REV'n'GE! #122

Retro Emulator Vision and Game

Speciale WW2



Castle of Madness

Avventura e RPG in un solo gioco

Jing 2: Belmonte's Revenge

Ancora note musicali e un mondo da salvare

ALTRE RECENSIONI: Castle of Life * Adventure of Bond... Basildon Bond * Pitstop II * Cockpit * Escape from the Death Planet * Silfi * Mr. Nutz: Hoppin' Mad * Out Board * Flash Gordon: Il Rapimento di Dale * Freedom Fighter * Lotus Esprit Turbo Challenge * Pooyan * Snapper *Cinnamon Writer * SimCar* Battlefront * Tobruk 1942 * Siege on the Volga * Panzer Grenadier * Out Run * Star Cruiser * Discovery: Math Version * Emulatori

RECENSIONI CONSOLE: Quartet * Super Off Road: Baja * Flink

0,00 Euro

25 Maggio 2021

Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 5

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



EDITORIALE NUMERO 122







I miei editoriali non possono essere come altri perché ogni numero viene fatto un mese prima che voi leggete queste righe e quindi non sempre è facile chiarire delle cose o fare certe riflessioni che possono totalmente cambiare.

Detto questo oggi avete uno speciale dedicato ai giochi strategici della Seconda Guerra Mondiale e sono stati scelti per essere facilmente giocabili e recensibili. A me non piacciono molto ne quelli vintage ne quelli moderni e quindi cerco quelli più semplici anche perché poi di solito non avete nessuna grafica di rilievo e puntano molto su mappe statiche e battaglie testuali o comunque risolte automaticamente dal computer in base alle vostre impostazioni.

In questo numero ho aperto una nuova sezione che è temporanea e riguarda recensioni di giochi e programmi per Amiga NG (AmigaOS 4, MorphOS, AROS) e OS3 su schede Warp e Vampire per avere anche delle recensioni scritte per questi sistemi. Warp 1260 e Vampire fanno girare i vecchi software, ma in questo caso mi faceva piacere avere le vostre recensioni di giochi che sfruttano queste schede.

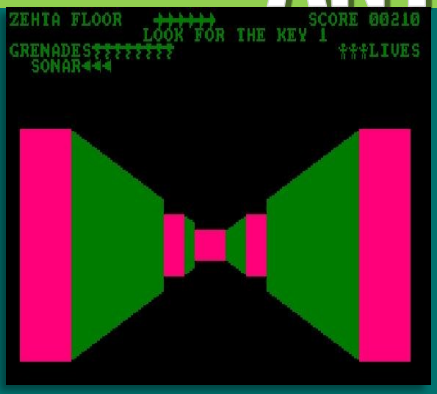
Buona Lettura







ANTEPRIME #123



3D Monster Chase - Amstrad CPC

E' un gioco labirintico in 3D, ma è molto più di questo perché dovete trovare delle chiavi che vi servono per disinnescare una bomba prima che esploda.



Pitfall II - Atari 8-Bit

E' sicuramente il capitolo più famoso e conosciuto. Se vi sentite un po' archeologi e un po' cacciatori di tesori ecco il gioco che fa per voi.



The Hobbit - ZX Spectrum

E' il prequel delle avventure viste nella trilogia del "Signore degli Anelli" e come tutte le opere di Tolkien è molto bella. Questa avventura grafica vi immerge nelle avventure di Bilbo Baggins.



King's Quest III: To Heir is Human

Terzo capitolo di questa storia che diventa, capitolo dopo capitolo sempre più complessa, ma il lieto fino c'è sempre

ANTEPRIME #123



Space Quest III: The Pirates of Pestulon

L'ultima volta siete fuggiti a bordo di una capsula di salvataggio e per vostra sfortuna vi hanno preso per un rifiuto e scaraventato in una pattumiera spaziale. Qualche forma di vita pericolosa vive in questo posto che è letale per gli esseri umani.



T.Rex - Apple II

Per una volta tanto siete il dominatore della preistoria e dovete cibarvi per rimanere in vita. Che bello essere il predatore che non ha rivali.



Out on a Limb - Commodore 64

E' un gioco di piattaforme in cui dovete cercare i tesori della vostra famiglia in una terra di giganti. La vostra agilità vi permetterà di superare situazioni pericolose.



Hunter - Atari ST

Forse il primo gioco 3D poligonale più bello da vedere su questo Computer e poi anche dal fatto che è un mondo aperto e tra una missione e l'altra potete fare quello che volete e guidare ogni tipo di veicolo che trovate.

Sommario Numero 122 **Maggio 2021**

APF Imagination & Adventure Vision		**46-47**
Adventure of Bond… Basildon Bond	Amstrad CPC	**9**
Battlefront	Commodore 64	**29**
Castle of Life	Commodore 64	**8**
Castle of Madness	Commodore 64	**7**
Cinnamon Writer	Amiga OS 4	**25**
Cockpit	PC88	**12**
Discovery: Math Version	Amiga	**41**
Escape from the Death Planet	Commodore PET	**13**
Flash Gordon: Il Rapimento di Dale	DOS	**18**
Jinj 2: Belmonte's Revenge	ZX Spectrum	**10**
Lotus Esprit Turbo Challenge	Atari ST	**20**
Mr. Nutz: Hoopin' Mad	Amiga	**16**
Out Run	Commodore 64	**35**
Out Board	Atari ST	**17**
Panzer Grenadier	Apple II	**32**
Pitstop II	Atari 8-Bit	**11**
Pooyan	Atari 8-Bit	**22**
Siege on the Volga	ZX Spectrum	**31**
Silfie	MSX	**14**
SimCar	Amiga OS 4	**25**
Snapper	Atom	**22**
Star Cruiser	Sega Mega Drive	**36**
Tobruk 1942	ZX Spectrum	**30**

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 (2006, Cache64.com)

Gold

Castle of Madness ha un nome inquietante e giustamente incute paura per quello che si nasconde al suo interno e nelle varie stanze che andrete ad esplorare.
Si tratta di un'avventura grafica con elementi di RPG, andare in giro a raccogliere degli oggetti tra cui delle armi per difendervi dalle creature maligne che incontrerete e poi avete una energia vitale che deve rimanere stabile per la vostra sopravvivenza.
Il gioco si svolge in una era medioevale di fantasia in cui la famiglia reale protegge il regno dalla malvagità



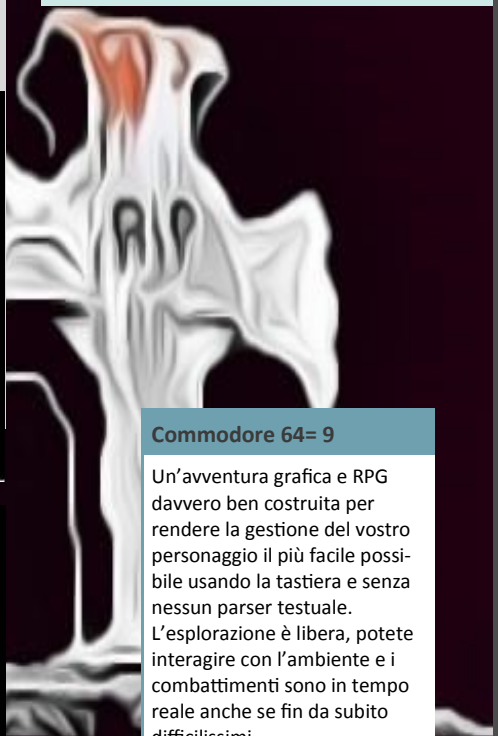
che c'è in tutte le altre terre, i suoi abitanti vivono in pace e felici. Un perfido mago, Morthaz, riesce a infiltrarsi nel castello e prendere possesso del trono cacciando il Re e la Regina, costringendo gli abitanti del regno a vivere nella foresta.
Molti bravi cavalieri hanno tentato di sconfiggere il mago, ma sono stati uccisi tutti dai feroci animali che vivono nel castello. Ora tocca a voi sconfiggere il mago. Siete l'ultima speranza del regno di Thaarland.

Quando inizia l'avventura c'è una musica molto bella che vi accompagna e rende sicuramente l'esplorazione più piacevole anche per il fatto che non siete abituati dato che altri giochi di questo tipo sono, solitamente, silenziosi.
L'esplorazione è in prima persona con una visuale tridimensionale e il castello è un enorme labirinto in cui dovete entrare nelle varie stanze senza sapere cosa c'è dietro la porta.
L'interfaccia è davvero buona perché al centro dello schermo avete l'area in cui interagite solo con la tastiera e i movimenti li fate con i tasti cursore e poi tantissimi altri tasti per le varie azioni.
Non spaventatevi perché premendo il tasto "H" avete la lista dei comandi divisi tra "Movimento", "Funzioni" e "Combattimento" e per quest'ultima avete anche informazioni aggiuntive





su come funziona.
Sempre nella finestra principale avete anche una parte testuale che vi mostra dove siete, cosa vedono i vostri occhi e quello che state pensando in quel momento che potrebbe anche essere un aiuto per uscire da situazioni impossibili.
Esplorando una stanza cadete in un buco senza via d'uscita e nell'oscurità trovate una corda e quindi premendo il tasto "U" usate "Rope" per salire e uscire fuori.
Il tasto "H" è la vostra salvezza perché mette il gioco in pausa in qualunque situazione anche durante un feroce combattimento, per riposarvi, controllare i tasti e riprendere l'azione.
I combattimenti sono in tempo reale, quindi potete attaccare e difendervi in qualunque momento. Ovviamente dovete ricordarvi bene (ed è pure scritto quando premete "H") di essere molto vicino al vostro nemico.



Commodore 64= 9

Un'avventura grafica e RPG davvero ben costruita per rendere la gestione del vostro personaggio il più facile possibile usando la tastiera e senza nessun parser testuale.
L'esplorazione è libera, potete interagire con l'ambiente e i combattimenti sono in tempo reale anche se fin da subito difficilissimi.
Bella la grafica che nella sua semplicità rende l'esplorazione molto gratificante.



Commodore 64 (1988, SIPE)

Gold

I Laser Game hanno da sempre affascinato i giocatori di tutto il mondo per il fatto di guardare un cartone animato a tutti gli effetti e poter interagire con esso per aiutare il protagonista ad adempire alla sua missione e quelli più famosi sono stati convertiti un po' ovunque (e mi sa che un giorno dovrò fare uno speciale dedicato a questi laser game, se non l'ho già fatto): Dragon's Lair e Space Ace.

Il gioco di oggi, Castle of Life, sembra a tutti gli effetti un clone di Dragon's Lair perchè alcune scene sembrano prese proprio dal titolo citato con stessi mostri e stesso modo di affrontarli.

Non è, ovviamente, un cartone animato però il personaggio si muove da solo come se lo fosse e voi dovete intervenire al momento giusto per evitare di perdere una delle vostre tre preziose vite.

Per un'altra fortuita coincidenza voi siete un eroico cavaliere che deve entrare nel **Castello della vita** (il gioco è in Italiano anche se esiste una versione Inglese non ufficiale) per recuperare l'Anfora della vita che si trova, guarda caso, in una stanza protetta da un mostruoso Drago che una volta sconfitto vi permette di salvare anche la vostra amata principessa.

I riferimenti a Dragon's Lair ci sono tutti e in più avete degli indicatori della direzione che si illuminano per mostrarvi la direzione da prendere e va fatta alla svelta perché se aspettate qualche secondo di troppo perdete una vita. Quando c'è un nemico nelle vicinanze si illumina la spada che sta ad indicare che dovete premere il pulsante di fuoco alla svelta.

Non controllate personalmente il cavaliere esattamente come in un Laser Game con l'indicazione della direzione (in Dragon's Lair e Space Ace c'erano comunque dei segnali luminosi) che funziona allo stesso modo. Avete pochi secondi per attivare il suggerimento e poi guardare quello che succede sullo schermo.

La grafica generale è bella, le varie stanze sono ben costruite e la telecamera fissa vi permette di ammirare alcune ambientazioni da varie angolazioni. Alle volte sentite i passi del vostro cavaliere mentre sale le scale e poi sbuca da una porta e un nemico a guardia della porta opposta da sconfiggere.

La giocabilità è molto buona anche se difficile perché i tempi per agire sul joystick sono molto veloci e dovete avere dei riflessi molto elevati, tuttavia, non è frustrante come i Laser Game Arcade.

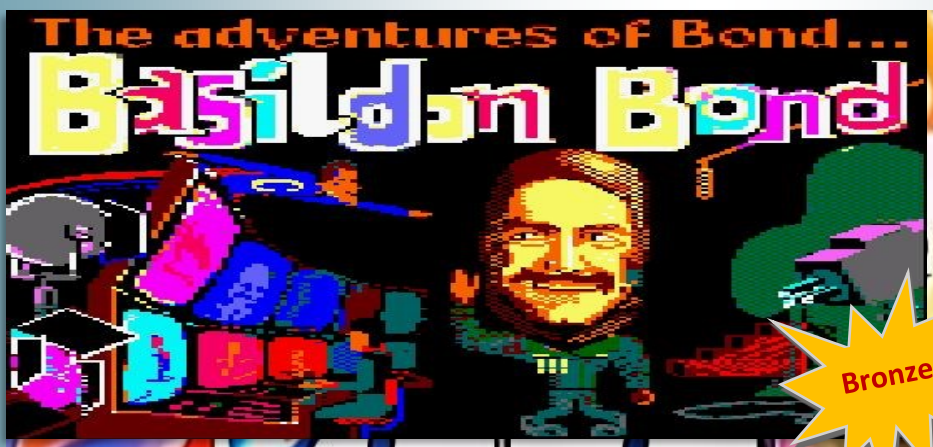




Commodore 64= 9

E' un Laser Game a tutti gli effetti senza avere la grafica di un cartone animato, ma essenzialmente lo è. Voi guardate un episodio, una storia e dovete intervenire al momento giusto per aiutare il Cavaliere a terminare la sua missione.

La difficoltà è quella di questo genere di giochi, ossia rispondere velocemente ai segnali di direzione e fuoco.



Amstrad CPC (1986, Probe)

Bronze

The Adventure of Bond... Basildon Bond è un'avventura arcade e un puzzle game, un genere che unisce due tipi di gioco in uno solo; esplorare le varie stanze alla ricerca di oggetti da raccogliere e usare al momento giusto e risolvere degli enigmi.

Il nome del gioco imita una celebre battuta di James Bond e in effetti anche voi siete un super agente segreto che deve recuperare dei frammenti di vecchie barzellette che vanno ricomposte per scoprire un codice segreto. Oltre a questo dovete anche salvare Russ Abbot, il famoso commediante Inglese, che è stato rapito da un'azienda televisiva concorrente.

Lo svolgimento del gioco è alquanto macchinoso perché vi trovate in uno studio televisivo in cui i vostri nemici





sono i cameramen che non dovete assolutamente toccare perché altrimenti ripartite dalla prima stanza che è quella dei computer e ogni volta perdete dei minuti preziosi. Sappiate che avete solo 5 ore per scoprire il codice segreto e salvare l'ostaggio.

Quando avete recuperato tutte le barzellette dovete tornare alla stanza del computer e inserirle nel sistema e ognuna di queste deve combaciare perfettamente con quelle corrispondenti.

Dato che non avete una pistola, per evitare il contatto con questi cameraman avete, tuttavia, una specie di arma per evocare (solo per 10 volte) Blunder Woman della quale prendete il controllo per distruggerli e, dopo aver ripreso il controllo di Bond, potete andare in un'altra stanza.

Il concetto di questo titolo è di quelli più odiosi perché ogni volta che rientrate in una stanza tutti i nemici uccisi ritornano in vita e perdete altro tempo.

Non finisce qui perché dovete anche raccogliere degli oggetti che vi servono per superare degli ostacoli, degni enigmi, per analizzare le stanze, accedere ai computer, ecc.



Il problema è che non avete un inventario con spazio illimitato e quindi potete portare con voi un oggetto alla volta.

E' un gioco di azione, ma con elementi di un'avventura grafica a tutti gli effetti.

La grafica è molto bella e dettagliata con buoni colori e belle animazioni decisamente ironiche come Blunder Woman che vola con il suo mantello rosso che prende un po' in giro Superman o Supergirl. Voi siete abbigliati anche per sembrare un agente segreto che si aggira di notte per le varie stanze ed essere il meno visibile possibile.

Ci sono tantissime stanze, le dovete esplorare tutte e prima di pensare a finirlo dovete trovare tutti gli oggetti e imparare a scoprire cosa servono e quando servono. Ci vuole un po' di tempo, ma ogni volta vi divertirete sempre di più.

Amstrad CPC= 7

Una bella avventura grafica arcade in cui dovete imparare a usare ogni singolo oggetto che vi serve per trovare le barzellette.
La vostra arma vi permette di evocare Blunder Woman in due modalità: una manuale in cui prendete il suo controllo e una automatica che distrugge tutti i nemici della stanza.
Peccato che non abbia ne musica ne effetti sonori. Tutto silenzioso.



ZX Spectrum (2012, RetroWorks)

Gold

Dopo aver rovinato i piani del Professor Belmonte, quest'ultimo vi ha di nuovo ingannato e di fatto si è vendicato di voi. Per recuperare la memoria, nel primo gioco, avete dovuto trovare la pergamena, ma di fatto avete anche liberato quelle forze del male che il professore voleva evocare e scoprite con rammarico che tutto quello che è successo faceva parte dei suoi piani fin dall'inizio quando ha fatto finta di parlare nel sonno.

Jinj 2: Belmonte's Revenge inizia quando vi rendete conto di quello che, senza saperlo, avete provocato. L'isola è infestata da orribili creature e scoprite che Belmonte è stato ucciso dagli stessi esseri che ha invocato e sembra non ci sia un modo per fermarli.



L'unica possibilità è quella di trovare tutte le note che sono volate via e cadute a caso sull'isola che dovete rimettere sulla pergamena-spartito e poi bruciarlo. In questo modo le creature verrebbe risucchiate all'inferno.



La meccanica di gioco non cambia in questo secondo capitolo perché se nel primo dovevate trovare la pergamena che creava lo spartito che vi ha ridato la memoria, ora dovete invece ritrovare le note che formano la melodia che riporterà tutto alla normalità.
Stesso sistema di gioco: l'isola è un enorme labirinto formato da varie stanze pieni di nemici da evitare e note da raccogliere.
Esattamente come prima i nemici si spostano per lo schermo con percorsi precisi e basta osservarli per capire come evitarli e sicuramente non è frustrante come altri giochi dove i nemici appiano casualmente sullo schermo e non vi danno mai il tempo di divertirvi seriamente.
Questa cosa è importante per la giocabilità come anche la fluidità della grafica perché anche se le schermate sono statiche sia voi che i vostri nemici avete animazione perfette.
Le note da raccogliere non sono quasi mai messe in modo facile e quindi dovete sempre spostarvi tra una stanza e l'altra per trovare il passaggio che vi porta a raccoglierla e non è una cosa troppo complicata.

La grafica è molto bella, colorata e migliorata rispetto al primo gioco. Le figure animate sullo schermo rimangono monocromatiche, mentre lo sfondo è molto scuro.
Questo può essere il vero problema per notare le note da raccogliere. Queste sono blu, mentre il terreno è un misto tra nero e blu. Le note sono sistemate sul nero e bisogna guardare bene, avvicinarvi molto al monitor.
Capiterà spesso che alcune note ve le dimenticate perché non le vedete bene; probabilmente è stata anche una scelta perché i mostri non sono difficilissimi da evitare. Il percorso che porta alla note è stato abilmente costruito per obbligarvi a fare certe scelte e i mostri sono stati messi in un certo modo che potete superare con una perfetta sincronia di tempo.

Un gioco che vi consiglio perché è davvero ben costruito e che alle volte vi sembrerà facile, ma quando dovete andare a prendere una nota vi mostra la sua reale alta difficoltà.

ZX Spectrum= 9

Un gioco veramente molto bello e che forse è anche meglio del primo per lo scopo, per essere comunque un po' legato alla musica e che ancora una volta mostra che si riesce a produrre titoli per questa piattaforma di altissima qualità.



Atari 8-Bit (1984, Epyx)

Pitstop II è il seguito del buon primo gioco di corsa automobilistica di Formula Uno con una nuova visuale che forse non tutti apprezzeranno per via di alcune impostazioni, secondo me, sbagliate.
Non cambia il concetto che è quello di vincere e i tracciati disponibili sono sempre sei di numero. Non c'è più il mini campionato, ma potete comunque scegliere di fare pratica in ogni circuito.
Cambia la visuale perché ora è più





bassa che vi permette di vedere il paesaggio nello sfondo e cosa diversa dal primo è che lo schermo è diviso in due parti anche quando giocate da soli ed è un po' una cosa strana perché alla partenza c'è l'auto che tiene il secondo giocatore che corre da sola, ma ad una velocità di 150 km/h che sembra ferma.
La giocabilità è peggiorata rispetto a Pitstop perché anche andando alla massima velocità, ossia 210 Km/h, non c'è questa sensazione e poi c'è un problema con il garage perché è disponibile sulla pista solo in uno ristretto spazio che se non fate a tempo ad andarci o avete un auto che si interpone tra voi e quest'ultimo perdete la possibilità di fare rifornimento e sostituire le ruote che anche in questo titolo rappresentano i danni e vanno da un colore nero (normale) ad un colore rosso che poi porta alla distruzione della macchina e la perdita della corsa.

L'interfaccia è complicata per quanto riguarda la scelta delle gare singole e del campionato perché dovete scrollare a destra e sinistra per selezionare una delle due modalità.
Deluso un po' tanto dalla giocabilità che da una sensazione di lentezza anche alla massima velocità, una



visuale che dovrebbe migliorare la completezza dei tracciati e invece rimane il solito manto verde e pista nera con l'aggiunta di qualche disegno sullo sfondo.
I pitstop rimangono uguali a quelli visti nel primo titolo anche se cambia la visuale che ora è orizzontale.
Lo schermo diviso in due è brutto per un solo giocatore perché di fatto riduce l'area di gioco che poteva essere più grande, più dettagliata e di certo anche esteticamente migliore. Le auto sono fatte abbastanza bene, ma ad essere sincero Pistop erano fatte meglio e la velocità di scorrimento molto più elevata.



Atari 8-Bit= 5,5

Molto deludente questo titolo su questo hardware dopo il primo gioco che era fantastico. Velocità di scorrimento non credibile, sensazione di andare piano anche a 200 Km/h.
Strano anche il controllo perché bisogna tenere premuto il pulsante di fuoco del joystick e in più tenere la leva in alto.
Non è assolutamente divertente e poco giocabile.



PC-88 (1984, Compact)

Gold

Mi sono sempre piaciuti i simulatori di volo perché ti permettono di realizzare il sogno di volare che ho sempre avuto e poi ti immergono nel realismo del volo che può essere solo strumentale oppure anche visivo fino a diventare realistico. Non importa se in un videogioco gli scenari lo sono poco per via di una grafica semplice, mondi piatti senza nessuna morfologia del terreno. Il giocatore sente di essere alla guida di un aereo.
La parte più difficile del volo sicuramente è l'atterraggio e c'erano degli Arcade che sfidavano il giocatore in questa fase finale, ossia l'avvicinamento alla pista e l'atterraggio che



doveva essere fatto nel mondo migliore per evitare un catastrofico incidente oppure cercare di farlo il meglio possibile per guadagnare punti e anche qualificarsi per un livello più difficile.
Tra le simulazioni di volo civile ho sempre cercato dei videogiochi casalinghi che puntassero a questo aspetto, riduttivo rispetto al volo completo, ma molto divertenti.

Cockpit è una simulazione di



volo civile che ha come scopo l'atterraggio in notturna in cui la grafica vettoriale semplice viene esaltata dalle luci dell'aeroporto che danno un realismo talmente elevato che sembra addirittura migliore di molto giochi di questo genere usciti dopo.
Dopo che avete scelto il tipo di aereo tra i quattro disponibili, dopo aver scelto l'aeroporto Giapponese tra i setti disponibili dovete infine scegliere la difficoltà che è il vento che può crearvi problemi nell'avvicinamento e nell'atterraggio.
Prima di iniziare il volo vi viene data un ultima possibilità di cambiare i parametri già scelti e poi dare inizio alla vostra prova di pilota.
Al centro dello schermo avete la pista di atterraggio illuminata con anche le luci di avvicinamento sul terreno per darvi la direzione corretta (ora non so se questo gioco sfrutta l'IFR che è l'avvicinamento computerizzato), siete a poche centinaia di metri da terra e gli strumenti che dovete controllare sono l'altezza, la velocità e il vento.
Voi controllate solo il timone perché tutto il resto è automatico e dovete solo rimanere il più possibile centrati alla pista e seguire anche i suggerimenti del computer di bordo.
Se atterrate con successo continuate, mentre se precipitate o atterrate fuori dalla pista, il gioco si resetta e si auto ricarica.

PC-88= 9

La grafica pur inesistente perché tutto in notturna è bellissima perché quel poco che si vede regala un realismo che pochi giochi di questo genere nel 1984 sono in grado di mostrare.
Una simulazione limitata alla fase di atterraggio che è una procedura tra le più difficili anche durante un reale addestramento.
Il gioco è totalmente silenzioso e quindi si perde un po' di fascino però la concentrazione è talmente alta che in questo caso non conta più di tanto.



FROM THE DEATH PLANET

COPYRIGHT (C) 1979
BY P. O'DONOVAN

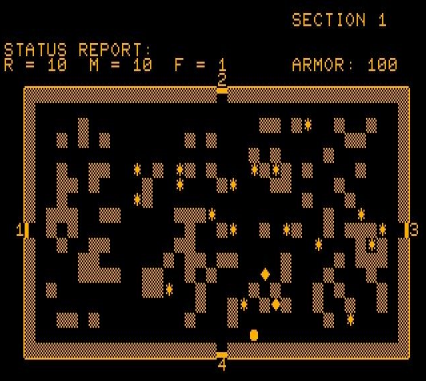
FANTASY GAMES SOFTWARE
P. O. BOX 1683
MADISON, WISCONSIN 53701

Commodore PET (1979, Fantasy Games)

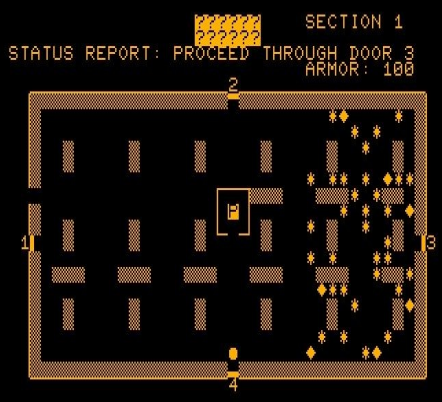


Escape from the Death Planet è un gioco strategico tattico a turni in varie stanze labirintiche in cui dovete trovare una via d'uscita.
E' probabilmente uno dei primissimi giochi che hanno influenzato quelli che sono venuti dopo soprattutto gli strategici di guerra per il fatto che pur essendo di azione pura e semplice è a turni che complica molto le cose.
Siete da soli in mezzo ad un oceano di nemici e quindi dovete trovare un modo per evitare di farvi uccidere, trovare un riparo e avvinarvi a loro e contrattaccare. Sicuramente ben diverso da un gioco di azione.

Il vostro scopo è quello di fuggire da una stazione spaziale infestata di nemici e dovete fare alla svelta.
L'area di gioco è mostrata con una visuale labirintica dall'alto e avete solo 3 azioni per turno.



Graficamente il Commodore PET non può mostrare una grafica accurata e quindi voi siete un cerchio e i nemici sono asterischi e diamanti. Come detto prima sono ovunque e appena finite le vostre prime azioni lo fanno anche loro iniziando a sparare all'impazzata per distruggervi.



La tattica e la strategia è quella di cercare di togliervi dalle loro traiettorie, usare i muri per riparavi e poi, se non vi distruggono prima loro dovete usare la vostra pistola laser e missili anti robot.
Nel breve manuale integrato con il gioco avete delle istruzioni per come si gioca e con un po' di superficialità leggete i tasti da usare per muovervi e sparare, ma io vi consiglio di leggere attentamente perché sfuggono dei particolari che poi durante l'azione vi chiedete perché non funziona come avete letto.
Per sparare contro un nemico a destra o in qualunque altre delle otto direzioni dovete premere il tasto di fuoco insieme al tasto di direzione.
La cosa è facilitata dal fatto che nel vostro turno avete tutto il tempo che volete e quindi pensate bene a quello che fate.

La parte estetica pur molto semplice è ben curata perché avete una visione generale del labirinto, molto belli i combattimenti perché vedete i laser, le esplosioni contro un muro e quando vengono lanciati i missili vedete la loro scia di fumo.
In più ci sono gli effetti sonori e anche dei jingle musicali iniziali e finali.

Commodore PET= 9

Oggi quando guardate delle immagini di questo tipo pensate che sia il solito gioco di labirinti completamente noioso e invece poi scoprite che è molto più di quello che sembra.
Uno gioco tattico e strategico che fa da padre a quelli moderni e vi impegna anche di più.
I nemici sono ovunque e appena iniziate vi sparano contro anche se ci sono i muri che vi separano da loro e questo vi fa capire quello a cui andrete incontro.



MSX (1988, Iber Soft)

Silfi (versione Spagnola di Elidon) è un gioco di piattaforme, scelto a caso anche questa volta, ma in tema con il mese di Maggio perché si svolge in Primavera e per celebrare questo evento la Regina delle Fate di Silfi deve essere incoronata con una ghirlanda di sette fiori chiamati Finvara e poi finalmente fare una grande festa.



Il problema è che i fiori sono già fioriti e bisogna aspettare il crepuscolo oppure cercare sette pozioni da versare in ciascuno di questi fiori, ma dovete cercarli per tutto il regno.

Essendo protagonisti di un videogioco provate ad indovinare quale sarà il vostro scopo?

Voi siete la fata che ha il compito di andare in giro per la foresta a cercare queste pozioni cercando di evitare delle creature che amano particolarmente le fate per farsi uno spuntino.

Come creatura magica avete una bacchetta (non inizialmente) che vi permette di far sparire questi cattivi nemici che incontrate e in più avete un inventario in cui potete mettere solo tre oggetti tra cui le pozioni.

Dato che queste ultime sono sette e voi ne potete portare al massimo tre dovete ogni volta tornare al villaggio per liberare un posto nell'inventario e ricominciare la ricerca.

Come fata potete camminare e volare e non è un vero gioco di piattaforme perché sono messe li per prendere degli oggetti oppure fuggire da qualche pericolo. Le varie uscite dalle stanze sono messe in modo tale che potete raggiungerle solo volando.

Attenzione che purtroppo questa scelta si rivela rovinosa ai fine della giocabilità e divertimento perché non potete toccare nulla mentre siete in volo con la conseguenza che venite allontanati perdendo energia preziosa.



Dato che non c'è scorrimento, ma si tratta di schermate statiche non potete sapere cosa c'è in un'altra stanza e quindi dovete, mentre evitate dei nemici (le armi inizialmente non ne avete), volare lentamente perché se lo fate velocemente rischiate di colpire una piattaforma che mentre volate è letale.

L'intero gioco è basato sul concetto che in volo lo sfioramento di qualunque cosa vi fa perdere energia e precipitare senza controllo verso il terreno. Se precipitate in corrispondenza di una porta continuate a cadere fino a quando non trovate un pavimento. Alcune stanze sono al buio piene di nemici oltre al fatto che non vedete nemmeno le porte per fuggire. Giocabilità zero per una difficoltà esagerata.



MSX= 4

Pessimo gioco per una giocabilità inesistente dato che le piattaforme sono sicure se ci atterrate sopra, ma se le fiorate in volo, così come i nemici o i muri venite sbalzati via precipitando al suolo.
Ci sono piattaforme che ve lo trovate sopra la testa passando da una porta cercando di fuggire da un nemico e rischiando di precipitare di nuovo in una stanza piena di nemici. Se questa è al buio non ne uscite più.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, 1MB (1994, Ocean)

Gold

Cercare di fare stare la recensione di questo titolo in una sola pagina sembrava difficile perché bisognerebbe parlarne tanto per le sue qualità su Amiga.

Mr. Nuts: Hoppin' Mad è un gioco di piattaforme che può essere considerato a tutti gli effetti l'anti Sonic perché oltre ad avere lo stesso concetto della velocità è tecnicamente migliore, secondo me, come dettaglio grafico dei vari livelli e poi avendo una mappa 2D in cui, come negli RPG, vi spostate da una zona all'altra di ciascuna isola dei quattro continenti (tantissimi fantastici livelli) cercando delle bandiere che sono l'entrata di una zona.

La prima volta che lo vedete in azione esclamate "Questo è Sonic!", ma poi giocandoci vi rendete conto che ha qualcosa in più e spazza via la concorrenza su Amiga (ah proposito, questo gioco pur usando lo stesso personaggio è esclusivo della piattaforma) come la serie Zool considerata da tanti come il gioco di piattaforme definitivo.



Mr. Nutz su Amiga attacca a gran voce il successo di Sonic, ma per qualche ragione rimane uno po' nell'ombra e pochi credo oggi lo considerano o lo conoscono. Leggendo i forum di videogiochi vintage o i social network non se ne parla nemmeno quando il tema è questo genere.



Una cosa interessante di questo titolo è che gli ambienti sono diversissimi, ma allo stesso tempo avete uno schermo che è pieno al 100% di grafica dettagliata e molto colorata e tutte le volte che lo caricate vi sembrerà un gioco AGA a 256 colori quando invece sono 32 colori OCS sapientemente usati.

Ci sono tantissimi nemici e anche boss di fine livello molto ben animati in una storia simpatica che si svolge sul pianeta Peanut che è stato creato da una razza di Galline per essere usato per produrre il loro cibo, ma si è evoluto e ora voi dovete difenderlo da loro che lo rivogliono.



Tra i vari livelli ci sono quelli acquatici e quelli in cielo e voi, uno scoiattolo, non potete ne volare, tuttavia, nel livello ci sono dei bonus: delle ali per volare, una maschera subacquea per nuotare e i pugni per uccidere i nemici piccoli e medi con un salto.

Ci sono altri bonus come le bombe per distruggere le rocce che possono bloccarvi la strada nella mappa 2D, due tipi di scudi con differente protezione e delle stelle che sono le monete per acquistare l'accesso a due livelli bonus: tra le nuvole e nella Warp Zone.

Il sistema di controllo cambia quando correte sul terreno, quando volate e nuotate perché non siete nel vostro ambiente naturale e richiede un po' di tempo per imparare. Vi adattate, tuttavia, abbastanza facilmente anche perché la qualità di questo gioco vi impressiona così tanto che sembra quasi naturale diventare molto bravi in brevissimo tempo.

Oltre ad avere una grafica strepitosa con tantissimi livelli di parallasse, ha una qualità sonora che sfrutta il chip Paula come pochi altri giochi.

Se vi è piaciuto Sonic e siete disperati per non averlo su Amiga, Mr. Nutz è molto meglio.

Amiga= 9,5

E' la prima volta che mi sento di dare questo voto che va oltre la medaglia d'oro. Sicuramente perché è un gioco che tecnicamente, forse, è il migliore tra quelli di piattaforme dopo o alla pari di Ruffle & Tumble.

Sonic è famoso perché ha avuto tanta pubblicità e Mr. Nutz non ha avuto questo aiuto essendo su Amiga uscito durante l'anno della bancarotta di Commodore.



Atari ST, 512k (1990, Loriciel)

Gold

Out Board è un gioco sportivo acquatico a scorrimento verticale in cui voi siete un pilota di motoscafi di velocità e per questo motivo non può essere fatto in mare per via delle onde che limiterebbe le caratteristiche di questi veicoli e quindi partecipate ad un campionato che si svolge sui fiumi che attraversano alcune importanti città scenario di questo campionato molto speciale.



Nella realtà ci sono due tipi di gare di velocità: quelle in mare usano veicoli molto grandi e doppia prua pilotati da due persone e in grado quasi di volare sulle onde; quelli monoposto molto più piccoli, non possono resistere alla forza delle onde e finirebbe per essere distrutti e quindi necessitano di acqua calmissima. Entrambi sono sport ad alta velocità e gli incidenti possono essere anche mortali.
Si svolgono sui fiumi nella parte in cui questi sfociano in mare e altre volte invece vengono costruite enormi piscine naturali per questi eventi. Le città di questo gioco hanno ospitato nella realtà queste corse perché hanno tanto spazio per avere dei percorsi adeguati.

In Out Board dovete gareggiare in sei città: Parigi, Venezia, Amsterdam, Londra, New York e Sydney.
Ogni gara consiste in diversi giri in base alle città in cui siete e alla fine di ciascuno di questi dovete fare il temibile giro di boa che se fatto male vi fa perdere tempo prezioso e anche la posizione se i vostri avversari lo fanno meglio.
Questi motoscafi sono delicati e come nella realtà basta il minimo errore per disintegrarli e mettervi in pericolo di vita (nel gioco non si muore e quando il veicolo esplode voi tornate a riva a nuoto e poi assistete ad una animazione in cui siete arrabbiatissimi).
Non è un gioco difficile perché i percorsi sono dritti in cui dovete evitare



degli ostacoli e cercare di rimanere il più possibile all'interno di alcune porte formate da due boe, ma niente di complicato.
Con il pulsante del joystick potete avere una sorta di turbo, ma attenzione che troppa velocità vi porta a decollare e ricadere sull'acqua disintegrando il motoscafo.

La versione Atari ST, l'unica disponibile a 16 Bit (la versione a 8 Bit c'è solo per Amstrad CPC) è davvero strepitosa con una grafica che non sembra di questo hardware e con un paragone si potrebbe dire che sembra un Amiga AGA o PC VGA a 256 colori. Il motoscafo ha la scia che è forse la parte più fantastica perché sembra che l'acqua sia vera e la velocità è credibile.
Buono anche l'impatto sonoro perché mi sembra che usi degli effetti campionati che migliorano la qualità generale.



Atari ST= 9

Un eccellente gioco sportivo aquatico in cui credo che l'Atari ST sia stato spremuto bene in tutte le sue caratteristiche per un impatto visivo notevole e buono anche negli effetti sonori.
Tutto questo gira con solo 512k di memoria e quindi chapeau!



DOS, 286, 1 MB (1994, Comic Art)

Gold

Sono rari, ma ci sono dei titoli usciti esclusivamente in Italiano e mai tradotti in Inglese o altre lingue e per me è un motivo di orgoglio anche perché in questo caso si tratta di un gioco di azione per PC DOS.

Flash Gordon: Il Rapimento di Dale vi trasporta nel suo magico mondo in cui a bordo dell'astronave del Dr. Zarkov dovete atterrare su un pianeta che ha una rotta di collisione con la Terra. Insieme a voi avete la vostra fidanzata Dale Arden.

Su questo strano pianeta Dale viene subito catturata dai soldati di Ming lo Spietato che vuole sposarla e voi dovete fare di tutto per salvarla e sconfiggere il vostro nemico.



Flash Gordon, come altri eroi del suo tempo, era un fumetto molto famoso e in versione videogioco era pubblicato in edicola come Dylan Dog, Mandrake, Tex, Spider-Man e tanti altri. Per cercare di attirare i lettori del fumetto anche il gioco ha una struttura simile con alcune parti formate da vignette a colori che sono usate come scene di intermezzo e questo sicuramente aiuta nell'accettare il personaggio in un gioco dove la giocabilità non è proprio esaltante.

Chi ha giocato alle collane da edicola di Simulmondo ha una vaga idea di come è strutturato questo Flash Gordon: visuale laterale a scorrimento orizzontale con frequenti combattimenti con i pugni e/o con la pistola. Alcune azioni richiedono una precisione al pixel come gli altri titoli già citati.



Non solo combattimento, ma anche delle interazioni con i personaggi che in base alla risposta che date vi possono uccidere e terminare così la vostra avventura ancora prima di iniziare a fare sul serio.

Non avete vite e quindi dovete cercare di non consumare la vostra energia evitando quei mostri che non potete facilmente colpire e facendo attenzione alle risposte che date ai vostri potenziali alleati. Dovrete anche giocare parecchie partite per imparare a riconoscere di chi fidarvi o chi vi prende in giro.

Le richieste hardware non sono esagerate perché vi basta avere un 286, una VGA e una Adlib.

La grafica è bellissima, 256 colori, molto fluida e personaggi e mostri sullo schermo magnificamente animati. Musica sempre presente e buona melodia che vi accompagna.

I combattimenti in effetti richiedono un po' di precisione al pixel soprattutto per quelli volanti in cui le vostre mosse con i pugni sono poco credibili ad essere sinceri.

Rimane, tuttavia, un titolo da giocare perché comunque fa parte degli eroi dei fumetti, serie TV, cartoni animati e film e gli appassionati del genere non possono farselo sfuggire

DOS= 9

E' un gioco di azione da edicola molto simile a tanti altri che sono usciti in questo formato senza rinunciare ad una grafica e sonoro davvero eccellenti. Mantiene la formula di una giocabilità non esaltante, ma combina elementi di combattimento e interazioni basati sulla risposta corretta.

Si muore più facilmente interagendo in modo sbagliato con altri essere viventi intelligenti che combattendo contro feroci mostri.


GIOCHI
RECENTI



FREDOOM FIGHTER

E' un gioco nuovo per MSX uscito direttamente dalla competizione MSXdev'20. Si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale arcade vecchio stile che nella versione digitale è liberamente scaricabile, mentre gli amanti dalla versione boxata dovranno aspettare un po' di più per l'uscita che conterrà una versione più avanzata del gioco con alcune novità che non c'erano ancora al momento di questa recensione basata sulla versione 1.2 (online potete giocare con la 1.7).

Dopo una introduzione testuale e grafica che vi spiega il dramma che la razza umana sta rischiando dovete affrontare un orda di nemici da spazzare via grazie alla vostra potentissima astronave "MSX".

La prima cosa che notate è la fluidità della grafica che lo rende estremamente giocabile e poi caratterizzato dai classici bonus di potenziamento che volano liberamente per lo schermo disegnato e colorato molto bene.

Piccola nota negativa è il contrasto dei colori che sono molto vivaci e tendono a confondersi e nella frenesia dell'azione perdete la posizione dell'astronave perché ha delle parti colorate come alcuni oggetti dello sfondo.

Buona velocità, musica sempre presente, buoni effetti sonori e tantissimi potenziamenti perché è molto difficile con formazioni diverse e alcuni alle vostre spalle che sbucano all'improvviso.



Ottimo sparatutto che riprende i classici di questo genere che alle volte erano odiosi quando venivate distrutti da una formazione kamikaze alle vostre spalle.
E' un gioco in cui dovete tenere bene lo sguardo sullo schermo per evitare sorprese da ogni lato.
Buoni i colori anche se ogni tanto c'è una leggere illusione ottica che vi fa perdere di vista l'astronave.



Lotus Exprite Turbo Challenge

Si tratta di una nuova versione uscita per Atari STE quest'anno perché l'autore, un grande appassionato di questo gioco, si è reso conto che c'era troppa differenza con la versione Amiga che era favolosa e, da esperto programmatore del blitter, ha deciso di colmare questa differenza cercando di rendere la versione ST più simile a quella Amiga.

Dal punto di vista estetico, grazie al blitter, c'è riuscito, mentre la parte audio il chip dell'Atari ST non è paragonabile a quello dell'Amiga.

Grazie al blitter è riuscito a renderizzare la strada, ad aggiungere molto più dettaglio rispetto all'originale; il disegno dello sfondo e il parallasse è molto più fluido di prima; il cielo è un gradiente che sfrutta la palette dell'STE ed è stata fatta la stessa cosa anche per il miglioramento della strada.

Ha aggiunto degli effetti sonori campionati e ora, rispetto all'originale, potete avere sia la musica sia gli effetti sonori insieme.

Per chi invece lo prova su un STFM perde un po' di gradienti nel cielo e non ci sono gli effetti sonori campionati.

Per quanto riguarda il gioco è lo stesso dell'originale del 1990.



Nella prima foto a sinistra c'è la versione originale, mentre in quella di destra c'è quella del 2021 che non stravolge la grafica però si notano delle differenze in meglio e il suono del motore dell'auto è molto buono come qualità.

RECENSIONI BREVI



POOYAN

Un gioco semplice, ma così divertente che ha avuto un successo strepitoso nella versione originale che poi è stato convertito sul maggior numero di Computer e Console.
Voi siete un maiale che deve proteggere i suoi cuccioli dai lupi che sono i vostri nemici per antonomasia e per catturarvi sono ingegnosi come quelli dei cartoni animati e si sono inventati un sistema molto utile per raggiungervi. Usare dei palloncini.

Il gioco è diviso in due fasi: nella prima siete al vostro rifugio in cui dovete impedire che i lupi vi catturino arrampicandosi su una scala; nella seconda fase siete nella tana dei lupi e dovete salvare i vostri cuccioli impedendo che vi uccidano lanciandovi addosso un enorme masso.
Per passare da una fase all'altra dovete uccidere un certo numero di lupi indicato da un contatore che non si resetta ogni volta che perdete una vita.
Nella prima fase riuscite ad evitare di farvi catturare perché c'è un punto di sicurezza in cui loro non possono avvicinarsi.
Nella seconda fase è più difficile perché i palloni delle loro mongolfiere richiedono più colpi per essere distrutti e non avete ripari contro il masso che vi schiaccia.
Questo sistema di avere un contatore che mantiene il numero dei lupi uccisi e le vite aggiuntive che guadagnate tra un livello e l'altro vi permette di godervi il gioco a lungo.





Atari 8-Bit= 9

Una buona conversione dalla versione Arcade che mantiene il fascino originale. La grafica, la musica, gli effetti sonori e la giocabilità ci sono tutti. Difficile perché i lupi scendono e salgono quattro alla volta e hanno una sorta di scudi per proteggersi.



SNAPPER

E' un clone di Pac-Man in cui voi siete una sfera imprigionata in una serie di caverne da cui dovete trovare l'uscita che vi guadagnate se mangiate tutti i semi che trovate lungo il labirinto evitando di farvi catturare da diverse creature maligne che sono però uguali a voi nella forma.
Per avere una possibilità in più avete quattro potenziamenti che sono posti in altrettanti angoli dello schermo che vi danno una temporanea invulnerabilità e possibilità di mangiare i vostri nemici.
Lo scopo del gioco è quello di ripulire il labirinto e passare ad uno più difficile.

Un po' difficile inizialmente il sistema di movimento.
Una volta dato il comando di andare in una direzione non vi fermate più rischiando di essere ucciso da un nemico oppure prendere un potenziamento troppo presto e sprecarlo.
Mentre state percorrendo un corridoio dovete essere veloci a dare un nuovo comando per cambiare direzione.
Ci vuole un po' di tempo per abituarsi a questo sistema, ma non è un problema serio.



Atom= 6

Un clone abbastanza difficile per il modo di gestire il movimento e che richiede un po' di pratica.
Un gioco senza molte pretese per un genere e tipo apprezzato in tutte le sue incarnazioni.

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

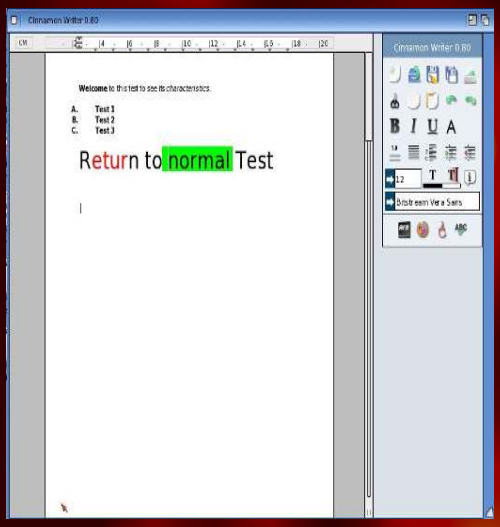
SimonPPC del forum Retro-Gamers.it
- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it
- *Golden Axe II* (numero 121)


AMIGA OS 4
GAMES & APPS
MORPHOS
Games and Apps
WARP
Games & Apps
AROS

CINNAMON WRITER

Cinnamon Writer è un Word processor per Amiga OS 4 anche se non può di certo competere con quelli per Windows o Linux, ma vi permette di creare dei semplici documenti che potete esportare facilmente in PDF direttamente dal programma oppure creare un file di testo (.txt) oppure Doc (.docX).



E' un software che non richiede potenza elaborativa di un certo livello, non c'è bisogno di particolari hardware e quindi funziona anche in emulazione come in questo caso grazie a WinUAE.

Alcune funzioni come il salvataggio in DocX, tuttavia, richiedono una versione di Exec aggiornata anche se comunque non è determinante ai fini dell'utilizzo.

La parte scrittura è completa perché potete scegliere il tipo di formato del foglio per una eventuale stampa, supporta il formato testo più usato per mettere in evidenza i singoli caratteri o la parola in "grassetto", oppure in "italico" o "sottolineato" che non deve mancare in nessuno programma di questo tipo.

Potete evidenziare il testo, cambiare il colore ai caratteri e sfruttare i font TrueType.

Una cosa da tenere a mente fin da subito è il fatto che il programma richiede questi font e se non ce li avete nel sistema potrebbe darvi errori durante il caricamento.

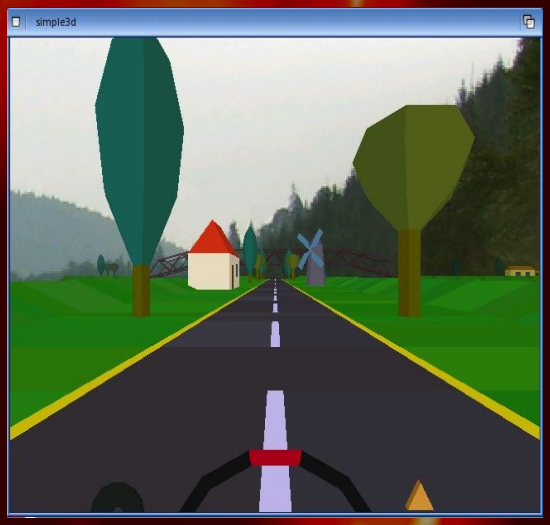
Per semplici documenti, curriculum vitae, lettere, pubblicazioni basate sul testo, Cinnamon Writer è ottimo e fa quello che ci si aspetta.

SimCar

SimCar è un gioco poligonale per Amiga OS 4 che mostra una qualità grafica notevole con l'intero mondo vettoriale solido: la strada, le auto che incontrate, le case, gli alberi, i ponti. Insomma ogni cosa dove posate lo sguardo è un qualcosa di veramente ben disegnato e curato.

Non c'è una missione o uno scopo e in pratica è un sandbox liberamente giocabile e un mondo aperto in cui voi a bordo della vostra vettura con una visuale virtuale (vedete solo il volante) dovete percorrere i cinque tracciati avviandoli uno alla volta con questo comando:

Simcar tracks/track1



Un gioco di guida molto carino, bellissima la grafica poligonale di alto livello, ottimi fondali che dovrebbero essere delle fotografie per dare un ulteriore segnale di qualità dato che sono perfettamente integrati nei vari tracciati.

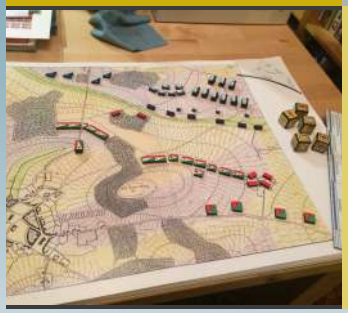

Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it

Volume 7, Numero 5
25 Maggio 2021



Giochi strategici Seconda Guerra Mondiale

Recentemente ho rigiocato su PC a dei classici FPS dedicati alla seconda guerra mondiale: Call of Duty e Medal of Honor.

Mi è venuta voglia di fare questo speciale dedicato a questo evento storico, non con quel genere di giochi, ma degli strategici di guerra su piattaforme vintage dove la grafica è l'elemento meno importante di tutto il resto.

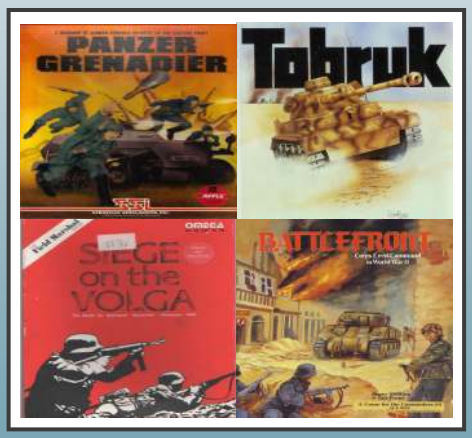
Gli strategici di guerra sono dei giochi che si focalizzano su una guerra o una serie di guerre in un determinato periodo storico. Questo genere nel tempo è cambiato molto perché originariamente erano rappresentazioni digitali dei giochi da tavolo.
Le unità individuali o le armate diventano astratte o non visibili perché tutto è incentrato sul teatro delle varie operazioni e la gestione delle risorse umane e materiali.
Il giocatore impersona un comandante o un generale che deve vincere una guerra o una battaglia e in casi molto estremi impersona il presidente di una Nazione in cui deve fare delle scelte che possono portare ad una guerra nucleare.

I vari strategici di guerra usano tecniche diverse per simulare gli aspetti militari, economici e politici. Alcuni sono fortemente basati sulla produzione di unità militari, altri su aspetti diplomatici e la ricerca di alleati.

I teatri di battaglia possono essere globali come Risk in cui le unità sono posizionate sulle varie Nazioni del globo, mentre in altri avete una zona locale in cui simulare un battaglia storica come vedrete tra queste pagine dedicate a scenari della Seconda Guerra Mondiale.

Sommario

Battlefront 29
Tobruk 1942 30
Siege on the Volga 31
Panzer Grenadier 32



BATTLEFRONT

Corps Level Command in World War II

Commodore 64

1988, SSG

Silver

Un gioco tipicamente di strategia dove la parte grafica conta fino ad un certo punto perché si gioca su una mappa di una zona specifica e gli elementi che compongo le città o i boschi sono molto stilizzati dato che a voi interessa riconoscere le unità che controllate.



Il gioco include quattro scenari storici che sono **Creta** nel 1941, **Stalingrado** nel 1942, **Saipan** nel 1944 e **Bastogne** nel 1944-45. In un solo gioco avete la possibilità di interagire e cambiare in meglio o in peggio il conflitto mondiale dalla sua nascita alla sua fine.
Per ogni scenario potete modificare alcuni parametri (se giocare contro un amico o contro il computer, scegliere tra Asse e Alleati e un livello di difficoltà).
Sicuramente per imparare a giocare al meglio dovreste scegliere due giocatori umani in modo da comprendere come dare gli ordini dato che il Computer come avversario è sempre molto ostico.

Può sembrare dalle opzioni, dalla mappa, dal manuale un gioco complesso, ma la prova sul campo è sempre la migliore.
Ogni Corpo ha un certo numero di Divisioni e ognuno di questi un certo numero di Reggimenti.



Nella parte in basso a destra avete una lista di comandi che sono: **Axis**, **Allies**, **Run 5** e **Disk**.
Voi dovete cliccare sul Corpo che avete scelto, dare ordini diretti ai Reggimenti della Divisione scelta e impostare se attaccare, difendere nelle modalità che ritenete opportune. Dare supporto alle unità, cambiare l'assetto dei Reggimenti in base al campo di battaglia e quindi spostarli da una zona all'altra.
Una volta che vi siete sistemati dovete dare gli ordini di ingaggio selezionando manualmente ogni unità del Reggimento scelto e decidere come agire contro il nemico. L'attacco ha a sua volta quattro di azioni diverse.

Quando avete finito tornate al menu iniziale e dato il comando "**Run 5**" che da avvio alla simulazione in cui avete le conferme di quello che avete impostato. Quando è il turno del vostro avversario vedete le sue scelte e cosa cambia nello scenario.

Commodore 64= 8

E' uno strategico di guerra che è complicato da comprendere come sono impostati i Corpi formati da Divisione e Reggimenti e come interagire tra di loro.
I comandi non sono complicati e a forza di provare e riprovare e vedere quello che succede sullo schermo vi aiuta a impostarli meglio la volta successiva.
La grafica è solo una mappa strategica che ingrandisce alcune zone di battaglia e serve solo a farvi capire dove sono messe le vostre unità e quelle nemiche.

Amstrad CPC
1987, PSS

Tobruk 1942

Gold



Questo gioco è basato sulla storica battaglia di Tobruk tra Maggio e Luglio 1942 ed è stato un evento chiave per la battaglia in Nord Africa durante la Seconda Guerra Mondiale dove Rommel sconfigge gli Alleati.
Voi siete nella sua stessa posizione e dovete ripetere questa vittoria dell'Asse distruggendo i sei punti vitali di rifornimento degli Alleati.



Questo gioco, come strategico, rappresenta il sogno di tutti gli aspiranti giocatori a questo genere perché è molto semplice e vi basta un joystick o la tastiera per spostare le varie unità sul campo di battaglia, chiamare rinforzi aerei, minare i punti che ritenete fondamentali per vincere questa battaglia.

A differenza di altri strategici puri come Battlefront è molto più semplice e può sembrare meno accurato da questo punto di vista, ma non lo è. Finito il caricamento avete un menu in cui decidere se attivare le sequenze di azione in cui attivamente siete sul campo di battaglia in prima persona.
Alle volte tutti quelli che hanno giocato ad uno strategico hanno sempre voluto vedere, anche se gestito dal computer, la battaglia vista in 3D oppure qualche animazioni in cui vedete come vengono risolte.
Ora invece non solo le vedete, ma partecipate all'azione e questo sicuramente è un valore aggiunto che esalta questo titolo.

Se giocate da soli prendete il controllo dell'Asse, mentre per controllare gli Alleati è necessario un secondo giocatore.
La versione Amstrad ha una modalità in più rispetto alle altre versioni: potete collegare due CPC insieme e giocare simultaneamente.

Nella mappa strategica voi controllate le Divisioni e cliccandoci sopra vedete le singole unita che, tuttavia, non potete mandarle in attacco singolarmente. Durante la fase di combattimento tutta la divisione è coinvolta e quindi non distruggete al primo tentativo quella nemica. E' un gioco lungo e infatti potete salvare la partita per riprenderla in un altro momento.

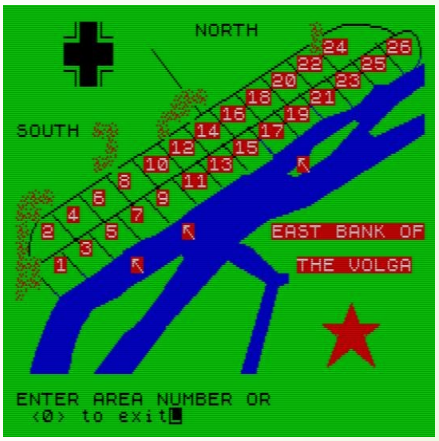
Amstrad CPC= 9

Semplice e intuitivo nel controllo delle varie divisioni in cui potete decidere di volta in volta se partecipare attivamente alle scene di battaglia oppure vedere solo il risultato. Le scene di battaglia sono un po' difficili da portare a termine e quindi dopo una curiosità iniziale lasciate che sia il computer a risolvere il combattimento.
Per i neofiti è il gioco ideale perchè la parte strategica è solo spostare le vostre pedine sulla mappa e attuare una strategia semplice che sia efficace.

Gold

Siege on the Volga

E' uno strategico di guerra per lo ZX Spectrum che si basa sulla battaglia di Stalingrado da Settembre a Novembre del 1942 e vi viene data la possibilità di partecipare allo scenario storico oppure iniziare una partita per principianti.



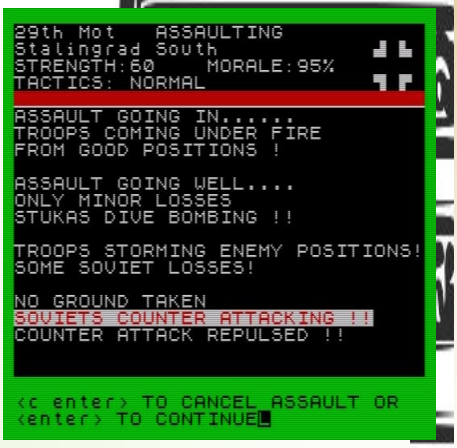
Come in Tobruk voi siete i Tedeschi in cui dovete occupare questa area con una serie di ordini di facile comprensione che riguardano lo spostamento e l'attacco delle Divisioni contro i nemici.

La mappa è statica e non vedete nessuno tipo di movimento e tale rimane perché serve solo per farvi scegliere, attraverso dei numeri che rappresentano le varie zone, dove muovervi o dove attaccare.
Quando riuscite a conquistare un obiettivo lo vedete perché non è più sotto il controllo dei Russi.

Avete a disposizione sette Divisioni che sono già tutte in una determinata area e con il tasto "M" dovete sceglierne un'altra per spostarvi lì, ma questa operazione funziona solamente dopo che avete conquistato un'area della città.
Quando poi decidete che è il momento di attaccare dovete scegliere prima la divisione da usare, l'area da dove iniziare e l'obiettivo tra quelli disponibili.
Inizialmente voi partite da South Stalingrad e conquistando nuove aree poi avete nuove posizioni di partenza per continuare l'avanzata.

Una volta stabiliti gli ordini, il punto di partenza e l'obiettivo dovete scegliere la tattica di combattimento tra le quattro disponibili e molto diverse una dalle altre perché possono portare a facili vittorie, ma anche a sconfitte da cui poi è difficile recuperare.

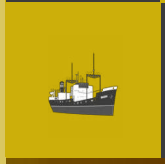
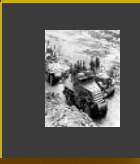
Per attivare l'assalto dovete cliccare su "**Terminate Orders Phase**" e nella finestra dove leggete la battaglia sentite i suoi effetti sonori che sono i colpi di fucile e di mitraglia.
E' una guerriglia lunga perché avete diverse fasi di attacco e contrattacco e potete andare avanti fino a quando non avete conquistato l'obiettivo.
Alla fine di ogni fase, tuttavia, vi viene sempre chiesto se volete continuare oppure ritirarvi.



ZX Spectrum= 9

Gli strategici anche quelli che hanno poche opzioni e che sulla carta sembrano abbordabili da chiunque nascondono una difficoltà sulla tattica che da una prima visione della mappa non sembra così.
Questo titolo in particolare è semplice perché alla fine dovete decidere la Divisione e un obiettivo, ma è la parte tattica sull'assalto che decide se avrete successo o verrete sconfitti.



Panzer Grenadier

1985, SSI

Apple II

Gold

Uno strategico di guerra dove voi siete al comando di un Reggimento di Panzer Grenadier, una fanteria armata d'elite Tedesca in uno scenario sul Fronte Orientale della Seconda Guerra Mondiale.



Come avete già visto in precedenza e anche con questo ho scelto dei titoli semplici con limitate impostazioni sui comandi e gli ordini in modo che siano facili da provare da me che non li digerisco per niente e al tempo stesso sono un incentivo per i principianti di entrare in questo genere un po' particolare dove non ci sono scene di azione.

Il gioco vi da la possibilità di scegliere cinque scenari storici con tre livelli di difficoltà ciascuno.
Anche se di fatto controllate un solo tipo di Reggimento avete comunque diverse unità al vostro comando tra cui mortai, artiglieria e carri armati Panzer IV, Panther e Tiger.
Questa volta la mappa è ha scorrimento in tutte le direzioni, è abbastanza curata per i dettagli in cui sono mostrate le città, le strade, i fiumi e la boscaglia. Di certo più realistica di altri giochi di questo genere dello stesso periodo.

Durante ciascun turno avete diverse fasi: una fase di osservazione per controllare dove sono posizionate le vostre unità e quelle del nemico. Poi avete sei fasi in sequenza, ma alternate con l' avversario:

1) **fase di attacco**
2) **Fase di movimento**
3) **Fase 1 attacco nemico**
4) **Fase 2 di attacco**
5) **Fase di movimento nemico**
6) **Fase 2 di attacco nemico**

Alla fine della battaglia ricevete un livello di vittoria tra i quattro disponibili che è un giudizio sulla vostra tattica e ovviamente quello che vedete nell'immagine qui sotto non è proprio un buon voto.



Alla fine di ogni turno avete la scelta di continuare oppure fare un salvataggio.

Dai giudizi che vengono dati sembrerebbe che vinciate sempre in modo o nell'altro (io fatto scelte a caso per vedere cosa succede e vinco sempre) perché sembra basato sul giudizio di come attuate la vostra strategia. Non importa se perdete la guerra o no. Dovete cercare di dimostrare di essere un buon stratega

Apple II= 9

Ho scelto per cercare un gioco facile da provare e recensire e mi ritrovo con uno strategico davvero eccellente perché non è importante vincere, ma ottenere il massimo riconoscimento per la vostra strategia. Vincete sempre la battaglia, ma dovete avere il massimo punteggio.


PRESENT

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):





APF Imagination

&

Entex Adventure Vision



1988, U.S. Gold

1988, Mindscape

Out Run è un gioco di corsa automobilistica in terza persona che quando uscì fu molto innovativo per le caratteristiche che offriva a partire dalla scelta della musica, la corsa senza interruzioni tra un uno scenario e l'altro il quale veniva scelto dal giocatore verso la fine del livello in cui bisognava decidere se andare a destra o sinistra, una mappa che mostrava l'avanzamento nel gioco.



La versione per Commodore 64 era una conversione diretta e come tale fu realizzata in base alla caratteristiche hardware della macchina. Fu programmata da Martin D. Webb con, tuttavia, molte differenze rispetto all'originale.
Manca la scelta del percorso durante la guida mentre vi avvicinate alla fine del livello, manca la mappa, la ragazza ha i capelli neri anziché biondi e la targa "Ferrari" è stata sostituita da "GEOF64".
A parte queste differenze inevitabili per questa conversione molto complicata, la grafica risulta gradevole e le musiche sono ben suonate dal SID.
La difficoltà è molto elevata in questa conversione ed è arduo finire il gioco perché è più facile uscire di strada che arrivare al traguardo. E' un gioco molto frustrante da questo punto di vista e dopo qualche partita potrebbe far scappare la voglia di continuare se non si ottengono dei buoni risultati complice anche il sistema di controllo non sempre molto sensibile.
Per il Commodore 64 esistono due versioni di Out Run: Una versione Europea e una versione Americana.
Spesso queste versioni sono solo marketing e quindi ci sono lievi differenze tra una altra come la schermata introduttiva, ma in questo caso invece sono delle differenze anche in gioco.

VERSIONE AMERICANA:

Questa versione di Mindscape ha delle differenze estetiche ben visibili durante la corsa e va oltre il semplice marketing.
La macchina nella versione Americana è completamente diversa e assomiglia molto di più ad una Ferrari rispetto alla versione Europea.
Hanno cambiato i colori sia del ragazzo e la ragazza sia dell'auto. La ragazza ha i capelli biondi come la versione originale e come tutte le altre conversioni. L'auto in quella Europea sembra un carro, mentre quella Americana sembra più una Ferrari Spider, cambia l'angolo di visuale, le bande nere sulla strada che danno la sensazione di velocità sono più larghe tra una e l'altra. Nella schermata del titolo c'è un auto e un paesaggio totalmente diversi. Le date stampate creano ulteriori dubbi.
Oggi si direbbe che è una versione "Rimasterizzata" e questa cosa non è riportata da nessuna parte nemmeno sui vari Wiki. Per il resto è uguale come musica, come giocabilità e come difficoltà.
Fermo restando questa cosa, la versione Commodore 64 è forse la più brutta conversione (basta vedere il gioco su Spectrum e MSX) e le riviste di videogiochi giustamente lo criticarono aspramente.

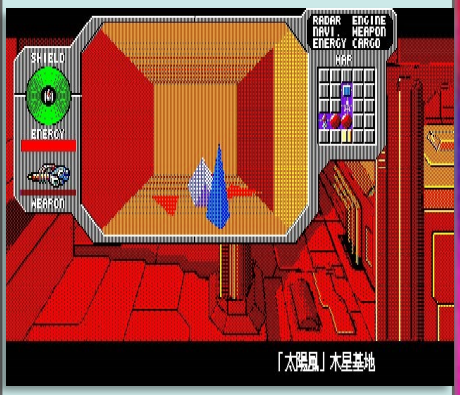


Qualcuno potrebbe pensare che la versione Americana sia NTSC per giustificare l'auto più schiacciata, ma in questo caso ci sono colori diversi, cambia la visuale e se ci fate caso nella versione Europea l'auto è molto vicina al bordo dello schermo, mentre quella Americana è più lontana e sulla strada ci sono bande nere più larghe.



Sega Mega Drive
(1990, Masaya)

Nel 25° secolo nasce una nuova era di esplorazione spaziale e durante una di queste i terrestri scoprono un federazione aliena: Galaxy Alliance.
La terra cerca subito di creare un rapporto di amicizia e di commercio con questa grande alleanza, ma alcuni non si fidano di questi alieni e così nasce



una ribellione che verrà presto distrutta e il suo leader scompare senza lasciare traccia.
Nello stesso periodo nasce un nuovo gruppo chiamato VOID che mettono di mezzo anche i civili nelle loro faide e scorribande tanto che diventano famosi come "dark destroyer". Nasce così una nuova paura nello spazio.
Alcuni, come Brian Light, sono i buoni in questa era oscura e diventano "Hunter" per debellare questo malessere che aleggia nella galassia.

Star Cruiser è un gioco di azione in 3D leggermente RPG nel quale dovete esplorare degli ambienti in 3D a piedi interagendo con i negozi per acquistare miglioramenti e attaccare i nemici robotici in combattimenti in tempo reale.
Il gioco per il periodo in cui è uscito era molto innovativo e includeva una grafica poligonale piena in 3D (inclusi tutti gli oggetti vicini, i nemici e il fondale, ad eccetto degli oggetti all'orizzonte che erano pre-renderizzati), vera giocabilità FPS (anticipando di



molto giochi come Wolfenstein 3D e Doom), esplorazione 3D in mondi aperti in un grande universo (con diversi sistemi stellari), volo spaziale in 3D per l'esplorazione e combattimento contro i nemici nello spazio profondo, un puntatore per agganciare i nemici (sia a terra sia nello spazio) e un computer portatile integrato nella tuta spaziale che funziona come auto-mappa e radar.
Il gioco enfatizza la storia grazie ai dialoghi, alle animazioni dei personaggi, alle novelle visive come sequenze di intermezzo animate renderizzate usando un motore 3D e una traccia audio composta da Toshiya Yamanaka su sintetizzatori FM (in seguito realizzerà un CD audio su queste musiche).
L'universo esplorabile nel gioco è immenso tanto che si possono esplorare più di 30 pianeti attraverso 4 sistemi stellari.

Il gioco fu portato poi sullo Sharp X68000 dove verrà realizzata la migliore versione grazie ad un hardware decisamente più potente di un Mega Drive, quindi immagini in alta risoluzione, più dettagli e una grafica 3D più convincente, mai vista su un computer degli anni '90.

La versione più famosa però è quella del Sega Mega Drive del 1990.
Anche se ufficialmente non fu mai rilasciato fuori del Giappone era possibile giocare su copie Giapponesi importate soprattutto in Inghilterra.
Anche la Namco pensò di realizzarne una versione per il Sega Genesis negli Stati Uniti sotto il nome di *Star Quest* e tradotto in Inglese, ma non fu mai realizzato.



Console Forever







Gold

Per passare da un livello all'altro dovete distruggere dei boss di fine livello per avere la chiave ed aprire la porta.

Avete tre vite e 9990 unità di tempo per arrivare in fondo al livello e quando un nemico o un proiettile vi colpisce non vi uccide, ma vi fa perdere il jetpack e 1000 unità di tempo. Perdete una vita se cadete in una voragine o se il tempo scende a zero.

Potete arrivare in fondo anche camminando e saltando sulle piattaforme, ma per sconfiggere il boss meglio volare dato che vi spara raffiche di proiettili in tutte le direzioni.

Se giocate da soli interpretate Mary e il secondo giocatore in cooperazione interpreta Edger.

Quartet (1987, Sega - Sega Master System)

E' uno sparatutto a piattaforme che ha un concetto di gioco molto interessante e che è una sfida continua.
Lo scopo è quello di trovare la corona della defunta Regina Cynthia rubata da vili e parassiti alieni senza scrupoli, riportarlo alla sua tomba e di conseguenza liberare il pianeta dalla loro presenza.
Avete due modi per raggiungere il vostro obiettivo: camminare per la superficie usando le varie piattaforme oppure trovare un jet pack e volare dove di fatto diventa uno sparatutto a scorrimento orizzontale.

Sega Master System= 9

Bellissimo gioco che unisce uno sparatutto ad uno di piattaforme dove la trama non conta più di tanto perché l'unica cosa che vi interessa è arrivare in fondo al livello con il jetpack facendo attenzione a non perderlo e ai mostri che si rigenerano appena distrutti.
Bellissima grafica, buone animazioni e simpatiche melodie che vi accompagnano nei vari livelli.

Gold



Super Off Road: The Baja (1993, Tradewet - SuperNES)

E' il seguito di Super Off Road e abbandona la visuale isometrica per passare ad una in tre dimensioni con le texture utilizzando l'hardware Mode 7 per avere una nuova esperienza di guida.
Anticipa di qualche anno quello che sarà Colin McRae Rally per Playstion e Windows per i tipici scenari, delle belle texture e oggetti lungo il bordo della strada che danno una buona credibilità.
Con questo gioco è stato deciso che invece di avere tanti piccoli circuiti come nel primo capitolo, di averne solo tre, ma di grandi dimensioni con varie tappe intermedie. Partite da una città e terminate in altra. Un altro



concetto che non è estraneo al mondo dei videogiochi e che poi verrà confermato in quelli di Rally anni dopo.
La giocabilità rimane esattamente come il primo capitolo in cui dovete raccogliere dei bonus lungo il percorso, soprattutto i soldi, che poi vi servono tra una tappa e l'altra per mettere a posto l'auto e renderla più competitiva.
Ci sono delle penalità pecuniarie ogni volta che uccidete uno spettatore, un animale o i motociclisti che partecipano al Rally.
Come il gioco precedente avete una grande quantità di turbo per superare gli avversari che sono tantissimi.

SNES= 9,5

Eccellente gioco di guida in un 3D davvero sconvolgente per la qualità che in un primo momento pensavo fosse solo estetica, ma è qualcosa di inaspettato. Sembra di giocare ad un gioco moderno di Rally non solo come visuale, ma anche la giocabilità è la stessa.
Non so se è tutto vero 3D, ma le auto hanno le tre dimensioni e la strada non è piatta dato che ci sono tutte le asperità del terreno di questo tipo di gare.



Flink (1994, Psygnosis - CD32)

E' un gioco di piattaforme che per Amiga è in esclusiva per la Console CD32 in cui voi siete un apprendista mago che deve salvare il regno di Imagica sconfiggendo un perfido stregone e liberando le quattro Anziane che mantenevano la pace.
Oltre ad essere il solito gioco di piattaforme c'è una nuova caratteristica che è quella di creare magie cercando in giro gli ingredienti che potete trovare dentro a degli scrigni oppure lasciati dai nemici uccisi.
Per creare queste magie dovete mettere in pausa il gioco e mescolarli per avere nuovi potenziamenti come, ad esempio, nuovi tipi di attacco, la possibilità di volare e raggiungere piattaforme altrimenti non raggiungibili, creare delle scale facendo crescere delle piante, per aprire degli scrigni particolari e tanto altro che dovrete scoprire.



Per sopravvivere dovete avere una scorta di energia magica che è rappresentata da una bottiglia che deve essere sempre piena perché le magie ne consumano un po' e vi protegge anche dagli attacchi nemici.
Per uccidere un nemico dovete saltargli in testa una volta per stordirlo e una seconda per ucciderlo. Se ci sono più nemici potete stordirne uno, prenderlo e scaraventarlo contro gli altri e uccidere più nemici con un colpo solo.
Un gioco che vi consiglio caldamente.

CD32= 9

Appena inizia vi sembrerà lento, ma perché come Sonic e Mr. Nutz acquista velocità mentre camminate.
Tecnicamente è eccellente e sfrutta il chipset del CD32 in maniera perfetta con musica su tracce audio e una grafica che difficilmente trovate in altri giochi AGA.
Da non perdere a tutti gli appassionati Amiga per un titolo di cui non troverete niente di simile su floppy disk e nemmeno in quelli installati da decine di dischetti.


Education
Shift

Educativo: Matematica

Amiga, 512k (1986, MicroIllusions)



Gold

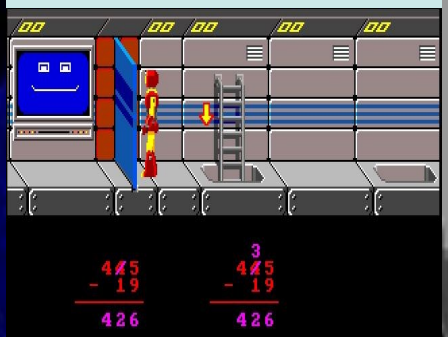
Discovery è una serie di giochi educativi per Amiga ciascuno dei quali si focalizza su determinati argomenti e non si tratta di semplici esercizi in sequenza e per l'occasione è stata creata un'avventura che procede in base alle vostre risposte corrette, in questo caso, basate sulla matematica.
Voi interpretate l'ultimo di quattro membri di un equipaggio di un'astronave che trasporta animali alieni che si schianta su un asteroide e per fuggire dovete trovare 12 cristalli



carburante da rimettere al loro posto ed evitare il contatto con gli animali che sono fuggiti dopo l'incidente.
E' un gioco di azione e piattaforme in cui dovete salire, scendere le scale, aprire porte, trovare i cristali ed evitare il contatto con creature ostili.
Cosa centra l'educativo?



Per aprire le porte dovete rispondere a delle domande di matematica che all'inizio dovete scegliere tra "addizioni", "sottrazioni", "divisioni" e "moltiplicazioni" oppure scegliere

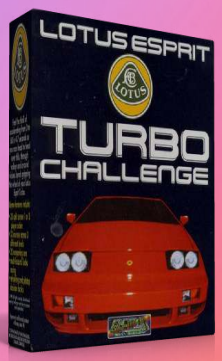


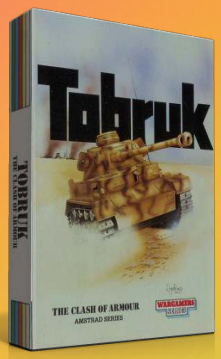
tutte quante in maniera casuale.
Voi giocate normalmente e di tanto in tanto dovete rinfrescarvi la memoria con qualche operazione di matematica.
Sicuramente buono per i bambini per imparare a giocare a dei titoli adatti a loro livello, molto belli sia dal punto di vista grafico e sonoro grazie al computer di bordo che a voce vi racconta la storia durante l'introduzione e ogni volta che c'è da risolvere una operazione di matematica.
Queste ultime, soprattutto le Addizioni e Sottrazioni vanno risolte come vuole l'Amiga. Anche se trovate il risultato giusto dovete mettere i riporti corretti, altrimenti ve la da sbagliata.
Bisogna un attimo imparare come funziona questa procedura e vi consiglio di guardare il video.

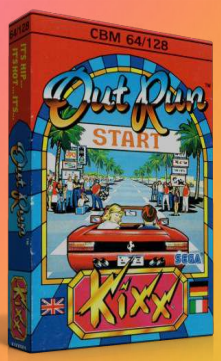
Amiga= 9

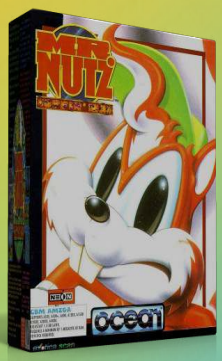
E' un gioco essenzialmente di piattaforme per bambini, visto anche il tipo di personaggi da scegliere, non difficile e poi perché per procedere nei vari scompartimenti dell'astronave dovete risolvere delle operazioni di matematica.
Non so per quale età è previsto perché le operazioni sono un poco difficili.
Il parlato è quello del Narrator.device e vero che è un po' bruttino da ascoltare però è sempre bello vedere alcuni giochi per Amiga che hanno un parlato.
La musica è molto buona.

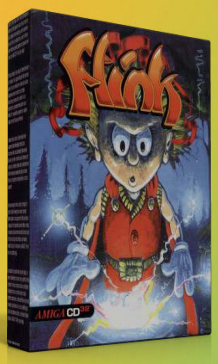
Box Art: Copertine in 3D













Volume 7, Numero 5
Maggio 2021

REV'N'GE!



Top 3

Mr. Nutz



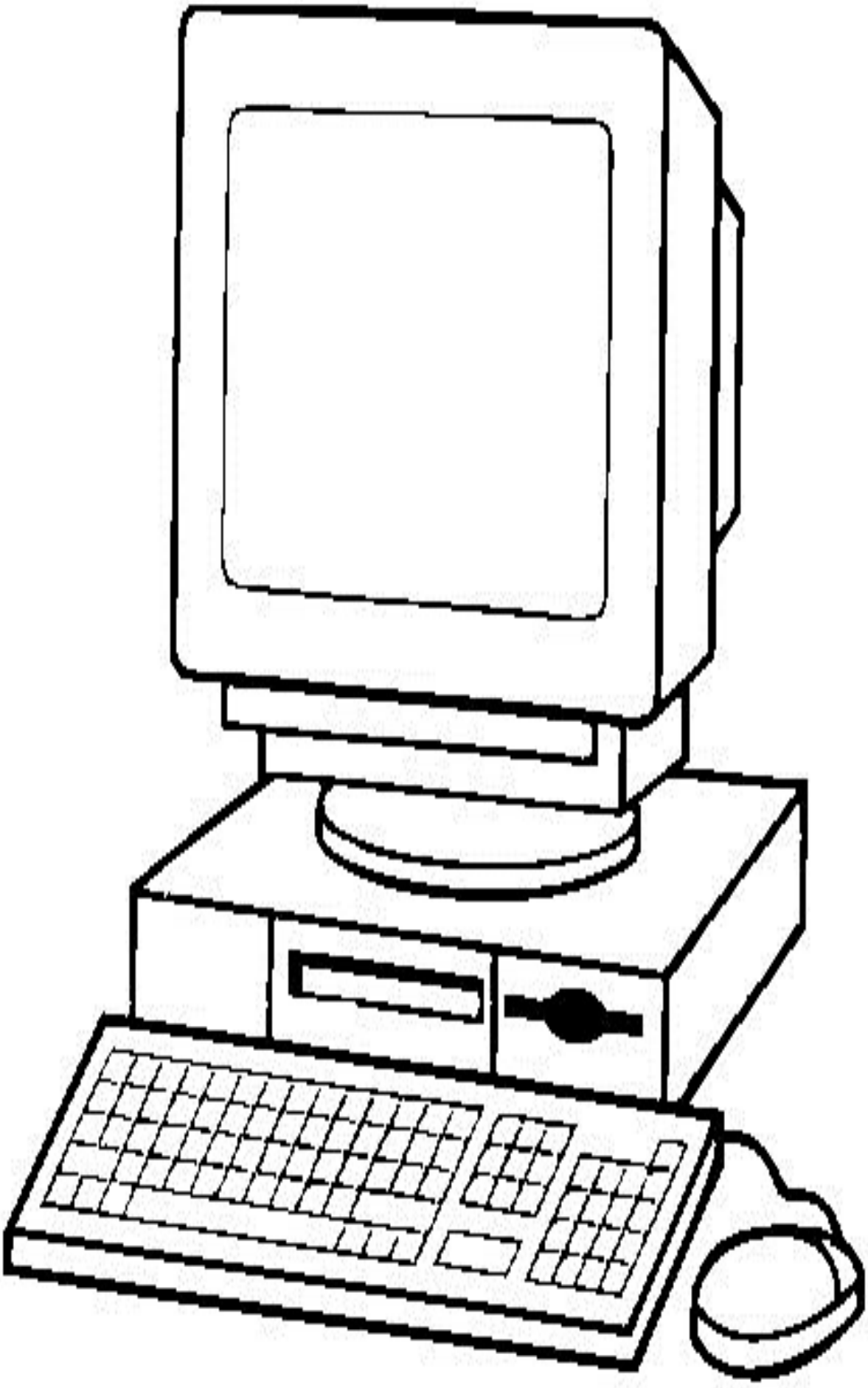
Out Board



Cockpit




Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Adventure Vision & APF Imagination

ENTEX ADVENTURE VISION (1982)



CPU: Intel 8048@733 KHz
SONORO: COP411L@52.6 KHz
RAM: 64 byte (CPU)+ 1K (PCB)
ROM: 1K (CPU) + 512 byte (Audio) + 4K (PCB)
INPUT: 2 Joystick a 4 direzioni e 4 pulsanti
GRAFICA: 150x40 monocromatico rosso

L'Adventure Vision era una console del 1982 prodotta da Entex Industries ed era la loro seconda console dopo il Select-A-Game realizzato un anno prima.
La caratteristica di questa console era che aveva un monitor integrato e invece di usare uno schermo LCD o una TV esterna come la maggior parte delle console e computer dell'epoca, l'Adventure Vision usava una singola linea di 40 led rossi combinati con un uno specchio girevole.
Questo sistema permetteva di avere una risoluzione di 150x40 pixel.
Le cartucce dei giochi si inserivano nella parte superiore del case, sopra il monitor.
Furono prodotti solo 4 giochi:

- **Defender**: basato sul gioco arcade
- **Super Cobra**: basato sul gioco arcade
- **Turtles**: basato sul gioco arcade e simile a Pac-Man
- **Space Force**: un clone di Asteroids.

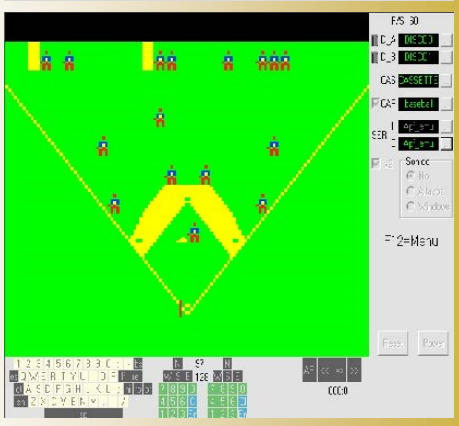
Per emulare questo sistema si può usare il MESS oppure usare l'AdViEmulator che è proprio il suo emulatore specifico e io vi consiglio di usare quest'ultimo perché il MESS va configurato molto bene e in modo specifico per questa macchina.
L'unico neo, come in tutti i sistemi emulati, è avere le ROM del bios necessarie a far funzionare i giochi.

APF IMAGINATION (1979)



CPU: Motorola 6800@3.579 KHz
SONORO: 1 canale in 5 ottave
ROM: 14 Kb
RAM: 9 Kb espandibile a 17 Kb (8+8+1)
IMPUT: 13 pulsanti, tastierino numerico, trigger e joystick a 4 direzioni.
GRAFICA: 256x192/ 192x192
COLORI: 8

L'APF Imagination era una combinazione tra una Console e un Computer realizzata dalla APF Electronic nel 1979 ed è composta da due componenti separati: l'APF-M1000 che è il sistema di gioco vero e proprio e una macchina da scrivere con un registratore a cassette.
Questa macchina doveva competere con l'Atari 2600.
L'APF Imagination si distingueva dalle altre per il fatto che era una delle prime, se non la prima, a potersi collegare alla Televisione e la prima console a potersi espandere.
Il suo costo era abbastanza alto: 700$.
Questa macchina aveva un suo Basic, l'APF Basic Compiler che permetteva a chiunque di poter creare il software ottimizzato.
Il registratore a cassette era anche questo molto innovativo per l'epoca e supportava quelle registrate su ambo i lati, permetteva non solo di registrare o usare giochi e programmi, ma anche di registrare la propria voce e di ascoltare audio registrato.
L'APF Imagination supportava anche molte periferiche come le cartucce di memorizzazione RS232, memorizzazione su Floppy Disk, cartucce da 8 Kb, Mini Floppy Disk e Modem.
Per questa macchina furono realizzati solo 15 giochi e l'APF Electronic aveva in mente di creare il suo successore l'APF IM-2, ma l'azienda fallì molto prima di poter realizzare questo secondo modello.
Per emulare questa macchina bisogna usare il solito MESS che per queste vecchie console è una benedizione perché gli emulatori specifici sono molto vecchi e abbandonati da tempo e quindi la speranza che funzionino sui sistemi operativi moderni è abbastanza bassa.
Ci sarebbe però l'AFP Emu del 2008 che funziona su Windows XP e anche molto bene. La GUI aiuta moltissimo a lanciare i giochi e divertirsi con questa innovativa macchina del 1979.

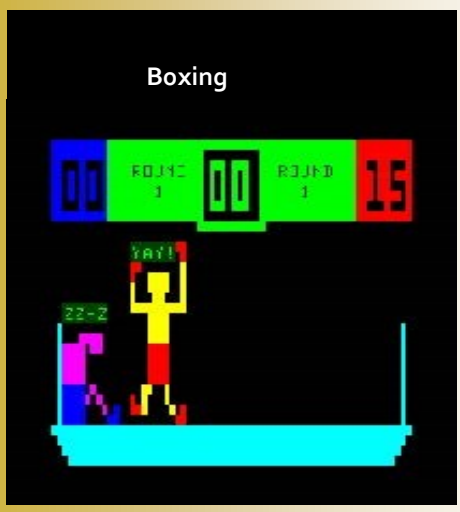


GALLERIA:

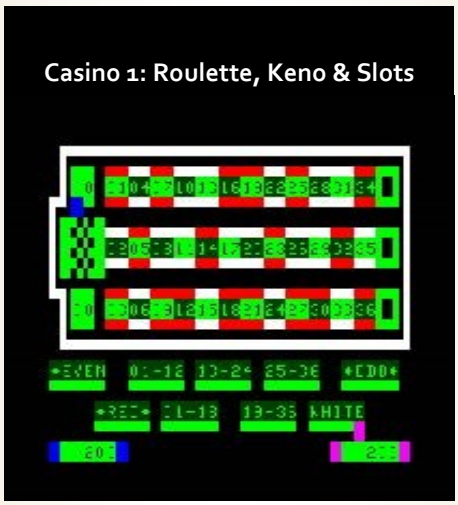
ADVENTURE VISION & APF IMAGINATION

APF Imagination

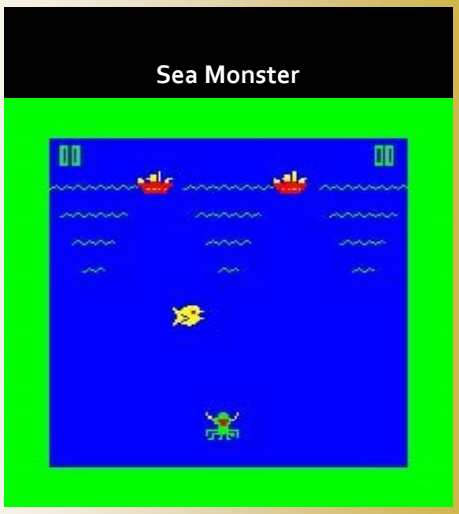
Boxing



Casino 1: Roulette, Keno & Slots

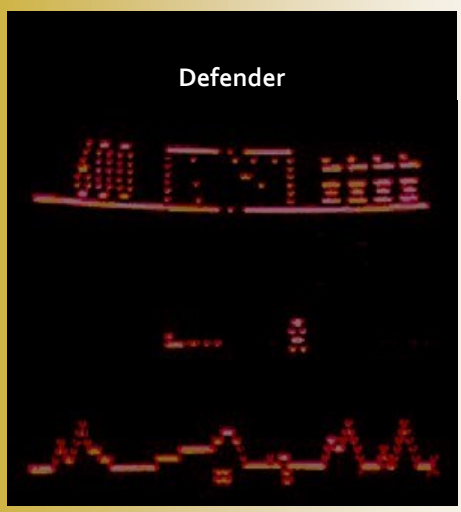


Sea Monster

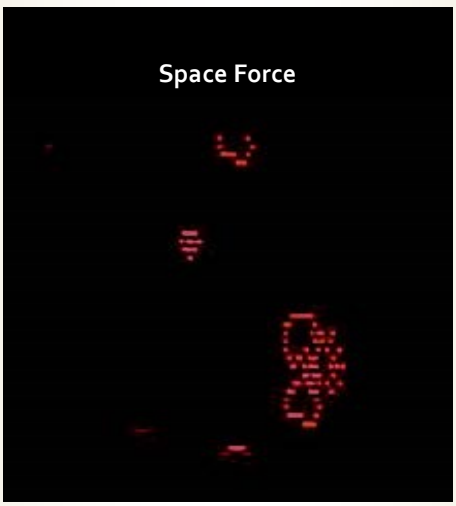


Adventure Vision

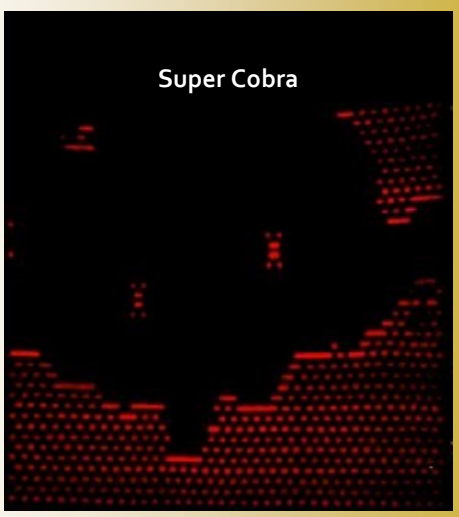
Defender

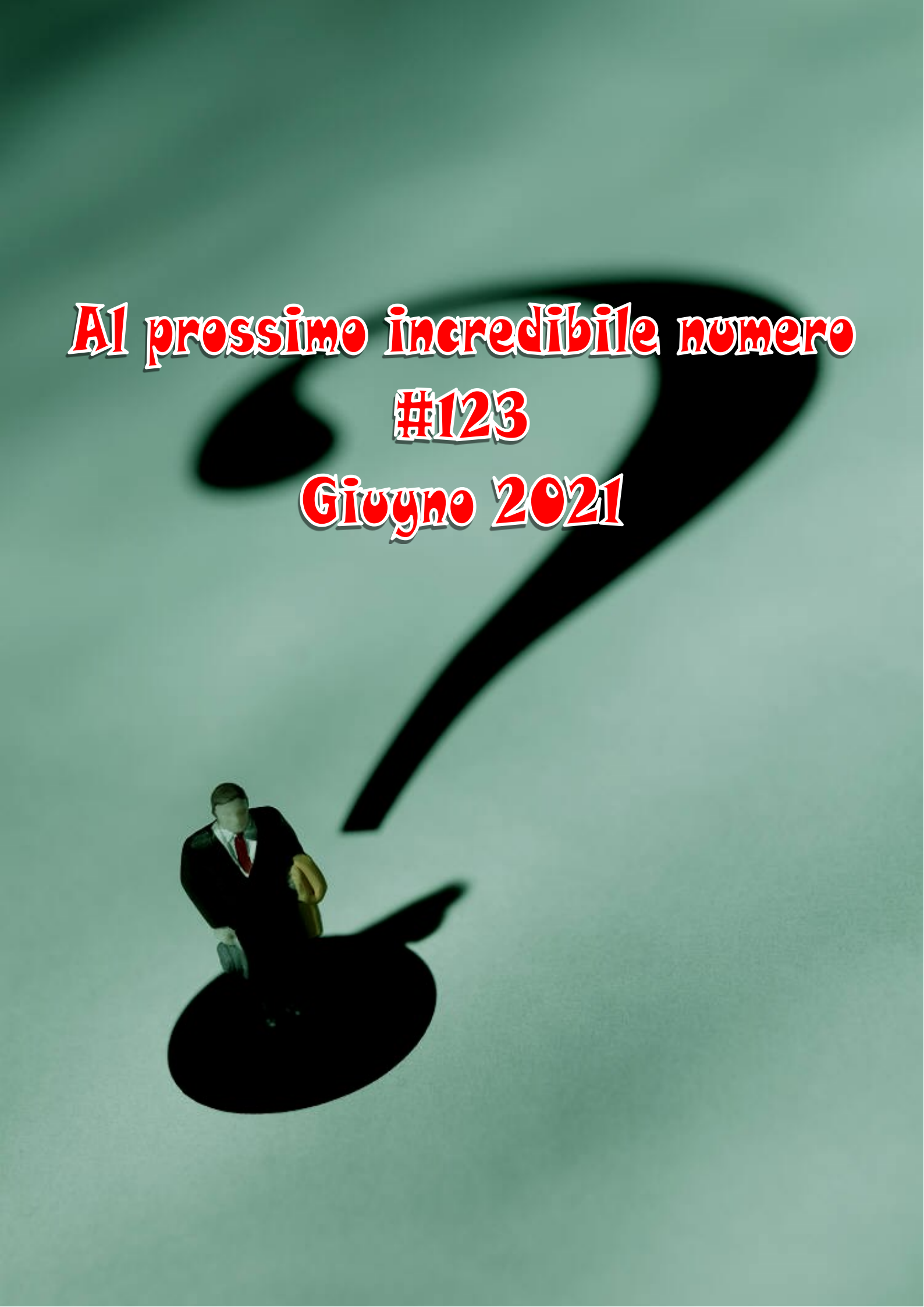


Space Force



Super Cobra




Al prossimo incredibile numero
#123
Giugno 2021