# REV'n'GE! #123

## Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro
25 Giugno 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 6

## The Hobbit

Un'altra epica storia di J.R.R. Tolkien su Spectrum

## Pitfall II: The Lost Caverns

Il secondo e ancora più bel gioco di piattaforme su Atari 8-Bit

ALTRE RECENSIONI: 3D Monster Chase * Out on a Limb * Dragonfire * Xargon Wars * Golf Royal * Jet Set Billy * Hoverblade * Hunter * Turbo Champions * Fish Pond: Robovox * Sub Mare Imperium: Derelict * T.Rex * Hostage * Broken Sword II Remastered * Goldrasch * Ltris * Space Quest III * King's Quest III * Learn About Fractions * Formato dei File

RECENSIONI CONSOLE: Troddlers * Missilevader * Final Lap 2000

# Retro gaming

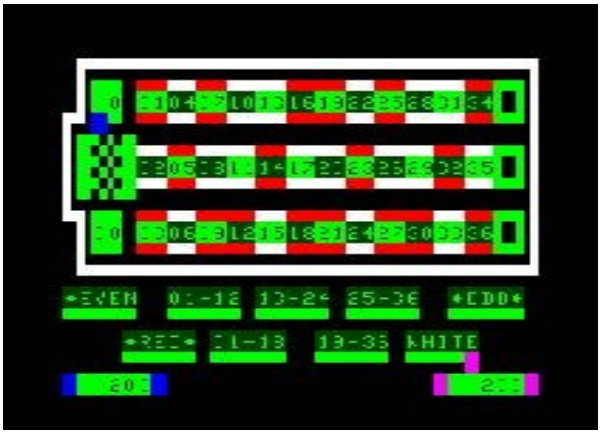
## In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista*

*Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese*

***Gratis***



# EDITORIALE NUMERO 123

E finalmente siamo in Estate con una situazione umana più serena godendoci finalmente una stagione più o meno tranquilla chi al mare, chi in piscina e chi in montagna in un sano relax.

REV'n'GE! continua ancora (anche se non è un numero proprio estivo per i contenuti) grazie alle nuove sezioni e grazie alle novità che escono per alimentare il mercato del retro-gaming che attira sempre più appassionati e poi perché in questo numero c'è una recensione per AROS. Il mese scorso è iniziata la nuova sezione "NG" con due recensione per Amiga OS 4 e spero che in futuro ci siano recensioni per MorphOS e giochi 68k per la Warp e la Vampire.

Avevo pensato di fare la sezione "Ripescaggi" solo per la versione Inglese dato che erano recensioni scritte su dei numeri che non sono mai stati tradotti però poi quella Italiana perde troppo pagine e in questo momento voglio cercare di stabilizzarlo su un certo numero. Per ora penso di continuare a ripescare recensione per entrambe le edizione della rivista.

Buona Lettura

# ANTEPRIME #124




**Pirates in Hyperspace - Commodore 64**

Anche i pirati si sono evoluti e ora sono ancora più temibili che nel passato dato che usano potenti astronavi spaziali.



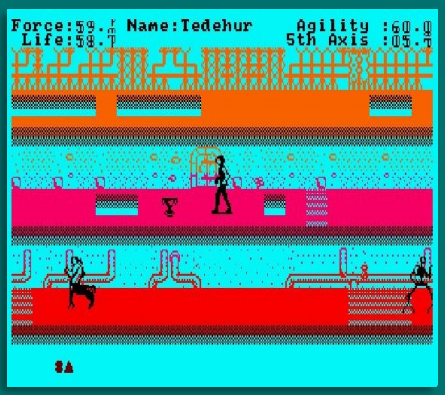

**Dinastopoly - Commodore 64**

Un gioco che non ha genere ed è indefinibile perché testualmente dovete gestire la vostra vita tra felicità, saggezza e notorietà. Cosa sono, cosa rappresentano e come si raggiungono questi traguardi?




**Xargon's Revenge - Commodore 16**

Dopo che siete riusciti a sconfiggere i cattivoni nel primo capitolo ecco la loro vendetta. Da un clone di Space Invaders diventa uno sparatutto a scorrimento orizzontale.




**The 5th Axis - Amstrad CPC**

Un gioco di azione e avventura perché dovete viaggiare attraverso il tempo per recuperare degli artefatti storici e rimuovere degli anacronismi che potrebbe alterare il corso degli eventi.

# ANTEPRIME #124




**Popeye - Atari 8-Bit**

Un gioco riservato soprattutto ai fan di Braccio di Ferro che deve salvare la sua amata Olivia dalle avance di Bruto. Mangiate gli spinaci e potete scaraventare via il vostro rivale.




**Battle Isle - Amiga**

Uno strategico di guerra futuristico a turni e con celle esagonali, ma quello che sicuramente piace di più è la cura grafica con tante animazioni e arene per le battaglie.




**Hunter Killer - Atari ST**

E' un simulatore navale molto dettagliato e la grafica di questa immagine fa un po' di paura visto lo schermo pieno di strumentazione.



**Race Car - DOS**

Dalla grafica dell'auto sembra un clone di Lotus Esprit Turbo Challenge, ma potenziato dalla grafica VGA che migliora sensibilmente il paesaggio e il cruscotto. Resta da vedere se la giocabilità è allo stesso livello.

**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.

| Sommario Numero 123 | | Giugno 2021 |
|---|---|---|
| 3D Monster Chase | Amstrad CPC | 9 |
| Broken Sword II: Remastered | Windows | 24 |
| Dragonfire | Vic-20 | 12 |
| Fish Pond: Robovox | Commodore 64 | 21 |
| Formato dei File | | 44-45 |
| Goldrasch | Commodore +4 | 24 |
| Golf Royal | Commodore +4 | 14 |
| Hostage | Acorn Atom | 23 |
| Hoverblade | Apple IIGS | 17 |
| Hunter | Atari ST | 18 |
| Jet Set Billy | EACA Color Genie | 15 |
| King's Quest III | DOS | 33-34 |
| Learn About Fractions | DOS | 39 |
| Ltris | AROS x86 | 27 |
| Out on a Limb | Commodore 64 | 11 |
| Pitfall II: The Lost Caverns | Atari 8-Bit | 10 |
| Space Quest III | DOS | 32 |
| Sub Mare Imperium: Derelict | Amiga | 21 |
| T.Rex | Apple II | 23 |
| The Hobbit | ZX Spectrum | 8 |
| Turbo Champions | DOS | 19 |
| Xargon Wars | Commodore 16 | 13 |

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.




8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-

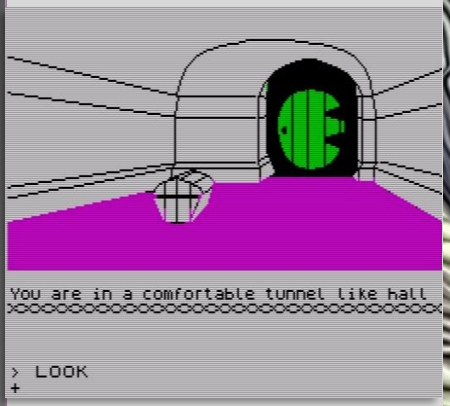



**ZX Spectrum (1982, Melburne House)**

Gold

Moltissimi appassionati delle opere di J.R.R. Tolkien conoscono bene la saga del "Signori degli Anelli" e questa avventura è basata su una sua altra opera, "The Hobbit", che si svolge molto prima degli eventi in cui verrà coinvolto Frodo Baggins e i suoi amici nel tentativo di distruggere l'anello di Sauron.

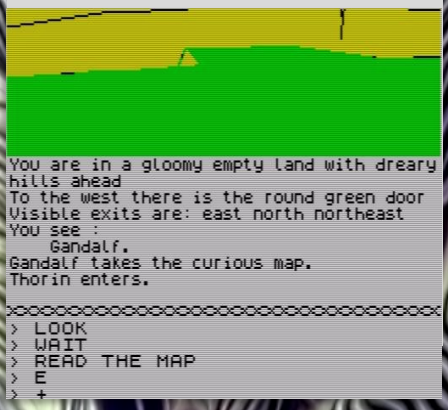
**The Hobbit** è una storia dedicata a Bilbo Baggins, lo zio di Frodo, che partecipa ad un'avventura insieme al mago Gandalf e agli elfi con scenari fantastici ed epici combattimenti contro creature come draghi e grandi tesori da trovare. E' in questa avventura che per la prima volta Bilbo conosce Gollum e lo uccide (almeno così pensa) per tenere l'anello del potere assoluto che lui tiene nascosto anche al suo grande amico Gandalf.




Il gioco racconta questa storia sottoforma di avventura grafica testuale con immagini e che vi fa rivivere i momenti più importanti del libro da cui è tratto (il film è uscito molti anni dopo la ben nota trilogia cinematografica) e chi lo ha letto forse potrà anche risolvere certi enigmi o sapere dove andare.

La difficoltà di questo genere è che leggendo il testo dovete immaginarvi la scena in cui siete e interagire con oggetti e personaggi per trovare una soluzione. Le immagini che avete sullo schermo aiutano a crearvi mentalmente la scena, ma poi dovete pensare a chi siete e il mondo fantastico dove vi trovate.

In generale le soluzioni per uscire da una stanza o da un'area in cui vi trovate spesso non sono ben visibili, ma il testo che accompagna le immagini è molto chiaro e leggendo bene ci sono anche degli aiuti su dove andare e cosa fare. Attenzione però che alcune volte i vostri compagni di avventura, Gandalf e Thorin, non sempre suggeriscono una linea d'azione.







Bisogna sempre immedesimarsi tra quello che vedete e come Tolkien ha immaginato questa storia.

Ci sono tantissime immagini e forse molte di più di altri giochi di questo tipo anche se in alcune scene non c'è nulla tranne il testo e quindi dovete anche leggerlo bene e immaginare cosa c'è davanti a voi.

Il parser testuale è abbastanza complesso nel senso che richiede una precisione di scrittura in alcune situazione tipo 'GIVE MAP TO ELROND' oppure 'SAY ELROND "HELLO"'. Per muovervi vi basta indicare una destinazione, ma per interagire vanno anche scritte frasi come queste.

Un buon gioco sullo ZX Spectrum per la qualità delle immagini che come vedete è molto buona e dettagliata e poi il parser testuale molto chiaro e ben leggibile.

Un'avventura per tutti gli appassionati delle opere di J.R.R. Tolkien.

**ZX Spectrum= 9**

Eccellente avventura grafica che, dopo "Il Signore degli Anelli" vi riporta in quegli scenari per un'avventura epica e fantastica anche se testuale. Immagini e testo in grande quantità perché ci sono spesso degli aiuti suggeriti dai vostri compagni.

Sicuramente un titolo per i fan di questo autore, ma anche per tutti gli altri.




Amstrad CPC (1984, Romik)

Gold

**3D Monster Chase** è di fatto un gioco di labirinto in grafica vettoriale solida per il piacere degli occhi e per il fatto che questo tipo di estetica piace da sempre anche se poi i Computer e Console non riuscivano sempre a mantenere tutto molto fluido sullo schermo.

Non è solo una esplorazione fine a se stessa per trovare l'uscita, ma una corsa contro il tempo per disinnescare una serie di bombe che si attivano nel momento stesso che voi prendete una delle sette chiavi che sono nascoste tra le varie stanze.

Per rendere questa sfida più interessante dovete prendere le chiavi in ordine da 1 a 7 e appena prendete la chiave inizia il conteggio del tempo e







se non riuscite a trovare la bomba perdete una vita. Successivamente dovete cercare la chiave numero 2 e poi di nuovo entro un certo limite di tempo trovare la bomba. Così via fino all'ultima chiave.

Dopo aver disinnescato la bomba dovete tornare al punto di partenza per resettare il sistema e pronti per andare a cercare la prossima chiave.

Per complicare ulteriormente le cose (se correre contro il tempo non lo fosse già) ci sono degli ostacoli come delle palle pazzoidi che rotolano lungo i corridoi del labirinto e sono indistruttibili e se le scontrate rimanete storditi perdendo secondi preziosi. Se state cercando la bomba potete ben capire cosa significa.

Avete con voi un numero limitato di granate perché, come dice il nome del gioco, ci sono dei mostri che passeggiano per il labirinto e se si sentono minacciati vi attaccheranno. Potete difendervi con queste armi o fuggire con un ascensore oppure tornare alla stanza di partenza (casa).

Ci sono tre piani, Alpha, Delta e Zeta. Voi partite sempre da Zeta e le chiavi possono essere ovunque nei tre piani.

Per aiutarvi nella ricerca delle chiavi e




delle bombe e per ritrovare la via di casa avete un "SONAR" che richiede un po' di pratica per imparare come interpretare i suoi suggerimenti.

Non vorrete mica finirlo in poche ore? Il rischio di perdervi è elevato perché è tutto uguale nella grafica, non ci sono riferimenti dove andare e quindi questo strumento è essenziale imparare ad usarlo.

Al primo impatto non sembra essere molto interesse. Il Classico gioco di labirinto a 8-bit, grafica vettoriale semplice, tutto uguale, noioso e ripetitivo.

Lo scopo lo rende interessante perché dovete trovare le chiavi in ordine, evitare i mostri o distruggerli, evitare le palle indistruttibili e disinnescare le bombe.

**Amstrad CPC= 9**

**Sembra il classico gioco di labirinto in 3D noioso, ma non lo è perché avete uno scopo e una missione da fare. Il 3D è semplice, il motore è molto lento e dovete premere con decisione sui tasti perché altrimenti non vedrete dei risultati sullo schermo. Il SONAR indica la distanza dall'oggetto della missione in corso e da questa dovete imparare a capire la direzione in cui si trova. Ci vuole pratica!**




**Atari 8-Bit (1984, Activision)**

Gold

Pitfall II: Lost Caverns è forse il più famoso della serie (anche se poi guardate le immagini dei due giochi sembrano uguali) perché è più curato esteticamente, un po' meno frustrante sul superare gli ostacoli e i nemici meno rompiscatole (più o meno).

Io mi ricordo questo gioco perché da bambino giocavo al secondo capitolo nelle sale giochi e nelle versioni casalinghe forse è diventato ancora più famoso perché c'era una collaborazione, se vogliamo chiamarla così, tra gli autori e i giocatori.

Chi raggiungeva il punteggio di 99000 doveva fare una foto dello schermo, inviarla per posta agli autori che gli mandavano una patch.

E' un po' raro questo tipo di incoraggiamento, ma non è inusuale perché anche in The Halley Project (numero 121) dopo aver terminato tutte le missioni avreste dovuto ricevere un codice speciale per la missione finale (in questo caso però non ha funzionato).

Ancora una volta siete l'impavido Henry Pitfall che deve avventurarsi in una nuova caverna nel tentativo di salvare sua nipote Rhonda, il codardo gatto Quicklaw, trovare il diamante Raj e un fastidioso topo dell'età della pietra.




La vostra abilità è il salto con cui evitare i nemici perché non avete nessun tipo di arma.

Questa serie di giochi unisce il punteggio all'energia e quindi iniziate con un valore di 4000 che decresce ogni volta che venite in contatto con un nemico e la incrementate di 5000 punti ogni volta che trovate dei lingotti d'oro, punti bonus per ogni altra sorpresa che trovate e molti più se trovate Rhonda, Quicklaw, il Topo delle caverne e il diamante Raj.

Esteticamente veramente bello e curato nella grafica ancora di più del primo capitolo che vi immerge meglio nella sua storia, la giocabilità di certo migliore perché ora non ci sono più situazioni da cui era difficile uscire; il fatto di non avere vite non è un problema perché avete una energia che aumenta trovando i tesori e quindi ne avete sempre abbastanza per ogni eventuale incidente sul percorso.

La musica è sempre presente e da quel ritmo ideale per andare avanti e cercare di impegnarvi al massimo per superare gli ostacoli.

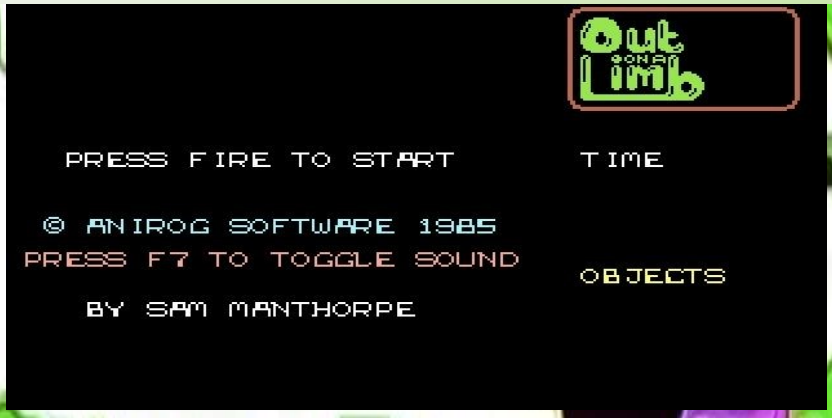
Non avete limiti di tempo e quindi ne avete tanto per studiare lo schermo e trovare un modo per evitare i nemici.

Fantastico gioco.




**Atari 8-Bit= 9**

E' vero che sicuramente la giocabilità è meglio del primo capitolo però, oltre fare più punti possibile e completare gli obiettivi, dovete anche cercare dei checkpoint perché ogni volta che venite in contatto con un nemico ripartite dall'ultimo che avete trovato altrimenti ricominciate dal primo, all'inizio del gioco. Ogni volta poi diventa un po' frustrante e noioso rifare tutto il percorso.




**Commodore 64**
**(1985, Anirog)**

**Out on a Limb** è un gioco di piattaforme che è basato sulla favola "Jack e il Fagiolo Magico" in cui voi siete Jack (nella versione per Commodore 64 assomigliate ad un idraulico) che deve arrampicarsi sulla enorme pianta di fagiolo, andare sopra le nuvole ed esplorare il castello abitato da un gigante per cercare un'arpa d'oro, l'uovo d'oro e una borsa piena di monete d'oro.
Ovviamente i pericoli iniziano subito perché l'arrampicata sull'albero di fagiolo è ostacolata da vari nemici che cercheranno di impedirvi di salire. Il castello non è abitato solo dal suo enorme custode, ma ci sono anche altri nemici che cercheranno di impedirvi di raggiungere i vostri obiettivi e saltando da una piattaforma all'altra dovete evitarli per non perdere una delle vostre preziose quattro vite.
Il castello ha tante stanze da esplorare e ci sono altri oggetti da raccogliere che servono principalmente a fare punti e più ne fate e più il vostro nome sarà in cima alla classifica finale.
Anche le nuvole sono piattaforme e quindi un'altra difficoltà per arrivare al castello e qui incontrate un tipo di nemico che è il protagonista di *Jet Set Willy* (riferimenti e tributi ad altri giochi sono usati di continuo).
La durata del gioco dipende dalla vostra abilità nel superare le varie stanze in maniera veloce e senza perdere vite. Dato che non è a scorrimento, ma schermi statici ogni volta che perdete una vita ricominciate dall'inizio della stanza e alcune sono decisamente complicate..
Generalmente questo tipo di giochi sono carini però una volta completati difficilmente vengono ricaricati perché non vi daranno lo stimolo di riprovarci; sono belli la prima volta.
Il gioco è uscito solo per Commodore 64 e Commodore 16/+4 e in effetti nella versione C64 voi assomigliate a Mario per l'uniforme da idraulico che indossa e la sua faccia.







Appena iniziate a giocate sentite la voce digitalizzata di qualità e molto ben comprensibile del gigante che vi sfida ad andare al suo castello.
Non ci sono solo i nemici a ostacolarvi, ma anche gli oggetti sulle piattaforme ed è un po' difficile capire se sono da prendere oppure no.
La giocabilità è buona perché avete un salto che può essere più efficace se premete il pulsante del joytick più a lungo; soffre come al solito dell'ultimo pixel perché basta veramente niente per cadere e se lo fate da un'altezza troppo alta perdete una vita.
La grafica è curata e gli scenari sono quelli che vi ricordano la favola letta da bambini e sarà di certo una cosa molto gradita.
E' difficile e non c'è bisogno di esplorare per bene le stanze perché dolenti o nolenti ci passerete parecchio tempo soprattutto per questa dannata mania dell'ultimo pixel per fare un salto.

**Commodore 64= 7**

Un gioco scelto a caso e che poi scopro che è basato sulla favola del Fagiolo Magico e sicuramente subito sale la curiosità di scoprire come è stato convertito in digitale.
Pur fatto bene è un po' ostico nella giocabilità per via dell'ultimo pixel che va oltre persino la logica, come quasi avere un piede nel vuoto.




Vic-20 (1983, Imagic)

Silver

In **Dragonfire** siete un principe che deve recuperare il tesoro rubato a vostro padre, il Re, e che stato sparpagliato in vari castelli ognuno dei quali è protetto da un drago sputafuoco.




Come ogni gioco cavalleresco ed epico non può mancare una sfida contro un drago e questa volta ne avete parecchi da affrontare e sicuramente nessuno del regno vi invidia.
Se riuscite in questa impresa sarete un grande cavaliere e destinato un giorno a guidare il regno come nessuno in passato.
Ogni castello ha due fasi: nella prima dovete superare il ponte evitando le palle di fuoco che vi spara il drago (lui non si mostra, ma voi vedete le sue potenti palle di fuoco) e le frecce dei nemici; nella seconda fase dovete recuperare tutti i tesori dalla stanza principale evitando uno scontro diretto con il drago che li protegge.

Nella prima parte di ciascuno livello (i castelli) dovete avanzare saltando e abbassandovi per evitare i proiettili dei nemici (frecce e palle di fuoco).

Nella seconda fase il drago si sposta e spara le palle di fuoco con uno schema che si ripete sempre e quindi con un po' di attenzione riuscirete ad evitarle (non è facile perché vi spara in continuazione).
Ovviamente la difficoltà è crescente perché livello dopo livello cambiano gli schermi di movimento, di attacco e anche la sua velocità costringendovi a fare sempre molta attenzione.

La giocabilità è molto buona, ben calibrata anche se la prima fase mette ansia perché le palle di fuoco arrivano in maniera alternata e potrebbe anche accadere mentre state per entrare nel castello.
Nella seconda fase il drago si sposta in basso allo schermo orizzontalmente e dovete evitare il suo alito infuocato.




**Vic-20= 8**

Molto bello graficamente per i tantissimi colori sullo schermo, ottime animazioni e tutto molto credibile così come anche gli effetti sonori. Dal punto di vista tecnico non ci sono problemi.
La difficoltà dipende da come affrontate ogni fase. Se avete fretta di passare i livelli non ce la farete mai perché ci sarà sempre un proiettile vagamente che vi beccate all'ultimo secondo.




**Commodore 16 (1984, Gremlin Graphics)**

**Xargon Wars** è un classico sparatutto a scorrimento verticale molto simile nel concetto a *Astro Blaster* in cui dovete spazzare via i soliti alieni cattivi che vogliono conquistare il vostro pianeta.
Per i giochi di questo genere si può dire che visto uno visti tutti perché non cambiano quasi mai nella giocabilità di base, ossia la vostra astronave ancorata nella parte bassa dello schermo e gli unici movimenti sono a destra e sinistra e poi ondate di alieni in continuazione che vanno distrutti tutti per passare ad un nuovo livello più difficile.
Malgrado la semplicità della meccanica di gioco hanno sempre avuto un




enorme successo perché non bisogna ragionare, non bisogna cercare tattiche o superare degli enigmi. Bisogna prendere in mano il joystick ed essere veloci a disintegrare tutti questi alieni.

Per rendere questo titolo leggermente differente dagli altri (ma non è una cosa innovativa) avete un arma che a forza di sparare si scalda e non funziona più e dovete quindi attendere che si raffreddi durante le fasi più concitate della battaglia.




L'unica cosa che dovete fare è sparare ai nemici senza la foga di terminare il livello il prima possibile e quindi sparare per colpire il nemico e non raffiche a caso che poi surriscaldano il vostro cannone laser.
Non c'è una scelta della difficoltà, tuttavia, i giocatori più coraggiosi possono scegliere il numero delle vite, da 1 a 4. Di certo con una sola vita bisogna fare attenzione perché non potete sbagliare.

Giocabilità buona anche se molto difficile perché gli alieni sparano in base alla distanza dalla superficie. Più sono vicini e più le loro raffiche sembrano pioggia e quindi la cosa da fare subito è eliminare quelli più vicini al terreno. Quelli più in alto sparano con un ratio più lento.
Ogni ondata è sempre diversa e quindi avete 16 tipi di alieni da affrontare e poi una volta finito ricomincia da capo più difficile.
Esteticamente ricorda un po' quei classici da sala giochi degli anni 80 e ha anche un buon sonoro.

**Commodore 16=7**

Uno sparatutto a scorrimento verticale vecchio stile con l'aggiunta di una difficoltà per renderlo più stimolante. Forse la giocabilità è un po' a rischio dal fatto che dovete evitare una pioggia di proiettili che riempie lo schermo obbligandovi a fare lo slalom tra uno e l'altro. Ad un certo punto quando sullo schermo ci sono pochi nemici c'è la foga di passare alla prossima ondata e perdete tutte le vite.




Bronze

**Commodore +4 (1989)**

Non ho fatto tante recensioni sullo sport del Golf se non quei pochi giochi che mi hanno affascinato particolarmente. Dopo *Links*, *PGA Tour Golf* e *Leaderboard Golf* è difficile rimanere affascinati da altri più vintage che per lo più attuano le regole di questo sport e la grafica e la visuale non contano più nulla. Alle volte diventano la teoria applicata alla pratica.
Non è una scelta, ma in base alle caratteristiche hardware del Computer o della Console perché nell'epoca in cui il 3D non esisteva questo sport era visto in 2D o semi testuale per cercare di renderlo attraente.
Il golf mi piace quello in terza persona, ma con REV'n'GE! ho trovato dei titoli che non sono male pure molto più vintage di quanto uno possa immaginarsi.




**Golf Royal** è un clone a tutti gli effetti di Leaderboard Golf per la visuale in terza persona e una grafica del terreno vettoriale solida con paesaggi disegnati.




Il terreno non rappresenta realisticamente un percorso reale perché è come se gareggiaste in un parco formato da isole. Il campo è circondato da fiumi e laghi come era del resto il gioco da cui trae forte ispirazione.
Potete scegliere il numero dei giocatori fino ad un massimo di 4, il numero delle buche tra 9 e 18.
Il campo da gioco, come in Leaderboard golf, viene disegnato molto velocemente sullo schermo e vi sembrerà per un attimo di essere su un Commodore 64. Cambia solo il nome e poco altro.
Molto semplici i comandi perché con la leva del joystick a **destra** e **sinistra** impostate la direzione del tiro e la levetta in **su** o in **giù** cambiate il tipo di mazze.
Le regole sono sempre le stesse, ossia fare buca con il minor numero di tiri e si vince avendo un punteggio "negativo". Se avete un +10 avete perso. Se avete un –10 avete vinto.

Va tutto bene? Purtroppo non tanto perché non avete le informazione sulle mazze dato che ognuna di queste ha una distanza limite e poi premendo il pulsante del joystick anche per un breve istante pur indicando che voi non avete impresso la giusta potenza, fate un buon tiro.
Rispetto ad altri giochi anche sbagliando mazza e sbagliando la potenza arrivate facilmente in buca.
Come in Leaderboard Golf le buche sono quasi tutte uguali e quindi è un po' ripetitive.

**Commodore +4= 7**

Pur identico nella grafica e nelle animazioni a Leaderboard Golf su Commodore 64 avete una sensazione di deja vu e poi è ripetitivo, molto di più di quanto non era già su C64.
Carino per passare un po' di tempo con uno sport interessante e bello che invoglia a giocarci nella realtà. Un po' mal calibrata la potenza del tiro.




EACA Color Genie
(1984, Arcade Games)

Gold

**J**et Set Billy è un clone di *Jet Set Willy*, un gioco di piattaforme in cui dovete collezionare una serie di oggetti magici che sono sparpagliati in varie stanze piene di nemici e trappole letali.




I mostri nemici si muovono su dei percorsi fissi e quindi dovete guardare bene e aspettare il momento giusto per evitarli con un salto o correndo dalla parte opposta.
In questa versione ci sono delle differenze con l'originale: avete meno vite; le stanze sono non sono collegate con le altre; per superare ciascuna di esse dovete raccogliere tutti i sacchi di denaro e poi raggiungere l'uscita per la prossimo livello (stanze); avete solo quattro frecce per uccidere i nemici.
Le piattaforme sono forse il vero pericolo perché non potete cadere da un'altezza troppo elevata e molte di queste si frantumano mentre ci state sopra e quindi dovete correre, raccogliere l'oggetto e prima che questa si distrugga completamente dovete trovare un punto stabile per esaminare la situazione.
Quando perdete si resetta la stanza e dovete ricominciare da capo perdendo ovviamente tutti gli oggetti raccolti. In più avete anche un tempo limitato per finire il livello.
Gli oggetti nelle varie stanze sono messi un certo modo e vi obbligano a prenderli in una determinata sequenza perché voi potete salire sulle scale, ma non potete più scendere. Ci sono




anche dei punti morti in cui se ci cadete non uscite più e dovete resettare il livello ricominciando tutto da capo.
Pur avendo un potente salto c'è sempre quella dannata precisione al pixel e quando meno ve lo aspettate vi rovina una partita eccellente e fatta con il massimo impegno.
Ma perché preoccuparsi del salto se avete le frecce?
Voi ne avete quattro per l'intera sessione di gioco e per tutte le vite che avete. Se le finite nella prima stanza non ce le avete più nelle altre e se perdete una vita, in quella successiva non avete le frecce.
E' molto più di un clone perché ha una meccanica di gioco differente e la sfida è impegnativa; dovete studiare la stanza e vedere quale è l'oggetto da prendere per ultimo.
Un gioco non consigliato ai fan di Jet Set Willy perché è diverso. E' simile solo nella grafica.

**EACA Color Genie= 9**

Un clone commerciale, ma direi forse meglio dell'originale per una idea innovativa sulla meccanica di gioco. Ben realizzato come grafica e sonoro.
Curiosamente nel 1995 è uscito come freeware per Amiga su Aminet, ma, a parte la coincidenza del nome, sono due giochi totalmente diversi.

REV'n'GE!

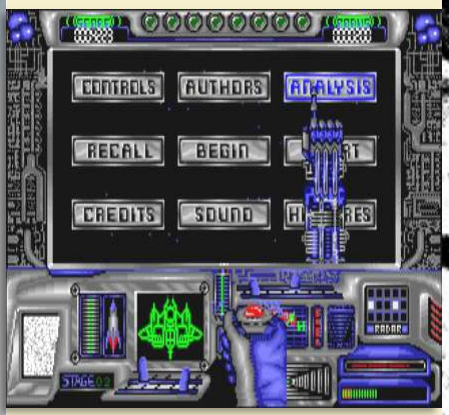
# RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer




**Apple IIGS (1991, MCX)**

**H**overblade è un gioco di azione molto simile come tipo a *Buck Rogers: Planet of Zoom* e *Space Harrier* per la visuale in prima persona in uno scenario 3D completamente piatto, tuttavia, pieno di oggetti vari da evitare come alberi, cespugli e vari tipi di strutture.
Una razza aliena, i Kroliani, hanno esaurito le loro fonti energetiche, vogliono la Terra e hanno progettato di annientare tutti i suoi abitanti lasciando intatte le risorse naturali. Voi siete l'ultima speranza del pianeta, ma prima di affrontarli e salvare l'umanità dovete esercitarvi con l'HB5000, un nuovissimo hovercraft in svariate parti della Terra in varie condizioni.
Il gioco non è distruggere gli alieni,




ma superare questi livelli di allenamento.
Non incontrate nessun nemico, ma state tranquilli che non è una passeggiata perché potete morire se non riuscite a superare questa prova e dimostrare di essere degno poi di essere scelto per la vera missione.
Anche se è un allenamento rischiate la vita perché dovete evitare tutti gli




ostacoli tenendo conto che avete carburante limitato e quindi per proseguire dovete raccogliere delle taniche, per superare certe trappole dovete distruggerle e avete missili limitati (per le munizioni dovete volare in mezzo ad una sfera nera).
Non avete delle vite e ogni volta che scontrate contro un oggetto dello scenario perdete un po' di energia e quando è finita il vostro hovercraft esplode e con esso la morte di ogni persona sulla Terra.
Fino a questo punto assomiglia molto a "Space Harrier", mentre a "Buck Rogers" per il fatto di passare attraverso delle porte che, tuttavia, sono solo bonus punti e quindi non è obbligatorio passarci in mezzo. Serve solo




per mettere il vostro nome in classifica. Dato che non ci sono alieni e in pratica nessuno scopo, i punti sono forse l'unico vero traguardo da raggiungere. E' una cosa però soggettiva. Alcuni di voi punteranno a questo e altri invece cercheranno di finirlo il prima possibile.
Sicuramente tanti livelli senza nemici e boss di fine livello potrebbe portare a noia e mancanza di stimoli per continuare.

Graficamente ricorda molto i due titoli citati e dato che su Apple IIGS non ci sono, con questo gioco li avete entrambi. Gli oggetti del paesaggio sono veramente di enormi dimensioni, molto dettagliati e poi le esplosioni sono in grande stile da Coin-Op.
La musica è davvero di qualità sublime perchè l'hardware ad esso dedicato è uno dei migliori rispetto alla concorrenza e non vi delude mai.
Si gioca solo con il mouse che è l'unico controller che vi permette di avere una buona sensibilità anche se la velocità generale non è molto fluida, ma niente di preoccupante.
Una cosa da aggiungere è il panello di controllo in cui si vede la vostra mano sul joystick che si sposta nelle direzioni che voi state dando in quel momento.

**Apple IIGS= 8**

In un solo gioco ne vengono clonati due decisamente famosi e quindi una giocabilità assicurata.
Quello che manca è forse lo scopo perché anche se i livelli sono molto corti non ci sono nemici da affrontare o boss di fine livello da sfidare.
Non va, tuttavia, sottovalutato perché la vera difficoltà è il carburante che è la vostra unica priorità.




**Atari ST, 512k (1991, Activision)**

Gold

**Hunter** è un gioco di azione in un mondo completamente poligonale sia per quanto riguarda il terreno, gli edifici, i loro interni, gli alberi e ogni altro aspetto della superficie che incontrate compresi i vari veicoli che potete guidare.
Già da quanto detto potreste immaginare che il motore richieda un processore estremamente potente, mentre incredibilmente no. Un 68000 a 8 Mhz è più che sufficiente a gestire l'enorme mole di poligoni




che ci sono e questo grazie a delle routine matematiche estremamente ottimizzate.
Pensate che non è un mondo piatto dato che ci sono colline di vario tipo e quindi tutto vettoriale e non avrete mai crisi di prestazioni. Riuscirete sempre e comunque a godervi questo 3D davvero spettacolare.
Non è un semplice gioco di azione perché di fatto è un mondo aperto in cui prima o dopo una missione potete fare quello che volete, andare dovunque e guidare qualunque tipo di veicolo (terrestre, navale o aereo) che vi capita di trovare.
E' un gioco di azione militare e quindi avete a disposizione, come per i veicoli, ogni tipo di arma che serve a completare le missioni, ma che poi potete usare durante la libera esplorazione di questo mondo.

C'è una trama dietro questo capolavoro di programmazione in cui voi siete un soldato di una organizzazione che agisce per sconfiggere dei nemici che vogliono conquistare la Terra e controllare ogni abitante sotto la paura della dittatura militare.
Ci sono tre tipi di modalità di gioco: Hunter, Mission e Action. Ognuna di queste ha le proprie missioni che sono diverse dalle altre modalità e si avviano da isole diverse. Le prime due sono un po' quelle tipiche mis-




sioni in cui bisogna raggiungere un obiettivo per danneggiare i nemici o uccidere qualcuno di loro.
La modalità "Action" è esattamente come dice il suo nome e quindi procurarsi armi di ogni tipo e provocare danni distruggendo i nemici. Poca strategia, poca tattica e incentrato solo sulla distruzione di tutto quello che non è amichevole.
Ottimo gioco su Atari ST per quanto riguarda le eccellenti prestazioni su il modello base (512k di memoria) e un audio davvero strepitoso che non vi farà sentire delle differenze dalla versione Amiga.
Certi giochi sono sfruttati bene e con questo il divario tecnico tra le due piattaforme è quasi ridotto a zero.




**Atari ST= 9**

Un gioco di azione e un mondo aperto completamente 3D e di qualità molto elevata soprattutto negli interni degli edifici.
Tantissimi veicoli da guidare e da andare in giro a cercarli anche solo per fare pratica.
Da non perdere se avete ancora un Atari ST con 512k di memoria.

# Turbo Champions

(c) 1989 Mastertronic Inc.
Written by Graeme Devine

**DOS, 086, 640k (1989, Mastertronic)**

Bronze

**Turbo Champions** è una corsa automobilistica in terza persona che sembra un clone di Out Run perché l'auto è una Ferrari Spider con la differenza che siete da soli e quindi non avete la compagnia di una bella ragazza bionda.
E' una gara contro il tempo, non avete degli avversari da superare e dovete arrivare ad ogni checkpoint per avere il tempo ripristinato per continuare e arrivare al traguardo finale.
I tracciati su cui correte sono quelli cittadini o di campagna tra una città e l'altra e pieni di traffico compresi autocisterne piene di carburante che occupano buona parte della corsia e




più difficili da superare.
A differenza di altri giochi di questo tipo dovete scegliere manualmente una serie di tracciati tra quelli disponibili e creare un campionato che fate in sequenza. In più è integrato un editor per crearne nuovi e fantasiosi.
I circuiti inclusi sono di vario tipo e dimensioni: ci sono quelli chiusi in cui dovete completare un certo numero di giri oppure quelli a tappe in cui iniziate da una città e terminate a quella successiva. Ogni tappa è un checkpoint per ripristinare il tempo.

La cosa affascinante di questo gioco è la grafica che è di grosse dimensioni e le auto le vedete nelle loro tre dimensioni quando fate una curva




e sono stati inseriti una serie di animazioni degli incidenti che mostrano la qualità del disegno e delle esplosioni che terminano con l'auto che lentamente diventa cenere.
Tra le caratteristiche c'è anche una sorta di ingrandimento della grafica e del testo che scala in base alla potenza del vostro processore. Si vede molto bene quando vi avvicinate alle autocisterne e le superate.
La giocabilità è discreta, forse un po' difficile guidare l'auto perché le strade sono molto strette e c'è molto traffico e avendo il tempo limitato dovete cercare di imparare a guidare al meglio.
L'auto mantiene la direzione che gli fate prendere e quindi uscendo dalla curva dovete rimetterla in posizione manualmente altrimenti andate fuori strada.

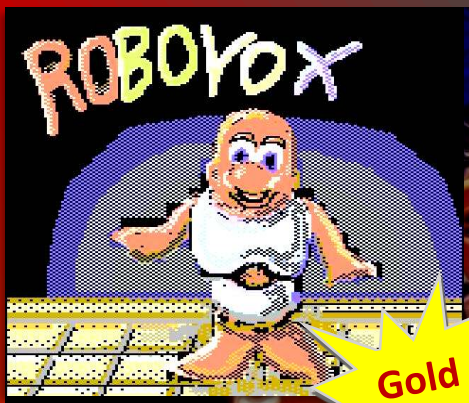
Bisogna un attimo fare un po' di pratica soprattutto se usate la tastiera. Il gioco supporta anche il Mouse e il Joystick, ma con il mouse è sicuramente meglio perché è molto più sensibile e si riesce superare le auto più facilmente e fare delle manovre che potranno stupire pure voi.




**DOS= 7,5**

Un gioco di corsa automobilistica che ricorda molto Out Run come visuale e come auto che guidate. Ci sono tanti circuiti con cui creare un campionato e se non vi piacciono potete crearne di nuovi grazie all'editor integrato.
Grafica di grosse dimensioni e ottima cosa lo Zoom che da un qualcosa di innovativo a questo genere.


GIOCHI
RECENTI




Gold

# ROBOVOX

Fish Pond: Robovox è uno sparatutto a scorrimento verticale realizzato con il SEUCK e sembra una parodia (sia nel nome sia nella lettura) a "James Pond: Robocod".
Voi siete esattamente lo stesso personaggio con lo stesso scopo di salvare un pinguino in ciascun livello, raccogliendo tutti gli oggetti che trovate e uccidendo o evitando i vari nemici che incontrate.

E' il buon James Pond che riprende vita in questa recente rivisitazione che è molto giocabile perché, a differenza di altri giochi fatti con questo motore, è molto semplice e non ci sono situazione frustranti o impossibili da superare.
L'unica attenzione è quella di non sottovalutarlo nel senso che ci sono dei nemici difficili da colpire e quindi alle volte è meglio evitare che perdere vite preziose.
La visuale inganna un po' perché è impostato per sembrare un gioco di piattaforme con le scale come unico modo per salire e scendere e blocchi che imitano le piattaforme.
Idea veramente buona che rende i SEUCK molto più che semplici sparatutto.




Un SEUCK decisamente innovativo perché lo sparatutto è costruito da sembrare un gioco di piattaforme e devo dire che la prima partita pensavo veramente che fosse così.
E' fatto talmente bene che non pensavo nemmeno fosse stato realizzato con lo Shoot'Em Up Construction Kit.




Gold

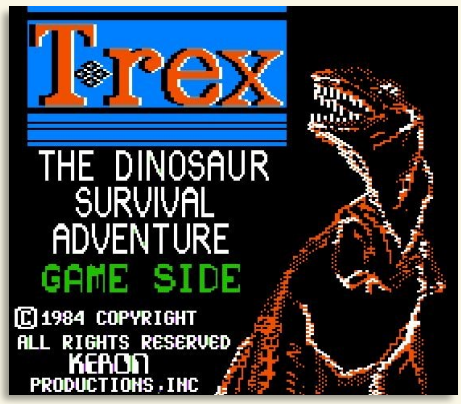
# Derelict

Sub Mare Imperium: Derelict è un nuovissimo FPS per Amiga che ha una gestione dell'inventario e degli oggetti come le avventure grafiche. Potete scegliere se prenderli, se usarli o metterli via per usarli al momento giusto.
L'idea non è originale perchè l'autore lo ha realizzato in poche settimane usando le risorse di altri suoi progetti e usando un motore che è stato scritto per un altro suo gioco. Era comunque una cosa che voleva realizzare da molto tempo e alla fine avete un interessante avventura FPS in cui dovete disabilitare un reattore nel relitto di una nave prima che possa mettere in pericolo le colonie sottomarine.
E' un FPS, ma il motore è meno sofisticato nel senso che non potete muovervi liberamente a 360°. Vi girate a 90° per scegliere la direzione e poi vi muovete liberamente in avanti e indietro.




Il motore 3D è lentissimo e richiede una processore estremamente veloce. La grafica del resto è molto buona e la qualità della risoluzione è 1x1. Devo dire che le texture sono fatte bene, gli ambiente enormi e la qualità generale superiore a molti FPS sviluppati su Amiga.

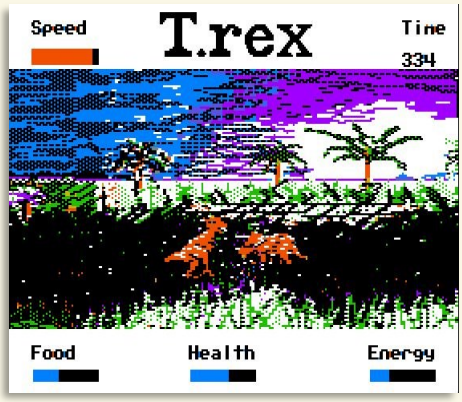
# RECENSIONI BREVI




# T.REX

Non ci sono tanti titoli in cui voi impersonate questo predatore preistorico perché è un po' difficile creare una storia o uno scopo che attiri l'attenzione.
In questo gioco dovete far sopravvivere il tirannosauro andando a caccia delle sue prede prima che muoia di fame tenendo conto che ha bisogno di mangiare molto frequentemente. Ovviamente in questo caso è lo scopo di questo titolo e quindi dovete fare solo questa cosa.
Avete diversi indicatori sullo schermo e quelli più importanti sono il cibo e la salute che devono rimanere al massimo per continuare la vostra esistenza. Gli indicatori della velocità e dell'energia sono collegati perché se correte in continuazione alla ricerca del cibo o inseguendo una preda fate fatica e a quel punto vi viene suggerito di fermarvi a riposare.

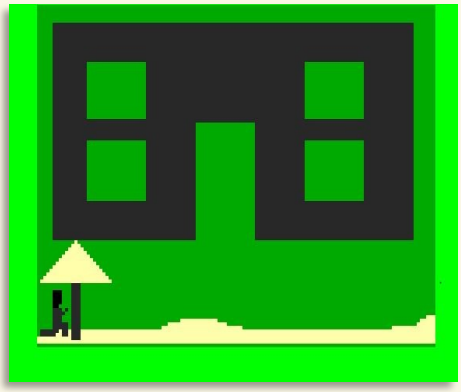
Un gioco senza fine perché dovete andare a destra e sinistra a cercare di mangiare. Se la vostra energia è troppo bassa (siete stanchi o l'avversario è troppo forte) non riuscirete a cibarvi.




Con Riserva
Promosso

**Apple II= 6**

**Un gioco senza troppe pretese perché è una infinita ricerca di prede da mangiare e quindi sopravvivere al livello di difficoltà che scegliete.
Una grafica ben disegnata e colorata.**



# Hostage

Un gioco per una piattaforma che ho riscoperto da poco e che non sempre è facile da usare, ma come rivista dedicata ai videogiochi vintage bisogna anche recensirli di tanto in tanto.
Alcune persone sono state rapite e tenute in ostaggio in un casa protetta da pistoleri.
Il vostro scopo è quello di ucciderli tutti e salvare gli ostaggi, ma ogni tanto per scoraggiarvi, loro mettono un prigioniero davanti alla finestra con una bomba incollata sul petto.

La grafica è molto semplice perché la casa o altri elementi sono formati da quadrati, rettangoli e triangoli messi insieme. Ogni volta che uccidete un pistolero la grafica deve essere disegnata di nuovo e viene fatta un pezzo alla volta e quindi dovete avere una buona dose di pazienza.
Passa più tempo a disegnare lo schermo che voi ad uccidere un nemico.
Nei primi anni 80 era comunque qualcosa di mai visto perché c'era la grafica, dei jingle musicali, e una storia da completare.




**Atom= 6,5**

Uno sparatutto semplice e diretto. La grafica è sempre la stessa, ogni volta che uccidete un pistolero questa deve essere ridisegnata da zero molto lentamente.
La giocabilità è buona perché fa esattamente quello che vi aspettate.




# BROKEN SWORD II

E' la versione rimasterizzata uscita nel 2010 che apporta delle leggere migliorie rispetto al gioco originale per renderlo più compatibile con i sistemi operativi moderni.
Tra le novità introdotte c'è la scelta di mettere il gioco in una finestra allargata, in quella originale (se avete un Windows in 1920x1080 è molto piccola) oppure a tutto schermo.
Le animazioni di intermezzo sono state ripulite e sembrano decisamente più moderne senza stravolgere tutto quello che c'era prima.
La vera novità è nell'interfaccia che ora aggiunge delle vignette con la faccia di chi parla per mostrare lo stato d'animo del protagonista, di ogni altro personaggio ed eventuali smorfie quando si fanno delle ipotesi o di fronte a certe situazioni.
Un'altra aggiunta è l'inventario che prima era disponibile portando il mouse in cima allo schermo, mentre ora è in overlay sullo schermo e quando non serve vedete uno zaino trasparente che diventa visibile quando il mouse ci passa sopra. Gli oggetti qui contenuti sono mostrati in mezzo allo schermo.
Le note, lo zaino e la chiave inglese che rappresenta le opzioni sono semi trasparenti quando non servono e non vi distraggono dalle azioni che fate. In questo modo è molto più veloce accedervi con il mouse.





**Windows= 9**

**Il gioco rimane lo stesso di sempre, ma hanno modernizzato l'interfaccia che ora è più facilmente richiamabile rispetto a prima e di conseguenza anche l'avventura la si gioca come se fosse nuova.**




# Goldrasch

E' un clone di *Bagman* in cui voi vi intrufolate all'interno di una miniera per rubare dei sacchi pieni d'oro che sono protetti da alcune guardie che vi scoprono appena entrate e quindi dovete scappare da loro e al tempo stesso cercare di prendere il denaro.
E' molto diverso dal gioco che cui trae ispirazione perché non avete nessun modo per stordire le guardie e l'unica cosa è cercare di seminarli attraverso i vari cunicoli che sono collegati tra di loro con delle scale.

La giocabilità è quella originale, la grafica pur semplice e modesta è bene o male quella e serve solo per darvi indicazione dove si trovano i sacchi pieni d'oro.
La velocità di gioco è lentissima, avete solo una vita e per salire e scendere le scale dovete essere molto precisi.







**Commodore +4= 6**

Pur uguale come concetto al gioco originale è un po' meno attraente dal punto di vista giocabilità perché le guardie non vi danno il tempo di perdere nemmeno un secondo. Al mimino tentennamento vi prendono.

# 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

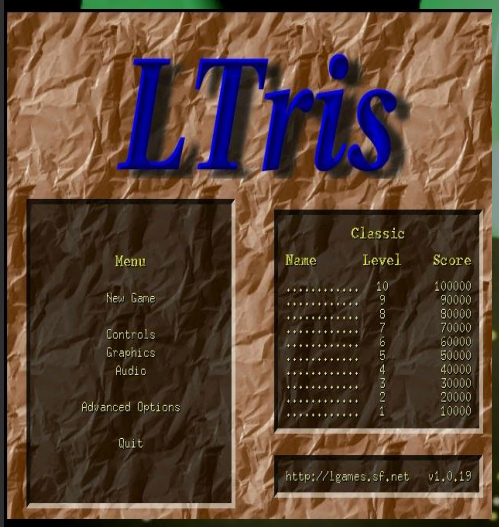
# LTris Gold

**AROS x86 (2013, Michael Speck)**



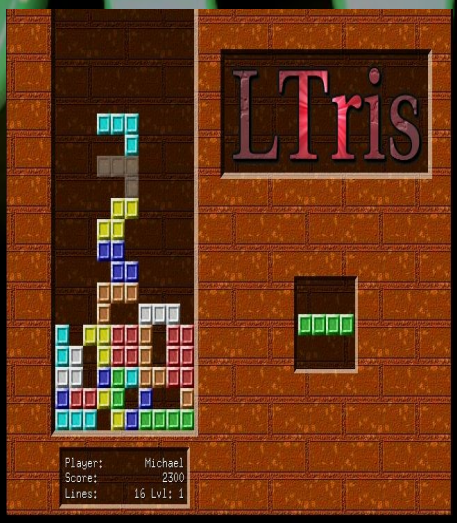

Un gioco del Tetris migliorato esteticamente per sfruttare il sistema operativo molto versatile come AROS; non richiede un hardware speciale e nemmeno l'accelerazione 3D. Ottimi effetti speciali nelle animazioni, bellissima la grafica dei mattoni.
L'interfaccia è moderna e ci sono tantissime opzioni per personalizzare il gioco come meglio potete.

E' un gioco per AROS x86; un clone di Tetris che cerca di essere decisamente migliore proponendo una nuova grafica e tantissime opzioni per personalizzarlo come meglio credete.




Sono stati inseriti effetti per la grafica, per le animazioni moderne quando completate una linea in cui si vede i pezzi svanire nel nulla come una specie di esplosione, la scelta di avere sfondi diversi, giocare in finestra o a tutto schermo.
Le opzioni che sono impostate in maniera predefinita vanno bene un po' in tutte le configurazioni hardware, ma se il vostro computer è lento potete intervenire per renderlo giocabile.

Essendo un Tetris moderno ci sono anche varie modalità di gioco che comprendono quella "**classica**" in cui iniziate mettendo i vari pezzi nell'ordine giusto per completare una linea e procedere fino al prossimo livello sempre più difficile perché la velocità di caduta dei pezzi aumenta livello dopo livello.
C'è una modalità "**Figures**" che crea all'inizio del livello con delle forme già pronte che voi dovete usare per creare o velocizzare la creazione di nuove linee che vi serviranno per avere più punti e anche una sfida più impegnativa.
Altre modalità prevedono la scelta se giocare da soli, insieme a tre amici, sfidare il computer da soli, sfidare un amico e il computer, sfidare due avversari computerizzati oppure guardare una demo.
Tra le opzioni per la difficoltà potete impostare la modalità "**Expert**" in cui i pezzi che ricevete sono messi in modo tale che è difficile creare una linea e dovete metterli nel modo migliore. Ovviamente avrete molti più punti in questa modalità rispetto a quella normale.




**AROS X86= 9**

Un clone del Tetris migliorato in grafica moderna senza stravolgere il gioco che ora è anche più bello per le varie modalità avanzate ed estetiche.
Da non perdere!


Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2


retro-gamers


www.retro-gamers.it


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):







# Emulatori

# e

# Formato dei File

# SPACE QUEST The Pirates of Pestulon

Gold

DOS (1989, Sierra On-line)

**Space Quest III** usa ancora il motore grafico AGI e viene rilasciato nel 1989
Roger fugge con una capsula criogenica alla fine di Space Quest II e viene catturato da una nave robotizzata che raccoglie spazzatura nello spazio.
Roger riesce a fuggire da questa nave robotizzata riparandone un'altra, l'Alluminun Mallard, scoprendo in

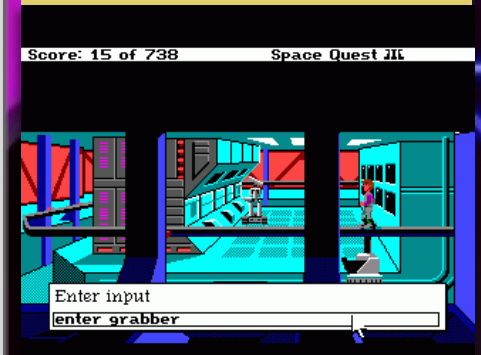



seguito le sinistre attività di un'azienda di video giochi conosciuta come ScumSoft gestita dai Pirati di Pestulon.
Pestulon è una piccola luna del pianeta vulcanico Ortega e qui Roger scopre che il CEO della ScumSoft, Elmo, ha rapito due programmatori di Andromeda e li ha obbligati a creare brutti giochi.
Roger decide di salvarli e alla fine dovrà combattere contro Elmo in una battaglia che combina combattimenti in stile Mech.
Dopo aver sconfitto Elmo, Roger porta i due programmatori da Ken Williams, presidente della Sierra On-Line, sulla Terra.

## TECNICAMENTE E'...

...leggermente migliorato rispetto al capitolo precedente.
Le musiche furono composte da *Bob Siebemberg* del famoso gruppo musicale Supertramp ed era uno dei primi giochi a supportare le nuove Sound Blaster.

La versione PC ora supportava il mouse per gli spostamenti e un nuovo e complesso parser. I movimenti del mouse erano ancora abbastanza primitivi e non si riusciva sempre a salvare Roger da imprevisti come scontrarsi contro barriere energetiche o impedire di fermarsi prima di essere ucciso, ma il supporto del mouse sarebbe migliorato sensibilmente nei giochi successivi.
Space Quest III ha un mini gioco chiamato Astro Chiken che era necessario per riuscire a finire l'avventura.
Gli effetti sonori includevano audio digitalizzato come la voce di Roger che dice "Where am i?" durante l'introduzione e gli effetti digitali potevano essere ascoltati nella versione Tandy, Amiga e Macintosh.
A differenza dei primi due capitoli non si può più scegliere il nome all'inizio del gioco e da qui in poi quello predefinito sarà Roger Wilco.




## ASTRO CHICKEN

Lo scopo di questo mini gioco era quello di far atterrare dei polli su un trampolino e il meccanismo era quello di Lunar Lander con l'eccezione che il pollo se fatto atterrare troppo forte si fa male.
Quando tutti i polli vengono fatti atterrare dolcemente e in sicurezza il gioco esclama "Bacock!".
Il tema musicale di questo mini gioco è una variazione di una canzone tradizionale che spesso viene usata nei cartoni animati ed è molto famosa.
Per promuovere Space Quest III, fu creata una demo di questo mini gioco.

**DOS= 9**

Un'avventura da giocare soprattutto grazie ad un supporto mouse migliore anche se molto primitivo e supporto Sound Blaster nella versione PC. Divertimento assicurato su ogni piattaforma, malgrado la presenza costante del parser che comunque è stato anch'esso molto migliorato.




DOS (1986, Sierra On-line)

Gold

King's Quest III è il terzo fortunato capitolo di questa serie, viene prodotto per molte piattaforme e fu pubblicato la prima volta nel 1986.
La storia si svolge dal regno di Daventry di Re Graham fino alle terre di Llwedor dove un 17enne di nome




Gwydion vive con il mago Manannan che lo tiene come suo servo che cucina e lava in una casa che si trova su una grande montagna nelle terre di Llwedor. Da questa roccaforte il mago può osservare tutte le terre da ogni direzione grazie ad un telescopio.
Il giovane Gwydion ha una possibilità di fuggire e irrompendo nello studio del mago legge un libro di magia e da qui scopre che deve trovare degli ingredienti che si trovano sparsi per queste terre.
Dopo aver risolto alcuni enigmi necessari per la magia, trasforma Manannan in un gatto e finalmente è libero.
Il suo viaggio lo porterà ad attraversare l'oceano per giungere nel regno di Daventry dove salverà una bellissima principessa da un drago a tre teste.
Gwydion scoprirà in seguito che lui era il figlio di Re Graham che era stato rapito da piccolo da un perfido mago e la principessa che lui ha salvato è sua sorella, Rosella.




Le azioni che Gwydion eseguirà in questo gioco guideranno gli eventi in King's Qust V.

**TECNICAMENTE E'...**

...simile al capitolo precedente e fu rilasciato nel 1986 per il PC e l'Apple II e richiedeva un disco di avvio.
Successivamente esce una versione in EGA e Hercules e un anno dopo esce la versione AGI V3.
In questo avventura Roberta Williams lavorò con lo stesso team che aveva realizzato King's Quest II. Al Lowe che nel secondo capitolo è stato musicista diventa capo programmatore, mentre su moglie Margaret fa la musicista.

**SVILUPPO DEL GIOCO**

Per la Sierra questa avventura era quella più grande e più ambiziosa fino a quel momento.
A metà degli anni 80, la nuova generazione di Computer come gli IBM AT, Amiga e Macintosh erano più veloci, con più memoria e con Hard Disk come standard. Questo ha permesso loro di sviluppare giochi sempre più complessi che non era possibile fare su macchine a 8-Bit.
La versione Apple IIGS ha musica ed effetti sonori migliori.
Il gioco fu rilasciato su cinque dischi da 5,25" e tre dischi 3,5" e divenne il secondo più grande gioco Sierra dopo Time Zone (sei dischi). Era circa il 50% più grande che King's Quest I e King's Quest II. King's Quest III ha 104 schermi, mentre erano solo 80 nel primo gioco e 92 nel secondo.
Gli sviluppatori hanno anche introdotto un orologio in tempo reale e una mappa automatica.




**CURIOSITA'**

Se si tenta di scrivere "eat chickens" il gioco risponde con "Sorry, Colonel, they're not even dead yet!" e questa era una citazione a Colonel Sanders del Kentucky Fried Chicken.
Cercando dietro l'arazzo in casa di Manannan si può vedere un frammento dello sviluppo di King's Quest 4.
Se scrivete "look at" o "feel" a Rosella il gioco risponde con "Princess Rosella is gorgous! Why, you'd be interested if she weren't your own sister! Her Hair is long silky, and golden. Her eyes are as blue as the bluest sky. Her skin is creamy white. And her BODY...Well!! Embarassed, you clear your throat and avert your eyes".
Se scrivete "touch Rosella", Rosella risponde con "WATCH it, FELLA!".
Se scrivete "hug" o "kiss", Rosella risponde con "you piant a brotherly kiss upon Princess Rosella's soft cheek".
Bevendo l'acqua dalle montagne c'è un commento di Sierra sull'acqua.

**REMAKE**

Ci sono stati due remake non ufficiali.
**Infamous Adventures** creato in VGA. Fu rilasciato il 19 Giugno 2006 e include nuove scene di intermezzo, alcuni nuovi personaggi, una narrazione più estesa, parlato , nuove locazioni e easter eggs.
La maggior parte degli enigmi originali sono rimasti gli stessi anche se il sistema delle magie diventa più dinamico.
La seconda avventura si chiama **King's Quest III Redux** uscito nel 2011 da AGD Interactive e in grafica VGA.




DOS= 9

Un bel gioco che ora è molto più lungo degli altri due capitoli con molte più schermate; ci sono tante novità come l'auto mappa, il mondo che si aggiorna man mano che si procede. Capitolo dopo capitolo, la Sierra si avvicina sempre di più all'interfaccia che poi sarà definitiva dei giochi moderni.
E' un'avventura da giocare anche perché poi verrà ripresa in King's Quest V per le azioni che farete fare a Gwydion.
Il parser testuale non è ancora molto digeribile, ma è un titolo che vale la pena riscoprire.

# Console Forever





per obbligare questi piccoli uomini ad entrare in una porta per salvarli. Le piattaforme le create con il vostro potere magico e in qualunque posizione vicino a voi. Potete creare delle scale e poi un pavimento per fare in modo che in un modo o nell'altro arrivano a destinazione.
Nei livelli più avanzati le difficoltà aumentano perché dovrete distruggere dei piccoli uomini zombi e poi anche raccogliere delle gemme che di tanto in tanto appaiono nella stanza

Molto divertente e grazie al fatto che questi Troddlers camminano su ogni superficie è facile passare i livelli. Di contro non potete creare dei muri difensivi dagli zombi dato che si arrampicano ovunque.



Gold

**Troddlers (1993, Seika - SuperNES)**

E' un gioco di piattaforme e risoluzione di enigmi misto tra *Lemmings* e *Solomon's Key* in cui voi dovete salvare dei piccoli uomini artificiali creati da un potente mago per sostituire un giorno i suoi due apprendisti Hokus e Pokus.
Questi piccoli esseri con un cervello di un animale fuggono attraverso un teletrasporto e ora vagano in giro senza meta. Tocca a voi riportarli a casa sani e salvi.
Questi piccoli uomini sono in grado di camminare su qualunque superficie anche a testa in giù. E' proprio grazie a questa caratteristica che il vostro compito è più semplice perché dovete creare delle piattaforme

**SuperNES= 9**

**Un gioco davvero bello con una grafica curata e coloratissima, una musica di accompagnamento ben azzeccata.**

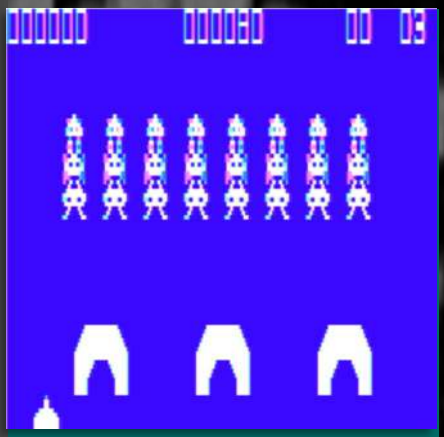



Gold

**Missilevader (1979, Bandai - Bandai Super Vision 8000)**

E' un clone di *Space Invaders* con quattro livelli di difficoltà anche se già da quello più semplice vi sembrerà difficilissimo.
Gli alieni si spostano da sinistra a destra e ogni volta scendono di una linea verso di voi. Naturalmente dovete impedirlo distruggendoli alla svelta iniziando dalla fila più vicina al terreno.
Avete delle barricate che vi proteggono solo dai loro proiettili e non dalla formazione che linea per linea scende verso la superficie.

Una Console un po' mal gestita da Bandai perché all'epoca era una delle più tecnologiche e la sua creazione ha dato spunto a Sony e Am-



strad a creare l'MSX e il GX4000. Fu venduta ad un prezzo esorbitante che ne decretò il fallimento e nemmeno un accordo con l'Intellivision aiutò la Console ad avere quel successo che il suo hardware le avrebbe permesso.

Tornando al gioco non c'è altro da dire. Per l'epoca era la versione più simile all'originale e con la stessa giocabilità. Oggi può essere interessante solo all'appassionato della Console perché ci sono tanti cloni di Space Invaders.

**Super Vision 8000= 9**

**Magari a vederlo non è spiegabile il voto, ma è per il fatto che è' uscito nel 1979 quando molti altri sistemi erano ancora in fase di progettazione e per l'epoca addirittura avere un processore a 3,5 Mhz era il top della tecnologia.**




**Final Lap 2000 (2001, Bandai - Wonderswan)**

E' un gioco in Bianco e Nero dedicato alla Formula Uno con una visuale che ricorda *Pole Position* e *Pitstop* con molte modalità di gioco tra cui Arcade, World Tour e Time Trial. Avete anche un editor interno per creare i vostri tracciati personalizzati in base alla vostra creatività.
Avete ben 15 piste di percorsi originali, una pista segreta e altri 5 che sono per l'editor.
Con tre modalità e con tutte quelle piste in pratica avete un gioco infinito perché la difficoltà vi permette di giocarci in ogni momento e cercare di battere il computer, di vincere e arrivare al traguardo.

La grafica in bianco e nero non rovina questo gioco che è fantastico e una velocità davvero credibile. Le ruote che girano, la polvere che appare dietro l'auto quando




Gold

accelerate, le scintille quando la scocca dell'auto tocca l'asfalto.

La strada ha addirittura un qualcosa che potrei dire texture perché è molto realistica. L'audio è eccellente sia negli effetti sonori realistici sia nella musica.
Purtroppo di fronte a tante cose positive c'è da dire che ha dei limiti nella grafica che sta intorno alle piste e non riconoscete Imola da Monaco. Ci sono tante cose a bordo strada come gli spalti, gli alberi e la segnaletica, ma è uguale in tutti i tracciati.

**Wonderswan= 9**

**Neanche a farlo apposta, un'altra Console di Bandai che a differenza dell'altra ha avuto un notevole successo grazie a giochi incredibili.
La Formula Uno nei videogiochi è sempre fatta bene e diverte in ogni sua incarnazione.
Questo gioco non fa eccezione se non per il fatto che tecnicamente è una spanna sopra a tantissimi sistemi ben più potenti.**


Education
Shift

# Educativo: Matematica

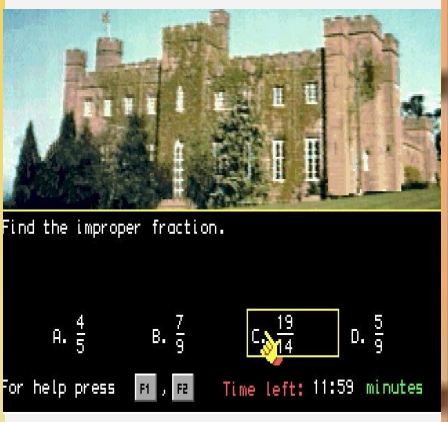



**DOS, 086, 640k, VGA**
**(1992, Compedia)**

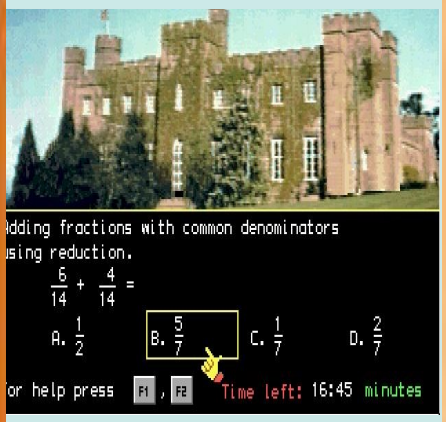
Gold

**Learn About Fractions** è un educativo della serie "Learn About" dedicato a vari temi e questo è focalizzato sulla matematica e in particolare sulle frazioni con esercizi vari per comprendere come funziona la Moltiplicazione, Divisione, Addizione e Sottrazione in questi casi.
Il programma ha quattro esercizi:

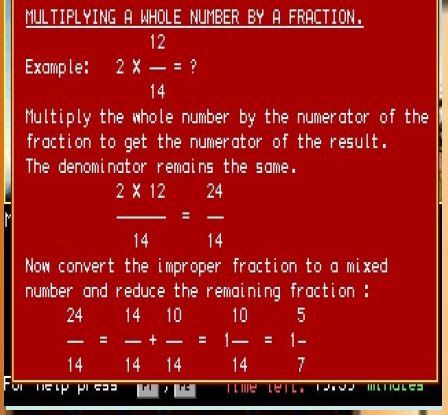
- **Moltiplicazione di frazioni**
- **Divisioni di frazioni**
- **Addizione e Sottrazione di Frazioni**
- **Frazioni**



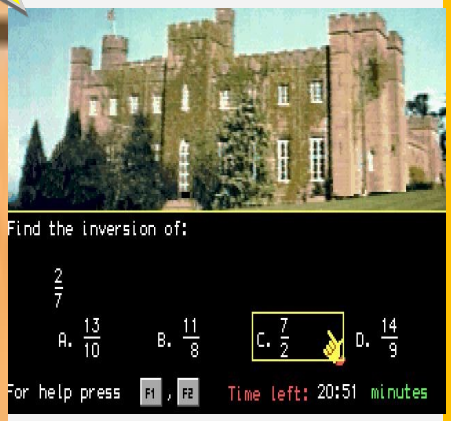

**Frazioni** è un esercizio per vedere se riuscite a capire cosa significa questo termine e per comprenderlo dovete trovare la frazione impropria tra quelle presenti. In questo caso la regola è che il denominatore (il numero che sta sotto) deve essere più grande del numeratore (il numero che sta sopra): se io ho una torta divisa in 4 pezzi, ne mangio 2. Ma se io ho una torta divisa in 4 pezzi non posso mangiarne 5.
2/4 è giusta, mentre 4/5 è una frazione impropria.




Con le **Addizione** e **Sottrazioni** bisogna usare lo stesso denominatore e poi sommare o sottrarre i numeratori e infine usare la riduzione che divide il numeratore e il denominatore per un numero che hanno in comune.
Nell'esempio della foto l'Addizione diventa 6/12 che va ridotta. Dato che in questo caso è la tabellina del 6, si divide per questo numero e diventa 1/2.
Se il risultato da una frazione di cui il numeratore o denominatore non possono essere ridotti non si fa nulla.
Per ogni esercizio, premendo F1,




potete studiare come funziona l'operazione in corso passaggio per passaggio.
Negli esercizi avete la scelta di quattro risultati di cui solo uno è giusto, ma per comprendere dovete prendere un foglio e fare l'intera procedura per imparare.




L'esercizio della **Divisione delle Frazioni** è una operazione un po' diversa dalle altre perché dovete imparare il concetto di inverso perché dividere due frazioni significa moltiplicare per l'inverso. La teoria dice che se avete una frazione 5/8, l'inverso è 8/5.

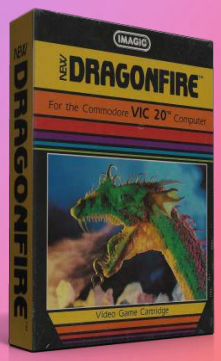
Tutti gli esercizi iniziano con la teoria di base e poi diventano sempre più difficili per raggiungere quelli finali nei quali mettere in pratica quello che avete imparato.

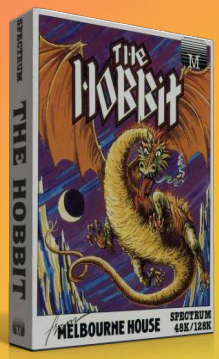
Le immagini che trovate insieme alle operazione non sono messe li a caso dato che ogni risposta esatta vi permette di esplorare il maniero un po' alla volta.

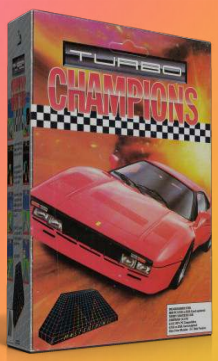
**DOS= 9**

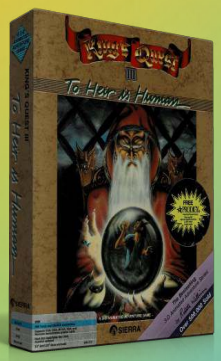
Eccellente programma educativo per imparare il concetto delle frazioni in tutte le operazione di matematica partendo da esercizi che spiegano le regole di base per poi arrivare a fare quelli a cui si riferiscono gli argomenti del gioco.

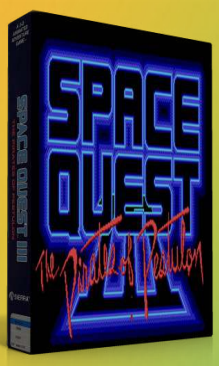
# Box Art: Copertine in 3D

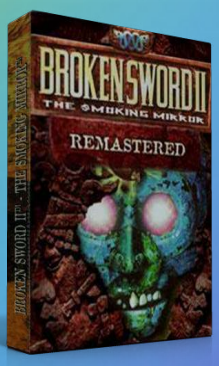


Volume 7, Numero 6
Giugno 2021

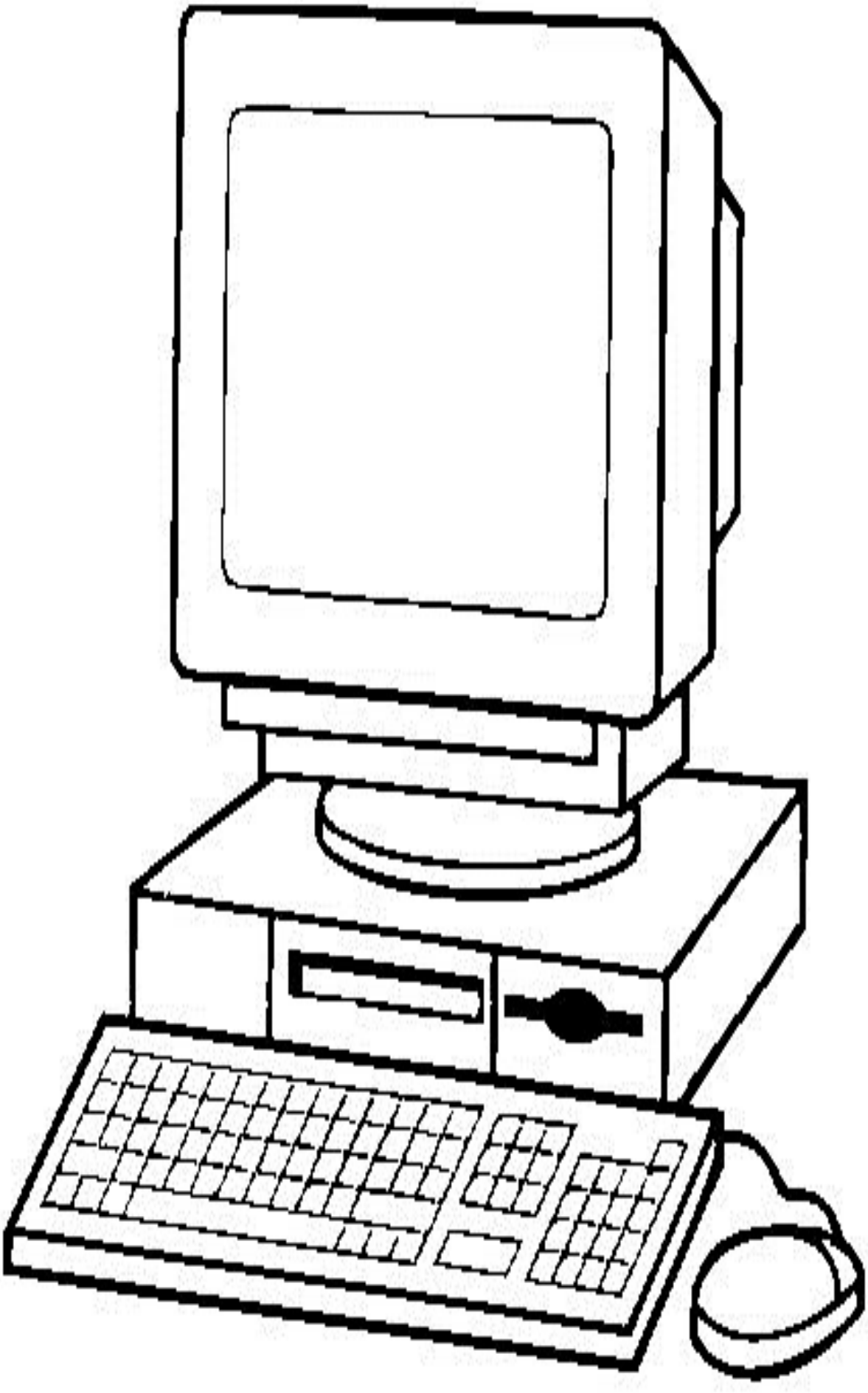
# REV'N'GE!



# Top 3

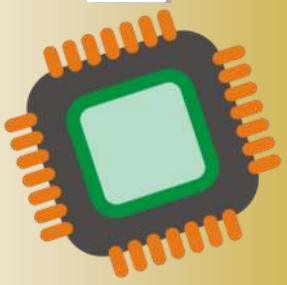
| | |
|---|---|
| The Hobbit |  |
| Pitfall II |  |
| Hunter |  |


Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



# Altri emulatori / Formato dei file

## Parte: I



**EMULAZIONE DI ALTRI SISTEMI SU AMIGA**

**UNIX:**

- AT\&T Unix System V release 4 (richiede MMU)
- Linux (richiede un 68030 con MMU, 68882, 4 MB di RAM e Hard Disk)
- Minimix
- NetBSD/Amiga (richiede MMU, 68882, 4 MB di RAM e 100 MB di Hard Disk)

**MACINTOSH:**

- A-Max
- Emplant
- ShapeShifter

**MS-DOS:**

- Commodore Transformer (A1000)
- A2088, A2286 e 2386
- Vortex Atonce, Golden Gate
- ECS Power PC
- GVP AT-500 16 MHz
- PC-Task
- IBeM

**EMULATORI SOFTWARE**

* Apple II
* BBC Acorn
* Commodore 64
* Oric Atoms
* MSX
* Spectrum
* Sinclair QL
* Atari ST

**IL FORMATO DEI FILE**

**IFF:**

Creato nel 1985 da Electronic Arts, il formato IFF offre alle applicazioni un formato standard per la grafica, le animazioni, i suoni digitali, i MIDI e altri tipi di dati. La libreria iffparse.library permette le funzioni per manipolare i dati.

I file più comuni di questo formato sono:

* 8SVX: 8-bit Sample sound Voice è un insieme di dati contenente un suono campionato digitalmente in un formato a 8 bit.
* ACBM: Amiga Continuous Bitmap
* ANBM: ANimated Bitmap
* ANIM: ANImation
* FNTR: Raster Font
* FNTV: Vector Font
* FTXT: Formated Text è un sistema di archiviazione
* GSCR: General-use musical Score
* ILBM: InterLeaved Bitmap è un principio di memorizzazione previsto per tre modi. Prima di tutto una semplice immagine che specifica esattamente come dovrebbe essere mostrata, poi una immagine prevista per essere inclusa in un immagine più grande che possiede le sue proprie risoluzioni, palette, ecc. Infine, una immagine vuota con una palette. ILBM può essere usato anche per memorizzare file di animazione. Un'altra delle sue funzioni è quella di far passare più informazioni da un ambiente ad un altro e di memorizzare dati usando più programmi.
* PDEF: Deluxe Print page DEFinition
* PICS: Macintosh PICtures
* SMUS: Simple Music Score è un formato di dati destinato a essere usato per scambiare partiture musicali tra i programmi e memorizzare delle musiche per i giochi. Una partitura SMUS può indicare quali strumenti possono suonare delle note, ma la partitura è indipendente dal sistema e dal software utilizzato per suonare le note.
* VIDEO: Deluxe Video Construction Set VIDEO

**JPEG:**

Si tratta di un procedimento standardizzato di compressione delle immagini. JPEG significa Joint Photographic Expert Group che è il nome originale del gruppo che ha scritto questo standard.

Questo algoritmo è basato sulla campionatura della crominanza, della trasformazione del coseno discreto e una routine di gestione dell'entropia Huffman (più comune) o aritmetica (licenza detenuta da AT&T, IBM e Mitsubishi).

Con il JPEG si possono comprimere anche immagini digitali a colori e in scala di grigi. Il JPEG non gestisce il nero e il bianco (1 bit per pixel) ne la compressione delle animazioni.

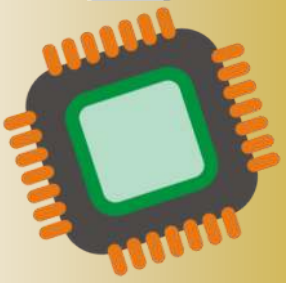
**POSTSCRIPT:**

Il PostScript è definito come un linguaggio per descrivere una pagina e il suo scopo è quello di fornire ad una stampante una descrizione estremamente precisa di documenti da riprodurre.

Questo linguaggio è stato adottato da Adobe e usa una sintassi matematica molta complessa.

L'uso di questo linguaggio è di garantire una qualità di uscita prossima alla perfezione e in più autorizza la modifica delle dimensioni di un oggetto o di un carattere in proporzione e matematico senza nessuna deformazione visiva.

# Formato dei file: Parte I



**EPS:**
L'Encapsulted Postscript è un formato che permette d'includere una immagine bitmap in una descrizione nel linguaggio PostScript.
Un file EPS è molto spesso usato per descrivere un immagine vettoriale come le Clip-Art.

**DCS:**
Si tratta di una variante dell'EPS contenente dei parametri di separazione tricromatica.
Un file in questo formato è costituito da 5 sotto file EPS dove il primo viene utilizzato per la visualizzazione dell' immagine e gli altri 4 per definire i colori.

**TIFF:**
Il Tagged Image File Format definisce una immagine bitmap in modalità RVB o CMJN.
Questo formato è usato su Macintosh

**MPEG:**
Moving Pictures Experts Group è il nome del gruppo di esperti che ha creato questo standard di video digitali e di compressione audio.
MPEG inizia con una risoluzione relativamente bassa di 352x240 pixel, un suono di qualità laser e le immagini sono a colori, ma convertite in YUV dove i due canali di crominanza (U e Y) sono ridotti a 176x120 pixel ciascuno.
Il principio di base è di fornire il movimento da un immagine ad un'altra su una scala temporale e con un DCT (Discrete Cosine Transformation) di organizzare il livello di ridondanza spaziale.
DCT viene eseguita su blocchi in 8x8 e la previsione fatta sul canale luminoso (Y) viene fatta in blocchi 16x16.
In altre parole, poiché si cerca di codificare un blocco 16x16 dell'immagine, si vuole una stretta somiglianza con l'immagine precedente o futura (ci sono metodi di previsione retroattiva in cui le immagini recenti vengono inviate prima di consentire la manipolazione tra le immagini).
I coefficienti DCT sono quantificati e questo significa che sono divisi da valori per eliminare qualche bit superfluo.
La quantificazione può cambiare per ogni macro blocco (quindi il 16x16 e il corrispondente 8x8Y in ciascun U e V) e il risultato di tutto questo, che include il coefficiente DCT, i vettori di movimento e i parametri di quantificazione, sono codificati in Huffman usando delle tabelle fisse.
I coefficienti DCT hanno una speciale tabella Huffman che è bi dimensionale.
Ci sono 3 tipi di fotogrammi codificati:

* I o Intra Frames: Si tratta di un fotogramma codificato come una immagine fissa e non usa nessuna immagine precedente.
* P o Predicted Frames: Questa fornisce la previsione dei più recenti fotogrammi I o P ricostruiti.
* B o Bidirectional Frames: Questo è il risultato dei due fotogrammi I o P più prossimi, uno precedente e uno futuro. Si tratta di una interpolazione.

La codifica del suono viene riprodotto su un effetto maschera, cancellando parti dello spettro sonoro inudibile o "nascosto" da altri suoni.
Il formato MPEG come quello JPEG gioca sui limiti della percezione dei sensi dell'uomo.
Per la natura dei suoi principi, l'MPEG perde qualità, di certo minima, ma percettibile, così come i Video-CD (12 cm) che permettono 74 minuti di film in una qualità molto prossima a quelle di una cassetta video.
Tuttavia, i Compact Vido Disk (30 cm) da 1 ora di video per facciata, con registrazione analogica dell'immagine, hanno un netto vantaggio a livello di qualità di immagine e di suono, soprattutto nelle scene movimentate.

**FORMATI DI CAMPIONATURA AUDIO**

Il termine campione è risultato ottenuto con un convertitore analogico/digitale come un digitalizzatore audio. I dati audio sono caratterizzati da dei parametri che corrispondono alle impostazioni di conversione analogica/digitale quando i dati vengono registrati e le stesse impostazioni devono essere usate durante la lettura dei dati:

* Tasso di campionamento
* Numero di bit per il campionamento
* Numeri di canali


Al prossimo incredibile numero
#124
Luglio 2021