REV'n'GE! #124

Retro Emulator Vision and Game



Learn About Astronomy

Un educativo che vi porta a scoprire l'Astronomia

Battle Isle

Gioco strategico di guerra moderno

ALTRE RECENSIONI: Hammer Boy * Pirates in Hyperspace * Dinastopoly * 5th Axis * Muncher * Xargon's Revenge * Popeye * Cave Crawlers * Hunter Killer * Car Race * Star Trek * Mistral Report * Blitz * Mortal Kombat * Flipper * SSGC Racer * Cybersphere (demo) * F-15 Strike Eagle * Impossible Mission * UFO * Amiga Flicker Fixer

RECENSIONI CONSOLE: G.I. Joe * Mountain Madness: Super Pro Skiing * Charlie the Mercs

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

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 124

Sicuramente non è un numero estivo però gli argomenti vi scalderanno parecchio lo stesso perché avrete una voglia di correre a casa a caricare questi giochi sul vostro Computer o Console e ritornare indietro nel tempo. La Cover di questo numero è un po' insolita perché non metto mai quella degli educativi però in questo caso è un programma molto bello e la copertina pure.

Da qualche numero cerco di limitare le piattaforme storiche e classiche e cercare di trattare anche quelle più sconosciute. Di certo nel primo caso è abbastanza facile scrivere una recensione perché per il 90% dei casi ci sono i manuali e molte informazioni supplementari sono su internet. Alle volte queste piattaforme sconosciute per vari motivi rimangono nei loro paesi di produzione e non vengono esportati in giro per il mondo. Non so quanti di voi abbiamo mai giocato in Italia con il Tomy Tutor, il Camputer Lynx, il Sordid M5 o il Thomson.

I ripescaggi diventano più interessanti perché non sono le avventure grafiche che erano famose e sulle quali hanno scritto di tutto e di più e quindi poi alla fine diventa ancora di più stucchevole.

Buona Lettura



ANTEPRIME #125



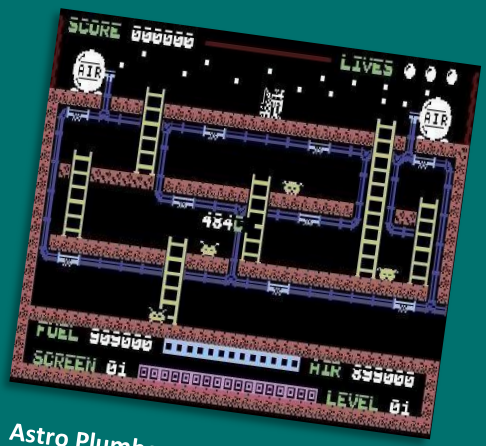
Another World - Commodore 64

E' lui o non è lui? Coincidenza che è un gioco di piattaforme?
In realtà hanno lo stesso nome in comune, ma questo è un titolo molto diverso.



Mot - Amstrad CPC

E' un Beat'em up a finestre multiple con anche un fumetto introduttivo. Di certo questo mix di visuali di azione e quelle in cui viene mostrato quello che succede altrove è davvero bello e da provare.



Astro Plumber - Commodore 16

E' un gioco di piattaforme e si svolge all'interno di una base spaziale o un astronave in cui dovete ripulirla dagli alieni.



Continental Circus - MSX

E' una corsa automobilistica di Formula Uno che era un Arcade molto famoso e giocabile per la visuale in terza persona, ma soprattutto per i danni che mostrano fumo e poi fiamme con la frenesia di raggiungere i pit-stop per la riparazione.

ANTEPRIME #125



European Games - Commodore +4

Dopo gli Europei di calcio non poteva mancare un europeo di atletica nelle classiche specialità di quasi tutti i giochi di questo tipo.
Di certo la grafica attira molto l'attenzione.



Technocop - Atari ST

E' sostanzialmente una corsa automobilistica, ma in realtà come concetto è molto simile a Chase H.Q. in cui dovete distruggere le auto avversarie con l'arma che avete in dotazione.



Legend of Kyrandia - Amiga

Una delle più belle avventure che abbia mai giocato e con una storia alle spalle ricca di colpi di scena tipica di una sceneggiatura complessa.
Voi siete molto di più di quello che vi fanno credere all'inizio dell'avventura.



GATE - Apple IIGS

E' uno sparatutto molto simile a Gauntlet per la visuale, i labirinti, nemici ovunque posiate lo sguardo e la continua ricerca di chiavi per aprire porte e fuggire.

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 124		Luglio 2021
5th Axis	Amstrad CPC	**11**
Battle Isle	Amiga	**17-18**
Blitz	Atom	**24**
Car Race	DOS	**20**
Cave Crawlers	Tomy Tutor	**15**
Cybersphere (demo)	Amiga OS 4	**28**
Dinastopoly	Commodore 64	**10**
F-15 Strike Eagle	PC88/C64	**33**
Flicker Fixer per Amiga	Amiga	**45**
Flipper	Thomson MO6	**25**
Hammer Boy	MSX	**8**
Hunter Killer	Atari ST	**19**
Impossible Mission	Amstrad CPC	**34**
Learn About Astronomy	DOS	**40**
Mistress Report: Invisible Affairs (AGA)	Amiga 1200/4000	**22**
Mortal Kombat	Pentagon ZS	**24**
Muncher	ZX Spectrum	**12**
Pirates in Hyperspace	Commodore 64	**9**
Popeye	Atari 8-Bit	**14**
SSGC Racer	Ti99/4A	**25**
Star Trek	Atari ST	**22**
UFO	ZX81	**35**
Xargon's Revenge	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-



MSX (1991, Dinamic)

Bronze

Hammer Boy è un gioco in cui semplicemente dovete difendere una torre che sta dietro di voi e in base ai livelli può essere protetta oppure no.
Come dice il nome del titolo, siete un ragazzo con un enorme martello che deve impedire a vari nemici che sono a tema nei vari livelli di entrare e sostituire la vostra bandiera con la loro.
Sembra che voi possiate viaggiare nel tempo perché il teatro di queste battaglie sono l'America del passato in cui dovete prendere a martellate gli Indiani che vi attaccano in varie



ondate sempre più numerosi, poi sarete su un veliero in cui dovrete impedire ai Pirati di salire (la torre in questo caso è l'albero maestro), sarete nel medioevo e dovrete difendere il castello dei Cavalieri e infine dovrete difendere una base spaziale dagli Alieni.
I nemici attaccano in maniera diretta, cercano di entrare nella vostra fortezza, nave o base in attacchi sempre più numerosi in modo tale che almeno qualcuno di loro possa farcela.
In più dovete anche difendervi da altri attacchi che servono per distrarvi e indebolire la struttura che protegge la vostra bandiera come bombe incendiarie, palle di cannone, catapulte o raggi laser.
Lo scopo è quello di impedire che troppi nemici entrino nella vostra base e resistere ai vari assalti per un certo tempo limite indicato in alto a destra.
Più il tempo diminuisce e più aumenta il numero di nemici che cercano di entrare e anche quelli che vi sparano le loro armi. Avete un limite di resistenza misurato su quanti di loro possono entrare nella struttura e quanti proiettili quest'ultima può supportare. Se entrano troppi nemici, avete perso la vostra bandiera.



Molti giochi per MSX sono conversioni dirette da ZX Spectrum dal quale prendono la grafica che, in questo caso, è totalmente monocromatica e trasparente, tuttavia, è molto fluida nell'azione e non ci sono problemi di giocabilità.
La qualità del disegno è eccellente e lo vedete nei livelli successivi dove ci sono anche molte più animazioni, alcune delle quali davvero simpatiche. Nel secondo livello ci sono i pirati che nuotano, quelli sulle barche che si avvicinano al vostro galeone con un andamento comico.
Come gioco in se è molto ripetitivo però gli scenari cambiano, i nemici sono a tema e ben realizzati.
Può piacere per un po' e se lo finite non lo rigiocherete per molto tempo.

MSX=7

Un MSX un po' castrato nella grafica che è è fin troppo simile alla versione Spectrum, ma la giocabilità è ottima anche se un po' banale. Riesce, tuttavia, a tenervi incollati al monitor grazie ad una sfida che diventa secondo dopo secondo sempre più adrenalinica.



Commodore 64 (1987, Alternative)

Bronze

Pirates in Hyperspace è un gioco molto interessante che a prima vista può sembrare uno sparatutto a scorrimento verticale come ce ne sono tanti per questa piattaforma, tuttavia, ha una meccanica di gioco abbastanza complessa che dovrebbe piacervi.

Questa volta non siete un eroe che deve proteggere qualcuno, ma un pirata che deve rubare delle merci preziose da 21 astronavi cargo (sono i livelli) e ci sono tre fasi per completare la vostra missione.

Dopo aver scelto una delle tre astronavi disponibili iniziate con la prima fase che è uno sparatutto a scorrimento verticale in cui dovete avvicinarvi al cargo. Nella seconda fase dovete distruggere le sue difese, mentre quest'ultimo vi spara di tutto per impedire che voi l'abbordiate.

Se giocate la terza fase vuol dire che siete riusciti ad entrare nel cargo e ora sempre con una visuale dall'alto dovete esplorarlo, trovare dei codici per aprire le porte e infine rubare quello per cui siete venuti.







E' chiaro fin da subito che 21 livelli (i cargo) divisi in queste tre fasi sono troppi perché dopo un po' la ripetitività diventa noiosa.

Inizialmente la storia, la scelta delle tre astronavi, il viaggio per cercare un cargo, attaccarlo per distruggere le difese, entrare ed esplorarlo per trovare le merci da rubare è una cosa che vi attrae come le api con il miele e sembra eterno.

Alla lunga però, livello dopo livello, per forza di cose vi stancate e quindi va preso un po' per quello che è, un passatempo complesso in tre fasi diverse tra combattimenti spaziali ed esplorazioni a piedi.

Un gioco difficile perché è ingannevole. Nella prima fase i nemici non sparano e dovete distruggerli o evitarli. Loro si spostano verticalmente e in diagonale a caso senza darvi nessun preavviso.

La seconda fase è quasi impossibile perché c'è una sorta di gravità che vi attira contro il plasma che vi spara il cargo e quindi dovete, quasi a rompere il joystick lottare per non essere distrutti e poi anche cercare di fare breccia nel cargo. La terza fase mai riuscito a farla (la foto è di repertorio) ne ora ne quando ci giocavo sul Commodore 64.

Se avete abbastanza vite (e ne trovate tante nella prima fase come bonus, ma occhio a non distruggerle), quando ne perdete una nella seconda fase ricominciate dalla prima fase di un nuovo livello.

La grafica forse non sfrutta bene il Commodore 64, tuttavia, ha una qualità sui grigi eccezionale dato che riproduce bene il metallo delle astronavi e non è il primo gioco dove questa caratteristica viene evidenziata (*Turrican* e *Turrican II*).

Commodore 64= 7,5

A parte una difficoltà elevata nella prima fase ed esagerata nella seconda c'è stata una bella idea di mescolare generi diversi e amalgamarli per cercare di rendere 21 livelli meno ripetitivi e trovando delle vie di fuga alternative. Se perdete una vita nella seconda fase non ripetete il combattimento, ma saltate direttamente ad un nuovo cargo e con una difficoltà maggiore.



Commodore 64 (1986, Systems Editoriale)

Dinastopoly è un gioco che potrebbe rientrare nel genere della simulazione della vita perché iniziate questa avventura a 18 anni e a 65 anni dovete raggiungere il successo in base ad una vostra personale formula che dovete stabilire tra Ricchezza, Felicità, Saggezza e Notorietà. Sono degli aspetti che tutti gli uomini e donne hanno sempre ricercato o trovato in un modo o nell'altro.

Il gioco procede mese dopo mese in cui dovete decidere cosa fare della vostra vita attraverso delle scelte che vi vengono proposte in maniera casuale per raggiungere questi obiettivi.

La prima volta che scoprì questo gioco mi attirò fin dalla prima partita perché era un po' strano essendo tutto testuale, ma quando cominciate a scoprire come funziona non ne potete più fare a meno perché anche se è una simulazione al computer sembra molto più reale di quanto in realtà non sia.

Ogni decisione che fate condiziona il vostro futuro e se una scelta è quella giusta o quella più saggia si rivelerà quella più sbagliata per raggiungere un certo obiettivo che per alcuni aspetti può essere negativo.



Troppo di ogni formula del successo non va bene e quindi bisogna cercare di essere equilibrati in tutto.

Alcune scelte vi porteranno ad essere ricchissimi, ma infelici, ad essere saggi, ma sconosciuti, oppure felici, ma poveri.

Un titolo che vi fa decidere degli aspetti che poi sono anche quella della vita reale perché ogni scelta che fate poi condiziona il futuro.

Ogni volta è una partita diversa e cercherete sempre di imparare a fare scelte più ponderate per raggiungere gli obiettivi.

Questi sono dati all'inizio per evitare di barare e di trovare sempre la stessa riposta per arrivare al successo. In base a queste formule il gioco si adatta e vi pone delle nuove opportunità.

Il gioco inizia subito dopo esservi diplomati alla Scuola Superiore e termina all'età della pensione (al tempo del gioco era di 65 anni). E' una produzione tutta italiana e quindi prende in esame la cultura e tradizione di questo Paese.

Non so se esiste una versione tradotta in altre lingue, ma è un peccato perché dovrebbero giocarci tutti.



Commodore 64= 9

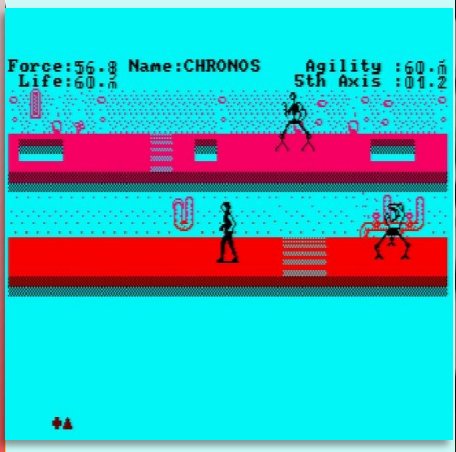
Un gioco che è assolutamente da non perdere perché anche oggi con tutta la tecnologia a disposizione è difficile trovare un simulatore di vita decisamente accurato mese per mese.

Ogni volta potete tentare una decisione diversa che può portare a successi o insuccessi.



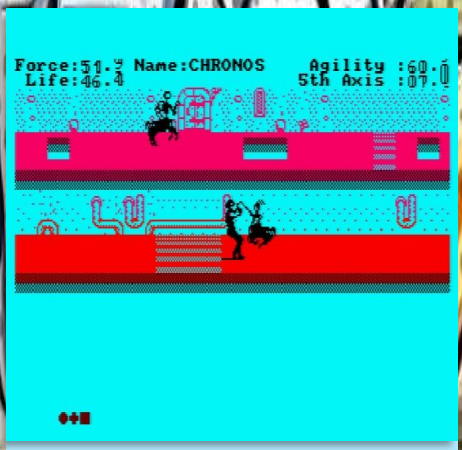
Amstrad CPC (1985, Loriciels)

Come già accennato nell'anteprime dello scorso numero, **5th Axis** è un gioco che si basa sui viaggi nel tempo affrontando situazioni a tema che dovrebbe tenervi sempre interessati ad ogni nuovo livello.
Ovviamente ci vuole un po' di fantasia nel progettare certe avventure anche nei nomi perché la storia che sta dietro a questo titolo è quella del Professor Chronos che ha inventato, appunto, una macchina del tempo e scopre che l'universo non ha quattro assi, ma ben cinque. Quest'ultimo asse regola gli eventi nell'universo, che di fatto attesta che ci sono infinite realtà diverse e anche che secondo i suoi studi non esiste il paradosso temporale ossia se uccidete un vostro antenato



continuate a vivere e non modificate il futuro.
Chronos sottovaluta il problema e la macchina del tempo esplode sparpagliando i suoi frammenti, quelli dei suoi piloti robotici e altri oggetti nelle varie ere temporali. Allo stesso tempo tutti gli universi girano intorno al quinto asse per rimettere le cose a posto e di conseguenza il vostro presente non è più lo stesso.

Il vostro scopo è chiaro: recuperare tutti gli anacronismi e rimetterli al posto giusto per far tonare tutte le realtà alla normalità temporale grazie ad una seconda macchina del tempo.



Il gioco inizia nel vostro laboratorio temporale dove ogni cosa è cambiata e i vostri collaboratori robot vi attaccheranno appena vi vedono.
Dovete raccogliere i frammenti della macchina del tempo dalle varie epoche e poi riportare gli oggetti che avevate raccolto a titolo di studio e rimetterli alla loro epoca di appartenenza.
Prima di iniziare a giocare avete la possibilità di creare un personaggio dandogli un nome e cambiando dei parametri che sono forza, agilità e vitalità.
5th Axis è di fatto un gioco di piattaforme perché avete diversi piani in cui spostarvi e delle alcove con una forma specifica in cui dovete mettere delle chiavi della stessa forma per poter superare i buchi sul pavimento e permettervi più facilmente di raccogliere i frammenti della machina del tempo.

Una recensione lunga soprattutto per la storia che andava raccontata perché sembra la sceneggiatura di un film, ma poi nella sostanza ben poca roba. E' tutto fumo e niente arrosto.
Voi potete correre o camminare all'infinito lungo percorsi che non hanno una fine (di fatto è un laboratorio temporale) in cui dovete raccogliere tutti gli oggetti e trovare un modo per non cadere in questi buchi verso un piano inferiore. Alcuni oggetti si trovano in determinate posizioni che voi dovete trovare e le chiavi vi possono aiutare a superare questi baratri.
Questi buchi, tuttavia, sono importanti per scappare dai nemici o scendere in un piano per prendere degli oggetti. Per risalire avete un teletrasporto che è segnato sulla piattaforma con delle righe parallele.
Non c'è altro: correre a destra e sinistra, scendere e salire, superare baratri troppo lunghi da saltare usando delle chiavi e raccogliere tutto quello che trovate. Dopo che li avete presi tutti andate in una era temporale a raccogliere l'anacronisma in una azione identica ai livelli del laboratorio questa volta con un tempo limite.

Amstrad= 5

Hanno perso tanto tempo per creare una trama degna di un film di fantascienza davvero accurato nei minimi dettagli e poi il gioco vero e proprio è una lagna.
Gira bene, tutto molto fluido, ma il concetto è noioso dopo aver capito cosa dovete fare. Di fatto è infinito come le realtà a cui fa riferimento perché i corridoi non terminano mai e ci sono una infinità di oggetti.
La parte più bella sarebbe visitare le ere del passato e rimettere le cose a posto. 16 piani infiniti del laboratorio sono troppi.



ZX Spectrum, 128k
(1988, Gremlin Graphics)

Silver

The Muncher è un gioco che può essere un'alternativa ad un classico come *Rampage* per il fatto di controllare un dinosauro che tutti pensavano fosse ormai estinto e non più pericoloso per gli esseri umani.



Pensate un attimo cosa succederebbe se per qualche motivo uno di questi bestioni fosse riportato in vita con la genetica e fuggisse per le vie della città. Sarebbe il caos. Palazzi distrutti e le persone divorate in un solo boccone.
Questo titolo lo avevo già recensito nel numero 41, per il Commodore 64, e oggi invece per lo Spectrum 128k per una lettura un po' diversa.

Come mai questa creatura è ancora viva ai giorni nostri? Su un isola Giapponese (quindi può essere il leggendario Gozzilla) uno scienziato ha scoperto delle strane uova e le ha portate al suo laboratorio per studiarle e scoprire a quale specie appartengono.
Ne lui ne la razza umana però non sospettavano che la madre di quelle uova è un terrificante mostro preistorico ancora vivo, un enorme dinosauro verde e carnivoro che non ha apprezzato che qualcuno ha rapito i suoi cuccioli.

Voi siete il dinosauro che attraversa le vie cittadine distruggendo ogni cosa non solo per ritrovare le uova, ma anche per punire l'umanità di questa cosa così orribile: rubare i figli alla propria madre.
La giocabiltà è davvero bella perché avete libertà di movimento, potete abbassarvi per colpire i soldati e carri armati nemici, saltare per mordere gli elicotteri oppure spararvi le palle di fuoco dalla bocca e con questa potenza potete disintegrare un intero palazzo in pochi secondi.
E' un Rampage a scorrimento laterale, tuttavia, molto più frustrante perché avete un energia che decresce rapidamente e la distruzione è importante come effetto scenico, ma dovete recuperare costantemente le forze.



ZX Spectrum= 8,5

Uno Spectrum che può vantare una grafica coloratissima e sprite in movimento non monocromatici, abbastanza raro su questo Computer, e un dettaglio davvero strepitoso.
Bellissimo l'inizio del gioco in cui voi uscite dal mare e entrate in città pronti a distruggere tutto quello che vi si para davanti.
Richiede uno Spectrum con 128k di memoria.



Commodore 16 (1985, Gremlin Graphics)

Dopo che avete sconfitto gli Xargon in una difficile battaglia, ora finalmente vi state rilassando in qualche villaggio tropicale, belle spiagge e mare pulitissimo. Non avete nemmeno il tempo di gioire un po' che venite subito allertati un'altra volta (la prossima volta non vi portate dietro il cellulare).

Il vostro Comando vi ha ordinato di distruggere il pianeta e i quattro satelliti dei nemici in modo che non possano mai più essere una minaccia per l'umanità e per ogni altra specie dell'universo.

Di fronte a questa prospettiva avete fatto bene a farvi rintracciare perché questa è un'occasione unica per riprire nuovi mondi e civiltà (*ah ah, l'ho già sentita questa citazione*).

Ovviamente gli Xargon sono a conoscenza del vostro piano e vi stanno aspettando con tutte le loro forze in questo seguito che cambia la visuale e diventa uno Space Invaders a scorrimento orizzontale, tuttavia, sempre lo stesso scenario fino a quando non distruggete tutta l'ondata di alieni sullo schermo.





Voi rimanete ancorati nella parte destra e dovete spostarvi su e giù per distruggerli.

Gli alieni non sparano, ma sono praticamente ovunque sullo schermo e dovete spazzarli via tutti trovando un varco per colpirli.

Sembra più facile del precedente titolo, ma ora c'è una difficoltà forse peggiore del laser che si inceppava per il troppo calore: il carburante. Dovete terminare il livello prima che si esaurisca e dato che i nemici scorrono con lo schermo all'infinito e dovete trovare uno spazio libero per colpirli.

Fortunatamente ci sono dei bonus per recuperare il carburante e quindi proseguire fino alla fine del livello.

Questo seguito è molto più carino del primo per una grafica molto più colorata e anche una giocabilità un poco migliore. Di contro il vostro laser si confonde con lo sfondo.

tornare ad una vita tranquilla e una pacifica esplorazione spaziale e sco-

Commodore 16=7,5

Leggermente meglio questo secondo capitolo per una grafica generalmente più colorata e una giocabilità migliore perché è più facile distruggere gli alieni se trovate la giusta posizione. Il carburante rappresenta la vera difficoltà e quindi dovete terminare il livello alla svelta.



Atari 8-Bit (1983, Parker Brothers)

Braccio di Ferro nasce come fumetto prima e cartone animato dopo ottenendo un successo fin dal primo numero e consolidato poi anche dalla versione televisiva.
Un successo dovuto al suo modo di raccontare vari episodi umoristici un po' ripetitivi perché voi siete fidanzati con una bella ragazza magrissima, Olivia, che sembra stilizzata che viene importunata da un vostro ex amico e marinaio, Bruto, che la vuole per se in ogni episodio.
Lui è un armadio e come dice il suo nome anche un po' brutale e ogni volta riesce a catturarla o costringerla ad uscire con lui e voi Braccio di Ferro, pure molto forti, inizialmente subite i pugni del vostro nemico.
La serie è incentrata sugli "spinaci" che quando li mangia si trasforma in



un super eroe tanto che mentre li mangia, le braccia, le gambe, il corpo si trasformano per diventare di ogni forma e far capire che chiunque avrà a che fare con lui non andrà tanto bene.



Ogni volta Bruto subisce l'ira di Braccio di Ferro e con un pugno gli fa fare il giro della terra, dentro una montagna o altre situazioni comiche e divertenti.
Il successo è talmente strepitoso che quando fu possibile venne convertito in digitale per Computer, Console e cabinati Arcade.
Ovviamente non era possibile ricreare a quel tempo un gioco che seguisse gli episodi anche per le limitate capacità di quegli hardware ancora primordiali e così diventa un gioco di piattaforme in cui voi dovete semplicemente raccogliere i cuori, le note o le lacrime di Olivia che vi lancia dalla sua postazione che si trova in cima allo schermo ed evitare che Bruto vi catturi perché a quel punto perdete una vita.
Ci sono gli spinaci che quando vengono presi ascoltate quel famoso jingle musicale inventato per la serie TV in cui diventate fortissimi e potete andare a caccia di Bruto e farlo volare via.
Mentre il vostro nemico non c'è potete continuare a raccogliere cuori, ma attenzione che dopo pochi secondi il vostro ex amico è di nuovo sullo schermo per un'altra sfida.

E' un gioco eccellente su qualunque piattaforma in cui è uscito per una giocabilità che non richiede nessuno tipo di studio e il poter mangiare gli spinaci e far volare Bruto per lo schermo.
Fra tutte le versioni uscite, quella per Odyssey 2 è la meno fedele all'originale perché per mantenere almeno l'essenza del gioco hanno dovuto cambiare completamente gli scenari e le piattaforme.

Atari 8-Bit= 9

Non è facile come sembra perché gli spinaci cambiano posizione sullo schermo ogni tot secondi e potete usarli solo una volta per livello.
Bruto vi lancia le pinte di birra che potete distruggere con i pugni e attenzione alla sua amica strega.
Bellissimo gioco che vi farà tornare tanta nostalgia del fumetto e del cartone animato.

CAVE CRAWLERS

Silver

Tomy Tutor (1983, Tomy Corporation)

Siete curiosi e un bel giorno avete scoperto una caverna buia con dei cunicoli che sembrano essere stati costruiti da mano umana



e d'improvviso l'entrata si chiude e non potete più uscire.
Dovete improvvisarvi esploratori e girare per i vari corridoi labirintici per cercare un modo per uscire all'aria aperta e scoprite che la porta per fuggire si apre solo con un numero segreto e questo è il vostro scopo.
Prima di entrare non siete stati del tutto imprudenti perché avete portato con voi un'arma per difendervi da eventuali pericoli che si possono nascondere nelle viscere della terra e dopo che l'entrata si è richiusa trovate anche una mappa di questo labirinto.
Purtroppo non siete soli nell'oscurità perché, come da tradizione, nel buio ci sono mostri terrificanti che dovete affrontare. Non solo, tuttavia, questo pericolo perché chiusi ermeticamente sottoterra non avete aria e quindi dovete cercare dei punti in cui respirare, cercare una specie di pedane che vi teletrasportano in altri punti di questo labirinto.
E se questo non bastasse ci sono 8 chiavi e solo una di queste è quella giusta per uscire. Quando ne trovate una vi bloccate per qualche secondo per analizzarla e quindi quando lo fate dovete essere sicuri di non avere nemici intorno.

E' un gioco di labirinto in 3D e questo significa grafica vettoriale solida ben colorata che da un ottimo impatto estetico ed è tutto molto fluido senza rallentamenti.
Una cosa che dovete fare in continuazione è guardare la mappa perché visivamente non è facile capire quando girare ad un incrocio dato che dovete essere perfettamente in linea con un altro percorso.
Una volta attivata la mappa questa si chiude dopo qualche secondo e quindi bisogna fare attenzione che qualche mostro non si avvicini mentre la state usando.



Tomy Tutor= 8

Avevo già visto le ottimi qualità di questo Computer e oggi di nuovo un altro ottimo gioco ben progettato e che offre un buon livello di sfida continuo per non far finire l'aria e completare il percorso entro il tempo limite.
Buona cosa che quando morite ripartite esattamente dallo stesso punto.

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Amiga, 1 MB (1991, Ubi

Battle Isle è un gioco strategico in tempo reale di guerra moderna/futuristica esagonale perché le celle in cui spostate le varie unità sono di questa forma ed era un sistema adottato un po' da tutti in quel periodo, una forma di moda perché poi alla fine non cambia molto la forma della cella.
Ovviamente avere sullo schermo questa griglia a blocchi esagonali sarebbe stato antiestetico e quindi hanno disegnato solo il terreno con questa forma, mentre tutto il resto non ne tiene conto. Quando poi ordinate alle unità di muoversi o attaccare si illuminano gli esagoni che avete a disposizione e fatto in maniera da non contrastare la grafica generale.
Un'altra caratteristica di questo strategico è che la mappa sullo schermo è divisa in due finestre in cui in una ci siete voi e nell'altra il nemico.
E' una idea che ha la sua importanza perché vedete cosa combina il vostro avversario nella sua area e poi dovete anche andare a cercarlo a differenza di altri strategici, soprattutto delle due Guerre Mondiali, dove siete uno di fronte all'altro.
Come tutti i giochi di questo tipo richiede un po' di tempo per capire come dare gli ordini alle unità, come produrne altre e come sfruttare gli esagoni disponibili per ciascuna di queste. Sul campo di battaglia appena iniziate a giocare ne avete già disponibili un certo numero.







E' uno di quei strategici che hanno un'arena in cui le due fazioni combattono una contro l'altra e quindi anche dal punto di vista estetico è molto bello perché non viene risolto in base a dei numeri e poi fa piacere vedere un'animazione della battaglia.
Sempre dal punto di vista estetico ci sono delle scene di intermezzo animate o statiche che sono importanti e poi c'è una bellissima e lunga introduzione da guardare, almeno la prima volta, per farvi una idea della trama e della situazione.
Durante l'introduzione si vede, in una casa, un computer in cui viene inserito un dischetto che avvia Battle Isle e appena inizia a caricare cambia schermata e appare sul vostro monitor la shell. Non preoccupatevi perché fa ancora parte dell'introduzione.

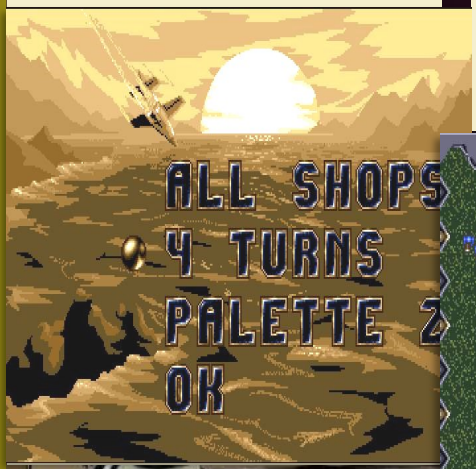
Per giocare il controller migliore è il joystick dato che non avete necessità di velocità e sensibilità; la gestione è semplice perché basta cliccare su ciascuna unità per attivare un menu sopra ciascuna di esse con quattro funzionalità in base alla posizione della leva del joystick.
La prima volta cliccate, poi scegliete l'azione "movimento", scegliete un esagono più vicino al nemico con il bottone di fuoco del joystick, e poi lo ripremete una seconda volta per confermare l'ordine.

Battle Isle è in tempo reale durante ciascun turno (**ognuno di questi ha due fasi**) in cui entrambi i giocatori fanno le loro scelte e quando avete dato ordine a tutte le unità siete pronti ad uno nuovo in cui voi e il vostro nemico farete allo stesso tempo delle scelte.
Una cosa che forse è davvero buona in questo strategico è che le mappe sono molto piccole e quindi non dovete perdervi per ore a cercare il nemico e questo lo rende molto più pratico per le varie azioni di strategia, tattica e guerriglia.
Per terminare una fase non c'è un pulsante specifico, ma dovete cliccare sull'area di gioco una zona dove non ci sono unità ed edifici e tenendo premuto il pulsante del joytick dovete mettere la leva a sinistra in cui appare un icona con due frecce.
Attenzione che non è scontato cambiare fase in questo modo perché ci vuole il consenso del secondo giocatore.
All'inizio di questa pagina ho evidenziate le due fasi di ciascun turno perché la prima è quella di movimento, di raccolta informazioni o produzione di nuove unità; la seconda fase è quella di attacco in cui le unità si danno battaglia che è automatica e dipende un po' dalle loro caratteristiche.



Le due fasi, tuttavia, sono un po' complicate perché sono alternate per turno. Inizialmente il giocatore 1 inizia con la fase di movimento e l'avversario con quella di attacco, mentre nel turno successivo il contrario. E' vero che entrambi fate le azioni in tempo reale e insieme, però con le fasi opposte.
Per attivare la battaglia la vostra unità deve essere vicina di esagono con quella del vostro nemico, dovete cliccare su di voi per attivare il combattimento evidenziando l'icona a forma di "punto esclamativo", scegliere un bersaglio (quello vicino a voi) per conferma. Ora entrambi i giocatori devono accettare di cambiare fase per dare inizio all'animazione.

Le opzioni che avete a disposizione riguardano il cambio di palette (potete cambiare le vostre unità dal rosso al verde e il nemico dal giallo al blu), potete scegliere se avere turni infiniti oppure terminare uno scenario dopo 4, 8 o 16 turni e infine se mostrare o nascondere al nemico i dettagli delle vostre unità.
Battle Isle ha 32 mappe: se giocate contro un amico umano avete accesso solo quelle da 0 a 15, mentre contro il computer da 16 a 31.





Battle Isle= 9

Un eccellente gioco strategico di guerra che non è difficile da capire come funziona, a parte la gestione con il joystick che va provata e riprovata, dandovi tantissime soddisfazioni.
Bello anche avere delle animazioni automatiche delle battaglie che sono ben fatte anche se durano pochi secondi.



Atari ST, 512k (1989, Mastertronic)

Hunker Killer è un simulatore navale che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale in cui voi siete il capitano di un sottomarino che in varie missioni deve cercare di affondare la flotta Giapponese.
La simulazione ha una difficoltà generale unica ed è molto elevata perché avete il totale controllo del sommergibile e dovete azionare ogni comando che trovate nell'abitacolo.



Il realismo è dato dei comandi e non dalla visuale perché è come se voi foste a bordo di un veicolo monoposto con il panello di controllo dell'intero sottomarino davanti a voi e lo schermo principale per l'azione.
Questo sistema è utile per avere tutto a portata di mouse perché comunque ogni volta che fate un operazione i vostri uomini, attraverso delle vignette, confermano i vostri ordini e ne aspettano altri per portare a termine con successo la missione.

Dopo la breve animazione del titolo avete la scelta degli scenari che sono 11 (5 principali e 6 speciali), 3 scenari di battaglia e una pratica per imparare a controllare il sottomarino in ogni sua parte.
Ogni scenario ha delle impostazione che potete personalizzare come, ad esempio, l'esperienza dei nemici, le condizioni meteo, l'operabilità del vostro sottomarino e se avere i messaggi dai vostri uomini.
Come predefinito la difficoltà dello scenario è facile, ma potete scegliere di essere in condizioni meteo estreme, avere un sottomarino danneggiato e il sistema di comunicazione interno che non funziona e quindi non sapere quello che succede durante un attacco o se ci sono dei danni.

Iniziando a giocare imparate velocemente come funzionano i vari comandi perché ne vedete subito gli effetti anche se un po' di pratica andrebbe fatta. Il timone ad esempio ha due funzioni: destra e sinistra per la direzione, mentre su e giù serve per l'emersione e l'immersione. Dato



che non c'è un comando specifico per la quota periscopio dovete immergervi un poco alla volta e trovare quella giusta provando fino a quando ve lo ricorderete.
Questo gioco non ha le visuali esterne e quindi tutto quello che succede intorno voi lo vedete quando siete in superficie e attraverso il periscopio. Se non potete usarli siete ciechi e dovete affidarvi alla mappa.
La parte più complicata dell'intera simulazione è proprio questa mappa dato che non la potete usare per tracciare una rotta, ma solo per non perdervi.
Alcune procedure poi sono realistiche perché prima di lanciare un siluro, questo deve essere caricato, bisogna allagare la camera e poi siete pronti a sparare. Può capitare normalmente che mentre state preparandovi a sparare, il bersaglio si sposta e rilevandovi vi attacchi prima ancora che riusciate a capire quello che succede.

La grafica è molto dettagliata per il pannello di controllo, mentre all'esterno è essenziale. Un po' scattoso il mouse che lo rendo poco preciso quando cliccate su un comando.



Atari ST= 7,5

Una simulazione navale molto accurata per il realismo dei comandi e tantissimi scenari disponibili anche se poi alla fine sono tutti uguali perché la grafica negli esterni è più o meno sempre la stessa.
La grafica è un po' lenta nella visuale esterna e anche il mouse è tutt'altro che veloce e influisce parecchio su agire su dei comandi quando siete assediati dai nemici.
I suoni sono molto realistici.



DOS (1993, Multi-System)

Gold

Race Car è una corsa automobilistica che trae fortissima ispirazione da *Lotus Turbo Esprit Challenge* che è stato sviluppato da una Software Cinese come gioco promozionale per essere usato insieme al controller MS200E, un hardware composto da volante e pedaliera, per offrire un realismo durante la corsa.
Non è obbligatorio usare questo hardware dato che funziona anche con la tastiera usando i soliti tasti cursore.
Non essendo destinato alla vendita al pubblico in maniera separata dal controller ha dei limiti come il fatto di non aver nessuno tipo di suono e gli effetti sonori sono via PC-Speaker; ci sono solo tre tracciati e una sola auto.
A parte il volante e i pedali rimane un buon gioco di corsa attraverso bellissimi scenari in VGA a 256 colori, strade che non sono piatte, ma seguono le ondulazioni del terreno con salite, discese e dossi. In più avete un abitacolo abilmente ricostruito per essere molto realistico.
Come dicevo nelle anteprime dello scorso numero c'è questa doppia visuale: siete all'interno dell'auto, ma allo stesso tempo vi vedete in terza persona. Una scelta per mostrare ancora più grafica e più dettaglio rispetto a tanti altri giochi di questo tipo.
La giocabilità è davvero buona perché esteticamente è molto valido e gli scenari sono bellissimi e il modo di guidare ricorda davvero molto il titolo da cui trae forte ispirazione.







Inizialmente i dubbi su questo titolo erano che la Cina non avesse una forte tradizione di videogiochi per MS-DOS anche per il fatto che il loro mercato era molto basato sulle Console, ma questo titolo dimostra che c'erano buone Software House in grado di fare ottimi giochi per PC e di qualità incredibile come dimostra **Race Car**!

DOS= 9

A parte l'audio davvero inascoltabile (e vi consiglio di spegnere le casse) è un gioco di guida davvero eccellente per la grafica degli scenari, i tantissimi oggetti lungo le strade e sulla strada, i tracciati molto credibili.
Se poi avete un controller con Volante e Pedali è da provare anche se penso richieda quello originale.


GIOCHI
RECENTI



Gold

STAR TREK

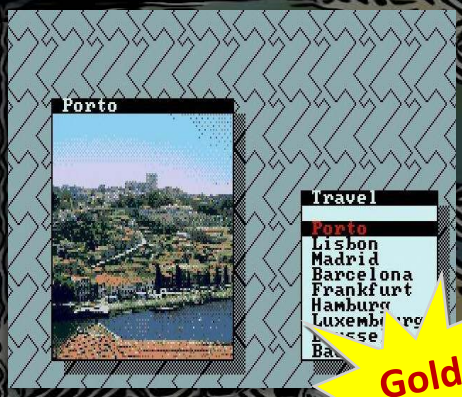
E' un gioco arcade in cui dovete distruggere i vostri nemici Klingon e salvare la federazione dalla completa distruzione.
Si tratta dell'ennesima versione classica della serie, una delle più amate perché le guerriglie e scaramucce tra Umani e Klingon erano le storie più interessanti.
Questo gioco per Atari ST però ha qualcosa di speciale perché ha campioni audio della musica originale suonata alla perfezione e in più tutte le voci dei protagonisti della plancia.
Avete 15 siluri fotonici, 5 sonde e 41 astronavi Klingon da sconfiggere ed difficilissimo perché bisogna un po' fare pratica con i comandi per impostare le armi e soprattutto gli scudi protettivi.

Di certo la cosa più bella di questo titolo sono le voci digitalizzate, i suoni originali e la grafica digitalizzata delle astronavi nemiche e delle loro armi.

E' ripetitivo perché i nemici sono sempre gli stessi, le scene di battaglia ripetute all' infinito sempre le stesse, tuttavia, il fascino di giocare a Star Trek su un Atari ST con le voci e i suoni originali è un'attrazione impossibile da resistere.



Star Trek su Atari ST come non l'avete mai sentito perché è molto simile alla fase di battaglia di *Star Trek: The Rebel Universe* con in più tutto il parlato digitalizzato dei protagonisti e anche la grafica dei nemici.
Da non perdere ai fan di questa serie.



Gold

Mistral

Dallo stesso autore di Derelict, **Mistral Report: Invisible Affairs** è un'avventura investigativa in cui voi, un agente federale, dovete indagare sulla sparizione di alcuni vostri colleghi, viaggiando tra varie città esplorandole con lo stesso motore visto in Derelict raccogliendo prove, interagendo con persone e infine fare un'accusa formale per scoprire chi c'è dietro tutto questo.
La parte esplorativa è di fatto un FPS in cui dovete difendervi da eventuali nemici, mentre la parte spionaggio/investigativa ricorda parecchio quelle avventure su "Carmen Sandiego" in cui viaggiate selezionando una città della quale vedete una foto come anteprima, interagendo con le persone, leggendo i loro dossier.
Per trovare il traditore dovete interrogare i vari sospetti con una macchina della verità, osservare i loro livelli di stress e trovare un punto rosso.

Il motore 3D è come Derelict e quindi abbastanza pesante, ma del resto la qualità richiede sempre processori potenti. Gli scenari sono realistici e le texture ben colorate e applicate.



Un'avventura di spionaggio/investigazione che usa principalmente lo stesso motore di Derelict e quindi richiede almeno un 68030 come processore. Non solo FPS, ma interazione con vari personaggi alla ricerca di prove per incastrare il traditore.

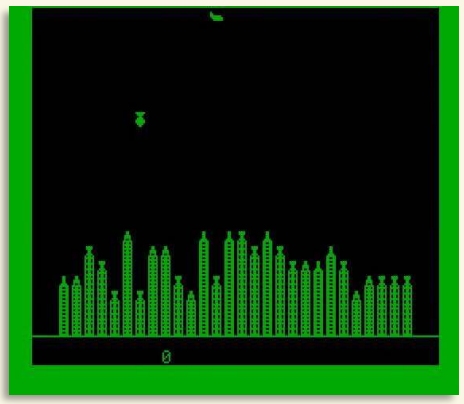
RECENSIONI BREVI



BLITZ

E' un genere di gioco con un solo pulsante di azione dato che dovete radere al suolo i grattacieli di una città per tornare a casa sani e salvi.
Una giocabilità immediata dato che non dovete fare altro che lanciare delle bombe al momento giusto dato che ogni volta che il vostro aereo raggiunge il lato dello schermo ricomincia da una quota più bassa e dovete colpire i grattacieli in modo tale da evitare uno scontro frontale.
Distrutti tutti potete finalmente atterrare e tornare dalla vostra famiglia.

Il bello di questo gioco è proprio questo, una corsa contro il tempo perché inesorabilmente scendete di quota e dovete distruggere tutto per avere una possibilità in più di terminare il livello in corso.
La difficoltà è che potete sparare la seconda bomba quando la prima ha distrutto un obiettivo.



Atom= 6

Un gioco semplice in cui dovete solo sparare una bomba alla volta e aspettare. Lento a livello generale e poi ancora di più perché dovete aspettare che la bomba colpisca un obiettivo prima di lanciarne un'altra.



Mortal Kombat

E' una versione per Spectrum, ma solo per il Pentagon o lo Scorpion ZS dato che è un gioco che richiede un hardware in grado di potervi garantire del buon divertimento e anche poterlo realizzare con, tuttavia, tutti i suoi limiti.
I programmatori hanno fatto un'ottima conversione e durante la schermata dei crediti potete vedere delle immagini digitalizzate dei protagonisti della versione cinematografica e anche per mostrare le loro abilità di guerrieri.
Le immagini statiche sono coloratissime e durante il gioco la grafica è invece monocromatica e trasparente, ma con un dettaglio che vi lascerà letteralmente a bocca aperta. Le mosse ci sono quasi tutte, le animazioni sono incredibili e fedeli all'originale, i livelli sono disegnati bene, la giocabilità è eccellente e c'è musica ed effetti sonori insieme.







Scorpion/Pentagon= 9

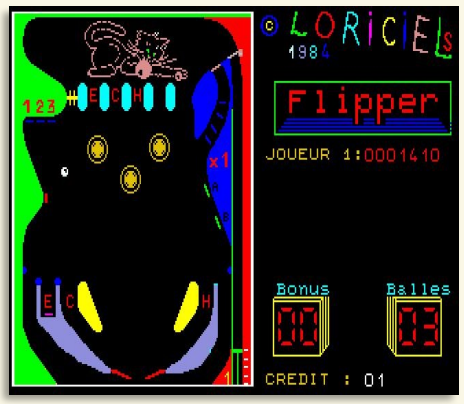
I personaggi ci sono tutti, durante i crediti e prima di iniziare a giocare potete vedere le loro caratteristiche e immagini digitalizzate e poi il gioco pur con tutti i limiti dell'hardware in uso è di una qualità incredibile. E' talmente accurato che ad ogni colpo vedete anche le gocce di sangue.



FLIPPER

Negli anni 80 il flipper era visto in modo diverso da come si giocava nella realtà, nel suo tipico cabinato e quindi con una visuale isometrica.
Le versioni casalinghe mostrano la tavola del biliardino dall'alto in modo da avere tutto sott'occhio e quindi avere una giocabilità adatta ad un Computer o una Console.
Anche oggi i giochi più moderni sono realizzati in questo modo perché enfatizzano la giocabilità e perché poi comunque non è necessario avere quella visuale originale.

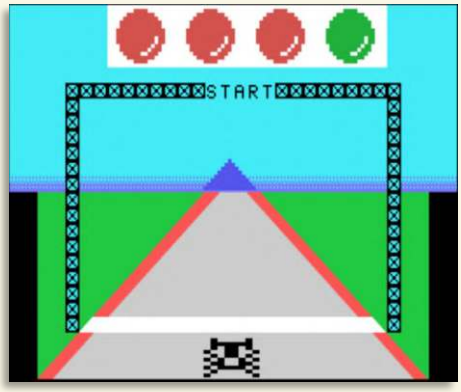
Questa versione è in linea a tutti i flipper di quest'epoca con una grafica molto semplice (ma superiore a molti computer concorrenti) in cui basta poco per renderlo divertente.
Questa gioco per il Thomson ha una tavola molto ben colorata e dettagliata con anche qualche fronzolo in più rispetto a tante altre versioni e poi comunque la palla e le racchette girano fluidamente.





Thomson MO6= 9

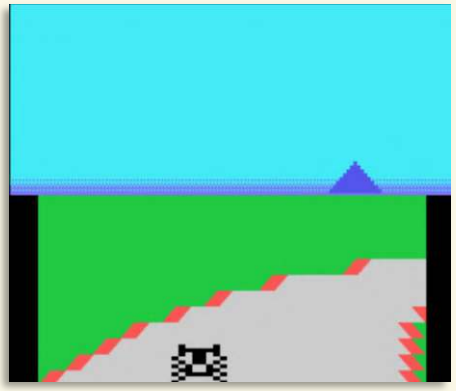
Ho iniziato a giocare a questi flipper sul Commodore 64 ed erano inferiore tecnicamente e qualitativamente a questa versione per il thomson MO5/MO6. Questa versione è fatta bene e vi da la sensazione di giocare come se foste davanti al cabinato originale.



SSGC Racer

Una corsa automobilistica con un nome altisonante che potrebbe far sembrare un titolo di qualità di ultima generazione. In realtà si tratta di un titolo per il Ti99/4A anche se postumo perché realizzato nel 2010.
Non è una corsa per arrivare al traguardo per primi, ma semplicemente dovete terminare la gara senza scontrare i bordi della strada.

Dovete fare solo quattro giri cercando di rimanere il più possibile sul tracciato anche se non cambia niente se uscite di strada.
Sullo schermo non avete informazioni di alcune genere, non c'è traccia di un eventuale tempo limite, nessuna indicazione di eventuali danni.
La macchina non si muove e sta in fondo allo schermo ed è la strada che scorre anche se in maniera poco realistica dato che viene disegnata un pezzo alla volta e quindi quando inizia una curva si vede questa cosa in maniera esagerata.





Ti99/4A= 6

Da un titolo del 2010 forse mi aspettavo qualcosa di più. Non è chiaro lo scopo dato che non ci sono avversari, non c'è indicazione del tempo o dei danni anche se è chiaramente scritto che bisogna evitare i bordi della strada.

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

CYBERSPHERE

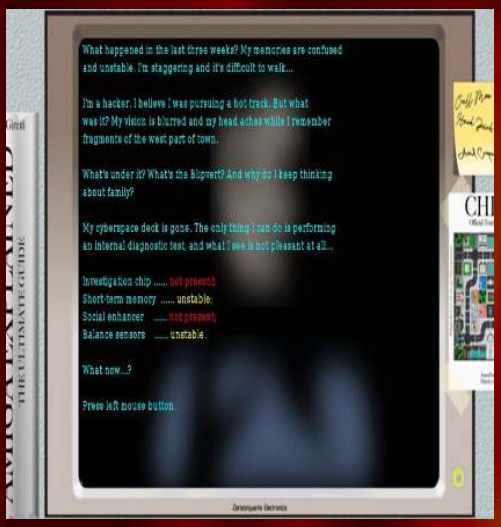
A Cyberspace Adventu

Gold

Amiga OS 4 (2021, GDG Entertainment)

E' un'avventura grafica punta e clicca prodotta da GDG Entertainment (si, gli stessi di *The Secret of the Middle City*) che vi portano nel mondo della realtà virtuale e di tutti i guai che può procurare.

Voi interpretate il ruolo di un hacker



che si risveglia alla mattina con un gran mal di testa e con un vuoto di memoria perché non vi ricordate cosa è successo prima di addormentarvi in una stanza di uno squallido motel.

Come Hacker e come cittadino del futuro avete degli impianti nel vostro corpo che sembrano danneggiati e quindi dovete alzarvi e girare per la citta di Chiba City per scoprire cosa è successo poche ore prima.

Il vostro inventario è vuoto a parte un giornale e alcune monete.

L'interfaccia di gioco è molto invasiva perché copre abbastanza l'area di gioco senza, tuttavia, essere ingombrante perché è overlay sullo schermo anche se forse era preferibile non avere nulla. Vi spostate usando una bussola dove sono indicate le quattro direzioni principali e subito c'è una



bella cosa che sono gli aiuti. Se sbagliate direzione o non sapete dove andare il sistema vi suggerisce la direzione disponibile.

Ovviamente si tratta ancora di una demo e tante cose non si possono fare e quindi le interazioni sono abbastanza limitate, però potete già vedere più o meno come sarà il gioco definitivo.

La visuale è alla Myst e quindi in prima persona e vi spostate di una immagine alla volta che viene ingrandita per dare la sensazione di movimento mentre vi state avvicinando ad un edificio o una strada.

Una cosa che ho notato e che spero sia cambiato nel gioco finale è che sembra non vi possiate girare.

Se andate avanti in fondo alla strada per tornare indietro, non vi girate e camminate indietro guardando però sempre in avanti.

La parte tecnica mi pare molto buona, bella la grafica con una buona cura del dettaglio che ricostruisce bene la città. Per ora come demo non c'è possibilità di vedere altro, ma il genere piace a tutti e con qualche aggiustatina diventerà di certo una bella avventura.

Il gioco è disponibile su AROS, OS4, Windows, Linux, MorphOS e OSX.



AROS OS 4= 9

E' un giudizio che conta poco perché una demo limitata a poche zone visitabili. L'interfaccia può inizialmente essere un po' ingombrante, ma più giocate e più vi rendente conto quanto è utile avere tutto sullo schermo.


Retro
Trailer


RETRO
TRAILER
V2

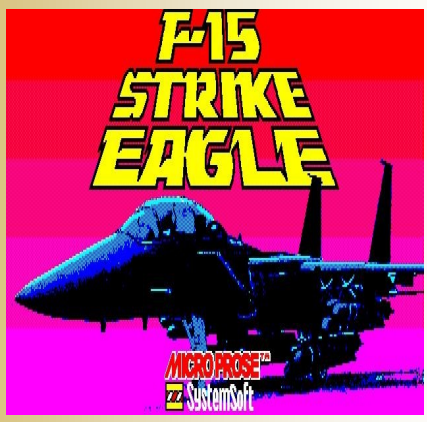

retro-gamers


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):







Flicker

Fixer



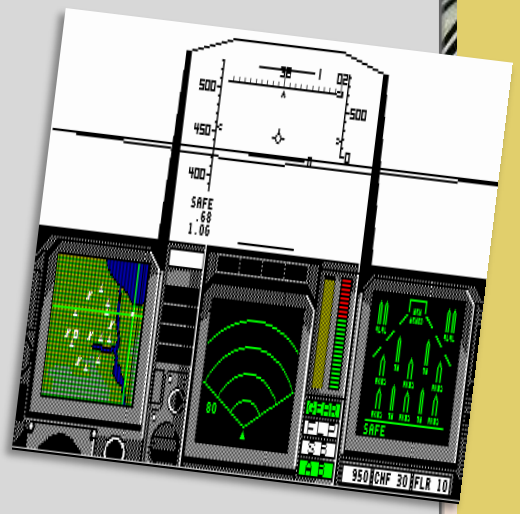
PC88 (1984, Microprose)

Commodore 64 (1985, Microprose)

Gold

F-15 Strike Eagle

è un simulatore di volo uscito per più di 10 piattaforme diverse che includono computer e console e il suo successo è dovuto all'estrema giocabilità unita alla simulazione di volo.



Subito dopo aver scelto uno dei tre scenari disponibili: Libia, Golfo Persico, Vietnam siete sulla pista di decollo pronti ad adempiere alla vostra missione.

La visuale, come del resto la maggior parte dei simulatori di volo militare, è all'interno dell'abitacolo in cui si è cercato di riprodurlo il meglio possibile per dare la migliore sensazione di trovarsi all'interno di un caccia durante una battaglia aerea.

Per l'epoca in cui è uscito è un capolavoro perché in tutte le versioni si è raggiunto un ottimo livello grafico e di gioco e questa recensione prende in esame due versioni a 8 bit: il Nec PC-8801 e il Commodore 64.

Da queste due immagini, il PC-88 non sembra affatto una macchina a 8 bit perché mostra una grafica superiore a tanti Computer e Console della sua generazione e in questo titolo la grafica dell'abitacolo è quella che sarà usata, ad esempio, in *F-15 Strike Eagle II* su sistemi a 16/32 Bit.

Un dettaglio notevole dove ogni cosa viene riprodotta con dovizia di particolari e l'unico aspetto che disorienta è la grafica negli esterni che appare monotona nei colori e questo vi riporta con i piedi per terra. Se da una parte questa macchina riesce ad esaltare le schermate statiche dall'altra è una macchina a 8bit e nelle scene di azione si comporta come tutte le altre in cui non è in grado di gestire una mole di grafica troppo esagerata. Mantiene alto il dettaglio, ma il paesaggio è in bianco e nero.

La versione Commodore 64 ha un abitacolo completamente diverso e ridotto molto nel dettaglio, ma l'azione di gioco è frenetica, colorata, veloce, c'è un netto contrasto tra cielo e terra cosa che non è per la versione PC-88 che, tuttavia, mantiene una grafica anche negli esterni molto simile alle versioni su Computer a 16 bit.

La versione Commodore 64 è in linea sia nella grafica sia nella giocabilità con altri simulatori di questo tipo, la versione per il PC-88 è rivelazione perché era un sistema sconosciuto in Europa per una qualità tecnica molto superiore alla concorrenza.



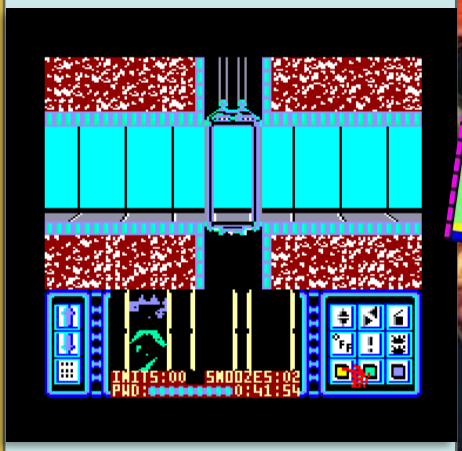
I simulatori di volo sugli 8-Bit sono difficili perché gli scenari spesso non aiutano a dare punti di riferimento. Verde per il terreno, blu per il mare e azzurro per il cielo. Le battaglie sono quasi tutte aeree e difficilmente ci sono installazioni terrestri.
F-15 Strike Eagle, almeno nella versione C64, ha un terreno che mostra una griglia per dare senso alla velocità. La controparte PC-88 invece punta sulla qualità tecnica per dare questa sensazione di volo realistico.



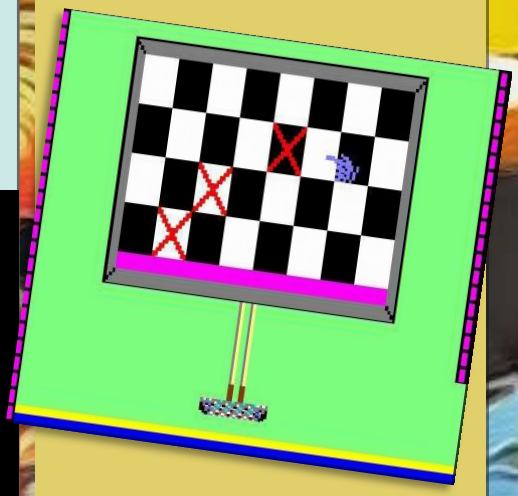
Amstrad CPC (1985, U.S. Gold)

Gold

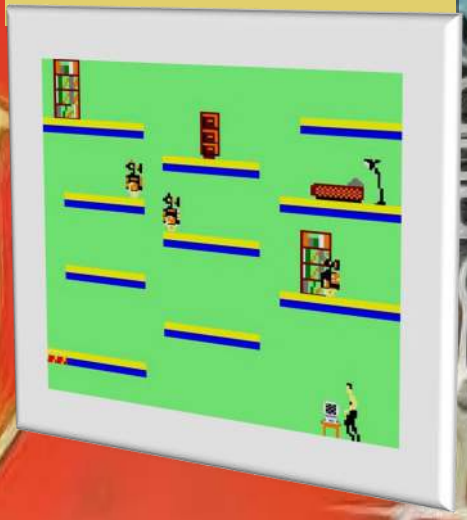
Il professore pazzo Elvin Atombender è riuscito a violare i computer nazionali di sicurezza e quindi tocca a voi riuscire a entrare nella sua impenetrabile fortezza tecnologica e cercare in ogni stanza le parti della password per sventare i suoi diabolici piani di conquista.



Le varie stanze del complesso sono piene di pericolosissimi robot che sparano scariche elettriche mortali, ma sono pericolosi anche toccarli perché venite folgorati all'istante con una energia che vi riduce in cenere.
Se non bastassero questo odiosi robot che corrono sui vari piani appena vi vedono, c'è anche un nemico più subdolo, una grossa sfera che vi segue ad ogni movimento che fate e solo con astuzia potete liberarvene, in quella stanza, per poter continuare a cercare indizi.
Questa sfera può essere distrutta solo se colpisce uno dei robot e se questi non ci sono dovete usare gli ascensori per spingerla in una botola.
Per sventare i piani di Atombender avete solo sei ore di tempo per trovare i 36 pezzi della mappa e la password; ogni volta che morite, vi vengono tolti 10 minuti dal tempo totale. Con questo sistema è come avere vite

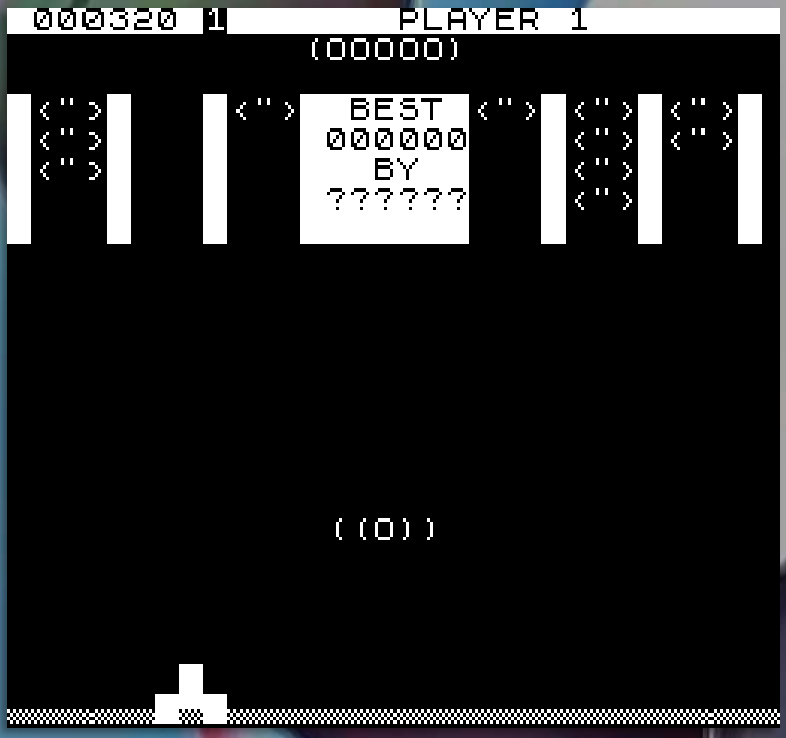


infinite anche se poi a forza di perderle il gioco termina perché finisce il tempo.
L'enigma della mappa è molto difficile e subdolo dato che potete assemblare solo tre pezzi per volta e questi pezzi possono essere anche capovolti e quindi bisogna trovare anche la posizione giusta. Se pensate anche per un attimo di barare usando dei trucchi sappiate che non si può fare perché la soluzione dell'enigma è casuale ad ogni partita.



E' uno dei giochi che forse ha avuto un successo ben oltre le aspettative per una giocabilità più che impegnarsi per terminarlo, lo è per sfidare i robot, la sfera indistruttibile, la stanza della musica. Sconfiggere il nemico è l'obiettivo che interessa meno perché ogni stanza è una sfida nuova ad ogni partita.
Correre, saltare, evitare i robot, analizzare gli oggetti mentre siete in pericolo di vita e fare avanti e indietro per evitare i nemici, cercare i computer, impostare le password per addormentarli e fare quello che volete.

UFO è un gioco spara e fuggi a scorrimento verticale in cui dovete distruggere gli alieni kamikaze prima che vi uccidano facendo attenzione ad evitare i bombardieri neutronici.
Il gioco è basato sull'Arcade *Astro Invaders* e sembra una variazione sul tema dato che ci sono delle differenze sul sistema di attacco dei nemici.
Questi si posizionano in colonna non appena entrano nello schermo e si lanciano verso di voi in una modalità suicida e se non vengono distrutti in tempo, quando colpiscono il terreno esplodono con una deflagrazione tale che se siete troppo vicini venite disintegrati.
Oltre a questi nemici ci sono di tanto in tanto dei bombardieri che lanciano delle bombe che quando colpiscono il terreno, l'esplosione distrugge tutto quello che c'è sullo schermo, voi compresi. Scontato dire che dovete obbligatoriamente evitare che i kamikaze e le bombe neutroniche colpiscano il terreno.
Avete solo tre vite per riuscire a fermare questo attacco alieno suicida.



Sinclair ZX81



Il Sinclair ZX81 non ha niente a che vedere con lo ZX Spectrum. In realtà si tratta di un piccolo computer basato sul processore Zilog Z80 che ebbe un successo notevole arrivando a vendere più di 1 milione di copie.
Lo si poteva comprare già assemblato oppure in un kit da costruire e risparmiare qualcosa sul suo costo.
Tra le curiosità di questa macchina è che alcuni giovani con lo ZX81 riuscirono a penetrare nel super computer Cray-1 che conteneva tutte le informazioni sul test nucleare di Mururoa.
La macchina aveva un registratore di cassette integrato che però creava dei disturbi a video e se il segnale non veniva letto ad un certo volume, il caricamento del programma non andava a buon fine. In questi casi bisognava ricaricare il tutto modificando il livello del volume.
Anche la ROM aveva un grosso bug quando si effettuavano delle Radici Quadrate dando risultati sbagliati. Sinclair però vendeva ugualmente la macchina con il bug della ROM.

Console Forever







Bronze

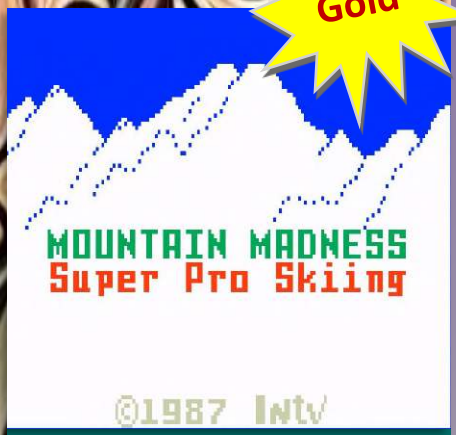
G.I. Joe: Cobra Strike (1983, Parker Brothers - Atari 2600)

Un gioco basato sulla omonima serie TV in cui un gruppo di eroi chiamati "G.I. Joe" devono combattere contro l'organizzazione criminale "Cobra" che voglio conquistare il mondo.
Sono usciti tantissimi giochi per le più svariate piattaforme basate su questa serie e questo gioco per l'Atari 2600 vi permette di scegliere se essere i buoni o i cattivi.
Se decidete di essere i bravi G.I. Joe state addestrando dei nuovi soldati e all'orizzonte appare un enorme cobra che spara veleno e raggi laser con lo scopo di catturare o uccidere i nuovi sodati che state allenando.
Se decidete di essere i cattivi Cobra (nella modalità a 2 o 3 giocatori) dovete catturare quattro soldati prima di essere distrutti dal nemico.
Come G.I. Joe, il gioco è un clone di Missile Command perché il nemico spara raggi e gas per catturare i vostri uomini e voi dovete distruggere questa enorme struttura a forma di Cobra. In più avete uno scudo per proteggere i vostri uomini che dovete spostare manualmente. Sparare e controllare anche lo scudo è quasi impossibile e quindi dovete coordinare le due cose.
Potete sparare a raffica, ma non colpirete il nemico. Dovete invece sparare un colpo per volta e farlo esplodere contro il Cobra.

SuperNES= 7

Il manuale è un po' ambiguo perché anche se vi dice che potete controllare i Cobra lo potete fare solo contro un avversario umano perché contro il computer voi siete G.I. Joe.
Gioco interessante, ma da soli dovete coordinare lo scudo e il cannone a vostra disposizione.

Gold



Mountain Madness: Super Pro Skiing (1988, INTV - Intellivision)

E', come dice il nome, lo sport dello sci in varie discipline in cui dovete percorrere dei tracciati passando tra due bandiere di colori alternati rossi e blu e cercare di arrivare al traguardo il più velocemente possibile. E' uno sport individuale perché pur facendo parte di una squadra non ci si aiuta, ma ognuno pensa a vincere.
Questo gioco ha diverse discipline dello Sci Alpino, tanti tracciati, avete un editor interno per crearne altri personalizzati e in più ha la modalità **Elicopter Skiing.**
Quando dovete scegliere il numero del tracciato che volete fare scrivete 33 e in pratica un elicottero vi porta in cima ad una montagna (di solito è



la più alta di tutte) e voi dovete sciare "fuori pista" (anche se poi in realtà potete anche farlo con la Discesa Libera e lo Slalom) con la sensazione di sciare in un territorio nuovo ed inesplorato.

Non è un titolo estivo, ma è molto carino come giocabilità, divertimento e anche facilità d'uso.
Il gioco di oggi era un altro, ma purtroppo non funzionava e quindi ho ripiegato su questo.

Intellivision= 9

Adoro lo sci come sport e come passione personale e quindi quando i giochi sono fatti bene, pur con visuali che non sono realistiche, il divertimento è assicurato. Questo ha anche tante opzioni, tracciati e discipline tra cui scegliere.



Silver

Charlie the Merc (2000, On the Dole - CD32)

E' un gioco di piattaforme per questa Console di Commodore che tra alti e bassi è riuscita ad avere dei buoni titoli per passare il tempo anche agli appassionati di Amiga che possono vantare anche loro di avere una Console.
Voi siete il nuovo membro di una organizzazione di mercenari, Kalus, nella quale dovete dimostrare di essere alla loro altezza completando delle missioni che vi vengono assegnate e l'esito può essere vittoria o morte.

Usa una grafica che potrebbe essere definita "Super Deformed" che ha avuto il suo massimo successo sulle Console Giapponesi e che nel tempo ha trovato sempre più appassionati di questo genere.
Ogni missione è preceduta da un briefing e poi pronti all'azione.

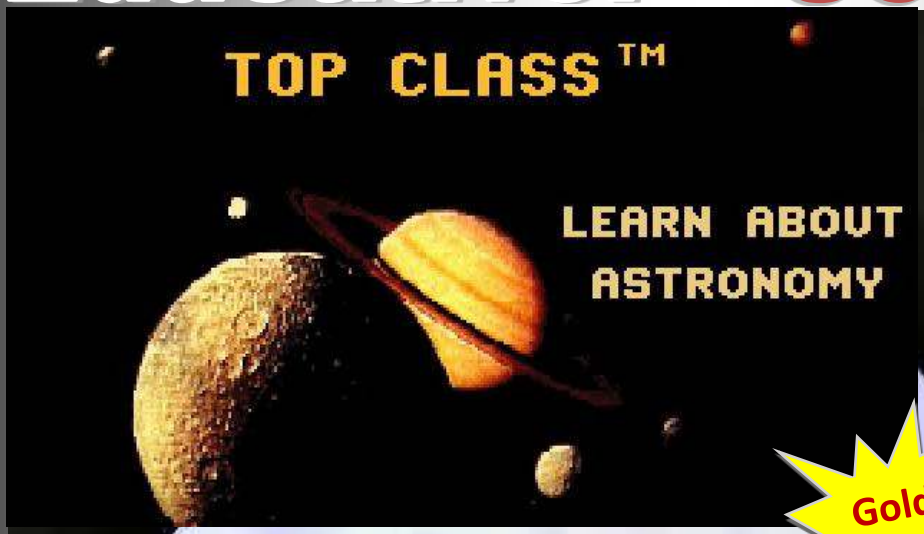


Siete armati con una pistola e avete un po' di energia per resistere agli attacchi nemici.
Non è un gioco in cui bisogna gettarsi all'arrembaggio perché non ne uscite indenni, ma cercare anche di trovare un modo per uccidere il nemico senza perdere troppa energia o vite.
Forse non è un gioco da CD32, tuttavia, la grafica super deformed è molto dettagliata perché i personaggi sono fatti bene e ricchi di particolari anche i più minuti.

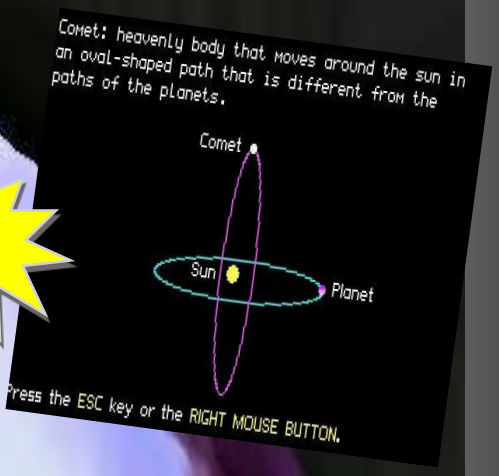
CD32= 8

**Non è forse il miglior gioco per questa Console. E' un ibrido tra un Beat'em Up un gioco di piattaforme, ma non è una brutta idea.
Bella la grafica Super Deformed che ormai è diventata comune perché usata un po' da tutti e permette allo stesso tempo una qualità probabilmente unica nel suo genere.**


Education
Shift



DOS, 086, 640k, VGA
(1993, Compedia)



Gold

La serie Learn About vi porta nel mondo della scienza e ad imparare tutto quello che c'è da sapere sull'Astronomia che riguarda lo studio del nostro Sistema Solare e qualche accenno all'Universo. E' un argomento che piace a tutti senza distinzione di età.

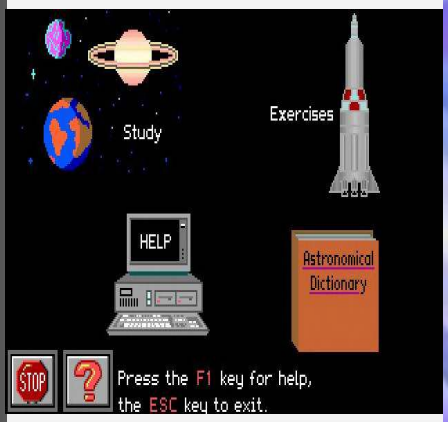
E' un educativo per gli scopi che si propone, ma non è detto che sia per bambini anche se il materiale solitamente in questo genere è molto semplice, il testo è chiaro e ci sono tante animazioni.

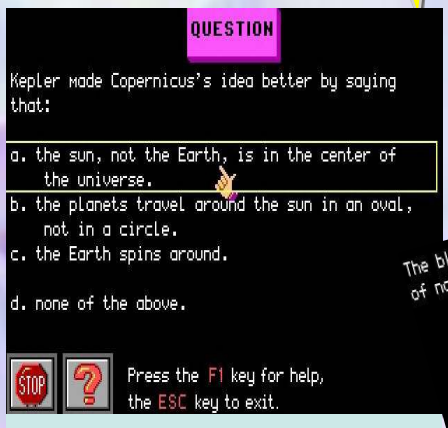
Ovviamente l'impostazione del programma è sempre la stessa: una parte di studio divisa, in questo caso, in 7 capitoli da leggere e guardare e alla fine di ciascuno di essi avete un breve questionario se avete capito cosa avete letto e guardato. Come sapete un gioco educativo non è un insegnante di scuola e quindi se sbagliate non succede nulla, però dopo qualche tentativo andato a vuoto vi suggerisce la risposta giusta.

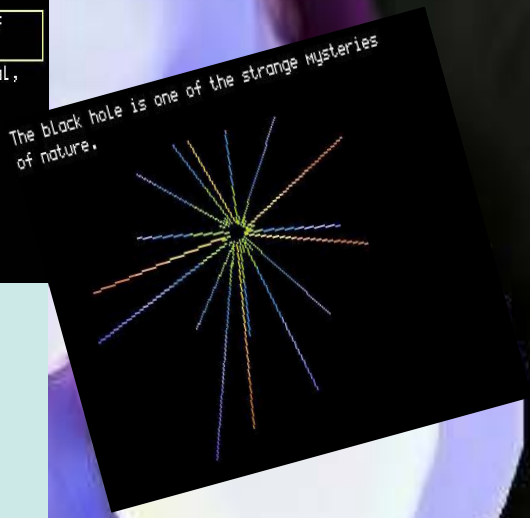
La sezione "Esercizi" ovviamente sono domande che si riferiscono ai quei 7 capitoli e se non li leggete tutti non potete completare il vostro compito.

Se avete ancora fame di conoscenza avete anche un dizionario astronomico anche se le voci sono molto poche, ma vi da comunque delle informazioni aggiuntive.

Il programma è molto vecchio e considera ancora Plutone come il nono pianeta, ma oggi non lo è più perché è stato declasso a mini pianeta e anche per il fatto che si trova molto più lontano rispetto a tutti gli altri.









DOS= 9

Un eccellente educativo su un argomento che piace a tutte le età e poi ogni spiegazione ha la sua animazione che lo rende ancora più affascinante. Non richiede un PC potente, ma l'importante è avere una VGA.

Box Art: Copertine in 3D

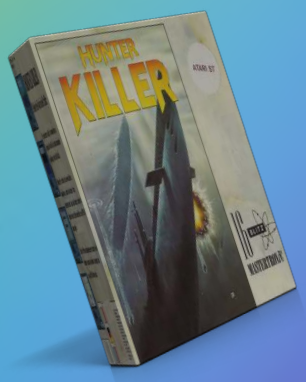












Volume 7, Numero 7
Luglio 2021

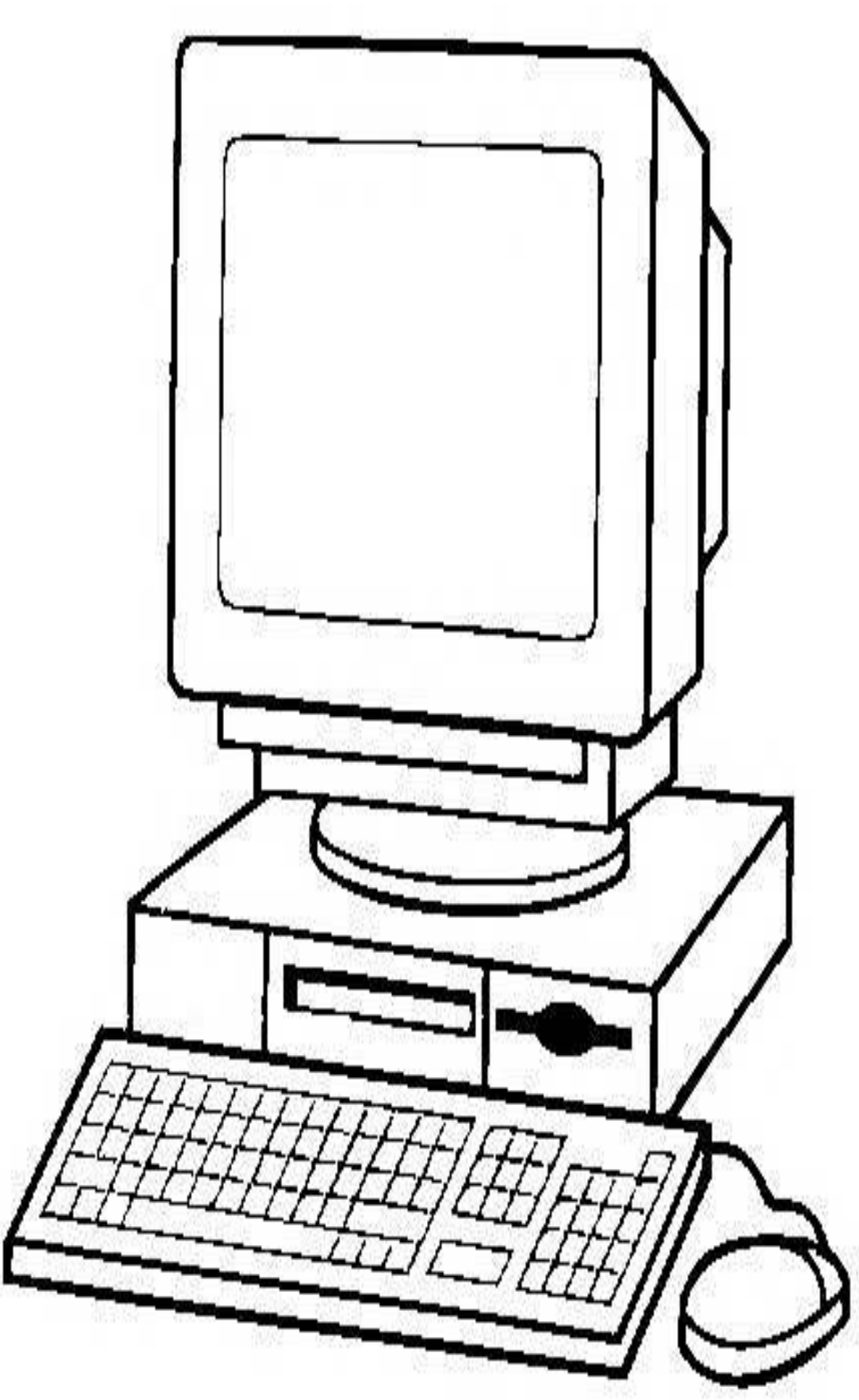
REV'N'GE!



Top 3

Dinastopoly	
Battle Isle	
Mortal Kombat	

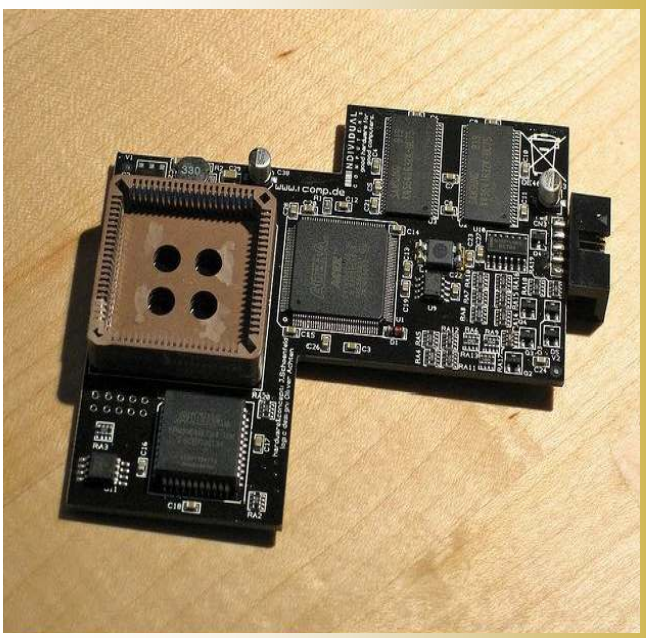

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Flicker Fixer per Amiga

La risoluzione interlacciata dello schermo è composta da 2 immagini: una è formata da linee pari e l'altra da linee dispari.
Queste due immagini sono inviate al monitor con una frequenza di 1/50 di secondo ciascuna (invece che a 1/25 di secondo per una risoluzione non interlacciata) e l'occhio percepisce questo rapido cambiamento dell'immagine come una forma di sfarfallio.
Per limitare questo effetto sgradevole si poteva usare un monitor ad alti livelli di fosforo, ma questi ultimi tendevano a creare numerosi problemi in prossimità dei colori lasciando delle "tracce" in ciascun movimento su schermo.
Come si poteva risolvere il problema?
La soluzione ideale era una scheda **Flicker Fixer** che s'installava nella porta video degli Amiga 2000 e A4000, mentre gli Amiga 3000 ne erano già provvisti di serie.
Certe schede per Amiga 500 e Amiga 1200 s'installavano su Denise o Lisa ed erano supportate.





Funzionamento del Flicker Fixer:
Queste schede usavano una memoria speciale di diversi MB nei quali veniva memorizzata l'immagine corrente. Non appena veniva generata la seconda immagine, la scheda inseriva le linee pari nella sua memoria con le linee dispari dell'immagine inviate da Denise o Lisa a 15,75 KHz.
Questa nuova immagine formata dall'addizione delle due precedenti veniva restituita a 31,5 KHz sull'uscita della scheda. Era comunque necessario avere un monitor che supportasse queste frequenze.
Un altro tipo di scheda era lo **Scan Doubler** che semplicemente raddoppiava la frequenza di uscita da 15,75 a 31,5 KHz per permettere l'uso di schermi VGA su Amiga, ma non risolveva il problema dello sfarfallio.


Al prossimo incredibile numero
#125
Agosto 2021