REV'n'GE! #126

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro
25 Settembre 2021
Retro Emulator Vision and Game Volume 7 Numero 9

Apocalypse Now

Uno sparatutto in elicottero che vi farà divertire parecchio

Victor Lumes

Un'avventura grafica promozionale per Amiga

ALTRE RECENSIONI: Andy Capp: The Game * Chicago 90 * Winter Olympics * Dick Tracy * Harvey's Smith Showjumper * Qix * Heavy Metal L-Gaim * Odyssey * Intgrigue a la Renaissance * Jigsaw * Silly Knight * Oil's Well * Pyramid * Gran Prix Circuit * Zeppelin * Vroom * Balade au Pays de Big Ben * 3D Emotion

RECENSIONI CONSOLE: QBert * Alien Brigade * Astro Wars II

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 126

Il mese di Settembre annuncia la fine dell'Estate, ma il tempo è stato generoso così come il caldo e quindi abbiamo potuto ancora godere di belle giornate al mare, in piscina o al fresco della montagna. REV'n'GE! non riposa mai ed è sempre pronta farvi leggere, è vero, sempre cose che avete sicuramente già letto in passato, ma sotto un altro punto di vista, con il nuovo sistema di giudizio che mi piace anche se per alcuni giochi bisogna inventarsi qualcosa dato che non è possibile fare gli stessi calcoli o applicare gli stessi parametri.

La sezione Amiga NG in questo numero non c'è perché non ho trovato nulla di interessante o di nuovo da recensire e anche per il fatto che non scelto in tempo cosa fare e quindi due pagine in meno.

Facevo un conto che senza questa sezione di vecchie recensioni fatte nei primi 24 numeri, la fanzine ritornerebbe ad una trentina di pagine e un po' mi dispiace perché vorrei continuare a farvi leggere almeno 40/45 pagine.

Buona Lettura



ANTEPRIME #127



Android Control - Commodore 64

E' un gioco arcade a scorrimento laterale in cui voi guidate un Androide in una base conquistata dagli Alieni per scoprire le loro intenzioni.



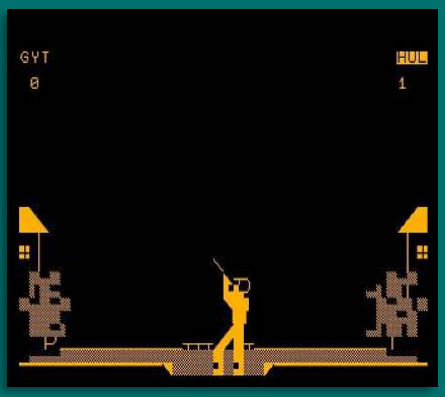
Highway Patrol - Amstrad CPC

Siete un poliziotto che deve inseguire vari criminali in una corsa automobilistica e obbligarli a fermarsi con le buone oppure usando il vostro fucile.



GP World - MSX

Una corsa di Formula 1 con una visuale in prima persona dove forse la grafica non è entusiasmante come vi potreste aspettare da un titolo di questo tipo.



Skeet - Commodore PET

Dovrebbe essere il gioco del "Tiro al Piattello" in questa rivisitazione a 8-bit.
Questa volta l'ho scelto perché appena vista l'immagine mi ha ispirato.

ANTEPRIME #127



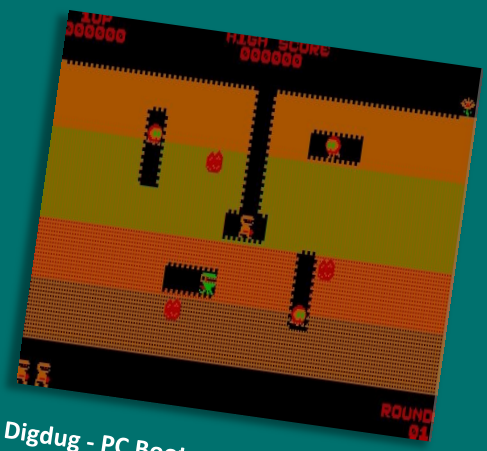
Oberon 69 - Amiga

Questo titolo l'ho scelto perché la grafica è molto colorata, però mi da la sensazione di una produzione fatta in economia, di fretta e furia, sacrificando ogni cosa. Vediamo se sarò smentito o no dalla prova sul campo.



Iznogoud - Atari ST

Il titolo è scritto esattamente come si pronuncia e già dovreste capire il livello di umorismo generale. E' un'avventura grafica 2D a finestre un po' come "Batman the Caped Crusader" con divertimento ad ogni passo.



Digdug - PC Booter

Un classico Arcade che arriva anche su computer per cercare di dare al giocatore la stessa voglia di sfida che ha provato con l'originale.



F-15 Strike Eagle II - Amiga/DOS

Ripescaggio di questo bellissimo simulatore di volo militare in cui Amiga e PC si sfidano a suon di poligoni, colori e velocità.

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

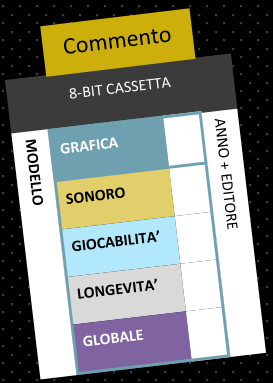
Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

Sommario Numero 126 — Settembre 2021

3D Emotion	Hardware	**43**
Andy Capp: The Game	Commodore 64	**9**
Apocalypse Now	Commodore 64	**8**
Balade au Pays de Big Ben	DOS	**38**
Chicago 90	Amstrad CPC	**10**
Dick Tracy	ZX Spectrum	**12**
Grand Prix Circuit	Commodore +4	**24**
Harvey's Smith Showjumper	MSX	**13**
Heavy Metal L-Gaim	PC 88	**15**
Intrigue a la Renaissance	Atari ST	**18**
Jigsaw	Apple IIGS	**19**
Odyssey	Amiga	**17**
Oil's Well	Commodore PET	**23**
Pyramid	Atari 8-Bit	**24**
Qix	Atari 8-Bit	**17-18**
Silly Knight	DOS	**21**
Victor Lumes	Amiga	**23**
Vroom	Amiga/DOS	**32-33**
Zeppelin	Amiga/DOS	**30-31**
Winter Olympics	Commodore 16	**11**






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



Gold

Apocalypse Now ha un nome da film anni 90 e forse ne ricorda uno, ma è un titolo di un videogioco che sicuramente attrae curiosità per questa associazione a qualche produzione cinematografica e poi quando iniziate a giocare inizialmente è molto sottovalutato perché la grafica non mostra il meglio della piattaforma. Non fatelo perché è un eccellente videogioco di azione.

Mi sono sempre piaciuti gli elicotteri e molti giochi basati su questi veicoli non sempre vi tengono incollati al monitor a lungo. Alcuni sono puramente arcade da sala giochi in cui



bisogna distruggere ogni cosa sullo schermo, raccogliere bonus per potenziare l'elicottero e poi bisogna sconfiggere un boss di fine livello per accedere ad uno più difficile.

Apocalypse Now è molto diverso da quei sparatutto impostati come Coin-Op, primo perché è una produzione tutta Italiana e poi perché pur rimanendo uno sparatutto è impostato per completare l'unica e lunga missione.

Lo scenario è la guerra tra Stati Uniti e Vietnam e voi siete un elicotterista solitario e volontario per distruggere le fabbriche militari nemiche e proteggere la vostra portaerei dalla corazzata che il nemico sta costruendo in segreto.

La nave appoggio serve per riparare i danni che subite e per rifornirvi di bombe necessarie a distruggere gli obiettivi.

Durante la vostra ricerca delle fabbriche di tanto in tanto la vostra portaerei viene attaccata dai bombardiere nemici, ma il computer vi avverte e voi velocemente dovete difenderla per evitare che venga distrutta.

Se la perdete non succede nulla, ma rimanete da soli in territorio nemico e per rifornirvi di bombe dovete atterrare negli aeroporti nemici, ma il vostro elicottero non potrà essere



riparato dai danni e vi rimane solo la vita in corso. Per giocare con 3 o più vite dovete avere la portaerei.

Lo scopo è multiplo perché dovete distruggere tutte le fabbriche nemiche, proteggere la vostra nave appoggio e distruggere la corazzata nemica.

Nella parte basse avete un pannello con il radar, l'indicatore di dove si trova la portaerei, l'indicazione dei danni subiti, delle bombe a disposizione, le fabbriche da distruggere e il numero degli elicotteri che vi rimangono.

Per distruggere le fabbriche dovete lanciare tante bombe, ma prima di tutto dovete liberare la zona da difese antiaereo e altri veicoli militari. La difficoltà è ben calibrata.

E' essenzialmente uno sparatutto, ma costruito per completare una missione importante divisa tra vari obiettivi secondari sparsi su tante isole e questo vi porta anche ad esplorare lo scenario in corso sempre controllando i danni e le bombe e alla prima occasione ritornare alla base.

La grafica è bella perché pur minuta e semplice è dettagliata nelle animazioni del vostro elicottero, il fumi che escono dalle fabbriche, e scie delle barche sull'acqua.

Anche il sonoro, limitato ai rumori del rotore, delle armi e della battaglia fa bene il suo dovere.

8-BIT CASSETTA

COMMODORE 64			1985, MANTRA
	GRAFICA	9	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	



Silver

Due personaggi dei fumetti, marito e moglie, nella loro vita quotidiana che rappresentano un po' la coppia in cui il marito svogliato vuole divertirsi e la moglie indaffarata a mettere a posto la casa e a far le pulizie. Il loro rapporto è tale che le loro storie diventano barzellette su diverse riviste, soprattutto, quelle enigmistiche perché rappresentano situazioni, si, surreali, ma anche cose che possono succedere.

Il gioco in questione è **Andy Capp: The Game** e come dice il titolo è una trasposizione in digitale di queste storie che come nel fumetto è stato realizzato in bianco e nero per riprendere quello charme originale con i personaggi disegnati in maniera eccellente, mentre le case e vari negozi sono forme semplici, ma allo stesso tempo servono per rendere le storie credibile e realistiche.





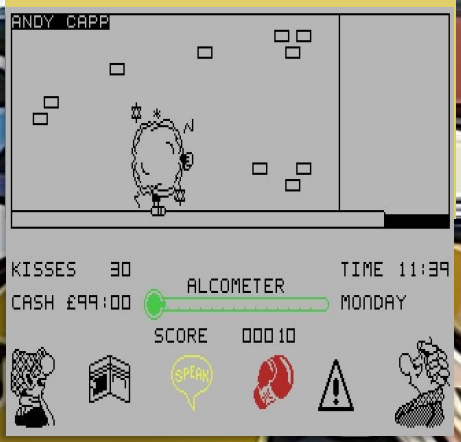
L'avventura è a scorrimento laterale in cui vivete giorno dopo giorno delle missioni in cui dovete fare dei servizi che vostra moglie vi chiede e siete sempre liberi di accettare oppure fare quello che volete: andare al bar e ubriacarvi.

Il gioco vi lascia libertà di fare un po' quello che vi pare, tuttavia, avete delle limitazioni: c'è un alcometro che misura il vostro stato di sobrietà e va tenuto sempre al massimo (siete ubriachi cronici e il gioco termina se non avete più alcol nel corpo), soldi per le spese giornaliere e un numero limitato di "baci". Quest'ultimi sono una specie di arma in senso buono perché li potete usare per bloccare una personaggio e interagire.

Come tutte le avventure avete anche in questa una serie di verbi rappresentati da icone per interagire con cose e personaggi: un portafoglio per pagare da bere, da mangiare o comprare degli oggetti, una vignetta per parlare con i personaggi, un guantone per fare a pugni e un punto esclamativo per accedere all'inventario per esaminare e/o usare un oggetto.

Come nella realtà c'è un orologio che è importante perché alcuni negozi hanno degli orari di apertura e quando è notte, dal menu delle opzioni, potete scegliere di dormire (insomma, un gioco divertente, ma reale in tante cose anche se tutto in maniera umoristica).

Con vostra moglie il rapporto è conflittuale e ogni volta che vi incontrate finisce a pugni e lei che vi porta via un po' di denaro. Sempre divertentissime queste scene animate stile cartone animato.



E' un'avventura grafica arcade in cui avete libertà di movimento e fare quello che volete stando sempre attenti che dovete bere per rimanere in vita.

I bar, che sono determinanti per la vostra salute, non sono sempre aperti e quindi dovete stare attenti che fare a botte porta via energia e quindi evitare di incontrare vostra moglie che vi pesta ad ogni occasione. Dovete cercare di arrivare in orario per bere il vostro drink preferito (sempre che vostra moglie non vi porti tutti i soldi che avete).

E' tutto ben calibrato per permettervi una giocabilità davvero eccellente anche se dopo un po' diventa noioso.

8-BIT CASSETTA/DISCO

COMMODORE 64	GRAFICA	9
	SONORO	7
	GIOCABILITA'	9
	LONGEVITA'	7
	GLOBALE	8
1987, MIRRORSOFT		



Bronze

Chicago 90 è un gioco difficile da definire, ma direi una corsa automobilistica tra le strade della città che è indicata nel suo nome in cui lo scopo cambia in base a chi scegliete di essere: un gangster oppure un poliziotto.
Nel primo caso dovete scappare guidando tra le varie strade piene di traffico per fuggire dalla polizia che vi insegue e cercherà di catturarvi; nel secondo caso dovete fare esattamente la stessa cosa, ma cercare di catturare il criminale facendo attenzione a non fare incidenti e perdere così questa sfida.
Sullo stesso dischetto ci sono due versioni Amstrad CPC. Una è per il 464 e l'altra per il 6128 che lo sfrutta per una migliore qualità e per avere meno caricamenti (i 128k di memoria su molti 8-Bit era solitamente un sonoro migliore e caricamenti più veloci; raramente cambiava drasticamente la grafica).



La visuale è isometrica per dare una maggiore profondità allo scenario e mostrare anche più cose sulla strada e quello che la circonda cercando anche di non sacrificare la giocabilità.
Dopo un inizio un po' difficoltoso per la visuale cominciate a prendere confidenza con i comandi e dovete fare pratica perché le strade sono molto strette. Dato che non sono segnate le corsie dovete trovare la posizione giu-



sta per non fare incidenti con le altre auto.
Il computer che gestisce il traffico cittadino non è molto furbo e infatti se andate piano vi vengono addosso e non si fermano nemmeno davanti alla polizia tanto che se siete i poliziotti perdete il vostro criminale e se siete quest'ultimo verrete catturati senza pietà grazie all'aiuto degli involontari cittadini.
In entrambe i casi potete sparare per fermare l'avversario e se distruggete un auto o rimanete imbottigliati nel traffico potete cambiare automobile premendo un tasto da 1 a 6.
Se andate troppo veloci in un rettilineo, vicino ad una curva l'auto farà una derapata in automatico, tuttavia, dovete cercare di controllare questa cosa perché altrimenti rischiate di finire contro un muro.
Sulla stupidità di cui parlavo prima ho notato che se finite contro un muro anche l'auto dei cittadini (sono tutte gialle nella versione 464) fanno la stessa cosa invece di rallentare e cambiare direzione.
Avete una mappa molto utile che vi permette di vedere quando c'è una curva e quindi affrontarla derapando oppure rallentando. Ovviamente per il tipo di gioco dovete andare alla massima velocità.

Un gioco un po' dubbio perché è un labirinto isometrico in cui correre con l'auto in cerca di fuga in un caso o l'arresto del criminale nell'altro.
La città è fatta bene, tante strade, incroci e traffico in cui destreggiarsi e partita dopo partita può diventare più interessante perché cominciate a capire come funziona la guida.
Per vincere dovete correre alla massima velocità e non sempre poi riuscite a gestire l'auto visto anche la stupidità del computer a mettervi i bastoni tra le ruote.

8-BIT DISCO

AMSTRAD CPC 464/6128

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5

1989, MICROIDS

Winter Olympics



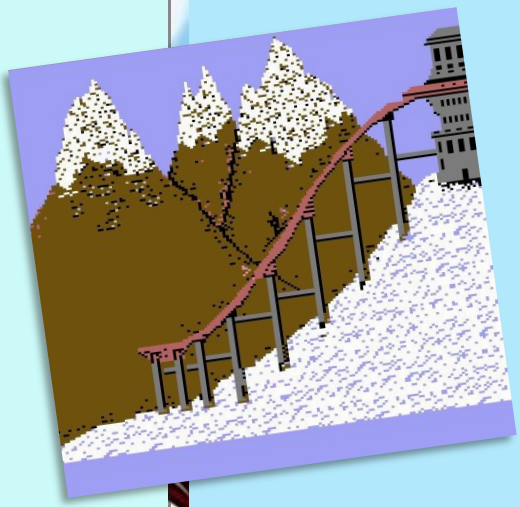
Winter Olympics arriva proprio alla fine dell'estate e a ridosso di un mese in cui riprendono queste attività invernali in preparazione a questi eventi che poi si terranno nei mesi successivi.
Le specialità in cui cercherete di vincere una medaglia sono sei (stranamente solo cinque nella versione Atari 8-Bit):

1. **Speed Skating**
2. **Sky Jump**
3. **Cresta Run**
4. **Slalom**
5. **Curling**
6. **Downhill Skiing**

Manca l'entrata del pedoforo che accende la fiaccola Olimpica e secondo me avrebbero dovuto includere questa animazione. I vari eventi non sono sequenziali e potete iniziare da quello che volete.



Alcune specialità hanno una difficoltà elevata perché bisogna muovere il joystick a destra e sinistra con una certa tecnica e non semplicemente smanettare come dei forsennati. Ogni specialità va provata e riprovata, ma vi invito a non tentare **Speed Skating** perché non uscite dal gioco fino a quando non tagliate il traguardo e se non capite come muovere il joystick farete prima a resettare il computer.
In **Sky Jump** partite da un trampolino e dovete fare un salto cercando di arrivare il più lontano possibile e non cadere per terra.



Cresta Run è il buon vecchio "Bob" in cui dovete percorrere un tracciato senza rovesciarvi rovinosamente.
La corsa la vedete in terza persona nella piccola finestra, mentre tutto lo schermo mostra la mappa che vi mostra in anticipo quali curve devono essere affrontate in maniera più aggressiva e quali con prudenza.
In questa gara la forza di gravità vi spinge verso l'esterno e dovete cercare a tutti i costi di rimanere sul tracciato.
Slalom è forse una delle specialità dello sci alpino più belle, tuttavia, una difficoltà assurda per la visuale e i pixel. Non esisteva ancora il concetto di un oggetto dietro o davanti un altro e quindi rischiate di colpire una bandiera mentre vi state muovendo per passare in mezzo a due di queste.
Curling è una specie di gioco delle bocce in cui dovete lanciare delle palle su una pista ghiacciata più vicino possibile un bastone (nella realtà è molto più complicato).
L'ultima specialità è **Downhill Skiing** che tra le discipline dello Sci Alpino è quella più spettacolare perché è una corsa di velocità pura in un tracciato che ha poche porte e molti salti. L'unica cosa richiesta in questo evento è saper gestire la velocità per non uscire di pista e cercare di passare tra alcune porte obbligatorie.
In realtà è più una *discesa fuori pista* perché il percorso è formato da passaggi tra gli alberi.
Anche questa specialità soffre dello stesso problema dello Slalom perché basta sfiorare un pixel per perdere.
Alcuni eventi sono gestibili tranquillamente, mentre quelli più famosi tra quelli invernali sono frustranti.

La parte estetica è fatta abbastanza bene perché comunque è nei limiti del Commodore 16 che è una via di mezzo tra un Vic-20 e un Commodore 64.
Le specialità più belle e quelle più interessanti sono quelle peggio realizzate soprattutto per la gestione dei pixel.

8-BIT CASSETTA, Espansione 16k

Commodore 16

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,2

1986, TYNESOFT

DICK TRACY

Dick Tracy è un gioco di azione basato sul film del 1990 (a sua volta adattatato dal fumetto originale) con protagonisti Warren Beatty e Madonna.
Ovviamente questa trasposizione da film a videogioco è complicata perché in pochi livelli bisogna comprimere l'intero film usando solo le scene di combattimento, cercare di mantenere fluida la storia e farvi immedesimare nel protagonista rivedendo mentalmente il film attraverso queste poche scene.



Di solito non tutti riescono in questa impresa, soprattutto gli 8-Bit, perché alle volte i film di questo tipo hanno tante sequenze che creano la storia e l'atmosfera che per motivi tecnici non possono essere inserite.
Tornando al gioco voi siete un poliziotto che, attraverso cinque livelli, deve uccidere tutti i criminali con un variegato arsenale di armi.
Alla fine di ciascuno di essi c'è un boss da sconfiggere e alla fine affronterete il cattivone che Dick Tracy deve eliminare.

Variegato arsenale di armi? Io non so su quale versione, ma di certo non sullo Spectrum!
Inizialmente avete solo i vostri pugni come arma anche quando entrate in città e i nemici appostati alle finestre vi sparano mentre allo stesso tempo dovete prendere a pugni quelli sulla strada. Alcuni di questi armati di pistola, una volta sconfitti potete usarla voi con, tuttavia, proiettili limitati.
Anche armati le buscate perché durante i secondi in cui prendete la mira vi beccate un pugno oppure un proiettile sparato da una finestra vi sfiora i piedi.
Tutto quello che è Dick Tracy in questa versione è un picchiaduro progressivo in cui dovete arrivare in fondo al livello prendendo a pugni o evitando i gangster. Affrontandoli potete avere una pistola per difendervi meglio, ma quelli alle finestra è un problema perché non c'è una posizione di sparo in verticale.
In pratica funziona un po' come nelle conversioni a 8-Bit casalinghe di Robocop in cui bisogna saltare e poi tirare su la levetta del joystick e sparare in alto e colpire quelli alle finestre.



Avete un joystick che supporta un solo tasto, la levetta in su equivale a saltare e quindi non avete nessuna posizione per sparare in verticale o in diagonale.
La grafica in movimento è in bianco e nero con fondali dello stesso colore, tuttavia, ben dettagliata con animazioni ricche di particolari e fluide.
Il sonoro è assente e la giocabilità è sulla sufficienza, ma alla fina è un brutto gioco.



8-BIT CASSETTA			
ZX SPECTRUM	GRAFICA	7	1990, TITUS
	SONORO	S/V	
	GIOCABILITA'	6	
	LONGEVITA'	5	
	GLOBALE	4,5	



Gold

mappa. Non avete indicazioni sul terreno o delle numerazioni delle barriere. Il vostro punto di riferimento è la mappa.
Integrato avete un editor di tracciati, potete modificare il cavallo e altre impostazioni.
Buona cavalcata!

Lo sport è davvero un genere molto variegato perché c'è ne è uno adatto per chiunque anche quelli meno conosciuti, ma questo in particolare deve essere praticato da chi ama profondamente i cavalli e non è uno sport facile.

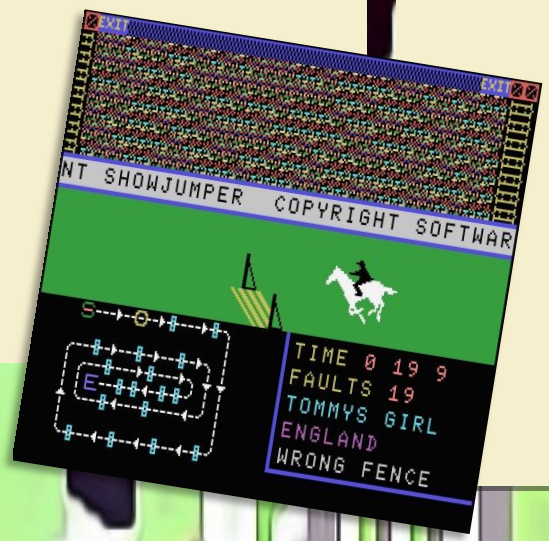
In **Harvey Smith's Showjumper** siete il fantino che da il nome a questo gioco e che ha praticato questo sport per 30 anni con anche una partecipazione ai Giochi Olimpici Estivi pur non vincendo una medaglia.

Lo scopo del gioco è quello di partecipare a 12 gare in cui dovete saltare delle barriere lungo un percorso e lo dovete fare in ordine perché altrimenti venite squalificati oppure perdete dei punti che poi vi vengono sottratti quando tagliate il traguardo.

Il protagonista è in realtà il cavallo che voi controllate attivamente decidendo la velocità e il salto che deve essere fatto al momento giusto perché se non siete precisi il cavallo si rifiuta di farlo oppure può accadere che vi lanci per terra e quindi sono altre penalità. E' uno sport non solo molto tecnico (i punti sono dati in base a questo valore), ma dovete anche terminare il tracciato nel minor tempo possibile.

La visuale è isometrica perché dovete spostarvi con il cavallo in base a quello che vedete nella mappa.





Un ottimo gioco che ha una grafica molto ben fatta sia nei colori sia nelle animazioni, un buon sonoro con una melodia ben azzeccata ed effetti sonori nella norma.
La giocabilità è molto buona perché i salti non sono difficili e dovete solo fare un po' di pratica per capire il momento giusto in cui farli.
Ci sono 12 percorsi che rappresentano la difficoltà perché alcuni tracciati sono molto complessi e ci sono un sacco di barriere da saltare.

8-BIT CASSETTA			
MSX	GRAFICA	9	1985, SOFTWARE PROJECTS
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

QIX

Gold

Giocabilità ottima, difficoltà ben calibrata perché dipende da come decidete di agire sullo schermo e la grafica è comunque molto buona perché è fedele all'originale.
Non è un gioco facile, però una volta iniziato ci farete tante partite perché comunque è qualcosa di diverso dal solito e piace un po' a tutti.

QIX è un gioco arcade in cui siete un pixel che corre lungo i bordi dello schermo e il vostro scopo è quello di creare delle forme geometriche tra quadrati e rettangoli e colorarli per riempire il 65% dello schermo e poi passare ad uno teoricamente più difficile.
Scritto così sembra banale e semplice, ma a rendervi la vita complicata sullo schermo c'è un nemico volante rappresentato da delle linee che se vi toccano perdete una vita. Questo alieno non è da solo perché al suo servizio ha degli aiutanti che vi seguono sui bordi dello schermo e su ogni forma che create obbligandovi a stare sempre all'erta.
Avete due modalità per colorare lo schermo: lenta e veloce. La prima genera un tipo di colore e l'altra un altro.



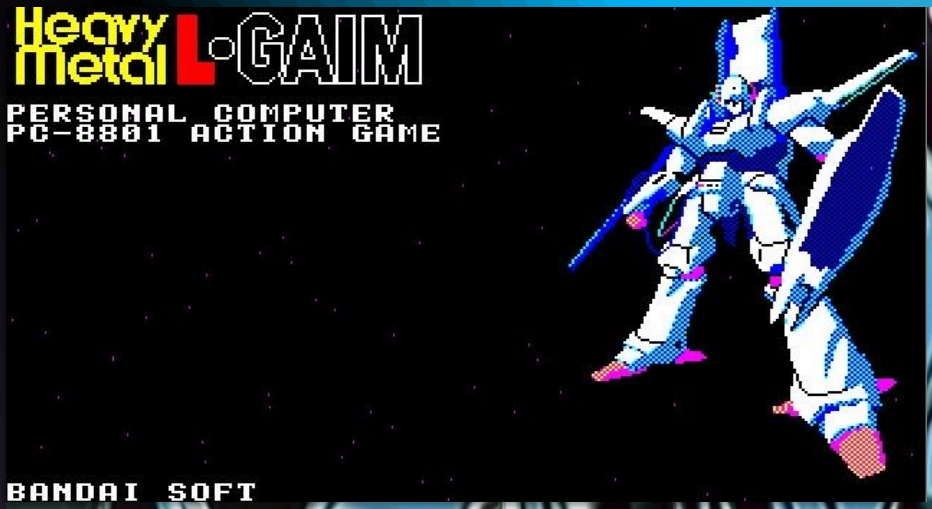
Questa scelta è solo estetica per avere sullo schermo una composizione colorata; il vostro unico scopo è completare la missione cercando di evitare Qix e i suoi Sparks.
Se queste due minacce non sono abbastanza ce ne è un'altra: se iniziate a disegnare e vi fermate perché non sapete cosa fare si genera uno Sparks che vi insegue e vi distrugge. Una volta iniziato a disegnare non potete tornare indietro, ma terminare quello che avete iniziato.

Un gioco che oltre essere di azione è anche un rompicapo perché dovete passare di livello coprendo una buona parte dello schermo evitando di farvi colpire dai nemici.
Un titolo molto famoso che è stato convertito per svariate piattaforme casalinghe sia Computer e Console, vari remake e rimasterizzazioni.



Ci sono due versioni dello stesso gioco per l'Atari 8-Bit. Quello che cambia è l'interfaccia leggermente diversa, i colori sullo schermo e la percentuale di completamento.

8-BIT CARTUCCIA			
ATARI 8-BIT	GRAFICA	9	1982, ATARI
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	



A me personalmente piace nella grafica e nelle animazioni di agganciamento dello Spiral Flow al Robot, ma la difficoltà è esagerata. Io non sono mai riuscito a superare la prima scena anche in svariate partite. La foto che trovate è presa da Internet e quindi provateci se siete in grado di finirlo. Sicuramente è da provare.

Heavy Metal L-Gaim è uno sparatutto a scorrimento verticale Giapponese basato sull'omonimo anime fantascientifico con enormi robot alti circa 18 metri. Era una moda di quegli anni di creare serie TV su questo tema come *Gundam* o *Macross* che più o meno usavano dei robot di queste dimensioni.



Il videogioco riprende la serie attraverso solo tre scene principali in cui voi nella prima guidate lo *Spiral Flow*, ossia l'astronave che in molti cartoni animati è quella che si agganciava al robot principale e poi lo guidava come il *Mech Patrol* di *Daitan 3*.

L'area di gioco è un po' strana perché avete al centro dello schermo un effetto tipo tunnel spaziale in cui i nemici arrivano e dovete distruggerli tutti e terminata la prima scena assistete ad una animazione in cui la vostra astronave si aggancia al vostro Robot nelle sue spalle e affrontate così la seconda scena che è più difficile perché avete anche una nuova arma che serve per colpire altri tipi di nemici che con il vostro laser non potete.

Nella terza scena non ci sono altre animazioni, ma il vostro robot è ancora più potente.

La difficoltà è molto frustrante perché la velocità del gioco è troppo alta e quindi i nemici sfrecciano per lo schermo e i loro proiettili sembrano pioggia con una difficoltà sia nel colpirli sia evitarli.

Ovviamente questa scelta è dovuta al fatto che avete solo tre scene che rappresentano i 54 episodi dell'anime e quindi la difficoltà dovrebbe essere un incentivo per rimanere più a lungo possibile su questo titolo.



Dovrebbe piacere agli appassionati dei cartoni animati dedicati ai Robot giganteschi con i veicoli che si agganciano per attivarli.

L'idea è buona però forse un po' troppo difficile soprattutto per la velocità che mi sembra un po' esagerata e che vi complica la vita quando cercate di evitare i nemici.

8-BIT DISCO			
NEC PC-8801	GRAFICA	8	BANDAI SOFT
	SONORO	6	
	GIOCABILITA'	5	
	LONGEVITA'	5	
	GLOBALE	6	

REV'n'GE!

RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Bronze

Odyssey è un gioco di piattaforme con tantissimi enigmi da risolvere e vi porta in un mondo epico fantasioso con una trama un po' contorta perché la vostra famiglia ha sempre avuto rapporti conflittuali. Dopo che vostro zio ha ucciso vostro padre per poter diventare il sovrano del regno, vi manda in esilio per evitare che voi possiate sfidarlo per riprendervi quello che vi spetta di diritto.
Pur essendo lontani da casa decidete di tornare e uccidere questo essere malvagio, ma la forza della spada non è sufficiente ed è richiesta la potenza di alcuni cristalli che sono sparpagliati per tutto il regno.
Dovete conquistare sette enormi livelli non sono sequenziali e quindi potete iniziare da quello che volete. Alcune isole però richiedono delle abilità speciali e quindi dovete andare a cercare quelle liberamente esplorabili nella forma umana.



Nei vari livelli troverete diverse sotto missioni da fare.
Tutte queste difficoltà da superare servono per sbloccare l'abilità del giocatore di trasformarsi in un animale il quale ha delle specifiche abilità che vi permette di superare degli ostacoli che come essere umano non potete fare.
Ogni livello è un isola con il nome di un animale e conquistandolo ricevere questo potere di trasformazione. I livelli multi direzionali trovando tutti i cristalli che ci sono e risolvendo degli enigmi che alle volte sono semplici come, ad esempio, portare un oggetto da un posto ad un altro.





Davvero bella la schermata di selezione delle isole con la mano animata che vi fa scegliere quella che vi interessa. Da qui potete anche salvare e caricare una partita.
La grafica è carina, minuta, ma molto curata e dettagliata con buonissimi colori. Le animazioni abbastanza buone.
Il sonoro è solo nella schermata del titolo e poi lascia posto ad effetti sonori pochi come quantità.

DISCHI= 2 | **HD INSTALL**= NO | **KICK**= 1.3
LINGUA= ENG | **CHIP**= OCS | **MEM**= 1MB
CONTROLLO= JOYSTICK

AMIGA 500/600/2000

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5

1995, AUDIOGENIC



Silver

Quanti di voi hanno desiderato almeno una volta nella vita calarsi nei panni di un investigatore temporale che deve proteggere la storia da chi vuole modificarla per i propri interessi personali?

Intrigue a la Renaissance è un'avventura grafica che si svolge durante il Rinascimento Francese e voi potete spostarvi nel tempo di questo periodo storico (dal 1422 al 1589) per cercare un intruso che ha



minacciato di voler cambiare il passato e creare confusione e paradossi nel presente e nel futuro.

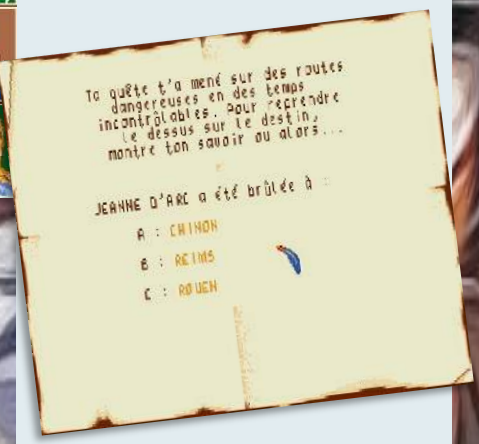
Dovete esplorare la Valle della Loira e visitare tutti i castelli per cercare degli indizi su eventuali modifiche della storia e mettervi sulle tracce di questo impostore.

E' in parte anche un educativo perché si svolge in un periodo storico realmente esistito in cui si è fatta la storia della Francia e potete interagire con personaggi realmente esistiti.

L'interfaccia ha varie icone che sono tutte accese tranne due che sono oscurate per il fatto che rappresentano lo scopo finale, ossia mostrare il colpevole e queste icone si illumineranno un pezzo alla volta in base alle vostre indagine e al superamento degli enigmi che trovate.

La finestra principale mostra lo scenario che è l'esterno del castello in corso in cui potete entrare e poi avete tre personaggi nella "banca dati" che sono quelli più importanti in quel preciso anno e castello in cui siete, un orologio che serve per scegliere l'anno in cui viaggiare, una mappa di tutti i castelli della Loira da visitare.

Ogni castello è un enigma da risolvere che può essere aiutare un poeta a completare la sua opera con le parole giuste, il Re di Francia nel periodo in cui siete vi chiede aiuto a gestire la giustizia e così via per ogni castello che visitate in quella epoca temporale.



Non potete cambiare epoca fino a quando non completate tutte le missioni dell'anno in cui siete inizialmente.

E' sicuramente un'avventura intrigante perchè non dovete cercare oggetti, usare inventari o interagire con le persone, ma aiutare i personaggi storici che in qualche modo hanno perso l'ispirazione nelle proprie azione e opere e quindi ripristinare la storia come era originariamente.

Una cosa di questa avventura è che malgrado sbagliate nel risolvere gli enigmi, avete sempre e comunque un indizio dove si trova l'uomo che state cercando. La cosa migliore comunque è cercare di risolvere tutti gli enigmi per poter cambiare anno.

Avventura grafica decisamente diversa dal solito basata sulla soluzione di enigmi basati su alcuni personaggi storici che sono stati alterati nelle loro scelte.

Bello tecnicamente mentre per quanto riguarda la longevità dipende dalla vostra lingua: E' un gioco solo in Francese e alcuni enigmi sono relativi ad opere letterarie in questa lingua e non è facile creare delle rime o usare le parole giuste per un libro.

Un'avventura che richiede un livello culturale fin troppo elevato.

Il sonoro non c'è perché non è stato previsto e comunque in questo gioco non serve.

DISCHI= 1 | **HD INSTALL**= NON LO SO
LINGUA= FRA | **MEM**= 512K | **TOS**=1.04
CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA

ATARI ST

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,3

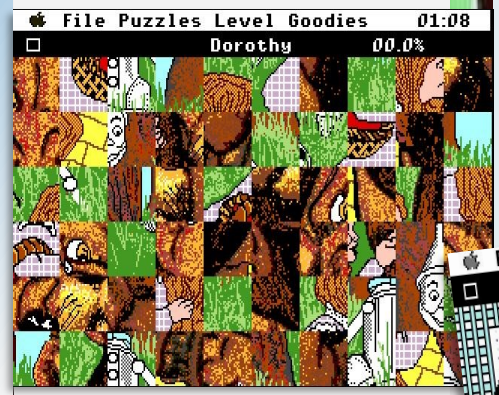
1989, COKTEL VISION

JIGSAW

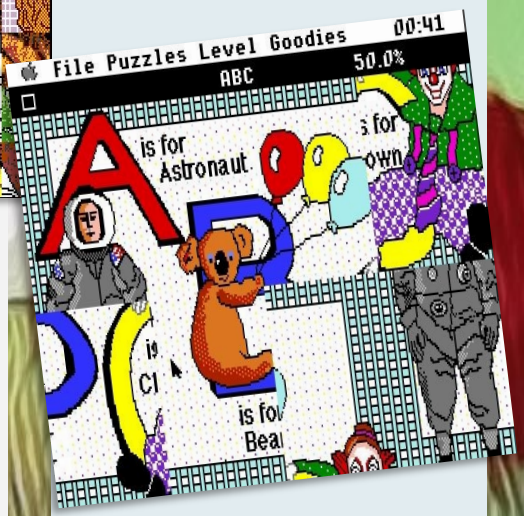
Gold

Dopo tante pagine dedicate a vari generi di giochi più o meno rilassanti con sempre un certo livello di attenzione per difficoltà varie, c'è bisogno di qualcosa di diverso in cui divertirsi senza pensare alle vite, all'energia, il tempo entro il quale portare a termine una missione.

Jigsaw, come dice il suo nome, è un gioco del puzzle in cui dovete ricostruire una immagine che è



scomposta in varie parti da 8 fino a 60 pezzi che erano i formati più usati nelle versioni digitali perché nella versione da tavolo un puzzle può avere anche 1000 e oltre pezzi.
Il programma gira su due dischettu e include tantissime immagini che potete spezzare in base alla difficoltà che volete avere, una agevolazione nel vedere bene i pezzi e quindi per il vostro relax non dovete farvi venire il mal di testa a cercare dei frammenti da ricomporre.
Come passatempo però non ha limiti di tempo e quindi potete ricreare l'immagine (che potete sempre controllare se non vi ricordate come vanno messi i pezzi) con calma. C'è un contatore del tempo, ma serve solo per il punteggio finale se giocate con gli amici e vedere chi è il più veloce a ricomporre l'immagine.
Per i più bravi c'è una opzione interessante che è "Hard Way" che vi mostra l'immagine scelta già spezzata e non potete durante la partita controllarla se non sapete unire dei pezzi o non li trovate.



L'interfaccia è diversa da altri di questo tipo e i pezzi non sono sparpagliati su un tavolo, ma il disegno è semplicemente scomposto e dovete cliccare su un pezzo per spostarlo in un'altra posizione.
Da una parte è più facile perché non dovete andare a cercare, cliccare e spostare pezzi, dall'altra questa interfaccia potrebbe confondere.
Per chi vuole rilassarsi, ve lo consiglio vivamente.

Il gioco da tavolo viene ricreato bene nella versione digitale ricreando quella stessa sensazione di rilassamento. Essere davanti al monitor per cercare di ricostruire una immagine.
Richiede solo 512k di memoria, ma per avere il sonoro dovete averne 768.

DISCHI= 2 | **HD INSTALL**= NO LO SO
LINGUA= ENG | **MEM**= 512k
CONTROLLO= MOUSE

APPLE IIGS			1988, BRITANNICA
	GRAFICA	9	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

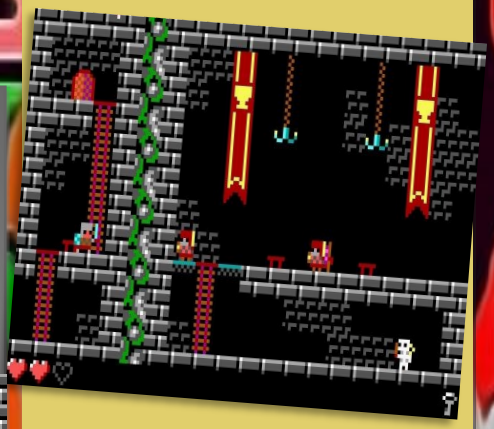

GIOCHI
RECENTI

Silly Knight Gold

Silly Knight è un gioco di piattaforme in cui dovete avventurarvi all'interno di un castello pieno di trappole e nemici per non si sa cosa.
Era una produzione gratuita del 2017 realizzata per la competizione High-Voltage.cz e devo dire che malgrado il programmatore dica di non esserlo, di non avere doti artistiche e musicali quello che avete sullo schermo è un bel gioco che usa una grafica CGA in 160x100 a 16 colori e la prima volta che l'ho visto il primo pensiero è che era in VGA.
L'autore è sicuramente molto creativo perché i colori sono applicati in maniera perfetta dato che ricreano bene gli ambienti che andate ad esplorare.



Non è chiara la trama e quindi il suo scopo, ma dovete esplorare ogni stanza per cercare di recuperare dei "cuori gialli" che sono accessibili solo usando delle specifiche chiavi colorate in base a quello del lucchetto.



Se trovate una stanza con un cuore giallo con un lucchetto verde dovete esplorare il castello alla ricerca di una chiave dello stesso colore.
Per passare da una stanza ad un'altra ci sono delle porte che però vi possono portare in altre zone che non potete esplorare perché richiedono delle chiave di altri colori. Non solo chiavi perché ci sono anche altri oggetti che, almeno così sembra, vanno incastrati in speciali alcove.
I nemici sono tanti e vanno da scheletri, pipistrelli e altri cavalieri. I primi sono facili così come i secondi. Quelli invece come voi sono più tosti perché anche loro hanno le spade e le sanno usare bene.
Avete solo tre cuori per ogni vita e anche qui è stata fatta una cosa interessante perché avete vite infinite se accendete dei caminetti in alcune stanze. In pratica quanto morite ripartite dall'ultimo che avete acceso. E' una sorta di checkpoint, ma di fatto vi da vite infinite.
Se caricate il gioco in un altro momento o in un'altra sessione potete ripartire dall'ultimo checkpoint perché viene salvato su HD.
Per rendere l'esplorazione più stimolante i nemici uccisi ritornano in vita ogni volta che rientrate in una stanza e in alcune di queste per la fretta o la voglia di prendere il "cuore giallo" vi dimenticate di questa cosa e perderete energia e vite inutilmente.
La rigenerazione dei mostri è un po' noiosa però lo rende più longevo perché non so quante stanze effettivamente ci sono.

Tecnicamente è fatto bene, ha una eccellente giocabilità con una difficoltà ben calibrata.
La grafica di uno schermo con una risoluzione così bassa non deve trarvi in inganno perché ha un dettaglio davvero meglio riuscito di tanti altri titoli di blasonate Software House.
Il voto del sonoro non conta perché ha usato il PC-Speaker e lo fa bene.

HD= SI | **LINGUA**= ENG
CONTROLLO= JOYSTICK/TASTIERA

DOS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

2017, PETER "AFBU" KRATINA

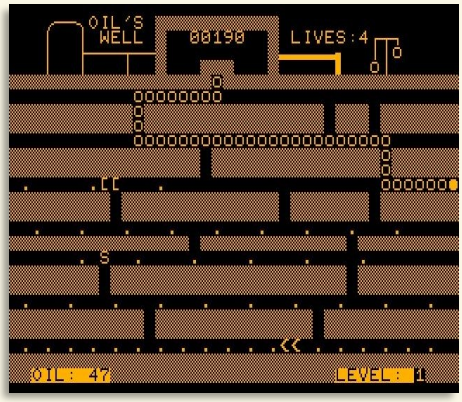
RECENSIONI BREVI



Oil's Well

Fa parte dei classici del passato e che di certo ha fatto impazzire molti di voi nel tentativo di riuscire a terminare un suo livello.
Lo scopo è quello di introdurre un braccio robotico allungabile all'interno della crosta terrestre per recuperare il petrolio e arricchirvi. Questo braccio è collegato al pozzo principale con un gancio per essere recuperato alla svelta in caso di problemi.
La struttura del gioco è quella di Pacman perché dovete esplorare le varie caverne e mangiare/raccogliere dei pezzi di petrolio facendo attenzione a delle creature ostili che al semplice tocco vi fanno perdere una vita.

A differenza di Pacman non avete libertà di muovervi dove volete perché siete ancorati al pozzo, ma grazie a questa abilità di allungarvi a piacimento potete estendervi fino alla parte più profonda della miniera e in caso di pericoli potete tornare indietro fino ad un punto tranquillo e ricominciare a recuperare questa sorta di semi.
I Nemici fanno avanti e indietro per i cunicoli e quindi dovete calcolare bene i tempi per riuscire ad arrivare a quello più in basso.



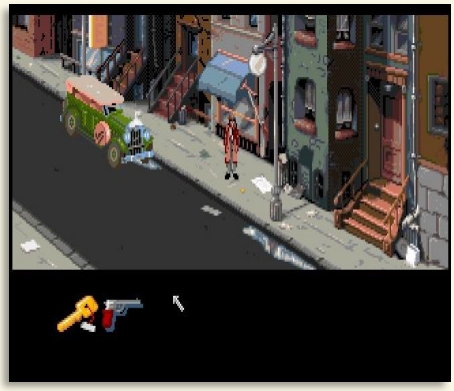


8-BIT DISCO		
COMMODORE PET	GRAFICA	9
	SONORO	9
	GIOCABILITA'	9
	LONGEVITA'	9
	GLOBALE	9
		2013, MR. NOP



Victor Loomes

E' un'avventura grafica punta e clicca classica la cui recensione dovrebbe occupare ben più di quelle brevi, ma il fatto è che è totalmente in Tedesco e sembra solo un gioco promozionale anche se non è ben chiaro per cosa!
Come gioco in se sembra in linea con le qualità della piattaforma con una grafica davvero ben curata, molto colorata e ogni scena è piena di oggetti con cui interagire per trovare cose utili, ma come sempre anche cose che sono li per, inizialmente, fare solo bella figura.
La visuale in terza persona isometrica ricorda il primo capitolo della serie Gabriel Night e anche la prima scena sembra riportarvi in quella stessa stanza.
L'interfaccia è molto comoda perché nella parte bassa c'è solo l'inventario e le azioni vengono mostrate sullo schermo in cui dovete scegliere quale attivare.
La versione Amiga OCS è veramente poco distinguibile dalla versione VGA a 256 colori. Un altro esempio di ottima programmazione. L'area di gioco, tuttavia, un po' piccola.





16-BIT DISCO | 1 MB | OCS		
AMIGA 500/600/2000	GRAFICA	9
	SONORO	9
	GIOCABILITA'	9
	LONGEVITA'	9
	GLOBALE	9
		1993, PROMOTIONAL SOFT



PYRAMID

Un gioco postumo perché uscito nel 1993 di una buona Software House che cerca di dare al giocatore una giocabilità discreta e anche un aspetto estetico degno della piattaforma.
Non c'è un vero scopo o chissà quale trama, ma siete all'interno di una Piramide Egiziana, più precisamente alla sua base e dovete uscire risalendo piano dopo piano fino alla cima.
Ovviamente ci sono delle difficoltà come tantissimi nemici che dovete evitare calcolando i tempi (come al solito si muovono su percorsi fissi e sempre quelli) e poi cercare delle chiavi che vi permettono di aprire delle porte. Oltre a questo dovete cercare delle tavole per ricreare un immagine.
Per questo motivo lo scorrimento è multi direzionale e potete fare avanti e indietro perché una chiave potrebbe trovarsi ovunque e quindi dovete fare un po' di esplorazione.
Non avete limiti di tempo, però avete tre vite e una buona dose di energia per ciascuna di esse che però decresce rapidamente contro un nemico o sbattendo la testa contro un soffitto basso.

La grafica è discreta, ben definita e qualche fronzolo in più per dare la sensazione di essere dentro una piramide. Musica sempre presente e veramente odiosa perché non è molto in tema.





8-BIT CARTUCCIA			
ATARI 8-BIT	GRAFICA	8	1993, MIRAGE
	SONORO	5	
	GIOCABILITA'	7	
	LONGEVITA'	8	
	GLOBALE	7	



Grand Prix Circuit

E' la versione 8-Bit del gioco provato sul numero #120 pr Apple IIGS e, a parte i caricamenti più lunghi, è davvero notevole la qualità della grafica nelle prime schermate con ogni dettaglio sulla vettura che dovete scegliere per iniziare la vostra carriera di pilota.
Per chi non lo sapesse si tratta di una corsa automobilistica di Formula 1 per cercare di diventare il campione alla fine di una stagione oppure divertirvi a fare singole gare su 8 tracciati: Brasile, Inghilterra, Francia, Germania, Canada, Italia, Stati Uniti e Ungheria (due di queste piste, tuttavia, sono associate a due città).

Come mi ricordavo è una vera simulazione di guida con reali problemi dato che basta poco a distruggere l'auto e farvi perdere la corsa.
Dovete accendere il motore e poi accelerare usando il cambio (manuale) prima che fondiate il motore e questo succederà parecchie volte perché pur avendo un abitacolo ultra dettagliato dovrete sentire il rumore del motore per cambiare marcia il momento giusto.
I caricamenti sono lentissimi e se distruggete l'auto, prima di poter tornare in pista, potete farvi un pisolino anche se la musica di accompagnamento, pur carina, è distruttiva per le vostre orecchie.



8-BIT CARTUCCIA			
Commodore +4	GRAFICA	9	1991, TCFS
	SONORO	5	
	GIOCABILITA'	6	
	LONGEVITA'	6	
	GLOBALE	6,5	

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)


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):





3D Rush



Zeppelin: Giants of the Sky è un gioco di strategia aziendale del 1994 della Ikarion Software e il giocatore è a capo di un'zienda di trasporti arei e più precisamente



di trasporti con i dirigibili Zeppelin.
Questi enormi veicoli aerei furono prodotti dai Tedeschi e quindi la sede principale dell'azienda e come prima base di partenza per i viaggi è Berlino.
Il gioco prevede di poter aprire nuovi uffici nelle principali città del mondo e anche di creare della stazioni di arrivo e partenze per avere una rete di trasporti.
Si tratta di un gioco notevole e che vuole immergere il giocatore nel primo storico viaggio dello Zeppelin e sarete voi a produrlo e farlo volare per la prima volta.

Gestire una azienda di trasporti non è facile, ma in vostro aiuto ci sono sei importanti opzioni che permettono la buona riuscita del primo volo passeggeri.
Potete costruire tre tipi di Zeppelin ognuno dei quali ha una propria caratteristica, ma inizialmente potete creare il più semplice che ha solo 5 posti.
La gestione dell'azienda può essere fatta in ordine sparso, ma le sei opzioni presenti nel gioco sono impostate nell'ordine corretto.
Quando si decide di iniziare una partita il gioco vi mostra vari profili e una volta scelto quello gradito scegliete un nome e poi quello del dirigibile.
Con la prima opzioni di produzione si assumono o si impiegano risorse umane per la riparazione dei dirigibili e per studiare nuove tecnologie da applicare in seguito.
Una volta che avete assegnato il personale dovete procurarvi il carburante per far funzionare i motori dello Zeppelin e il GAS per la mongolfiera.
La mongolfiera può essere gonfiata con due tipi di GAS: Elio e Idrogeno.
L'azienda ha un certo budget e ovviamente carburante e gas hanno dei costi e quindi bisogna cercare di tenere sempre sott'occhio le spese.
Una volta acquistato il carburante e i gas bisogna riempire i serbatoi del dirigibile e scegliere quale dei due GAS usare per il gonfiaggio.
Da questa opzione è possibile anche personalizzare lo Zeppelin con pubblicità che vengono stampate direttamente sul telo del dirigibile, tuttavia, hanno dei costi molti alti rispetto al capitale che avete inizialmente.
Quando avete completato la produzione del dirigibile passate al viaggio vero e proprio, quindi cliccando sull'opzione "Fly" dovete scegliere una delle città che inizialmente sono disponibili e poi impostare il prezzo del biglietto da far pagare ai passeggeri.



Quando si da l'ok, tutti i biglietti verranno acquistati e lo Zeppelin sarà in attesa di decollo.
Premendo sul calendario inizia il viaggio e ad esempio da Berlino ad Atene sono sei giorni e una volta atterrati ad Atene sarà uno dei successi più grandi della storia dell'aviazione e tutto sarà consacrato dal "London Telegraph" che osannerà il primo grande volo dello Zeppelin.
E sarete proprio voi che inizierete la favolosa storia di questo dirigibile.

CARATTERISTICHE TECNICHE VARIE



La cosa bella di questo gioco è la scelta dei colori che vuole dare una sensazione di vintage e quindi anziché usare il bianco e nero si è scelto di usare una tonalità seppia e con un ricco dettaglio in tutte le fasi della produzione e gestione che lo rende diverso dal solito e per questo molto interessante. Unico rammarico è la mancanza di qualche animazione supplementare nella versione DOS, mentre c'è invece per la versione Amiga.

La versione PC mostra tutto il suo fascino con migliori sfumature seppia usati in maniera più che ottimale, ottimo uso dei gradienti sempre negli stessi colori e il tutto non da noia ai font che sono ottimamente leggibili.
Le immagini statiche sono grandiose come le mappe ricche di dettagli, sempre in tema vintage, ma realizzate davvero bene.
Per quanto riguarda l'audio c'è una melodia suonata egregiamente e anche qualche frase parlata.
Per quanto riguarda la versione Amiga questa occupa sei dischetti che rende il cambio disco abbastanza frequente anche se fatto in maniera intelligente perché ciascuna delle sei opzioni, per la gestione dell'azienda, stanno in uno specifico disco. Opzioni 1 sta nel dischetto 1, Opzione 2 sta nel dischetto 2, e così via per tutte le altre.
Questa versione è meno colorata della versione PC, ma è allo stesso modo molto dettagliata e tutto quello scritto per la versione PC vale anche per la versione Amiga. In meglio c'è il sonoro che ha una qualità leggermente migliore.
La versione Amiga può essere installata su Harddisk (quando è uscito, nessuno Amiga 500 lo aveva di serie) migliorando drasticamente un cambio disco fatto bene, ma noioso soprattutto se avete un solo lettore.
In questa pagina ci sono le immagini della versione Amiga.



La versione Amiga sembra esistere solo in Tedesco e per chi non lo è ne pregiudica la giocabilità e la longevità. Richiede solo 1 MB di memoria sia per la versione floppy sia per quella HD (512k Chip RAM e 512k Fast).
La versione Amiga ha delle animazioni assenti nella versione DOS.

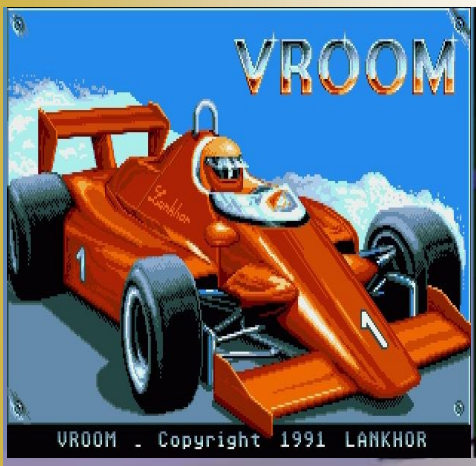
DISCHI= 6 | **INSTALLAZIONE**= SI
KICK= 1.3 | **LINGUA**= GER | **CHIP**= OCS
MEM= 1MB | **CPU**= 68000
CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA

AMIGA 500/600/2000			1995, IKARION
	GRAFICA	9	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

E' sufficiente un 286/12 e 2 MB di RAM (ma di certo gira anche su configurazione inferiori) e non ha nessun aspetto negativo da segnalare. Ottimo uso dei colori vintage-seppia e una melodia ben fatta e orecchiabile

DISCHI= 3 | **INSTALLAZIONE**= SI
OS= DOS 3.0 **LINGUA**= ENG
CPU= 286 | **MEM**= 640K
CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA

DOS			1994, MICROPROSE
	GRAFICA	9	
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	





Bronze

Vroom è una corsa automobilistica di formula 1 puramente Arcade e tra le sue caratteristiche c'è anche la possibilità di giocare online contro un amico o creare un server a cui possano partecipare più persone.



Il gioco è davvero velocissimo e forse anche troppo perché questa velocità lo rende alquanto strano nella guida tanto da riuscire a fare curve alla massima velocità e altre volte sbattere contro un palo troppo facilmente.

E' un gioco di guida molto immediato e una volta finito di caricare potete giocare subito senza configurare nulla.

Le versioni prese in esame sono quella per Amiga e per PC.

La versione Amiga è quella più completa e organizzata come opzioni perché una volta caricato, la schermata principale vi mostra le opzioni di gioco in cui potete scegliere se fare una partita Arcade singola, fare un Campionato scegliendo le varie opzioni oppure fare una partita multiplayer usando il modem.

Questa versione è quella OCS e i colori sullo schermo sono i soliti 16 o 32, ma altamente ben applicati e sono riprodotti gli effetti di luce e ombra in maniera perfetta; ogni volta che passate sotto un ponte, ma anche sotto altre strutture più semplici c'è l'effetto luce e ombra.

Il gioco è un misto di 2D e 3D e la parte poligonale è velocissima, gli oggetti che compongono il fondale in 3D sfrecciano sullo schermo fluidamente e senza mai rallentare su un Amiga 500 di base.

L'audio è presente solo nella schermata iniziale e durante il gioco ci sono solo gli effetti del motore e il ronzio delle macchine che ci superano, quindi niente di eccezionale da ascoltare.



Se dal punto di vista audio e grafico non ci sono problemi, questi invece arrivano puntuali nella giocabilità e che alla fine portano la curva dell'interesse a toccare lo 0 molto velocemente.

La difficoltà è mal calibrata perché nella versione Amiga quando c'è uno scontro con la vettura del computer, quella del giocatore ha un esplosione e l'azione di guida rallenta perdendo molte posizioni e dopo diversi scontri il motore fonde del tutto fermando la macchina che riparte dopo diversi secondi perdendo altre posizioni.

Se fosse una simulazione potrebbe anche andare, ma questo è un Arcade e non è molto tollerabile questo sistema di rallentare l'azione.

Come detto poc'anzi, dopo un po' questo sistema stanca e viene la voglia di giocare ad un vero gioco di F1 come l'ottimo F1GP di Microprose oppure ad altri bei giochi Arcade di questo genere.

Come per la versione Amiga anche questa versione PC è velocissima e fluidissima anche su hardware come 286 con 2 MB di ram.
La versione Amiga, tuttavia, anche con meno colori sembra abbia un migliore effetto luce e ombra, ma onestamente non ci si può accontentare di questi frivolezze quando poi la giocabilità va a ramengo perché spezzata in continuazione da incidenti non evitabili.
In conclusione però c'è da dire che per entrambe le versioni la longevità è alquanto scarsa; si che è un buon arcade, ma dopo un po' stanca. La difficoltà esagerata nella guida, negli scontri inevitabili, la facilità di uscire di strada o di fare addirittura dei salti di centinaia di metri in altezza e poi ricadere al suolo come un gioco di piattaforme lo rende un po' stupidello, senza togliere però che è divertente nelle prime ore di gioco.
Quando si impara a giocare con questo strano sistema, cominciate ad apprezzarlo meglio , ma una volta completato il percorso o completato un campionato non lo giocherete più soprattutto perché ci sono titoli simili di gran lunga migliori.

La versione Amiga è realizzata bene, ma la macchina non viene sfruttata ne nell'audio ne negli effetti sonori. Grafica e animazioni sono eccellenti e gli oggetti 3D sono fluidissimi.
Tutto questo è rovinato da una giocabilità che mescola Arcade e simulazione in malo modo che fa scappare la voglia di giocare dopo poche ore o dopo aver completato un campionato.
Gira alla perfezione su Amiga 500 di base

DISCO= 1 | **HD INSTALL**= NO | **KICK**= 1.3
LINGUA= ENG | **CHIP**= OCS | **MEM**= 1MB
CONTROLLO= MOUSE/TASTIERA

AMIGA 500/600/2000			1992, LANKHOR
	GRAFICA	**8**	
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	6	
	LONGEVITA'	5	
	GLOBALE	6,5	

La versione PC invece ha un impatto diverso anche se alla lunga stanca anche questa.
Graficamente è fatta molto meglio avendo i 256 colori e schermate decisamente migliori come in quella delle opzioni che ha una immagine di sfondo quasi fotografica con le opzioni in primo piano e anche qui la possibilità di scegliere se fare l'azione Arcade, il Campionato oppure giocare in modalità multiplayer.
La versione PC è molto più arcade e meno frustrante perché se c'è uno scontro la macchina del giocatore viene leggermente spinta indietro senza perdere velocità e senza perdere la posizione e quindi cambiando direzione si può superare l'avversario anche dopo uno scontro e il motore non fonde mai.
Se c'è uno scontro diretto contro un palo o un muro ci si ferma, ma ripartite più velocemente rispetto alla versione Amiga che sembra addormentarsi dopo un incidente.



Grafica a 256 colori e animazioni 3D fluidissime su un 286/12 e schermate statiche quasi fotografiche.
Giocabilità leggermente meglio della versione Amiga, ma la conclusione è la stessa.

DISCO= 1 | **HD INSTALL**= SI | **LINGUA**= ENG | **CONTROLLO**= MOUSE/TASTIERA

DOS			1991, LANKHOR
	GRAFICA	**9**	
	SONORO	7	
	GIOCABILITA'	7	
	LONGEVITA'	6	
	GLOBALE	7,2	

Console Forever





mide. Una volta usato un disco, questo non è più disponibile.
La difficoltà non è tanto colorare diverse volte questi mattoni, ma anche il modo di muovervi che essendo in 3D è in diagonale tra un mattone e l'altro e questo sistema alle volte vi incasina un po' perché rischiate di scontrare un nemico. Tra le altre cose dovete tenere premuto il pulsante di fuoco del joypad e muovere la levetta in diagonale nella direzione dove volete andare. Se non tenete premuto il pulsante non vi muovete.

Chi si ricorda Q*Bert in sala giochi lo ritroverà qui ben fatto, ben colorato e con lo stesso originale divertimento.

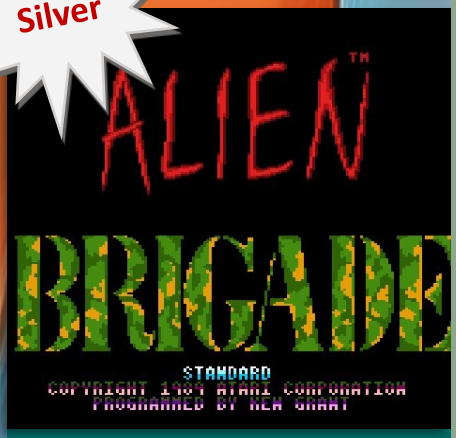


Gold

Q*Bert (1983, Parker Brothers - Atari 5200)

E' un famoso gioco arcade in cui siete un buffo personaggio che saltella sui mattoni poligonali di una piramide in 3D con lo scopo di cambiare il loro colore 1, 2, 3, N volte a seconda del livelli in cui siete per poi procedere in altri più difficili dove i nemici sono più bastardi e cercheranno in tutti in modi di impedirvi di andare avanti.
Per poter fuggire dai nemici una buona cosa è farvi inseguire fino a quanto raggiungete dei dischi che sono fuori della piramide: loro vi inseguono, voi saltate sul disco, loro cadono nel vuoto mentre voi siete teletrasportati sulla cima della Pira-

Silver



Alien Brigade (1990, Atari - Atari 7800)

E' Operation Wolf? No, vi state sbagliando! Questo è Alien Brigade che effettivamente è molto simile al gioco da cui trae una fortissima ispirazione e che dovrebbe garantire ore e ore di divertimento a blastare i cattivi che ora sono degli alieni che hanno fatto il lavaggio del cervello alla popolazione locale che è insorta contro di voi (*che coincidenza, sono tutti sempre e solo contro di voi. Ma che gli avete fatto a questi poveri alieni?).*
Ogni livello ha delle missioni da completare per renderlo un po' più vario di un classico sparatutto in prima persona.
Per il resto è uguale al gioco menzio-

8-BIT CARTUCCIA			
ATARI 5200	GRAFICA	9	1983, PARKER BROTHERS
	SONORO	9	
	GIOCABILITA'	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	



nato prima con vari nemici sotto forma di soldati e civili, vari tipi di veicoli da distruggere e poi trovare bonus per potenziare le vostre armi e trovare anche le munizioni che non sono infinite.

Devo dire che al primo impatto sembra Operation Wolf, ma non è male perché hanno riciclato un idea giusta e giocabile. Se avete la Light Gun non lasciatevelo sfuggire perché merita davvero. A tutti gli altri non lo so perché con il normale controller non è facile.

Se avete la Lightgun il globale è "9".

8-BIT CARTUCCIA		
ATARI 7800	GRAFICA	9
	SONORO	9
	GIOCABILITA'	7
	LONGEVITA'	8
	GLOBALE	8,2
		1990, ATARI



un raggio laser molto ampio. E' talmente veloce e frenetico che vi porta a sbagliare perché loro si lanciano contro di voi come se non ci fosse un domani e dovete evitare anche i loro raggi laser.

Se distruggete l'ondata di alieni, siete da soli di fronte a questo enorme boss di fine livello che vi scaglia contro una flotta di astronavi a zig zag e una volta trovato il modo di evitarle, per lui non c'è più speranza.



Silver

Astro Wars II: Battle in Galaxy (1984, Epoch - Epoch SCV)

Dopo aver annientato la minaccia aliena nel primo capitolo ecco che ora dovete contrattaccare nello spazio profondo in cui cambia la modalità di gioco, lo scenario e anche il tipo di nemici.

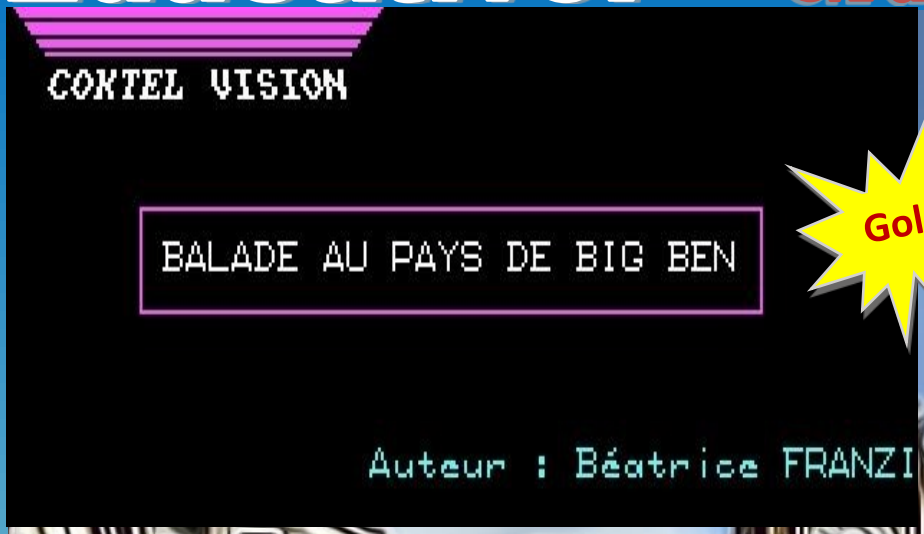
Ora non avete più quella sorta di uova che rappresentavano le vostre vite, ma ora ne avete subito ben 8 perché è molto difficile e alla prima partita le ho perse quasi tutte solo per il primo livello.

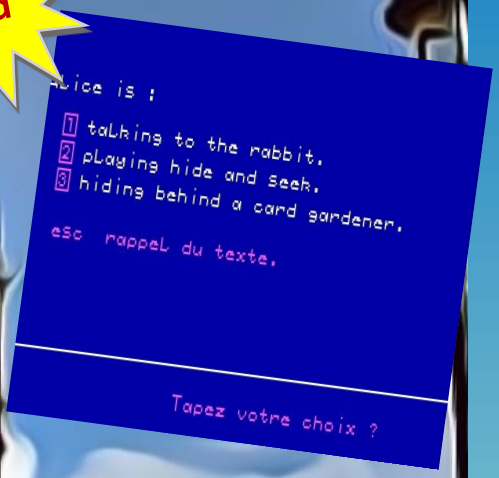
Siete sempre ancorati alla parte bassa dello schermo e al centro c'è quel mega boss che dovete affrontare ogni volta e ora non ci sono robot, ma quella schiera di astronavi molto simili a "Space Invaders" che sfrecciano verso di voi con un sistema molto più kamikaze di prima e ognuna di queste astronavi vi spara

8-BIT CASSETTA		
EPOCH SCV	GRAFICA	9
	SONORO	9
	GIOCABILITA'	8
	LONGEVITA'	7
	GLOBALE	8,2
		1984, EPOCH


Education
Shift

Educativo: Grammatica

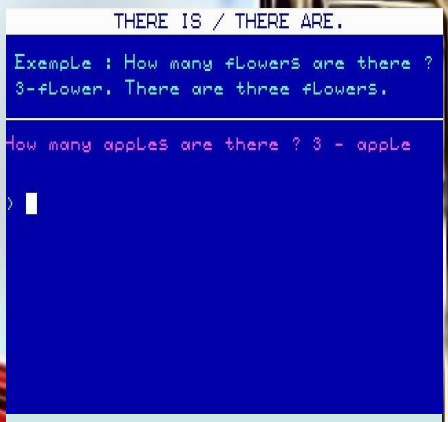




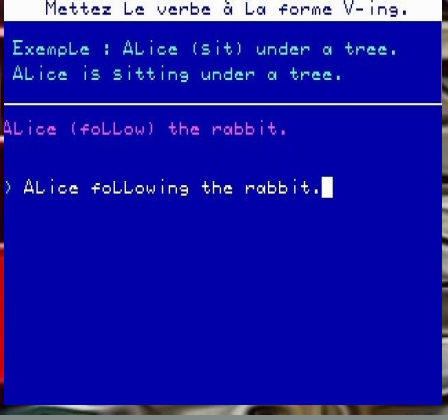
Balad au Pays de Big Ben è un educativo di comprensione del testo di una favola inclusa nel programma divisa in quattro capitoli (Alice nel Paese delle Meraviglie) che dovete leggere anche se il programma vi invita a studiare perché alla fine dovrete rispondere a delle domande su quello che avete letto e poi iniziare una serie di lezioni di grammatica e composizione del testo, uso di avverbi, composizioni complesse con i verbi e tanto altro.
Non sono esercizi impossibili perché avete sempre un esempio e voi dovete solo ripetere usando le parole,



verbi o aggettivi che avete nel testo (richiede comunque un livello di comprensione perché dovete capire quello che leggete e poi saper adattare le parole negli esercizi proposti).
Gli esercizi inizialmente sembrano non avere niente a che vedere con il testo che leggete però se fate attenzione noterete che questo è generalmente scritto con un solo colore e di tanto in tanto ci sono sottolineate in bianco altre parole che sono oggetto



degli esercizi.
Questi sono un po' subdoli perché dovete sempre leggere l'esempio perché troverete abbreviazioni che voi non potete usare, ad esempio, se leggete il numero "7" voi dovete scriverlo per intero: "sette". Se nell'esempio c'è una parola singolare, ma l'esercizio riguarda il plurale dovete metterlo in questo modo.
Se l'esercizio vi dice: "25 porta" voi dovete scrivere "venticinque porte".
Una cosa ovvia che non ho detto, ma è sottointeso, è che la maggior parte degli educativi degli anni 80 è solo in Inglese e quindi dovete usare la grammatica di questa lingua.
Gli educativi non sono mai troppo severi e in questo gioco se sbagliate



avete sempre due possibilità di correggere altrimenti poi il programma vi mostra cosa dovevate scrivere.

E' un educativo in CGA dove la favola ha dei disegni per mostrare un po' lo scenario che leggete, ma è tutto basato sulla grammatica e le sue regole.
L'interfaccia è un po' ostica perché una volta iniziato dovete completare gli esercizi e non sembra esserci un modo per tornare al menu iniziale se non resettando il PC.

DOS DISCHETTO/HARDISK

CPU= 088/086

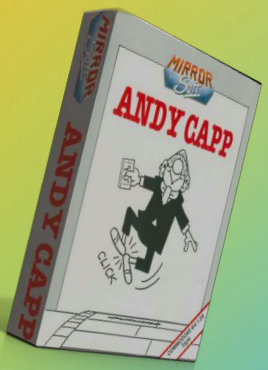
PC DOS	GRAFICA	9	1987, COKTEL VISION
	EDUCATIVO	9	
	LONGEVITA'	9	
	GLOBALE	9	

Box Art: Copertine in 3D

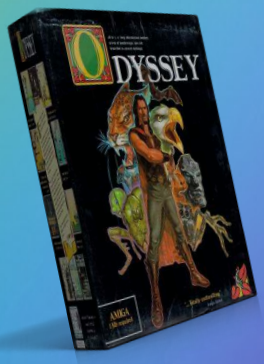












Volume 7, Numero 9
Settembre 2021

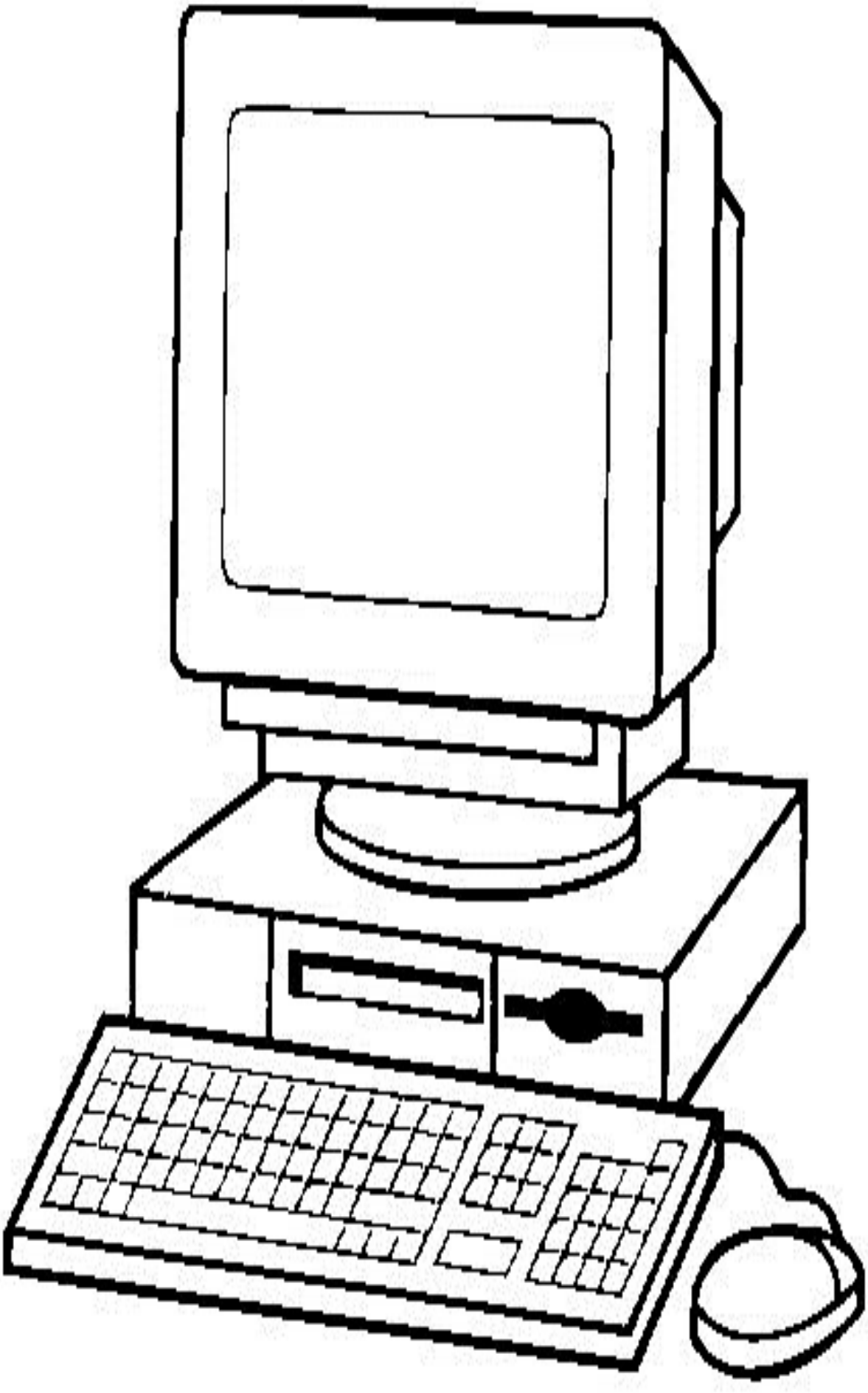
REV'N'GE!



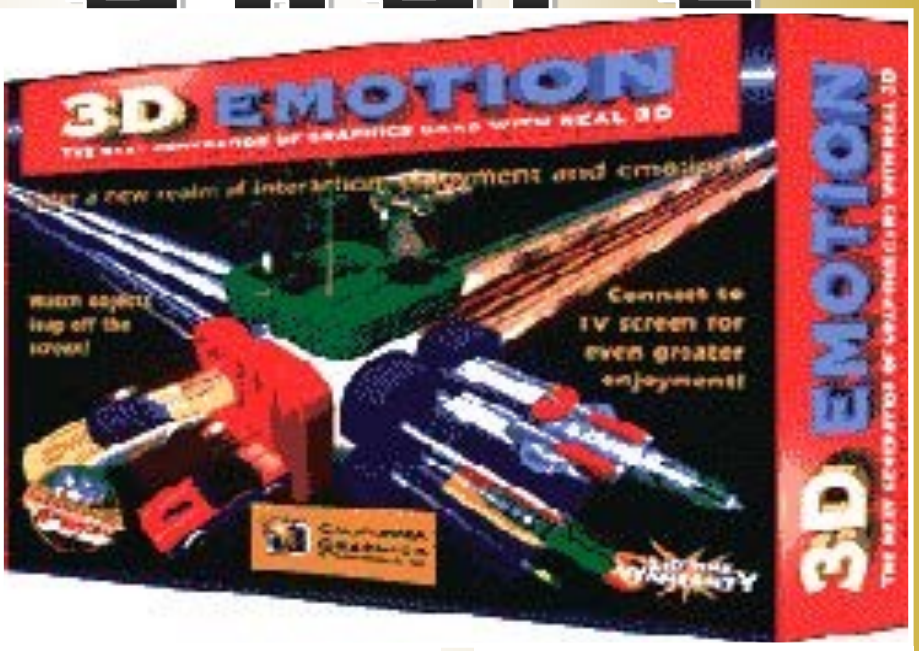
Top 3

Apocalypse Now	
Qix	
Silly Knight	


Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



3D EMOTION



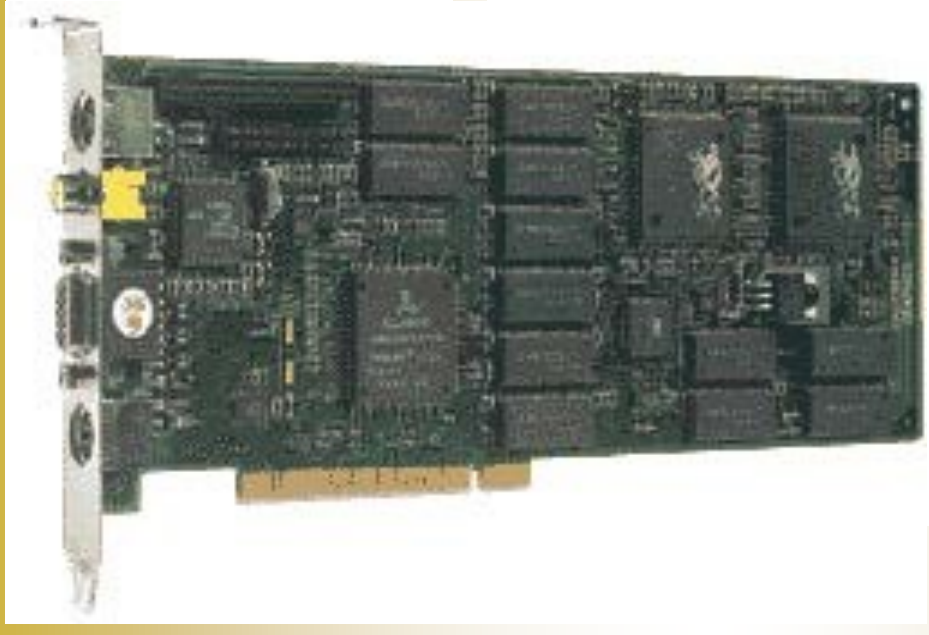
Si trattava di una scheda grafica Voodoo Rush dove la parte 2D veniva gestita dal processore Alliance AT25, mentre la parte 3D da una 3DFX.
La scheda era molto criticata perché aveva un 2D veramente lento, mentre le prestazione 3D erano ottime come tutte le Rush. Questa specifica scheda aveva, tuttavia, dei difetti di visualizzazione nel 2D e su molti monitor provocava delle riflessioni verso destra dei caratteri e degli oggetti e dava una visione miope a certe risoluzioni.
La scheda, come già scritto, nel 2D era molto lenta ed era usabile solo fino a 800x600 quindi era problematica nell'uso, però non su tutti i monitor faceva questo scherzo e quindi bisognava anche essere un po' fortunati.

CARATTERISTICHE TECNICHE

La scheda aveva una bella confezione, ma molto scarna e la poca documentazione non era nemmeno localizzata in italiano e non aveva CD-ROM, quindi tutto fu relegato su due dischetti: programmi e librerie.
Tra le caratteristiche più importanti di questa scheda è che era dotata di ben 6 MB di memoria EDO a 30 ns di cui 2 dedicati esclusivamente alle texture. Aveva anche un uscita TV che funzionava più che discretamente, un entrata per DVD e una per degli occhialini 3D speciali.
La scheda aveva inoltre un connnettore per future espansioni come un sintonizzatore TV. Costava 449.000 lire e di certo non era molto economica al tempo soprattutto per i problemi che creava nel 2D.
Quindi era una scheda che per chi giocava con il PC poteva essere acquistata subito perché tanto nei giochi era molto buona, mentre chi doveva usarla per l'ufficio era meglio cercare altre soluzioni oppure aspettare che l'Azienda trovasse una soluzione al problema.

BENCHMARK

Il chip Promotion AT25 era un evoluzione del chip AT3D montato nella maggior parte delle schede Voodoo Rush e a differenza dell'AT3D, mancava di tutte le funzioni 3D (che comunque avendo un Rush non serviva usarle), tuttavia, aveva un 2D potenziato, un miglior accesso alla memoria video; era incompatibile con le DirectX 3 e richiedeva almeno le DirectX 5.
I problemi con i monitor erano imputabili ai bios ancora immaturi quando la scheda fu presentata al pubblico.



3D Winmarks	FPS
1) Station, 1, N, 2	39,6
2) Race Track, N, 6	18,7
3) Chapel, N, 6	5,42
4) Station2, L, 2	23,3
5) Station3, L, 2, S	15,6
6) Island, L, 6	6,58
7) Chapel, L, 6	5,47
8) Island, NML, 6, T	6,58
9) Chapel, NML, 6	5,5
10) Station4, NML, 2	8,6
TOTALE	126


Al prossimo incredibile numero
#127
Ottobre 2021

FULL THROTTLE

AVVINCENTE
INTRIGANTE
MOZZAFIATO

