere adeguata; ci saranno degli incendi e quindi dovete assumere dei pompieri creando un'area prevista per loro; ci saranno furti e




incidenti e quindi ci vuole un'area per la polizia e infine un ospedale.
Fatto questo diventate finalmente Sindaco a tutti gli effetti e dovete gestire il budget, aumentare o diminuire le tasse, fare scelte che possono compromettere o migliorare la vita dei cittadini tenendo sotto controllo l'inquinamento generale oppure cercare di creare aree di svago per divertirsi e rilassarsi.
Se questo non bastasse ci sono anche degli eventi naturali che sono delle inondazioni (se vi trovate vicino ai fiumi o al mare), terremoti, incidenti aerei che possono precipitare nei centri abitati.
Avete tre livelli di difficoltà che tra le varie cose cambiano il vostro budget perché nella modalità "facile" avete 20000$.
Nello schermo avete inizialmente l'editor in cui costruire la città, una serie di icone che rappresentano le aree da comprare e comprendono le industrie, le aree commerciali, quelle abitabili e attività extra come aeroporti, porti navali e stazioni ferroviarie.
I disastri sono automatici, ma potete anche decidere di attivarli per diver-

tirvi a distruggere la città oppure imparare a intervenire per limitare i danni oppure disattivarli del tutto. I disastri disponibili in questa versione sono: incendi, inondazioni, terremoti, incidenti aerei, tornadi e fusioni nucleari.
Chi ha giocato a questo gestionale per altre piattaforme si ricorderà che era possibile creare velocemente una rete stradale, ferroviaria, elettrica o idrica semplicemente premendo il pulsante del joystick, del mouse o della tastiera e trascinare il puntatore.
Lo si può fare anche su MSX, ma è talmente lento che ogni volta che piazzate una qualunque cosa dovete aspettare che lo schermo si aggiorni e inizialmente non mi sembrava fattibile questa caratteristica e invece dopo vari tentativi e tanta pazienza ho scoperto che si può fare. Non so se è più veloce fare così o un pezzo alla volta dato che comunque bisogna aspettare l'aggiornamento dell'editor.




Per far questa recensione non potete immaginare quanta pazienza ho dovuto usare perché quando selezionate un struttura c'è un ulteriore rallenta dato che sullo schermo vedete la sua "maschera" e quindi diventa un po' frustrante costruire.
Sim City ha un fascino eccezionale per il fatto che potete creare la vostra città e quindi veloce o lento che sia dovrebbe essere piacevole lo stesso anche perché questo gioco inizialmente non fu previsto su MSX. Ora se siete suoi appassionati potete giocarci, ma non so quanti di voi hanno una tale pazienza.
Vi premetto che caricato su MSX2 è molto più veloce perché riconosce l'hardware e sfrutta tutto quello che trova: aggiunge la musica che su MSX1 non c'è (è totalmente silenzioso) e poi è molto più veloce e divertente.
Dato che il gioco è uscito per MSX1 la recensione l'ho fatta su questo e quindi impiegando tantissimo tempo




solo per creare 4 o 5 cose nell'editor.
L'interfaccia su MSX è molto più moderna rispetto agli altri 8-Bit e sembra usare un menu a tendina anche se in realtà non così perché cliccando su ciascuno di questi si apre una finestra in cui potete cambiare dei settaggi per migliore la simulazione (la velocità) e anche quelle per la parte gestionale per poter aumentare il budget cambiando le imposizioni fiscali che possono portare a rivolte dei cittadini sotto forma di scioperi (in alcune versioni di questo gioco ci sono brevi filmati o fumetti o immagini di giornali che fanno vedere queste cose).
Dopo più di 1 ora di gioco la mia città rimane bloccata con le icone in cui lampeggia l'elettricità, ma è tutto collegato bene dato che la centrale di produzione energetica è in funzione. Questo è un altro aspetto di questa simulazione che alle volte anche credendo di avere fatto tutto quello che serve, non funziona nulla e sullo schermo ogni tanto avete dei suggerimenti che possono sembrare inutili, ma potrebbero esseri quelli giusti per avviare la vostra avventura di Sindaco.
Nel menu "System" potete salvare la vostra città per poterla riprendere in un secondo momento oppure caricare delle altre città se le avete.

**MSX= 9**

Il fascino di Sim City è sicuramente un incentivo a giocarlo anche se è molto lento. Non so quanto di voi dopo 2 ore senza vedere nessun tipo di risultato abbiano ancora voglia di continuare.
Chi ha invece un MSX2 è tutta un'altra cosa perché c'è la musica che vi accompagna e la velocità va bene.
Del resto è una simulazione molto complessa perché prevede ogni situazione politica, civile ed etica.




**TRS-80 (1989, Sundog)**

**Kyum-gai** è un gioco arcade in cui siete un ninja e, a differenza di quello visto qualche pagina fa in "Scooter Simulator" nel quale non usavate nemmeno il vostro abito preferito, finalmente potete provare sul campo tutto il vostro duro allenamento per sconfiggere gli avversari.
Il vostro scopo è quello di uccidere il capo di una setta di ninja malvagi che vogliono conquistare la città e non solo per espandere i loro crimini e per farlo dovete attraversare sette livelli alla fine dei quali c'è un boss da sconfiggere.
Già guardando le immagini qui allegate c'è un forte richiamo a *Shinobi* per la grafica, per la visuale a scorrimento laterale e anche con delle piattaforme dove i nemici vi attaccano.




A differenza del gioco di Sega, qui non ci sono ostaggi da salvare e nemmeno potenziamenti da poter usufruire, ma ha comunque delle caratteristiche uniche perché sul TRS-80 supporta un joystick a due pulsanti che all'epoca per un gioco casalingo era molto raro.

Questa cosa lo rende molto simile ad un Arcade e in più ha anche altre cose che sono di qualità come, ad esempio, gli effetti sonori che sono digitalizzati ed è anche multitasking con la versione per OS-9 in cui potete giocare mentre sotto ci sono altri programmi in funzione. Questa era una piccola curiosità di qualcosa che nel 1989 probabilmente era veramente fantascienza. Qualcuno potrà obiettare che l'Amiga lo era già, ma in quegli anni i suoi giochi non funzionavano in multitasking con altri programmi in esecuzione nello stesso momento.




Avete ben 4 vite ciascuna delle quali con energia perché è molto difficile, non avete armi e dovete andare avanti solo con pugni e calci che sono usati in modo automatico e il secondo pulsante serve per saltare oppure salire sulle piattaforme.
Avete 150 secondi per arrivare a sfidare il boss di ogni livello e ci arrivate se non perdete tempo a combattere i nemici sparsi sulle piattaforme. In pratica dovete cercare di arrivare in fondo al livello a qualunque costo perché se il tempo scende a zero ricominciate dall'inizio.




**TRS-80= 6,5**

La grafica è fatta bene, molto ben colorata, c'è un parlato digitalizzato nella schermata del titolo e buoni effetti sonori.
E' la giocabilità che dopo un po' perde il suo fascino perché è una corsa contro il tempo e quindi alla fine tutto si riduce a questo. Le mosse sono sempre le stesse e non c'è mai varietà, non farete mai qualche cosa di diverso.




Gold

**ZX Spectrum (2008, Computer Emuzone)**

# JINJ

è un gioco PD/ Freeware di azione relativamente recente perché è del 2008 che cerca di rivitalizzare la comunità Spectrum che come altri hardware vintage cerca una nuova sistemazione tra gli appassionati che giorno dopo giorno diventano sempre di più.

Su un isola sperduta dell'oceano atlantico in una casa spaventosa vive il tiranno professore Belmonte che vuole conquistare il mondo usando un oggetto leggendario che aprirà le porte dell'inferno e assoggetterà tutti i demoni e persino chi li comanda.

L'oggetto in questione è un'antica pergamena su cui è scritta una strofa musicale e si trova nelle profondità di una montagna Andina.

Voi interpretate il suo servitore che è un cacciatore di tesori e siete ignari del suo diabolico piano, ma il professore ha un quoziente intellettivo di una capra e una notte parla nel sonno rivelando il suo piano.




Dopo aver tentato la fuga per impedirgli di trovare questa pergamena, vi catturano e il professore vi priva della memoria e vi lascia sull'isola da solo.

Il vostro scopo è quello di esplorare l'isola per trovare degli oggetti in grado di farvi tornare la memoria e ognuno di questi ha un indovinello per farvi capire dove si trova il successivo.

Non è ben chiaro se poi dovrete fermare il professore Belmonte, ma probabilmente il suo piano è fallito quando vi ha cancellato la memoria.

L'isola è una mappa labirintica in cui dovete trovare dei passaggi per esplorarla tutta e trovare gli oggetti. Ci sono dei nemici che si muovono molto velocemente, ma lo fanno su percorsi fissi e dovete avvicinarvi e trovare il tempo giusto per passare.

Non avete nessuno tipo di arma e quindi dovete solo evitare questi nemici che alle volte sono messi proprio in modo per farvi faticare parecchio e per fortuna avete tantissime vite.

Devo dire che la scelta di recensire questo gioco mi è venuta guardando la grafica che è davvero molto bella per quanto riguarda i paesaggi riccamente colorati. Le figure animate sullo schermo sono bianco e grigio monocromatiche, ma ottimamente disegnate e animate.





E' molto giocabile e la difficoltà è calibrata perché dipende dalle vostre azioni: se vi buttate a capofitto in ogni passaggio infestato perdete tutte le vite in un attimo, mentre ragionando e facendo attenzione ve le tenete per le situazioni più pericolose; quando morite ripartite dall'inizio di quella schermata.

La versione 48k ha solo gli effetti sonori, mentre quella 128k ha in più la musica solo nella schermata del titolo

**ZX Spectrum= 9**

Un eccellente gioco di azione/ esplorazione con una trama interessante e una giocabilità ben riuscita.

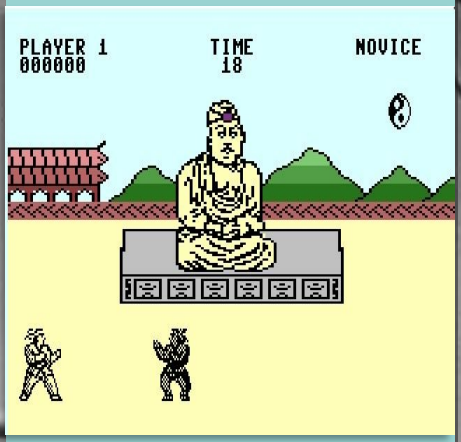
Grafica fantastica che è abbastanza rara vedere su uno Spectrum.

# The Way of the Exploding Fist

Gold

Commodore 16 (1986, Mastertronic)

**The Way of the Exploding Fist** è un gioco di arti marziali tra due avversari che praticano uno sport riconosciuto a livello internazionale. E' un tipo di combattimento che richiede una buona tecnica di base e anche abilità perché le arti marziali sono pericolose se non si viene addestrati a non fare danni al proprio avversario.



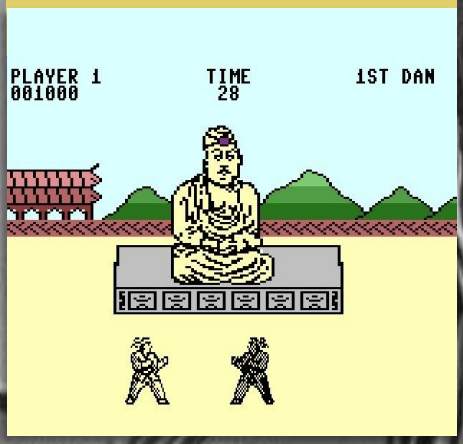

Il gioco è basato sul Kung-Fu e questa arte viene praticamente fatta con i pugni e i calci e a livello agonistico richiede tanta pratica soprattutto per non mandare all'ospedale il proprio avversario.

Il gioco si svolge, tuttavia, non in un torneo olimpico, ma nella sua versione originale anche come paesaggi in cui dovete diventare il campione sconfiggendo tutti gli avversari uno dopo l'altro.

Il combattimento dura solo 2 round in cui dovete vincere in ciascuno di essi 2 Yin-Yang che sono una specie di punteggio. Ad ogni colpo pulito e forte avete un punto, mentre per uno meno efficace mezzo punto.

Più sono precisi i colpi e prima terminate lo scontro e potete accedere al prossimo sempre più difficile. Per diventare il campione invece la cosa è più ardua perchè lo scontro finale viene deciso ai punti dopo 4 round.

E' un gioco che per la software house è stato uno dei primi ad essere realizzato e ha avuto subito un successo strepitoso perché coinvolgeva il giocatore fin dal primo duello, semplice da imparare e facile perché c'erano tantissime combinazioni con un joystick ad un solo pulsante. Ogni volta il giocatore cercava di trovare una nuova mossa per confondere l'avversario. Un altro motivo di successo è il fatto di poter giocare tra due amici e sfidarsi per vedere chi è il più bravo.




Questo genere di giochi ha sempre affascinato chiunque e basta vedere i grandi successi Arcade come la serie Street Fighter e Mortal Kombat che ad oggi continuano ancora ad uscire con nuove versioni sempre più belle.

La versione Commodore 16 mantiene quella originale facilità d'uso, ma perde un po' di qualità. C'è un solo scenario e i lottatori sono in bianco e nero.

Le mosse ci sono tutte, le animazioni sono fatte bene e in più avete anche l'originale melodia che è suonata molto bene.

La difficoltà è ben calibrata e aumenta avversario dopo avversario.

**Commodore 16= 9**

E' probabilmente uno dei migliori giochi di questo genere perché è semplice, è immediato, usa tante mosse in base alle posizione del joystick e dell'unico pulsante di fuoco supportato.

Bella la melodia originale e peccato che c'è un solo scenario. I lottatori sono disegnati e animati bene.

REV'n'GE!

# RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer




**Atari ST, 512k (1990, Psygnosis)**

# Nitro

è una corsa automobilistica mista perché potete scegliere auto di Formula Uno, Sportive e Buggy. Ciascuna di esse ha pregi e difetti come il consumo di carburante e prestazioni sulla strada o sullo sterrato.
Sullo sfondo di questa gara c'è una storia molto lunga che vi consiglio di leggere perché spiega un po' i retroscena dell'origine di questa competizione e di una sfida all'ultimo chilometro, all'ultima goccia di carburante tra due piloti: "Ace One", l'ultimo rappresentante degli umani e "The Robot".
E' una sfida lunga perché ci sono 20 tracciati in cui dovete vincere, quattro scenari diversi e le corse sono sia di giorno che di notte e tra una e l'altra c'è anche un negozio in cui potenziare e riparare l'auto.
Finito di caricare avete una schermata per la scelta di tre piloti umani contemporaneamente sullo schermo.







Il gioco si chiama "Nitro" perché l'auto ha un turbo per accelerare al massimo e superare molti avversari. Inizialmente non lo avete e dovete accedere al negozio e comprarlo dopo aver finito il primo tracciato.
Ci sono alcune cose da ricordarsi bene con questo gioco che sono la gestione dei carburante e le penalità.
Durante la corsa non potete fare rifornimento e la benzina lentamente si esaurisce e se rimanete senza prima di terminare la corsa avete perso e dovete ricominciare.
Se uscite di strada, venite automaticamente riportati in essa, ma questo comporta due penalità: perdete un po' di tempo e un po' di carburante. Queste penalità cambiano più pesantemente o meno a seconda se siete primi o ultimi.
Le gare si svolgono su dei tracciati in cui solitamente ci sono dei pedoni che camminano e dovete evitarli per non avere altre pesanti penalizzazioni, tuttavia, siete avvertiti se questi si trovano in mezzo alla strada. Non solo pedoni, ma anche il traffico di una città con auto, camion e treni.
Le corse di notte sono difficilissime per il fatto che è tutto buio e la strada è illuminata solo dai fari delle auto. Per sapere dove andare di tanto in tanto (non sempre) lungo il percorso ci sono degli occhi di gatto luminosi.

E' un gioco davvero pieno di sfide che gara dopo gara vanno imparate e chissà quante altre dovranno essere scoperte.




**Atari ST= 9**

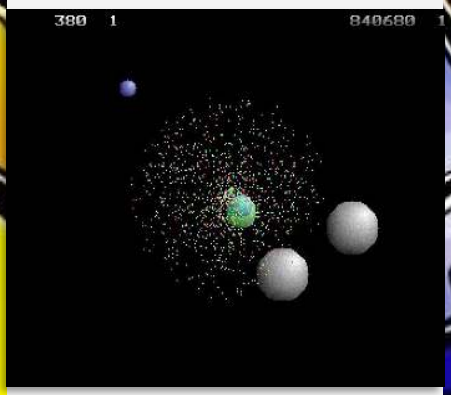
E' la prima volta che trovo un gioco di questo tipo dove il computer non è infallibile e sbaglia tantissimo perché anche lui deve evitare il traffico, i pedoni, i lavori sulle strada e gara dopo gara riuscirete anche a superarlo e vincere.
Non è obbligatorio arrivare primi perché è una sfida a punti e più ne fate, meglio potenziate e riparate l'auto e soprattutto fate pieno di carburante.
Bellissima grafica per ogni tipo di veicolo che trovate in gara e non, scorrimento fluidissimo.




**Archimedes (1993, Matt Black)**

Gold

**Sphere of Chaos** è un gioco ispirato tantissimo da Asteroids in cui al posto delle rocce dalle forme irregolari ci sono delle sfere che hanno le stesse caratteristiche perché quando vengono colpite si dividono in più piccole e dovete distruggerle tutte per poter accedere ad un nuovo livello.
Come in Asteroids ci sono anche altri tipi di nemici che sono delle




astronavi che hanno pure loro forme diverse e decisamente cattive perché appena arrivano nel livello in corso vi attaccano con ferocia.
La vostra astronave sfrutta bene l'inerzia della fisica perché usando i motori anche per breve tempo continuate a volare e se uscite dallo schermo a destra rientrate a sinistra e viceversa. Questa cosa comunque per chi ha giocato con Asteroids sa già come usare i motori, dove potrebbe trovarsi se attraversa lo schermo da una parte all'altra.
La cosa più bella di questo titolo, tuttavia, non è la sua incredibile giocabilità, ma la grafica.

Dovete sapere che ogni volta che colpite una sfera questa esplode con una miriade di pixel colorati sullo schermo in un modo che ricordano molto i fuochi d'artificio. Se questo succede colpendo una sfera, provate ad immaginare cosa succede colpendone più di una!
E' uno spettacolo di pixel colorati che letteralmente riempiono lo schermo e l'effetto alle volte sembra cinematografico e difficile da spiegare a parole: una sfera esplode con la stessa forma ma in pixel che si allargano verso l'esterno mettendo in risalto gli altri oggetti che volano per lo schermo.




Tutta questa esplosione di colori e di pixel potrebbe causare rallentamenti oppure un po' di "Caos" e quindi tra le opzione potete disattivarli, ma io credo si perde una sua caratteristica importante.
E' un Asteroids migliorato all'estremo con una bella grafica delle esplosioni, ma non solo perché anche la spinta dei vostri motori è fatta allo stesso modo: pixel colorati.
Non c'è una difficoltà generale, ma potete impostarla per ogni oggetto e nemico che potete incontrare oppure disabilitare altre cose per divertirvi unicamente a distruggere le sfere.
Livello dopo livello aumentano gli oggetti sullo schermo per rendere più complicato ripulirlo.




**Archimedes= 9**

E' un Asteroids così' migliorato che è un piacere giocare ad un titolo che forse per un motivo o un altro non c'era più interesse a farlo.
Alcune edizioni dei giochi Arcade erano così migliorate che facevano tornare di moda quei titoli originali abbandonati.
Provate questo Sphere of Chaos e vedrete come rinasce la voglia in questo genere.




Gold

**Apple II GS (1989, Accolade)**

L'Apple IIGS vuole più spazio tra queste pagine e non essere relegato sempre come piattaforme educativa e quindi per la seconda volta un altro titolo per questa piattaforma.

**Gran Prix Circuit** è una corsa automobilistica di Formula Uno ricreata in maniera molto dettagliata grazie a questo simulatore di guida con una visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo della vettura e che offre una buona visione del tracciato oltre che immedesimarvi in un reale pilota che corre a 300 km/h.

Lo scopo credo sia ben chiaro: vincere tutte le gare e diventare il campione partecipando al torneo completo in cui dovete correre in tutti i tracciati e cercare di tagliare il traguardo per primi. In questo tipo di campionato una volta che iniziate dovete portarlo a termine e non importa se non vincete perché dopo ogni gara ci sono delle classifiche e alla fine vedete la vostra posizione.

Di certo partecipando ad un campionato è anche un modo per imparare a conoscere l'auto che scegliete tra le tre disponibili, per imparare a conoscere le abilità dei vostri avversarsi e anche come vincerli in gara.

Una cosa molto importante durante una corsa sono i pit-stop in cui dovete fermarvi per effettuare delle riparazioni anche se in questi giochi degli anni 80 l'unica cosa che potete fare è cambiare le ruote.







E' un gioco e come tale va preso e quindi certe procedure, certi tipi di riparazioni sono state eliminate per quelle che sembravano più ovvie. Le ruote sono quelle che si consumano di più e se ricordate, altri giochi di guida di quegli anni mettevano in risalto che la guida è condizionata dall'usura delle ruote.

Può non essere molto realistica questa scelta, ma non rovina la simulazione perché comunque dovete fermarvi come succede nella reali gare e questo garantisce una fedele riproduzione di una corsa di Formula Uno.

Ogni gara singola o il campionato richiedono una corsa di qualifica e poi la gara. Se non vi qualificate nella "gara singola" la vostra avventura termina subito; se non vi qualificate durante il "Campionato" non fate la vera gara anche se continuate a partecipare fino alla sua conclusione.

La grafica è davvero bella e le auto avversarie sono riconoscibili dai colori che le identificano dettagliatamente. Quando fate un incidente vedete la scocca dell'auto distrutta e anche questo è molto realistico.

Note dolenti invece per quanto riguarda la velocità perché lo scorrimento è un po' scattoso, tuttavia, non rovina la giocabilità e poi avete il cambio automatico che facilità molto le cose.




**Apple IIGS= 9**

Una simulazione di guida ben riuscita nella giocabilità che vi immerge bene nel realismo di essere in pista, di avere gli avversari davanti a voi cercando un modo di superarli. La grafica è bella, colorata e super dettagliata in ogni cosa che vedete.

I paesaggi sono un po' piatti, ma comunque hanno cercato di mettere degli elementi per riconoscere un poco in quale tracciato siete.

Non ha una velocità molto fluida, ma va bene così ed è un gioco che vi raccomando.


GIOCHI
RECENTI




Silver

# RELENTLESS 64

Un sparatutto a scorrimento orizzontale per il Commodore 64 del 2019 in cui dovete richiudere un buco che si è formato tra due dimensione a causa di una forte esplosione e dal quale sono usciti dei mostri bizzarri e strani, ma decisamente implacabili.
Una cosa che apprezzo in questi giochi nuovi è la possibilità di usare musica ed effetti sonori contemporaneamente anche se avete la scelta di quale preferite usare durante una sessione.

Lo scorrimento è continuo e le varie zone di cui è composto questo spazio sono senza interruzione, non ci sono bonus da prendere e nessun boss da sconfiggere.
Come dicono direttamente gli sviluppatori si tratta di un'azione continua e senza sosta con lo scopo di fare il massimo punteggio.
La grafica è carina, molto ben colorata, forse un po' meno sofisticata rispetto ad alcuni titoli del passato, ma per l'obiettivo di questo titolo va bene.
I livelli sono costruiti ottimamente perché essendo basato sul concetto di azione infinita sono le strutture che trovate la vera difficoltà che vanno evitate, ma anche distruggere tutte le ondate di alieni che vi attaccano. Attenzione ad alcuni alieni che di tanto in tanto attraccano su delle piattaforme e poi si scagliano come kamikaze contro di voi.
Alla lunga questa azione continua può annoiare.




E' un discreto sparatutto con una grafica diversa dal solito e cercata proprio per attirare l'attenzione che pur non sofisticata da buone impressioni. E' vero che potete usare musica ed effetti sonori insieme, ma la sensazione che ho avuto io è che alle volte si sovrappongono e quindi bisogna provarli anche singolarmente.




Gold

# Magjca

Un gioco di piattaforme del 2020 per Amiga convertito dall'originale per Amstrad CPC in cui voi siete una maga allo scopo di recuperare delle pozioni che sono state rubate dal vostro laboratorio e questo succede abbastanza frequentemente.
Avete solo 50 secondi per ripulire il livello in corso dai nemici, recuperare le pozioni e andare all'uscita per il prossimo.
Come gioco è abbastanza ispirato, sempre parlando di Amiga, da Snow Bros, in cui dovete stordire i nemici con la vostra magia e poi lanciarli contro i muri per distruggerli. Per ogni nemico ucciso appare una pozione da prendere.
Molto ben realizzato che sfrutta eccellentemente, secondo me, la piattaforma con una grafica minuta, ma estremamente dettagliata, giocabilità da Coin-Op e difficoltà ottimamente calibrata.
Musica davvero buona e ben azzeccata per questo gioco.



Decisamente ispirato a Snow Bros per il modo di uccidere i nemici e anche la struttura dei livelli.
Ce ne sono 50 livelli, sono tanti, divertenti e ben realizzati che vi faranno divertire per parecchio tempo perché dovete trovare anche una strategia per cercare di fare tutto entro 50 secondi.

# RECENSIONI BREVI




# STEP UP

E' un gioco di piattaforme in cui voi siete, per questa volta, un alieno che ha voluto fare una vacanza sulla Terra e siete nei guai perché vi trovate al primo piano di una casa e dovete arrivare al tetto dove vi aspetta la vostra astronave.
Il problema è che la casa è infestata da animali pericolosi e voi, pur essendo un temibile alieno, non avete nessun tipo di arma e non sapete nemmeno saltare. Una missione quasi impossibile.
Dovete semplicemente salire le scale ed evitare a tutti i costi i contatti con queste creature.
Alcuni di loro sono facilmente evitabili perché generalmente quando sul loro percorso c'è una scala scendono lasciandovi il percorso libero.
Se siete fortunati potete arrivare in cima in breve tempo, ma attenzione che i topi non seguono questa cosa che fanno avanti e indietro per i piani e se siete sul loro percorso perdete una vita e ricominciate dal primo piano così come ogni volta che avete un contatto sgradito.
Dimenticavo che avete una energia vitale che rappresenta una sorta di tempo. Dovete arrivare sul tetto prima che scenda a zero.






**Sord M5= 7**

**Come gioco di piattaforme è innovativo, ma è un po' frustrante perché anche salire di un piano si rivela difficilissimo dato che dovete imparare a conoscere queste creature che infestano le case e come si muovono.**
**La grafica è buona, ben dettagliata e anche colorata.**

---




# Ferrari Formula One

E' una corsa automobilistica di Formula Uno che gira anche su Commodore 128, ma non è nativo dato che funziona in modalità C64.
Non tutti sanno che il C128 non è solo un successore con più memoria, ma anche il suo processore è decisamente più potente e alcuni giochi sono stati sviluppati per tenerne conto e sfruttare la memoria in più e anche avere una sorta di accelerazione grazie alla CPU.
Questo gioco è in prima persona in uno scenario in 3D e grazie alla potenza del C128 avete la fluidità che mancava quando ci giocavate sul C64.
Come dice il titolo voi siete un pilota/meccanico della Ferrari e dovete partecipare al campionato e vincerlo.
La gara non è la parte principale perché iniziate il gioco dal garage, dai meccanici in cui dovete sistemare la macchina, provarla nel tunnel del vento e tutto quelle cose che sono molto manageriali.
Potete, tuttavia, saltarle e andare direttamente alla singola gara o partecipare al campionato e ogni fermata ai pit-stop è molto completa in cui potete rimettere a posto l'intera vettura.






**Commodore 128= 6,5**

Il gioco è lo stesso di quello giocato sul C64, ma sul C128 è un po' fluido perché è possibile disabilitare con il tasto F1 il pannello superiore dello schermo che rallenta tantissimo.
Per il resto è una conversione non del tutto riuscita perché la guida non è realistica per niente.




# NIGHT STALKER

E' un gioco di azione molto simile a *Berzerk* con una serie di livelli labirintici infestati da Robot e ragni letali che vi inseguono per farvi passare a migliore vita.
Iniziate a giocare senza nessun tipo di arma e dovete girare finchè non ne trovate una, ma attenzione che se i nemici si accorgono di voi sarà difficile liberarsene semplicemente correndo.
Ovviamente per rendere le cose ancora più complicate, la vostra pistola non ha munizioni infinite e quando avete sparato l'ultimo proiettile la perdete e sarà messa in un posto casuale e dovete cercarla di nuovo.
In pratica dove solo fuggire dai nemici e quando siete fortunati potete anche sparagli contro.

Pur nella semplicità di questa versione per Aquarius è molto divertente anche con la sua grafica stilizzata, tuttavia, ben colorata.
Finchè siete nel vostro covo siete al sicuro e i nemici non oseranno mai entrare, ma appena mettete la testa fuori rischiate veramente di terminare la partita velocemente.



**Aquarius= 9**

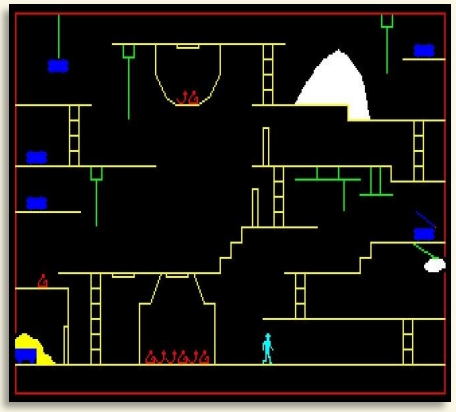
**E' un ben riuscito clone di Bererk, un po' più lento, ma decisamente con lo stesso divertimento e voglia di vincere ogni schermata.**
**Con la pistola potete sparare solo verticalmente, mentre i nemici fanno quello che vogliono.**

---




# Indiana

Quanti di voi una volta nella vita hanno cercato di emulare Indiana Jones cercando qualche tesoro nascosto? O chi ha giocato almeno una volta alla caccia al tesoro?
Chi non l'ha fatto potrà rifarsi con questo titolo per il Thomson MO6 con una grafica semplice, stilizzata, ma decisamente colorata e una giocabilità molto strana e che non ci sarete molto abituati.
In realtà vi spostate un passo alla volta (anche usando il joystick), non potete fare salti e non potete cadere dalle piattaforme perché perdereste l'unica vita disponibile.
In realtà non cadete nemmeno perché appena mettete il piede fuori di una piattaforma lo schermo lampeggia di rosso, un beep noiosissimo vi avverte che avete perso.
Potete andare ovunque nel livello se trovate il modo di farlo, usare le scale per salire e scendere, aprire le casse con i tesori e poi quando avete finito andate in una nuova stanza.
E' un gioco molto particolare, ma per fortuna non avete limiti di tempo e questo vi permette di imparare come funziona e come attraversare delle aree a prima vista impossibili.



**Thomson MO6= 7**

Un gioco di piattaforme molto diverso dal solito perché a prima vista non avete nessuna abilità fisica e dovrete studiare bene come funziona per superare gli ostacoli. Non è facile e meno male che non avete limiti di tempo.

# 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)

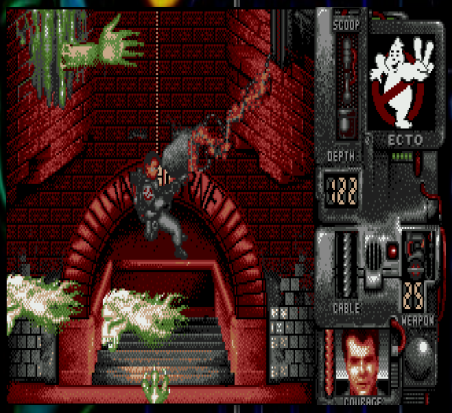
**SimonPPC** del forum Retro-Gamers

- *Ghostbusters II* (numero 120)




**Amiga, 512k (1989, Activision)**

Da ragazzini si viene rapiti dai film e quanti di noi non vorrebbero rivivere le gesta dei propri idoli.
All'inizio degli anni 90 i famosi *acchiappafantasmi* erano la moda del momento, quindi la Activision acquisendo la licenza sfruttò la scia e fece uscire su Amiga la trasposizione del secondo capitolo cinematografico.
All'epoca i videogiochi venivano venduti in scatole di cartone contenente Manuale, Poster, Gadget e il supporto fisico in questo caso i Floppy Disk.




Non indugiamo oltre e inseriamo il numero uno dei due floppy disk del quale è composto il videogioco, il rumore gracchiante del motorino del floppy drive ci accompagna durante il caricamento.
Grafica, musica e il logo dei Ghostbusters! cosa voleva un ragazzino di più per sognare!
Volume del monitor al massimo e ci si godono gli strumenti musicali della sigla che all'epoca nel computer Amiga erano realizzati davvero con cura.
Dopo i crediti e i vari fotogrammi presi direttamente dal film, che narrano lo svolgersi della storia si inizierà il videogioco composto da tre livelli, molto diversi tra loro ispirati a tre scene del film.
Mano al Joystick...
Nel primo schema si viene catapultati nei panni di Ray Stantz appeso nel tunnel per recuperare un campione di melma.
Per difendersi si può sparare in varie direzioni con lo zaino protonico, tra mani che escono dalle pareti, fantasmini e altro si cerca di prendere i vari pezzi che compongono il raccoglitore del viscido liquame.
Qui la grafica del muro è resa realisticamente bene dando quella sensazione di claustrofobia appesi a un filo nel vuoto, oscillando a destra e a sinistra per evitare i mostri e raccogliere bonus.
Molto ben realizzata graficamente anche la camera finale.
Il secondo schema si presenta come un semplice sparatutto a scorrimento orizzontale.
Tripudio assoluto bisogna difendere la Statua della Libertà a spasso per Broadway a New York.
Si utilizza la torcia della Liberty per bruciacchiare i soliti scheletri, mostriciattoli e fantasmini da uccidere per arrivare alla fine, stando attenti a non far morire i civili al suolo che ci aiutano nella raccolta della melma "Buona".
La grafica e i colori dello sfondo sono cupi al punto giusto essendo la scena ambientata di notte.
Scelta particolare non inserire nemmeno un sottofondo musicale, in compenso gli effetti sonori di mostri e altro sono perfetti.
Approdati al terzo e ultimo schema si andrà a salvare il bambino di Dana, combattendo contro la manifestazione del malefico Vigo.
Come prima cosa bisognerà calarsi delicatamente a turno nel museo, pena la morte prematura del malcapitato protagonista scelto tra i quattro per la discesa.
Successivamente in un ambiente con visuale isometrica a 45 gradi si potranno usare i protagonisti (Peter Venkman, Ray Stantz, Egon Spengler, Winston Zeddemore) a turno.
Inspiegabile l'utilizzo della colonna sonora "Il Valzer delle Candele" che ci accompagnerà nella risoluzione del livello.
Anche qui grafica e colori sono resi alla perfezione, menzionando in particolare il quadro di Vigo.
Gli effetti sonori degli zaini protonici e degli zaini a melma sono resi abbastanza bene.

Considerazione finale e esperienza personale, fu uno dei primi due videogiochi che presi insieme all'Amiga 500 essendo un fan degli acchiappafantasmi da ragazzino.
Imparai cosa significasse sostituire un dischetto per il caricamento da qui e sono giunto alla fine del videogioco senza l'utilizzo del trucco nascosto.
Mi sono divertito non poco nello scovare i vari stratagemmi per il completamento di ogni schema...
Se siete appassionati degli acchiappafantasmi e avete occasione di giocarci io ve lo consiglio.

**Recensione scritta da Simone "SimonPPC" Battaglioni.**





# dei Lettori

Questa è una pagina dedicata alla posta dei lettori che potete mandarmi cliccando sull'icona della rossa in basso a destra e poi dal mese prossimo le inserisco.

Clicca l'icona per inviarmi la posta

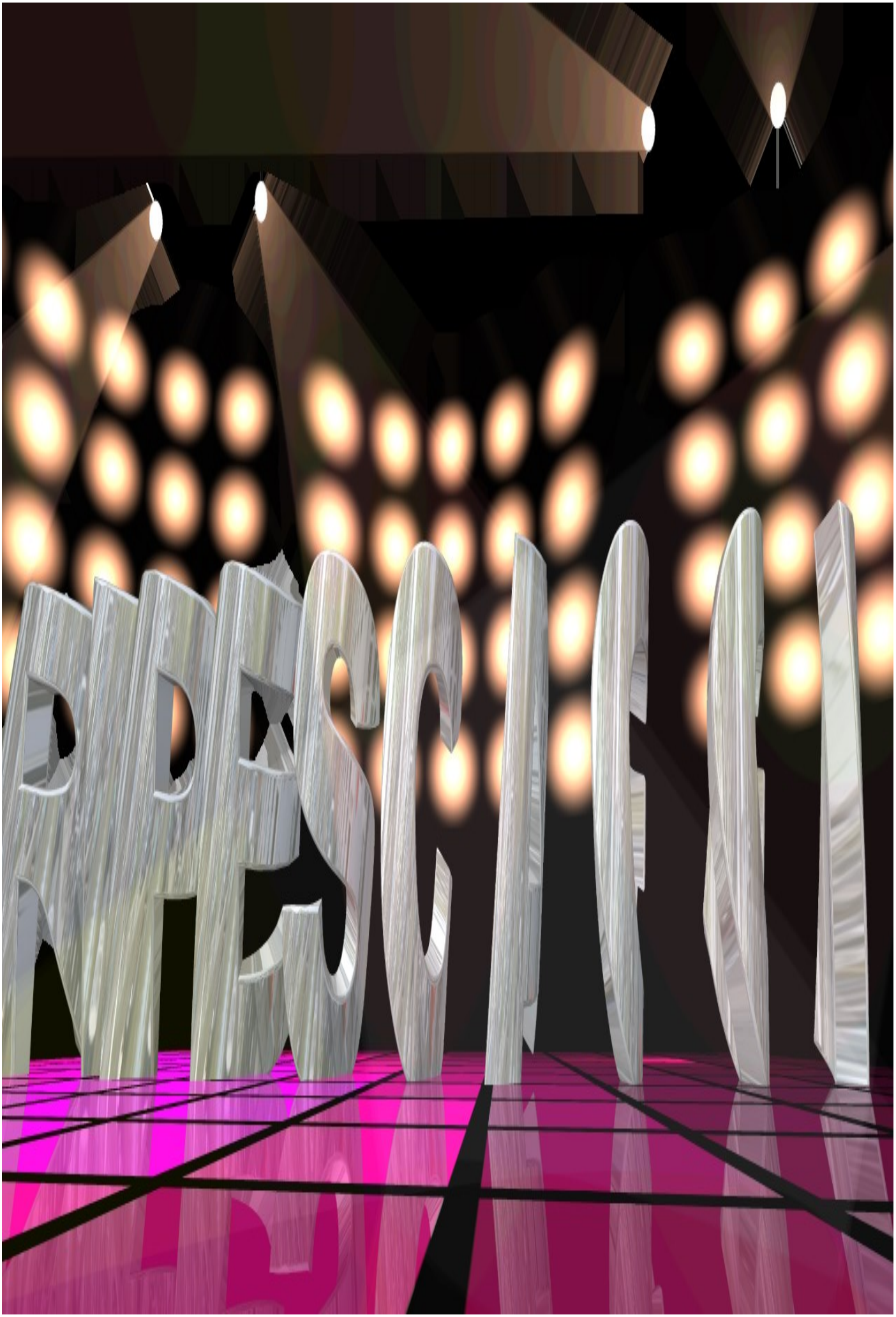



Retro
Trailer


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):






**DOS (1983-1990, Sierra On-Line)**

Gold

**King's Quest** venne creato per la prima volta nel 1983 da Roberta Williams e il sottotitolo "Quest for the Crown" fu aggiunto dopo la quinta edizione nel 1987 e non appariva nel gioco a differenza del remake.

**TRAMA ORIGINALE 1983**:
Nella versione originale del 1983 per PCjr la storia era semplice. Il regno di Daventry stava soffrendo per recenti disastri e disagi.
Re Edward chiama il suo valoroso cavaliere, Sir Graham, al suo trono e gli chiede se ha sentito la storia di tre leggendari tesori nascosti che potrebbero risolvere tutti i problemi del regno.
Se Graham avrà successo diventerà Re.

**TRAMA 1984-87**:
Nella versione del 1984 per PC e Apple II e nella successiva quinta edizione del 1987 la storia viene largamente estesa.
Il regno di Daventry ha dei gravi problemi dopo che un prezioso oggetto magico viene rubato dal castello e il Re non ha un erede, così un mago gli promette che in cambio dello **specchio che prevede il futuro** farà in modo che la Regina abbia un figlio.
Guardando nello specchio il Re e la Regina vedono un giovane che diventa Re e pensando che si tratti del loro figlio, danno lo specchio al mago scoprendo dopo che era malvagio e bugiardo.
Anni dopo, la Regina malata sta per morire e arriva un elfo che ha una cura miracolosa se in cambio il Re gli darà lo **scudo che protegge dai danni a chi lo indossa**; il Re disperato accetta, ma scopre che anche lui è un bugiardo e la Regina muore.
Anni dopo il Re decide di cercare una nuova regina e salva dalle terre di Cumberland, una giovane e bella principessa, Dhalia, ma durante la notte del matrimonio il Re scopre che la bella principessa è in realtà una perfida strega che gli ruba la **cesta sempre piena d'oro** e fugge.
In pochissimo tempo il castello cade in rovina e sapendo che deve salvare il suo regno, invia il suo valoroso cavaliere, Sir Graham, alla ricerca dei




tesori perduti e se avrà successo diventerà il nuovo Re.

**EVOLUZIONE DELLA STORIA**:
Come avete letto non cambia niente tra le varie edizioni, ma si è cercato di espandere la storia.
Nella versione del 1983 il protagonista deve cercare tre importanti tesori che salveranno il regno e nella versione del 1987 si è cercato di spiegare meglio quali fossero questi oggetti e la loro importanza.






Di fatto non cambia nulla, ma l'avventura del 1987 sembra più avvincente.

**TECNICAMENTE**...
...Il gioco fa uso del motore AGI che per l'epoca da una bella ventata di novità ed è stato uno dei giochi più ambiziosi della Sierra dato che è costato 700.000 dollari, comportando ben 18 mesi di lavorazione.
Il gioco è di genere "Move & Type" e quindi il movimento viene gestito dai tasti cursori della tastiera e l'interazione con oggetti e persone viene fatta attraverso un parser testuale.
Questo sistema era abbastanza complicato perché bisognava immettere dei comandi che il parser potesse riconoscere.
Se il personaggio non era perfettamente allineato con l'oggetto o altri personaggi con cui interagire non si riusciva a completare l'azione; era necessario quindi essere molto precisi sia nella posizione sullo schermo sia nello scrivere il testo.

Un'altra difficoltà è che l'ambiente si presenta con una profondità in 3D, tuttavia, quando si cammina si rischia di morire facilmente perché il personaggio non segue la profondità dell'ambiente in maniera corretta.
Nella scena iniziale Graham sale sul ponte, ma se non è allineato con l'altra parte cade direttamente nell'acqua, quindi non segue letteralmente l'arco del ponte, ma lo taglia orizzontalmente.
la prospettiva è, comunque, fatta molto bene perchè passando davanti e dietro un oggetto il personaggio lo copre ne viene coperto.
Graficamente usa 16 colori con la tecnica del dithering e infatti questo gioco dal punto di vista colori è decisamente buono rispetto ad altri con lo stesso numero di colori.
Per il grande successo di questa avventura furono realizzate altre versioni e rifacimenti.
Uscì una **versione Enhanced** che rendeva tutto più moderno, ma fu ampiamente criticata e successivamente i fan realizzarono una **versione VGA** gratuita.

**VERSIONE 1990**:
Il remake del 1990 di questo gioco usa il motore SCI (Sierra's Creative Interpreter) che viene usato per l'avventura *King's Quest IV*.
Mentre la grafica rimane sempre a 16 colori, raddoppia la risoluzione e vengono supportate le schede audio al posto del PC Speaker.
Il gioco non è la copia 1:1 e la storia è stata ulteriormente espansa (soprattutto nelle scene di intermezzo e nei dialoghi con i personaggi) e lo rende molto più lineare dato che c'è un ordine nel trovare i tre tesori.
I primi due potevano essere trovati in qualunque ordine, ma l'ultimo doveva essere per forza lo scudo.
Ci sono più personaggi in questa versione e parlano di più rispetto a prima. Alcuni enigmi sono stati modificati e altri rimossi. Anche certe locazioni sono cambiate, modificate e completamente rifatte.
La critica su questa versione è stata molto negativa perché dicevano che il remake distruggeva un classico e impediva lo sviluppo della serie, quindi una edizione completamente fallimentare.

**VERSIONE ATARI ST**:
Nel 1990 la versione EGA "Enhnaced" di questo gioco viene annunciata per Atari ST e in seguito cancellata.
Dovrebbe esistere una versione beta per Atari ST, ma non si sa bene fino a che punto dello sviluppo sia arrivata.
Questa versione fu annunciata direttamente dalla Sierra attraverso Sierra News Magazine del 1991.







DOS= 9

E' il primo della serie e come tale ha un fascino tutto particolare.
E' ostico all'inizio perché ha un sistema di controllo che subito può creare qualche problema, ma una volta capito come ci si deve muovere diventa un avventura da giocare e rigiocare.
La versione Enhanced è da provare e la versione VGA merita forse molto di più perché rende il gioco un punta e clicca a tutti gli effetti e quindi più moderna.




**DOS (1986, Sierra On-Line)**

Silver

"*Questi sono i viaggi di Roger Wilco & Co. perseguendo la verità, la giustizia e i pavimenti realmente puliti*".

E già leggendo questo si può notare che **Space Quest** è un altro genere di avventura che punta all'ironia e alla demenzialità.




La serie di Space Quest è una parodia della fantascienza e prende in giro Guerre Stellari, Star Trek e fenomeni culturali come McDonald's e Microsoft.

Tutti i giochi di questa serie hanno un senso dell'umorismo graffiante e su delle storie molto alternative Roger Wilco è un perdente a vita, ma che riesce sempre a salvare l'universo anche se per puro caso.

L'ironia sta nel fatto che viene ignorato da tutti e viene punito per violazioni minori o perché infrange assurdi regolamenti.

Nella versione originale del 1986 il protagonista non ha un suo nome e infatti all'inizio dell'avventura viene chiesto al giocatore di immettere il nome che si vuole usare.

Il nome Roger Wilco viene assegnato in automatico nelle versioni successive perché nasce da un'abbreviazione radio: "Roger, Will Compty" e di fatto il nome diventa Roger Wilco.

Roger lavora come addetto alle pulizie sull'astronave scientifica Arcada che ha a bordo un potentissimo apparecchio chiamato "Star Generator". Quando Roger rientra dentro l'astronave dopo le pulizie in esterno trova la nave occupata dai Sariens, una razza aliena particolarmente aggressiva.

Dal corpo di un membro dell'equipaggio ucciso dagli alieni trova una chiave per poter salire su una capsula di salvataggio e fuggire.

Dopo essere precipitato su un pianeta scopre che il suo nome è Kerona dove trova un alieno che Roger dovrà aiutare per avere una possibilità di fuggire dal pianeta e anche cercare di distruggere lo Star Generator che i Sariens hanno rubato dall'Arcada.

**TECNICAMENTE**...

...E' stato sviluppato usando il motore AGI di Sierra che tra le sue caratteristiche ha un pseudo ambiente 3D che da la profondità al gioco permettendo al giocatore di spostarsi davanti e dietro agli oggetti.

Come in altre avventure dello stesso periodo e che usano il motore AGI è presente un parser testuale per poter interagire con gli oggetti e i personaggi.

E' un'avventura non ancora punta e clicca e quindi i movimenti sono fatti con i tasti cursore e il mouse viene usato solo per puntare degli oggetti e poi interagire con questi attraverso il solito parser testuale.

Le versioni per Amiga, Atari ST, Macintosh e Apple II usano il mouse per spostarsi e il parser testuale per le azioni.

La risoluzione del gioco è in 160x120 a 16 colori e le schede audio nel 1986 non c'erano, quindi chi aveva un PC poteva sentire i suoni solo attraverso il PC Speaker.

Chi possedeva un Tandy 1000, un PCjr e un Amiga poteva sentire una traccia a tre voci, mentre chi aveva la versione per Apple IIGS poteva ascoltare una traccia a 15 voci davvero ricca di suoni.

Sierra rilasciò tre versioni di questo gioco: la versione originale del 1986 (AGI V2), una seconda versione del 1987 (AGI V3) e la versione VGA del 1990.




A parte delle piccole differenze audio/grafiche le versioni per Amiga, Atari ST, PC e Apple IIGS sono identiche, mentre la versione per Macintosh è monocromatica e completamente gestita da un menu.

**DOS= 8,5**

E sicuramente un bella avventura perché le parodie alle serie di fantascienza sono sempre interessanti. Allo stesso tempo è difficile giocare a causa del parser testuale dove come in tutti i giochi AGI richiede spesso che i comandi siano precisi e che bisogna essere ben allineati a cose e persone.

La morte è dietro l'angolo come nella maggior parte delle avventure di Sierra.




DOS (1991, Sierra On-Line)

Gold




**REMAKE**:
Space Quest è stato rifatto usando il motore SCI di Sierra che migliora notevolmente il gioco passando quindi dalla grafica EGA a 16 colori a quella VGA a 256 colori.
Il gioco cambia nome e diventa "**Space Quest I: Roger Wilco in the Sarien Encounter**" per adattarsi al nuovo modo di nominare i giochi introdotti con *Space Quest IV*. Questa versione fu rilasciata nel 1991 e oltre alla nuova grafica VGA, che fu completamente ridisegnata, fu aggiunto anche il supporto per le schede audio e ora poteva vantare un suono digitalizzato.
Oltre a queste migliorie diventa un punta e clicca a tutti gli effetti, quindi il parser testuale viene sostituito dal mouse e dalle icone.
Movimenti e interazioni con oggetti e personaggi vengono gestiti completamente dal mouse e come già visto nel remake di King's Quest c'è un menu nascosto con tutte le varie opzioni.
Questo remake aggiunge tra le varie azioni due comandi come "Assaggia" e "Odora" (due comandi che sono stati trapiantati qui da Space Quest IV) che furono aggiunti non per risolvere gli enigmi, ma semplicemente per aggiungere un po' di comicità e umorismo.
Quando nel gioco si lascia Ulence Flats, nella versione VGA, appare la capsula del tempo di Space Quest IV dato che i due giochi furono sviluppati contemporaneamente.




DOS= 9

La versione VGA e l'audio digitalizzato cambiano radicalmente il modo di giocare e attirano gli amanti del genere a riscoprire o rigiocare questa avventura
Da non perdere la versione VGA!




**DOS (1987, Sierra On-Line)**

Silver

**Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** è un'avventura grafica precedente all'era punta e clicca e quindi una "Move & Type", ossia camminare con i tasti cursore della tastiera e poi fare le azioni usando un parser testuale.
Il gioco è stato realizzato con il motore Adventure Game Interpreter (AGI) reso famoso dal gioco *King's Quest: Quest for the Crown*.
Il protagonista è Larry Laffer, un uomo di media età, ancora vergine, che cerca donne per divertirsi, ma senza fortuna e questo sarà alla base di tutta la serie.
La base e la struttura della storia riprendono l'avventura testuale del 1981 per Apple II, **Softporn Adventure**.
Larry Laffer è un uomo di 38 anni (sono 40 nel remake del 1991), un "perdente" che vive con sua madre e non ha ancora perso la sua verginità.
Decide così di andare a visitare la città di Lost Wages (una parodia di Las Vegas) sperando di fare esperienze che non ha fatto prima e qui trova la donna dei suoi sogni.
Nella sua avventura incontrerà quattro donne: una prostituta senza nome; Fawn, una frequentatrice di club di bassa moralità; Faith, una segretaria fedele al suo fidanzato e Eve, una bellissima ragazza che sarà l'obiettivo finale di Larry.




**TECNICAMENTE**…
…il gioco è uscito nel 1987 e come già detto ha una interfaccia molto vecchia dato che usa solo la tastiera per i movimenti, il mouse viene usato per puntare un oggetto e per eseguire un azione bisogna usare la tastiera scrivendo: "open door" e così via.
I comandi sono molto sensibili alla velocità e alla precisione quindi se vengono dati troppo velocemente o non si è perfettamente allineati con gli oggetti o gli elementi dello scenario il giocatore viene avvisato con un errore e viene data una soluzione.
Nel gioco si può essere aggrediti oppure essere travolti dal traffico e nei giochi Sierra a differenza di altre Software House i protagonisti possono morire.
Mentre esplorate la città, ad esempio, Larry incontra una prostituta e verrà contagiato da una malattia sessualmente trasmissibile e morirà in breve tempo e questo destino può essere debellato







comprando le protezioni.
Lo scopo del gioco è far perdere la sua verginità, ma non ci sono limiti di tempo per questo.
Per continuare la sua avventura Larry ha bisogno di soldi per pagare i Taxi per spostarsi tra alcune zone della città e per frequentare le donne che incontra e quindi può cercare di guadagnarli giocando al casino a Blackjack e alle Slot Machine.

**COME E' NATO IL GIOCO**:
Nel 1986 Sierra ha rilasciato un avventura testuale chiamata *Softporn Adventure* che avrebbe dovuto avere un'alternativa grafica.
Al Lowe dopo aver perso la licenza Disney per alcuni giochi, propose a Sierra di creare un remake di Softporn Adventure con un sistema migliorato e si raggiunse l'accordo.
Lowe considerava Softporn Adventure molto primitivo e così decise di aggiungervi un motore grafico, l'Adventure Game Interpreter, migliorando l'umorismo e creando un personaggio su schermo, Larry Laffer.
Il creatore di Softporn Adventure, Chuck Benton, è incluso nei crediti finali e gli enigmi del gioco sono identici a

quelli dell'avventura testuale.
Il tema audio del gioco è ispirato dalla canzone *Alexander's Ragtime Band* di Irving Berlin del 1929 e fu composta in 20 minuti e per Lowe l'audio di questa avventura era considerato decisamente migliore di tante altre musiche di giochi per computer.

**IL REMAKE DEL 1991**:
Nel 1991 esce una versione del gioco in VGA e supporto schede audio.
Questo remake usa il nuovo motore Creative Interpreter di Sierra e fu rilasciato per Amiga, DOS e Macintosh.
Per questo primo remake, Al Lowe divenne regista, disegnatore e aiuto programmatore, mentre Ken Williams diventava produttore esecutivo.
La grafica è a 256 colori con supporto schede audio come Ad-lib e Sound blaster e rende il gioco decisamente migliore dal punto di vista estetico e audio. In più trasforma il vecchio "Move & Type" in "Point & Click".
Come avventura punta e clicca usa



completamente il mouse per spostarsi e per raccogliere e usare gli oggetti; come in tanti giochi Sierra non c'è una lista di verbi, ma tutto viene gestito dal mouse.
I vari comandi sono accessibili con il tasto destro mentre con il tasto sinistro vengono eseguite le azioni.
Nel gioco c'è un menu nascosto che appare portando il mouse o in alto o in basso dove si può accedere ad un inventario con le opzioni per caricare o salvare una partita, per modificare il dettaglio o per tornare al DOS.

**CURIOSITA' E NOTE**:
Il gioco presenta un test all'ingresso per determinare l'età di un giocatore con una serie di domande basate sulla società alle quali solo un adulto può rispondere.
Dato che il contesto delle domande, tuttavia, è fortemente localizzato, chi non vive in America trova il test difficilissimo da superare, ma il manuale suggerisce di premere la combinazione di tasti ALT+X alla prima domanda per eluderlo completamente.
Durante il gioco si può chiamare anche la Sierra On-Line per avere supporto tecnico.
Nonostante per l'epoca il punto di vista







sessuale del gioco era abbastanza esplicito, rispetto ad altri titoli, questa serie era abbastanza pudica e il sesso era trattato con ironia e non scendeva mai in volgarità gratuite anche se in alcuni episodi sono stati inclusi degli easter eggs che sbloccano sezioni con contenuti espliciti.
Con il tempo la serie è diventata sempre più per adulti e l'episodio più significativo da questo punto di vista è *Leisure Suit Larry 7: Love for Sail*.

**DOS= 8,5**

Un gioco molto bello e pieno di umorismo e demenzialità e anche se lo scopo non è dei più nobili è comunque davvero divertente.
Ci sono durante il gioco scene per adulti, ma rimane tutto soft perché non ci sono quasi mai scene completamente esplicite e questo aumenta la voglia di andare avanti per scoprire fino a che punto si spinge.

**VGA= 9**

La versione del 1991 lo trasforma completamente in un punta e clicca a icone e lo rende molto più semplice da giocare rispetto alla versione originale.
La grafica a 256 colori, il supporto per schede audio come la Sound Blaster gli danno giustamente mezzo punto in più.

# Console Forever



# Console Forever







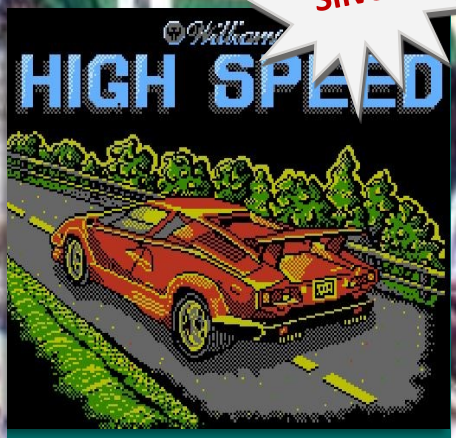
**R.C. Grand Prix (1989, Sega - Sega Master System)**

E' una corsa automobilistica un po' diversa dal solito perché non siete direttamente voi nell'auto a pilotare, ma lo fate con un telecomando a bordo della pista.
Si tratta di una gara di macchine telecomandate da corsa che unisce il fascino delle gare automobilistiche a quello di questa passione di usare macchine giocattolo anche se quelle da corsa sono più potenti e costose di quelle che usano i bambini.
Essendo una gara dovete voi stessi essere anche un meccanico perché dovete riparare la macchina da eventuali danni, cambiare le batterie, rimette a posto le gomme e anche il motore.
Il tracciato è uno solo, ma diviso in sezioni e quindi dovete vincere ogni volta per poter proseguire.
Il computer non sbaglia una curva e conosce a memoria ogni tracciato e voi no. Riuscirete di certo a completare i tre giri in 1 minuto di tempo, ma il computer non lo batterete mai dato che non sbaglia e non fa incidenti.
Bel gioco rovinato da una difficoltà estrema.

**Sega Master System= 5**

**Esteticamente bello e fatto bene, ma competere con tre auto del computer che non sbagliano una curva, vanno alla massima velocità rende inutile giocare. Potete pure rimetterlo nella scatola e lasciarlo li a fare polvere.**

Silver




**High Speed (1991, Tradewest - NES)**

Ancora una volta un gioco dedicato alle corse automobilistiche non a bordo di un auto, ma in un classico biliardino che è esteticamente ricostruito come i cabinati di una volta con la tavola principale chiusa da un vetro con una visuale dall'altro leggermente isometrica come se foste li davanti, con le dita posizione sui pulsanti laterali che muovono le racchette per ribattere la palla.

I giochi della serie Pinball sono sempre molto affascinanti anche se molto spesso riproducono solo la tavola con i vari respingenti, i percor-



si, alcuni passaggi segreti, ma perdendo il fascino di osservarlo come se foste li. Sono pochi i giochi di questo genere che riproducono la visuale dei cabinati originali anche per una ragione di giocabilità.
In questo tipo di visuale la telecamera non è fissa sulla palla che segue la sua traiettoria, ma lo è sulla tavola e voi dovete usare le racchette al momento giusto come in effetti è nella realtà.

Come pensavo è molto difficile non seguire la palla perché dovete aspettare che arrivi ed è molto veloce, quindi bisogna prenderci un po' la mano.
La velocità del gioco è ottima ed esteticamente ben costruita la tavola, tuttavia, i colori non sono molto convincenti.

**NES= 8**

**Non so se è una scelta degli sviluppatori usare questa grafica, ma devo dire che in gioco non è così bella come può sembrare da una immagine.
Il gioco è molto buono, la giocabilità è realistica, forse un po' troppo veloce.**




**Grand Prix (1982, Activision - Atari 2600)**

Neanche a farlo apposta, un altro gioco di guida, ancora di Formula Uno. In realtà era un altro quello da recensire; mi sono sbagliato e quindi continuo con questo.
E' una corsa classica con la differenza della visuale che è dall'alto e lo scorrimento da sinistra a destra che vi permette di vedere bene la situazione della pista con le altre auto e soprattutto delle pozzanghere d'olio che vanno evitate altrimenti rischiata un testa coda.
Negli anni 80 questo tipo di corse era con questa visuale: un tracciato rettilineo in cui voi dovete correre alla massima velocità ed evitare le altre auto e qualche ostacolo sulla pista.
Non ci sono incidenti perché quando scontrate un'altra auto lo schermo lampeggia di rosso se è un grave, altrimenti lo schermo traballa; non succede niente, ma perdete del tempo e quando tagliate il traguardo il gioco termina indicando quanto ci avete messo.
Premendo il pulsante sulla Console lo riavviate e pronti per un'altra gara con lo scopo di fare meglio.
E' una corsa da fare con gli amici per organizzare un torneo personalizzato e stabilire chi è il migliore.




**Atari 2600= 9**

**E' una corsa di Formula Uno che non ha un torneo, ha un solo tracciato, un lungo rettilineo in cui superare le altre auto, evitare macchie d'olio sulla pista cercando di fare il tempo migliore.
Con la sua semplicità ha una giocabilità eccellente perché vi divertite realmente e non dovete pensare a niente se non essere veloci ed evitare ogni cosa che vi rallenti.
Se lo giocate con gli amici diventa ancora più avvincente.**


Education
Shift

# Educativo: Primo Apprendimento

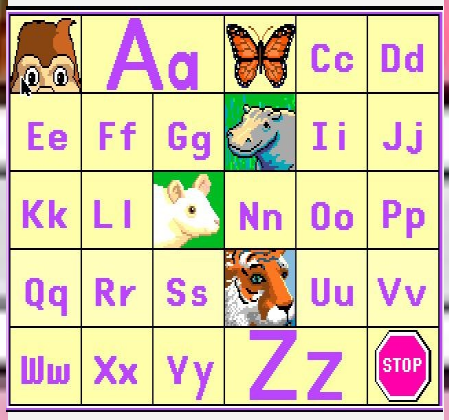



**Apple IIGS (1989, Orange Cherry)**

Gold

**Talking Alpha Chimp** è un educativo di apprendimento generale per bambini di prima elementare perché ci sono esercizi per imparare le prime nozioni sui numeri e sulle lettere.
Gli esercizi sono:

- **Harry's Alphabet Board**
- **Harry's Number Tree**
- **Harry's Alphabet Story**




In **Harry's Alphabet Board** dovete premere con il mouse una qualunque lettera scritta sia in Maiuscolo e Minuscolo per vedere un immagine relativa e ascoltare il suono della lettera.
Un primo apprendimento del suono della prima lettera che compone un nome.




In **Harry's Number Tree** dovete premere uno dei numeri scritti in basso per vedere il risultato sull'albero e questo serve per trovare i numeri sulla tastiera, vederli come sono scritti e poi imparare a contare guardando il numero delle immagini.




In **Harry's Alphabet Story** riprendente il primo esercizio perché ascoltate in sequenza le lettere dell'alfabeto, vedete delle parole che iniziano con quella lettera e poi dovete trovare e premere sulla tastiera per confermare che avete capito di quale si tratta.

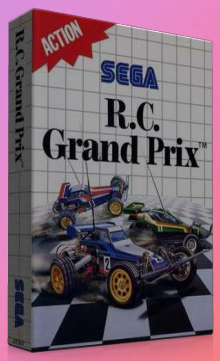
E' un esercizio che è anche la storia di Harry lo scimpanzé che mostra anche belle animazioni.

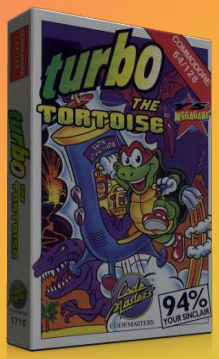
Un educativo molto ben riuscito per avvicinare la prima volta i bambini che devono imparare a riconoscere le lettere e i numeri.

**Apple IIGS= 9**

E' molto probabilmente il miglior Computer per gli educativi perché sono sempre realizzati con grande cura, qualità sia nella grafica che nel sonoro.
E' un programma molto buono per chi la prima volta deve imparare a riconoscere le lettere e i numeri anche se è più incentrato sulle lettere e loro pronuncia.

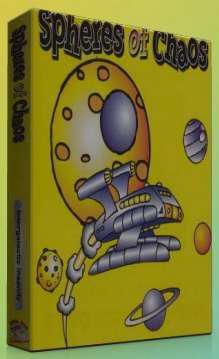
# Box Art: Copertine in 3D

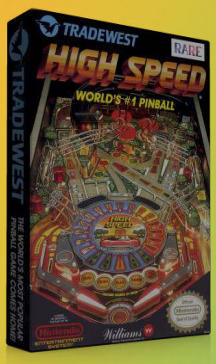











Volume 7, Numero 3
Marzo 2021

# REV'N'GE!



# Top 3

## Turbo the Tortoise



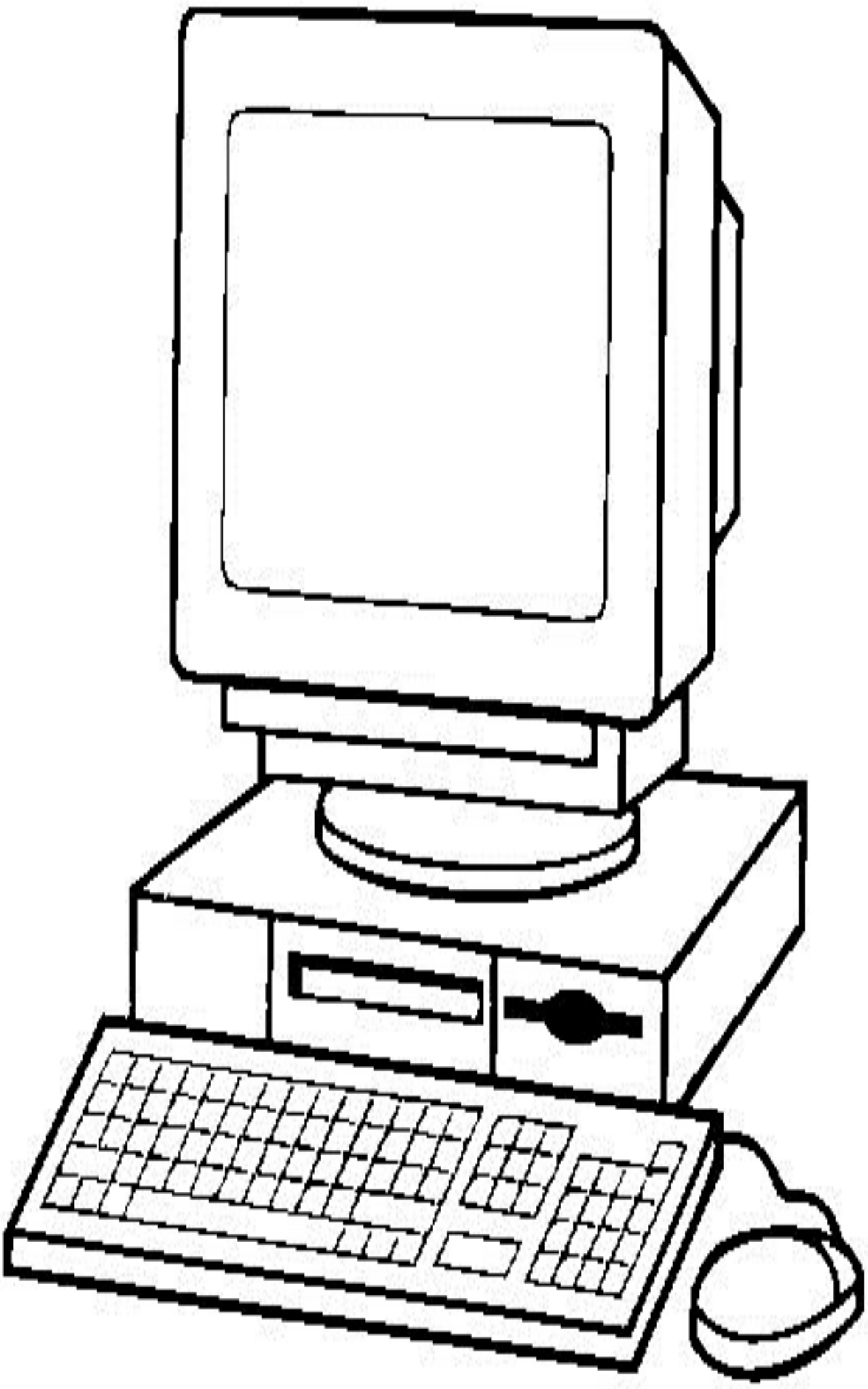
## Sphere of Chaos




## Magjca

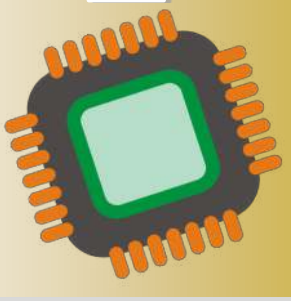



Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



# Hardware

## Memoria di Massa: Parte 3



L'idea sfruttata nei CD-ROM anche se molto interessante, non è reversibile.
Viceversa, nei dischi magneto-ottici, mentre si utilizza il laser come nei lettori CD-ROM, permettono anche la riscrittura delle informazioni.
Un disco magneto-ottico è costituito da uno strato in lega di alluminio cristallino magnetizzato disposto su un supporto in alluminio riflettente. Questa struttura è rivestita da una patina di plastica protettiva.
Il principio fondamentale del funzionamento dei dischi magneto-ottici sta sulla polarizzazione della luce proveniente da un laser fino a quando attraversa lo strato della lega metallica cristallina. In effetti, questa lega metallica costituisce una superficie polarizzante ideale per i cristalli il cui contenuto possiede la caratteristica di essere orientabile sotto l'effetto di un campo magnetico.
Quindi, seguendo la loro orientazione, questi modificano la polarizzazione della luce che li attraversa. La luce, che si trova polarizzata dal passaggio nello strato metallico cristallino, viene riflessa dallo strato d'alluminio e restituita sul sensore.
I segni della polarizzazione della luce gli permettono di codificare i binari 0 e 1

**LETTURA E SCRITTURA**:
La scrittura dei dati sui dischi magneto-ottici consiste nel modificare i segni dell'orientazione dei cristalli nella struttura della lega metallica.
Questa modifica non è possibile se la zona obiettivo non raggiunge una certa temperatura per permettere la modifica della struttura della rete cristallina.
Queste caratteristiche permettono di dedurre che ad una temperatura ambiente, sotto campi magnetici forti, la rete cristallina non viene modificata, quindi i dati che li contengono non sono alterati.
Non appena la zona obiettivo raggiunge la giusta temperatura, passa sotto la testina di scrittura che produce un campo magnetico che va ad orientare i cristalli per formare una matrice di polarizzazione.
L'orientazione in un segno corrisponde a 1 e l'altro a 0
La lettura consiste nel fare attraversare la matrice polarizzante da un fascio laser di bassa intensità e di dedurre il suo segno di polarizzazione per estrarre sia uno 0 sia un 1.

**DISCHI MFM**:
I primi HD (Hard Disk) usavano il formato MFM, ma i numerosi costruttori non erano soddisfatti dei 17 settori per traccia che offrivano questo tipo di dischi.
Questi costruttori crearono quindi un nuovo schema di codifica per memorizzare i dati più strettamente e lo chiamarono RLL (Run Length Limited) all'opposto di MFM (Modified Frequency Modulation).
RLL assume l'uso di gruppi di 16 bit piuttosto che ciascun bit individuale, formando così una sorta di compressione dell' informazione dato che è crittografata.
Poiché la stessa informazione occupa meno spazio sotto forma di dati codificati in RLL, ulteriori informazioni possono essere scritte sul disco.
La più comune tecnica RLL, conosciuta sotto il nome di 2,7 RLL (25/26 settori per traccia) può memorizzare circa il 50% in più di un disco MFM.
Naturalmente ci sono sempre delle contro indicazioni e queste sono date dai tempi e dalla qualità che vengono richiesti da questo sistema.
RLL richiede una migliore qualità dei supporti a causa della densità della sua memorizzazione e la tempistica è fondamentale, dato che i dati girano ad un tasso del 50% più veloce rispetto ad un disco MFM. Quindi Il meccanismo del disco deve avere delle tolleranze minime perché il posizionamento della testina è fondamentale.
A causa di queste specifiche, i dischi RLL sono stati usati inizialmente da pochissime persone, ma successivamente questi dischi hanno incominciato a rimpiazzare i dischi MFM.
I dischi SCSI e ESDI usano RLL per ottenere le alte capacità e tassi di trasferimento elevati (alcuni dischi SCSI usavano ancora l'MFM, ma furono molto pochi).
L'interfaccia IDE che nascerà in seguito era basata su RLL.

# DELUXE PAINT 2.30 ENHANCED

Forse non tutti sanno che il programma di disegno, Deluxe Paint, così famoso sulle macchine Commodore Amiga fin dalla sua prima apparizione sull'Amiga 1000, esiste anche in versione PC DOS.
Per PC la versione più famosa è la *2.0 Enhanced*.
Prima di parlare di questa versione devo spiegare un attimo cosa è questo Deluxe Paint.

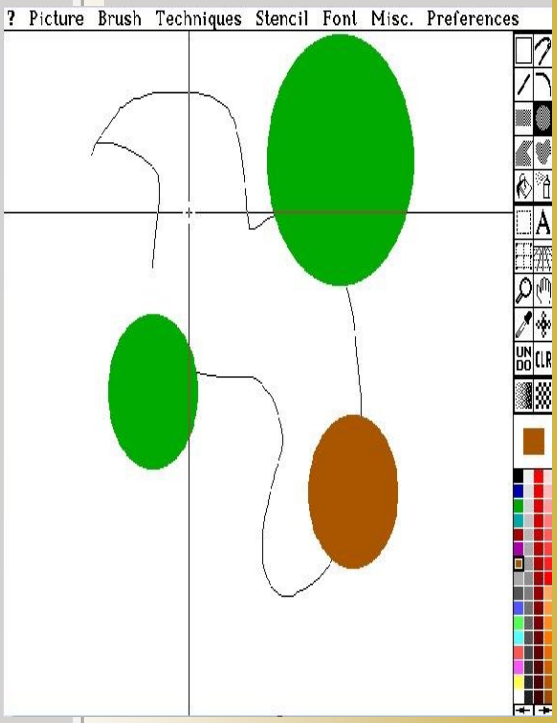
**LA STORIA DI DPAINT IN BREVE** :
A differenza degli editor grafici su PC come Photoshop o altri, Amiga si era orientata verso la modalità bitmap nativa dei suoi chipset e Deluxe Paint era il software più adatto a sfruttare questa caratteristica.

Ad ogni versione su Amiga venivano supportate nuove funzionalità come il supporto Extra Halfbrite, il supporto AGA e per ultimo la grafica a 24 bit RGB.

**LA VERSIONE PC** :
La versione per PC che ha avuto più successo è la versione "*2.0 Enhanced*" che era compatibile con il formato PCX.
Questa versione supportava la modalità CGA, EGA, MCGA, VGA, Hercules, Tandy, Amstrad, Super VGA e il programma poteva girare fino a 800x600 a 256 colori oppure in 1024x768 a 16 colori.




Le immagini allegate sono invece della versione 2.30 che aumentano le risoluzioni fino ad arrivare a 1024x768 a 256 colori e quindi poter usare il programma su quante più macchine possibili in base al monitor e poter lavorare tranquillamente ad alte risoluzioni con 256 colori.
La versione PC fu portata da Brent Iverson e la versione "*Enhnaced*" di Steve Shaw
Il fratello di questo programma, "Deluxe Paint Animation" (solo in 320x200x256) fu largamente usato nell'industria dei videogiochi.




Al prossimo incredibile numero
#121
Aprile 2021